Der Gegenstand und die Intention des Seminars Media Transformation war die Implementation individueller VR-Umgebungen unter der Verwendung von Unity, Blender und 4D. Das Projekt bildet ein Ausschnitt aus Mark. Z. Danielewski Romans “Das Haus”.

Für unser Projekt sind drei Räume und ein Haus entstanden, um eine möglichst weite Interpretation zuzulassen, so hat jeder von uns seinen eigenen Raum entwickelt damit die Stimmung der Buchszenen in unserem Projekt erlebbarer gemacht wird. Dafür haben wir versucht einen Fokus auf Farbsetzung, Minimalismus und Surrealität zu setzen. Unsere Räume sind sehr geringfügig eingerichtet, um den Minimalismus zu unterstreichen, die Farben der Räume sind eintönig und dunkel gehalten, um die Schlichte der Räume zu erhalten. Unter anderem nehmen wir direkt Bezug auf den Text, beispielsweise bauten wir in unserem Projekt einen langen Korridor, Treppen und einige Raumverschiebungen ein. Auch der Perspektivwechsel in die erste Person, im Vergleich zur 3.Person im Buch, ist aufgrund dieses Hintergrundes entstanden. Interaktive Elemente sollen ebenso die Immersion verstärken, wie auch einen Hinweis auf die Interaktiven Elemente des Buches geben. Andere Elemente wie die Musik, der Schnee, und die Zahnräder haben wir noch hinzufügt, um eine surreale Stimmung zu erhalten. Zudem wollten wir eine abstrakte Verzerrung durch den Sternenhimmel in einem der Räume erreichen.

Um den Spieler zu bewegen drückt man den Cardboard Knopf. Die Ladekreise zeigen Aktionen an, zum Beispiel beim anschauen der Laternen.



