

eMaginary

Dokumentation

Inhalt

Spielidee	2
Die Challenge	2
Hauptfigur Lili	3
Interaktionen	3
Das Terrain	4
Das Wasser	4
Szene 1: Durch das Tal zum Plateau	5
Der magische Lift	5
Das Plateau	7
Begegnung mit Ed	10
Das magische Ei	12
Szene 2: Die Höhle	13
Szene 3: Golf or Play	15
Szene 4: Dialogplattform	19
UI	21
Zu Beginn jedes Levels	21
Während des Spiels	21
Am Ende des Spieles	22
Ausblick	23

Spielidee

eMaginary ist eine Fantasiewelt, in der sich die Hauptfigur Lili bewegt, um Dinge auszuprobieren, zu entdecken und um anregende audio-visuelle Eindrücke zu erleben.

Flirrende Partikel locken sie an Stellen, in denen anregende Erlebnisse auf sie warten. Die Kamera folgt der Hauptperson (over the shoulder), doch an bestimmten Stellen wechselt der Blick zu einer fest verankerten Kameraperspektive, so dass sie innerhalb dieses Ausschnittes das Erlebnis finden muss, bevor sie sich mit der over-the-shoulder Kamera wieder frei bewegen kann.

Die Challenge

Die so genannte Challenge besteht darin, alle Interaktionen zu finden, auszuprobieren und zu erleben. Bei schönen Erlebnissen (wie dem Fliegen im gläsernen magischen Lift) kann sie sich nur umschaun und die Aussicht genießen, bis sie ankommt. Für diese Zeit sammelt sie positive Energie auf ihrem Konto.

Während die positive Energie sich langsam aufbaut, kann die Hauptfigur durch negative Erlebnisse sehr schnell sehr viel Energie verlieren. Das entspricht den Erkenntnissen aus der Psychologie, dass Personen fünf positive Erlebnisse brauchen, um ein negatives Erlebnis zu vergessen.

Mit hohem Energielevel bewegt der Hauptcharacter sich schneller und energetischer, mit niedrigem Energielevel ist sie langsamer und träge.

An Energiesäulen kann sie ihren Energiepegel auslesen.

Hauptfigur Lili

Die Hauptfigur soll keine perfekte, glatte Figur sein. Zu groß für eine Frau, Brillenträgerin, etwas krumme Haltung, etwas linkische Bewegungen. Sie trägt ein weißes T-Shirt, eine schwarze Hose und weiße Schlüpfschuhe. Sie ist unprätentiös.

1. In T-Pose in Midjourney entworfen
2. Mit meshy.ai in ein 3D-Objekt gewandelt
3. In mixamo rigged und mit Animationen versehen

Animationen	Sie kann gehen und laufen und hat eine Bewegung im Stillstand.
Audio	Beim Gehen und Laufen hört man ihre Schritte. Das Gehen im Wasser klingt anders als das Gehen auf sonstigem Grund.

Interaktionen

Jede Interaktion mit Particle Systems verschwindet, nachdem sie ausgelöst wurde, ist folglich nur einmal spielbar.

Auslöser	Aktion
Flacher Stein im Tal (grüner Wirbel)	Wenn sie darüber geht, wird der magische Lift sichtbar
Hochplateau (rosa Wirbel)	Wenn sie durchgeht, löst die Hauptfigur das Particle System im Tal der Kirschblütenbäume aus (Aussicht). Ferner ändert sich das Tageslicht.

Das Terrain

Das Spiel ist im Animé Zeichenstil gehalten.

Für das Terrain werden folgende Assets genutzt (kostenfrei, Unity Asset Store):

- Idyllic Fantasy Nature
- Stylized Stone
- Free Stylized Skybox

Dort, wo Weiden stehen, muss auch immer Wasser in der Nähe sein. Im Tal gibt es beispielsweise den Bachlauf.

Light	Klares, freundliches Licht zu Beginn. Mittagssonne. Auf dem Hochplateau: Abendstimmung wird ausgelöst.
--------------	---

Das Wasser

Im Tal ist ein kleiner Bachlauf. Das wird visuell durch einen Shader Graph realisiert.

Interaktionen Lili	Geht Lili durch das Wasser, verlangsamen sich ihr Schritt und ihre Drehgeschwindigkeit.
Energie-management	Das Waten durch das Wasser kostet 3 Punkte in den ersten beiden Abschnitten

To do:
* Geräusch des fließenden Wassers
* Einen ganzen Bachlauf im Terrain zeichnen, von der Quelle, zusammenfließende Rinnsale bis hin einen Fluss, ggf. Meer
* ggf. Wasserverdrängung beim Betreten des Wassers

Szene 1: Durch das Tal zum Plateau

Character	Lili, Ed
Interaktionen	Wasserlauf, magischer Lift, Aussicht, Energie-Ei

Die Hauptfigur läuft durch den Bachlauf über den magischen Felsbrocken hin zum magischen Lift. Anstrengende Strecken (durch das Wasser waten) kosten sie Punkte, bei schönen Erlebnissen sammelt sie Energiepunkte.



Im Lift fliegt sie zum Hochplateau.

Dort läuft sie zur Aussicht auf den Kirschblütenhain und kann ihren Energiestand im magischen Ei auslesen.

Sobald sie das Ei betritt, erscheint Ed. Bei der Begegnung mit Ed hat Lilli drei Reaktionsmöglichkeiten. Nur, wenn sie sich (ggf. beim wiederholten Male) für das Kämpfen entscheidet, erscheint der Übergang zu Szene 2.

Der magische Lift

Erstellt in Blender. Transparent und glänzend, grünlich schimmernde Innentür, lila schimmernde Außentür.



Einsatz	Der magische Lift erscheint, wenn die Hauptfigur den Collider auf dem flachen Stein im Tal auslöst.
Interaktionen Lili	Sobald Lili den Lift betritt, ist ihr PlayerController deaktiviert und ihre Position ist an die Position des Liftes gebunden. Beim Landen wird diese Bindung aufgehoben.
Animationen	<p>Sobald sie vor ihm steht, öffnet sich die Innentür um 180°.</p> <p>Sobald sie den Lift betritt, schließt sich die Außentür um 180°.</p> <p>Sobald der Lift den Collider am Landeplatz erreicht, öffnet sich die Innentür (durch den Mechanismus nun auf der anderen Seite des Liftes).</p> <p>Sobald sie den Lift verlässt, schließt sich die Außentür.</p> <p>Nach einer Weile fliegt der leere Lift zurück an seinen Ausgangspunkt.</p>
Audio	<p>SciFi-Geräusch beim Drehen der Innen- und Außentür.</p> <p>Nach dem Schließen des Liftes ertönt eine Musik und der Lift fliegt auf das Plateau.</p>
Camera	<p>Mit dem Erscheinen des Liftes wird die fest verankerte Kamera aktiviert, die den Bildausschnitt der Figur im Lift zeigt.</p> <p>Tritt die Figur vor den Lift, so dass dieser sich öffnet, wird wieder die Main Camera aktiviert.</p>
Energie-management	Das Fliegen im Lift schenkt Lili 3 Punkte.

<p>To do:</p> <p>* prüfen, ob der Lift für denselben Flug erneut genutzt werden kann</p>

Das Plateau

Lili landet mit dem Lift auf dem Hochplateau. Nach kurzer Wartezeit fliegt der Lift wieder zurück an seine Ausgangsposition.

Das Hochplateau enthält folgende Interaktionen (in dieser Reihenfolge):

1. Aussicht auf Kirschblütenhain



2. Energie-Ei



3. Begegnung mit Ed



4. Übergang zur Höhle



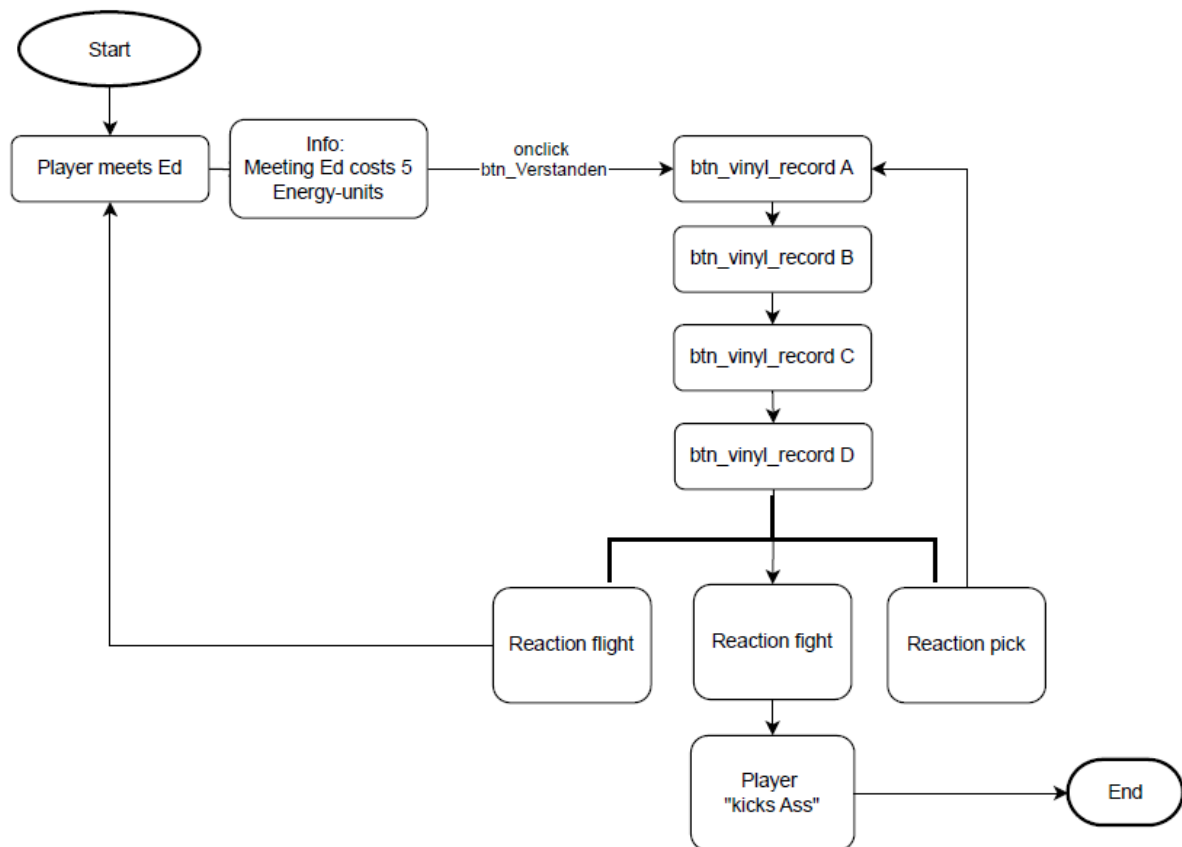
Begegnung mit Ed

Läuft Lili durch das magische Ei, erscheint Ed am Rande des Hochplateaus. Man hört ihn aus der Ferne reden. Sobald Lili vor ihn tritt, wechselt die Kamera in Face-a-face mit Ed.

Sie muss sich erst alle Gemeinplätze ("Schallplatten") anhören, bevor sie handeln kann (fight/flight/picking). Wählt sie "picking", steht sie eingefroren im Hintergrund und muss sich die Schallplatten erneut anhören, bevor sie neu wählen kann. Wählt sie "flight", kann sie sich wieder frei bewegen (Kamerabindung aufgehoben), doch sie kann nur zum Energieei laufen. Begegnet sie Ed dann erneut, kann sie diesmal "fight" wählen.



Dann wird die Kamerabindung aufgehoben, Lili "kicks ass", Ed taumelt nach vorne und geht auf den Abgrund zu. Nach ein paar Schritten verschwindet Ed in einem Lichterwirbel (Particle System).



Adobe
Acrobat-Dokument

Animation	Ed talking in Dauerschleife >> nach vorne fallend (nach dem kick) >> walking
Audio	4 Audios zu Allgemeinplätzen (ältere Männerstimme)
Sprites	Vier Schallplatten als Symbol für vier Allgemeinplätze, Drei Hahnsymbole für fight/ flight/ picking
Camera	Ed-cam, fixiert Lili in der Situation mit Ed, bis sie “fight” oder “flight” wählt.
Energiemanagement	Jede Begegnung mit Ed kostet 5 Punkte; kicking ass gibt 10 Punkte
Particle System	Einmalig beim Abgang, Ed verschwindet darin
Programmierung	Das Energiemanagement ist als Observer Pattern mit scriptable objects implementiert.

Das magische Ei

Das Asset “magisches Ei” ist ca. 3 m hoch und semi-transparent. Beim Betreten spielt ein Glockenspiel. Je nach Energiestand der Person, die durch das Ei gelaufen ist, färbt es sich grün/gelb/rot ein.

Ein Display zeigt den genauen Energiestand in Punkten an.

Einsatz	Das Energie-Ei wird eingeblendet, nachdem die Hauptfigur durch das Particle system der Aussichtsplattform gelaufen ist.
Audio	Glockenspiel beim Betreten des Eis
Energiemanagement	Das Ei zeigt das Energielevel des Characters an, der durch das Ei durch läuft: einmal als Anzeige in Punkten auf einem UI Panel und einmal als Färbung des Eis in den Kategorien gut/in Ordnung/schlecht in einer Ampel-Farbskala.

Szene 2: Die Höhle

Character	Lili, Ken, She-Ken
Interaktionen	Sprudelsäule, Energie-Ei

Lili bewegt sich kriechend in die Höhle. Dort sieht die eine Szene, in der ein Ken (ein junger Mann mit Korsett) sich telefonierend und sprechend in der Szene bewegt.

She-Ken reagiert auf Ken, sobald dieser in ihre Nähe kommt. Dann läuft sie auf ihn zu und fängt in einem bestimmten Abstand an, zu posen. Kommt Ken ihr nahe, reagieren sie aufeinander.

Ziel ist es, dass Ken She-Ken dreimal nahekommt. Jede Begegnung wird mit einem Herz-Sprite angezeigt. Diese Begegnungen können zufällig passieren. Lili kann Kens Aufmerksamkeit in ihre Richtung lenken, indem sie sich in der Sprudelsäule eine (temporär begrenztes) Power-up holt. Solange es aktiv ist, läuft Ken in Lilis Richtung. Positioniert sich Lili geschickt hinter She-Ken, kann Lili erreichen, dass Ken in She-Ken reinläuft.



Zwischen jeder Begegnung muss wieder ein Abstand zwischen Ken und She-Ken bestehen. Dieser Abstand entsteht entweder zufällig oder Lili kann Ken durch das Power-up wieder von Ken weglocken.

Sind sich Ken und She-Ken dreimal begegnet, verschwinden sie aus der Szene und das Energie-Ei erscheint. Lili kann ihren aktuellen Energiestand auslesen und wechselt in die nächste Szene.

Animationen	<p>Ken hat einen Ablauf von zufälligen Animationen. (Telefonieren, texten, gehen und telefonieren, gehen und texten)</p> <p>She-Ken bedient ein Faxgerät (Idle). Sobald Ken in ihre Nähe kommt, geht sie auf ihn zu. In einem bestimmten Abstand folgt sie ihm. Sie nähert sich nur bis zu einem bestimmten Punkt, dann macht sie Posen.</p> <p>Bei der ersten Begegnung tanzt She-Ken, Ken schenkt ihr Aufmerksamkeit.</p> <p>Bei der zweiten Begegnung versucht She-Ken ihn zu küssen, während Ken tanzt.</p> <p>Bei der dritten Begegnung versuchen beide, sich zu küssen.</p>
Sprites	Herz

Szene 3: Golf or Play

Charactere	Ken, She-Ken, Ed, Lili
Interaktionen	Begegnungen mit She-Ken, Ed, Lili (Following)
Cameras	Main-Camera folgt der Person, die als "Player" angewählt ist; jede Person hat eine persönliche Kamera, die dieser Person folgt und nach hinten orientiert ist.
Animationen	She-Ken tanzt, sobald sie einen bestimmten Bereich in den Kirschbäumen betritt. Ed spielt Golf, sobald er einen bestimmten Bereich auf dem Green betritt. Ken tanzt/ spielt Golf, wenn er einer Person gefolgt ist und diese sich zu ihm umdreht.
Particle System	Drei Particle Systems erscheinen in den Hügeln, um Ken den Weg zu Lili zu weisen. Zwei weitere Particle Systems lenken zum Ausstieg aus dem Bach und zur Diskussionsplattform.
Speed up	Mit dem Passieren des ersten Speed-ups in den Hügeln wird die Laufgeschwindigkeit der Charaktere erhöht. Beim Verlassen des Baches wird sie wieder zurückgesetzt. Somit "zieht" sich die Strecke nicht so.
Programmierung	Die Spielmechanik wird in einem State Pattern implementiert. (States: Idle, Wandering, Following, Dancing, Golfing, Discussing)

Beim Betreten der Szene "Golf or Play" hat der Spielende eine First-Person View aus Kens Sicht. She-Ken und Ed sind in Sichtweite.



Nähert er sich dem Sichtfeld einer anderen Person, wechselt die Steuerung auf diese Person und Ken läuft dieser Person hinterher. Es gibt eine zweite Kameraperspektive, die zeigt, wie Ken dieser Person folgt.



Dreht sich die Gefolgte Person zu Ken um, beginnt dieser zu tanzen (She-Ken) oder zu golfen (Ed). Betätigt der Spielende die Taste 1, kann er wieder Ken steuern.



Ist Ken sowohl She-Ken als auch Ed begegnet, erscheint ein Partikel-System in den Hügeln.



Folgt Ken diesem (und zwei weiteren) Particle Systems, begegnet er Lili.



Wieder wechselt die Perspektive auf sie und eine zweite Kamerasicht wird eingeblendet (split screen). Im Hilfetext kann der Spielende nachlesen, dass Lili dem Bachlauf

folgen, diesmal jedoch erst am Ende des Bachlaufs das Ufer betreten soll. .



Zwei Particle systems weisen ihr den Weg zur Diskussionsplattform. Ist Ken zu langsam, kann mit der Taste 1 jederzeit ihm die Steuerung übergeben werden, mit Betätigung der Taste 4 geht die Steuerung zurück zu Lili.



Szene 4: Dialogplattform

Characterere	Ken, Lili, Ed
Interaktionen	Dialoge Ken & Lili, Ed & Lili, Ed & Ken
Cameras	Zweite Kamera, die frontal auf Lilis Gesicht gerichtet ist; zeigt den Character, auf den sich die anger-bar bezieht.
Animationen	Lili "kicks ass" wenn die anger-bar 100 % ausschlägt
Asset anger-bar	Der Slider "anger-o-meter" übersetzt den Grad an Wut, den die Aussagen im Dialog auslösen.
Programmierung	Die Dialoge werden über einen Dialog-Editor angelegt (keine Programmierkenntnisse zur Handhabung nötig) und in das Dialog UI geladen.

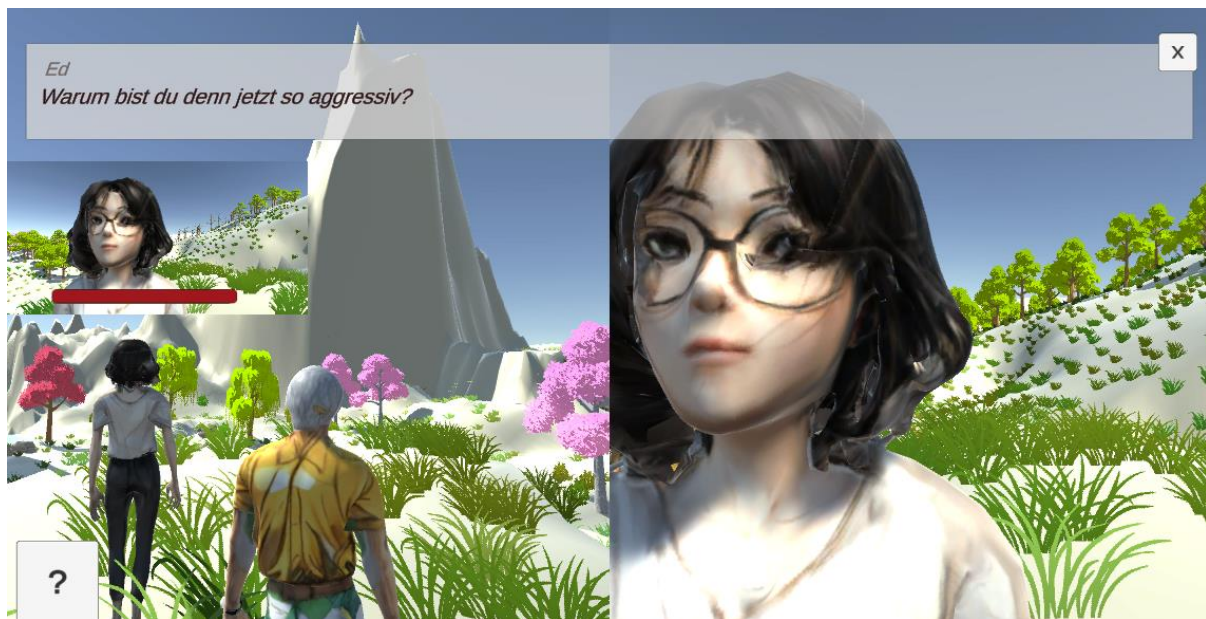
Kommt Lili in Kens Nähe, erscheint ein Dialog. Es gibt mehrere mögliche Verzweigungen, die zufällig durchlaufen werden. Der anger-o-meter zeigt an, wie wütend Kens Aussagen Lili machen.



Am Ende des Dialoges schlägt Ken vor, Ed dazu zu holen. Im Hilfemenü bekommt der Spielende den Hinweis, dass mit Betätigung der Taste 3 Ed die Spielerkontrolle (und Perspektive) bekommt. Dieser muss nun allein seinen Weg zur Diskussionsplattform finden.



Auf der Diskussionsplattform angekommen, beginnt Ed einen Dialog mit Lili.



Danach sollte er sich Ken zuwenden und mit ihm einen Dialog führen.

Kommt er in Kens Nähe, aktiviert Ed den “Folge mir”- Modus und Ken läuft Ed hinterher.

UI

Zu Beginn jedes Levels

Camera Overlay mit Spielanleitung und Spielsteuerung

Beim Schließen wird der Main Character eingeblendet und der CameraController aktiviert.

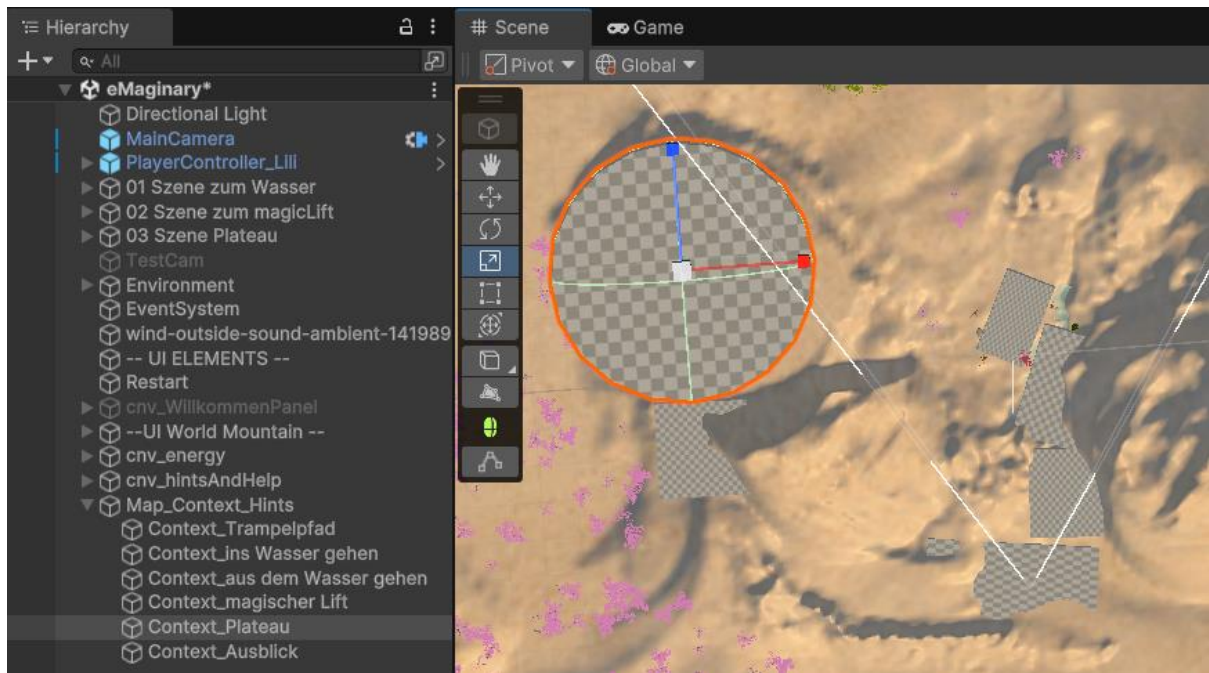
Während des Spiels

Sammelt der Character Energie, erscheint ein Sprite von einem Baum am Bildschirmrand rechts unten.

Verliert der Character Energie, erscheint ein Sprite von einem Baum, der Blätter verliert.

Erreicht der Charakter eine Energieanzeige, wird der genaue Wert der Energie angezeigt.

Dem Spieler wird ein kontextbezogener Hilfetext angezeigt. Dieser zeigt ihm auf, wie er in der Situation weiterkommt oder aus der Situation herauskommt (jederzeit mit ESC-Taste).



Am Ende des Spieles

(Stand Teaser) Das Spiel ist zu Ende, wenn der gewünschte spielbare Parcours am Ende ist, im Falle des Teasers nach dem Auslösen des Particle Systems auf dem Hochplateau.

Aufforderung, das Spiel mit Betätigen der Taste X zu beenden. (Worldview)

In einem Abspann (analog zu Kino, aber als Text, der durch die Landschaft im Worldview läuft) werden die Quellen von Assets genannt.

Ausblick

Mögliche Erweiterungen:

- Ken bekommt einen “inneren Kompass” geschenkt. Dann fallen “Geschenke” vom Himmel, die er anhand des inneren Kompasses finden kann. Geschenke sind
 - Die Fähigkeit, “nein” zu sagen
 - Die echte Liebe einer Person
 - Heilung alter Verletzungen
- Training zur gewaltfreien Kommunikation
 - Dialog mit Variante: Spieler kann aus möglichen Antworten auswählen
 - Erkenntnis: verschiedene Antworten steuern den Lauf einer Unterhaltung