

Projektantrag:

Edens Dawn – A Neon-Brutalist Puzzle Adventure

KONZEPT

Art der Webapp:

Ein First-Person-Puzzle-Spiel in Three.js, das den Spieler durch eine düstere Bunkieranlage führt. Ziel ist es, durch das Lösen von Rätseln zu entkommen.

User-Interaktionen:

- Bewegung durch die 3D-Welt (WASD + Maus)
- Rätsel lösen, Schalter aktivieren, Türen öffnen
- Überwachungskameras umgehen
- Hinweise entdecken, die die Story enthüllen
- Automatisches Checkpoint-System

USP & Zielgruppe:

- Atmosphärisches, dystopisches Puzzle-Abenteuer direkt im Browser
- Für Escape-Room-Fans, Sci-Fi-Liebhaber

GENERIERUNG

Geplanter Content:

- 3D-Spielwelt mit interaktiven Objekten
- Haupt Page mit Infos & Steuerungserklärung
- Fortschrittssystem mit Checkpoints

Dynamische Elemente:

- Kameras & Hindernisse pro Level variabel
- Spielverlauf beeinflusst Umgebung (z. B. offene Türen)
- Dynamische Licht- und Soundeffekte

Umfang:

- **Mindestens 3 Räume mit steigendem Schwierigkeitsgrad**
 - **Interaktive Objekte wie Schalter, Terminals & Kameras**
 - **Responsive Design für PC (16:9, 16:10, 4:3)**
-

DYNAMISIERUNG & INTERAKTION

Interaktionsmöglichkeiten:

- **Steuerung mit Tastatur & Maus**
- **Klick-Interaktionen für Schalter & Türen**
- **Automatische Rücksetzung bei Kamerasichtkontakt**
- **Checkpoints speichern den Fortschritt**

Customization:

- **Grafikoptionen (Low/Medium/High)**
 - **Anpassbare Neonlicht-Farben**
 - **Soundeinstellungen**
 - **Fullscreen-Modus**
-

TECHNISCHE UMSETZUNG

- **Three.js für 3D-Darstellung**
- **HTML, CSS, JavaScript für UI & Spielmechanik**
- **LocalStorage für Checkpoints**