

A DEEP DIVE

Ein Projekt von Luca Remberg und Yannik Leon Kretschmer

BACKGROUND

Bisher gibt es wenige Möglichkeiten mit Lebewesen aus der Tiefsee zu interagieren und die Lebensräume mit eigenen Augen zu erfahren. Dokumentarfilme schildern das Leben zwar gut, aber wirklich greifbar wird es dadurch auch nicht. Es fühlt sich eher so an, als ob man durch den Bildschirm in eine andere Welt schaut. Des weiteren befassen sich die meisten Tauch-Spiele mit Korallenriffen oder sind eher unrealistisch und rein unterhaltend anzusehen. A Deep Dive ändert diese Problematik denn hier sind die Tiefsee und ihre Bewohner zum Greifen nah.

Als VR-Spiel bietet A Deep Dive dem Nutzer die Möglichkeit sich mit dem ganzen Körper auf die Tiefsee einzulassen und mit Hilfe von spielerischen Ansätzen beim Erforschen unterstützt zu werden.

ANFORDERUNGEN

Es sollte ein Spiel erstellt werden was auch von Nutzern ohne Erfahrung in VR leicht zu verstehen ist, aber komplex genug ist dass viele Informationen übermittelt werden können. Das Spiel soll von so vielen verschiedenen Menschen wie möglich gespielt werden. Um dies zu testen wurde das Spiel in mehreren Entwicklungsstadien verschiedenen Nutzern mit unterschiedlich viel Erfahrung im Bereich des VR-Gamings vorgelegt und auf die Erfahrungsberichte der Tester angepasst.

PROBLEME

11 Kilometer
Sauerstoffversorgung?



Das Unbekannte
Wer weiß, ob dort etwas
gefährlicheres als die lokalen
Gegebenheiten gibt?



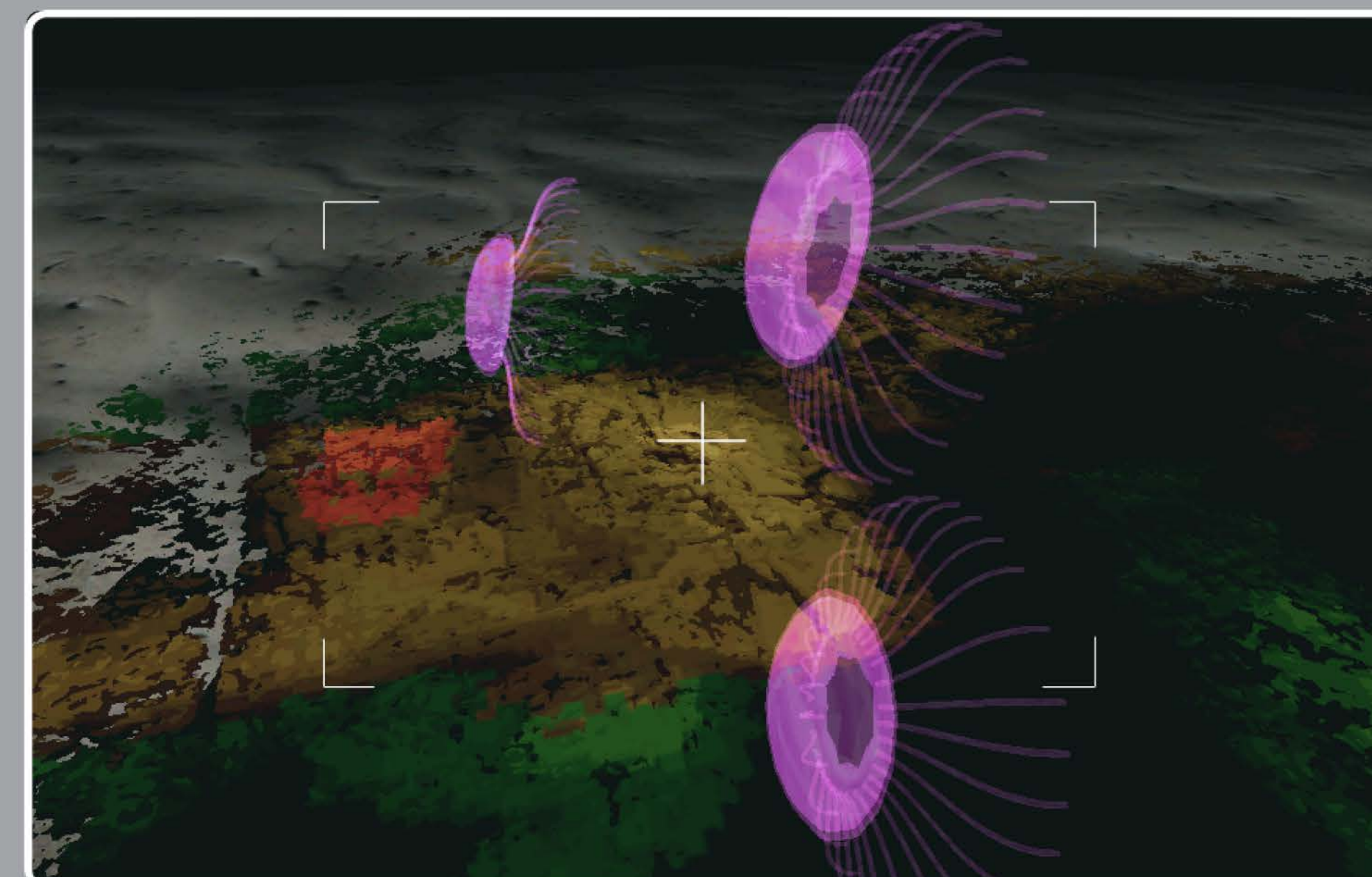
Druck von etwa 1070 bar
(Der Tauchweltrekordhalter
kann etwa 68 bar, aushalten)

Die Technik, die es nahezu
teurer macht dort hin zu
kommen, als ins All.



LÖSUNG

Um die Interaktion mit den sich bewegenden Tieren leichter umzusetzen wurde auf die Interaktion über eine Kamera zurückgegriffen.



Die beklemmende Dunkelheit der Tiefsee wurde mit Hilfe eines schwarzen Nebels dargestellt, welcher im Bezug auf einen Phobia-Modus manuell ausgeschaltet werden kann.

NEXT STEPS

Mögliche Erweiterungen und Verbesserungen des Systems würden sich mit der weiteren Gamification-Ansätzen, durch eine Begrenzung der Luft/Energie, sowie mit dem Hinzufügen weiterer Tiere, mit denen der Nutzer interagieren kann, befassen.

Unterstützt durch die TH-Köln.
Erstellt im Rahmen des Entwicklungsprojektes
WS21/22, betreut durch Prof. Dr. Hans Kornacher,
Fabian Friederichs und Jannis Möller

