

# eMaginary

## Dokumentation

### Inhalt

Spielidee .....	2
Die Challenge.....	2
Hauptfigur Lili .....	3
Interaktionen.....	3
Das Wasser.....	4
Szene 1: Durch das Tal zum Plateau .....	5
Der magische Lift .....	5
Das Plateau .....	6
Begegnung mit Ed .....	7
Das magische Ei .....	8
Die Höhle .....	9
UI.....	9
Zu Spielbeginn.....	9
Während des Spiels .....	9
Am Ende des Spieles .....	10
Ausblick .....	11

## 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 gerigged und mit Animationen versehen

<b>Animationen</b>	Sie kann gehen und laufen und hat eine Bewegung im Stillstand.
<b>Audio</b>	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.

<b>Auslöser</b>	<b>Aktion</b>
<b>Flacher Stein im Tal</b> (grüner Wirbel)	Wenn sie darüber geht, wird der magische Lift sichtbar
<b>Hochplateau</b> (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.

<b>Light</b>	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.

<b>Interaktionen Lili</b>	Geht Lili durch das Wasser, verlangsamen sich ihr Schritt und ihre Drehgeschwindigkeit.
<b>Energie-management</b>	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

<b>Character</b>	Lili, Ed
<b>Interaktionen</b>	Wasserlauf, magischer Lift, Aussicht, Energie-Ei

Die Hauptfigur läuft durch den Bachlauf über den magischen Felsbrocken hin zum magischen Lift. 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.



<b>Einsatz</b>	Der magische Lift erscheint, wenn die Hauptfigur den Collider auf dem flachen Stein im Tal auslöst.
<b>Interaktionen Lili</b>	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.
<b>Animationen</b>	Sobald sie vor ihm steht, öffnet sich die Innentür um 180°. Sobald sie den Lift betritt, schließt sich die Außentür um 180°. Sobald der Lift den Collider am Landeplatz erreicht, öffnet sich die Innentür (durch den Mechanismus nun auf der anderen Seite des Liftes). Sobald sie den Lift verlässt, schließt sich die Außentür.
	Nach einer Weile fliegt der leere Lift zurück an seinen Ausgangspunkt.
<b>Audio</b>	SciFi-Geräusch beim Drehen der Innen- und Außentür.

	Nach dem Schließen des Liftes ertönt eine Musik und der Lift fliegt auf das Plateau.
<b>Camera</b>	Mit dem Erscheinen des Liftes wird die fest verankerte Kamera aktiviert, die den Bildausschnitt der Figur im Lift zeigt. Tritt die Figur vor den Lift, so dass dieser sich öffnet, wird wieder die Main Camera aktiviert.
<b>Energie-management</b>	Das Fliegen im Lift schenkt Lili 3 Punkte.

**To do:**

\* prüfen, ob der Lift für denselben Flug erneut genutzt werden kann

### Das Plateau

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

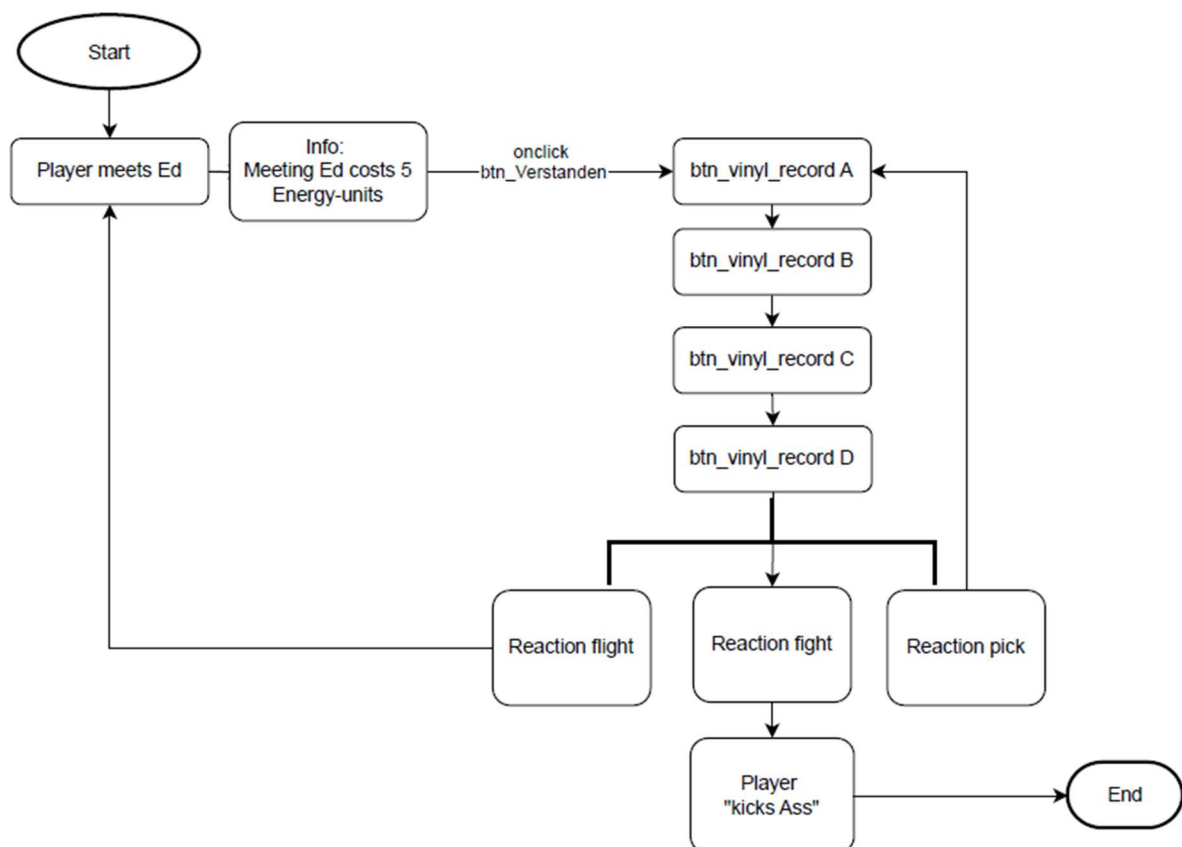
Das Hochplateau enthält folgende Interaktionen (in dieser Reihenfolge):

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

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

### 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.

<b>Einsatz</b>	Das Energie-Ei wird eingeblendet, nachdem die Hauptfigur durch das Particle system der Aussichtsplattform gelaufen ist.
<b>Audio</b>	Glockenspiel beim Betreten des Eis
<b>Energiemanagement</b>	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.



## Die Höhle

<b>Character</b>	Lili, Ken, She-Ken
<b>Interaktionen</b>	Sprudelsäule, Energie-Ei

Lili bewegt sich kriechend in die Höhle. Dort sieht sie 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.

<b>Animationen</b>	Ken hat einen Ablauf von zufälligen Animationen. She-Ken richtet ihre Gehgeschwindigkeit immer nach der Position von Ken aus.
<b>Sprites</b>	Herz

## UI

### Zu Spielbeginn

Camera Overlay mit Spielanleitung und Spielsteuerung

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

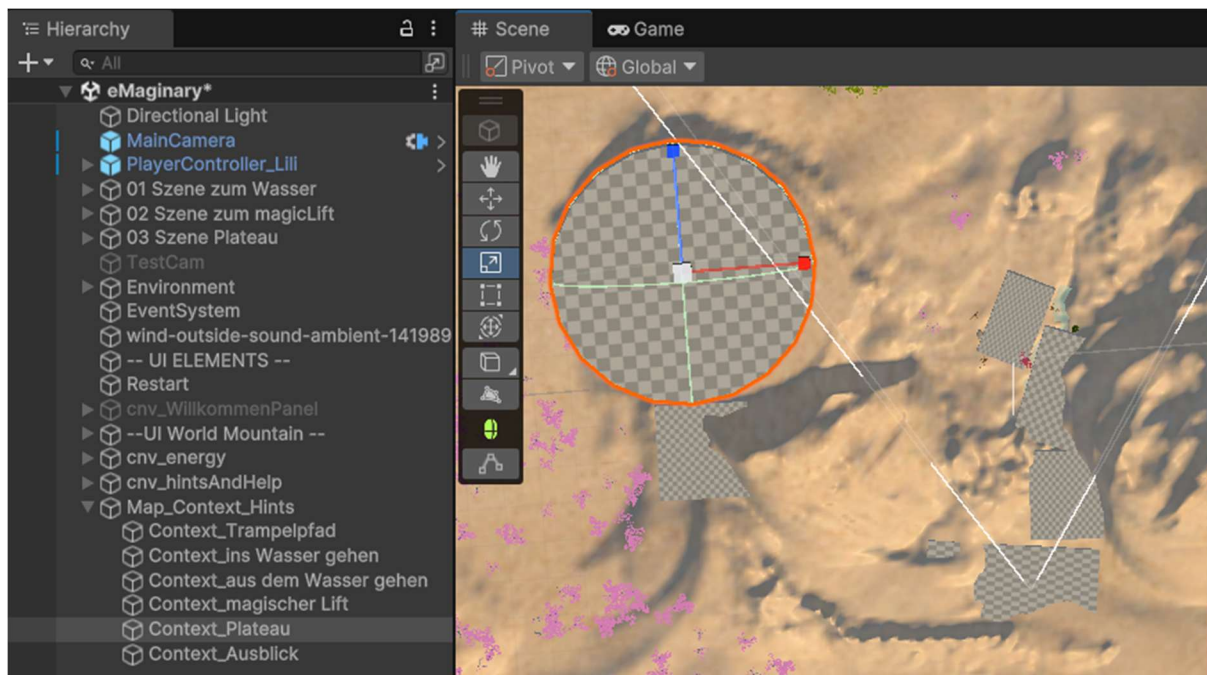
### Während des Spiels

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:

- Mehrere Charaktere einführen
  - Interaktionen mit Charakteren
  - Collider mit persönlichem Raum definieren
  - Umarmung als positives Erlebnis integrieren
  - Charakter tauschen: die Welt aus der Sicht des anderen Characters erleben. Dieser Character hat andere Spieloptionen
- Neue Spielorte
  - In der Höhle (Tropfsteinhöhle)
  - Unter Wasser (schwimmen & tauchen)
- Hauptfigur summt vor sich hin, wenn sie zufrieden ist