

Interaktion im räumlichen Kontext  
VR-Konzept

Island-Game

# *Solar-Eclipse-Escape*

# Aufgabe

Gestaltung einer eigenen digitalen 3D-Welt. In dieser Welt die gegebenen Interaktionsmöglichkeiten auf interessante Art und Weise einbauen. Erstellen eines spannenden Erlebnis unter Berücksichtigung des realen Raums.

# 01\_Ideation

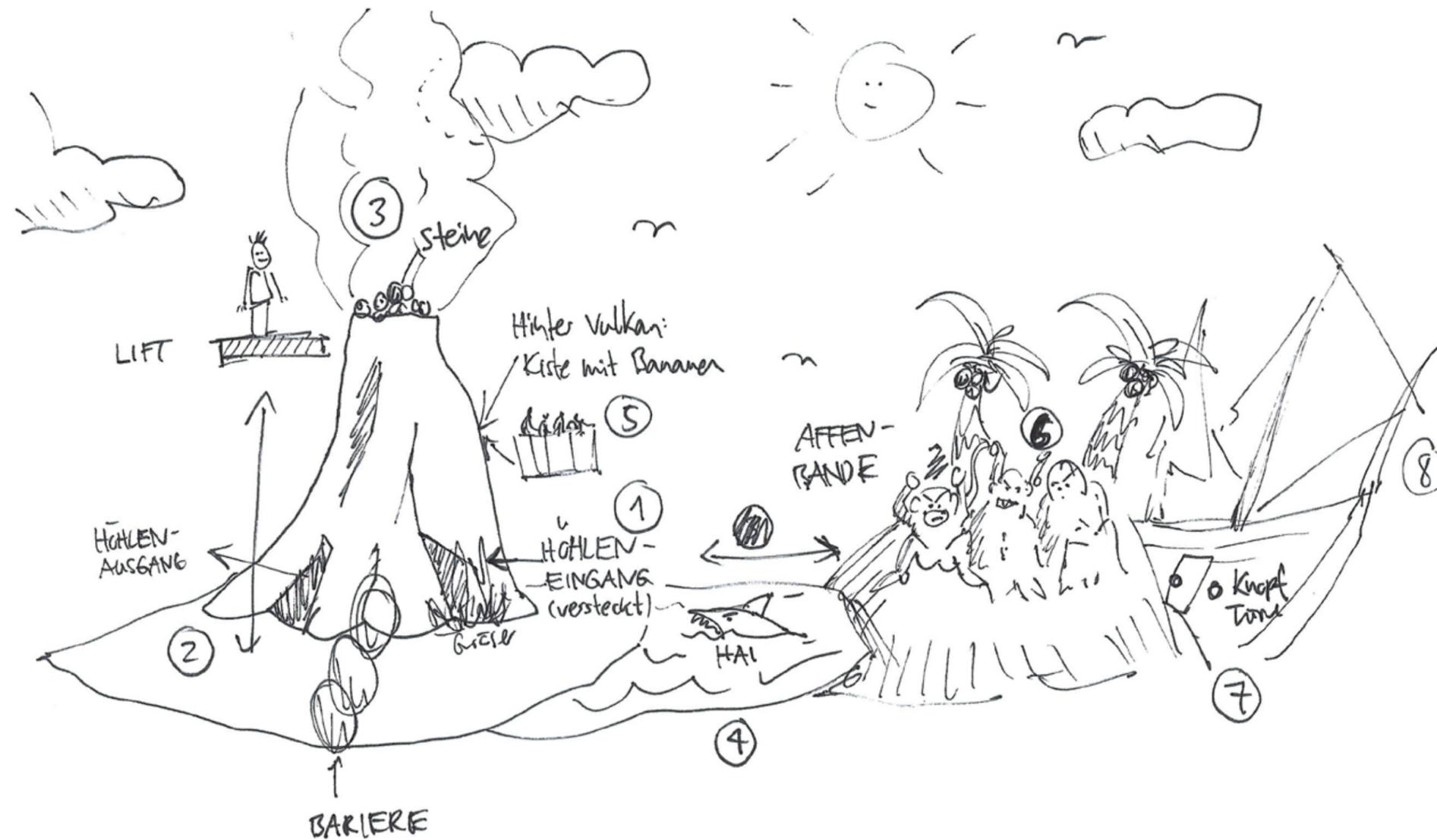
## «Solar-Eclipse Escape» – Spiel

Die Inseln muss nach nützlichen Gegenständen durchsucht werden: es sollen Werkzeuge und Waffen gefunden werden, um den Weg und Hindernisse durch das Labyrinth der Inselgruppe zu meistern. Man muss schwierige Aufgaben lösen, Hindernisse überwinden, Objekte und feste Gegenstände bewegen versuchen und/oder werfen, um Schalter zu betätigen, bzw. Türen zu öffnen.

Die Inseln werden immer herausfordernder, je weiter man voranschreitet. Es gibt versteckte Höhlen und geheime Bereiche, die entdeckt werden müssen. Auf der letzten Insel angelangt, stellt einen sich die grösste Herausforderung: das rettende Funkgerät auf der jetzt sichtbaren gekenterten Yacht in seinen Besitz bringen.

Sobald das Schiff erreicht ist, muss schnell gehandelt werden, um gerettet zu werden das Spiel ist gewonnen.

## Ideenskizze



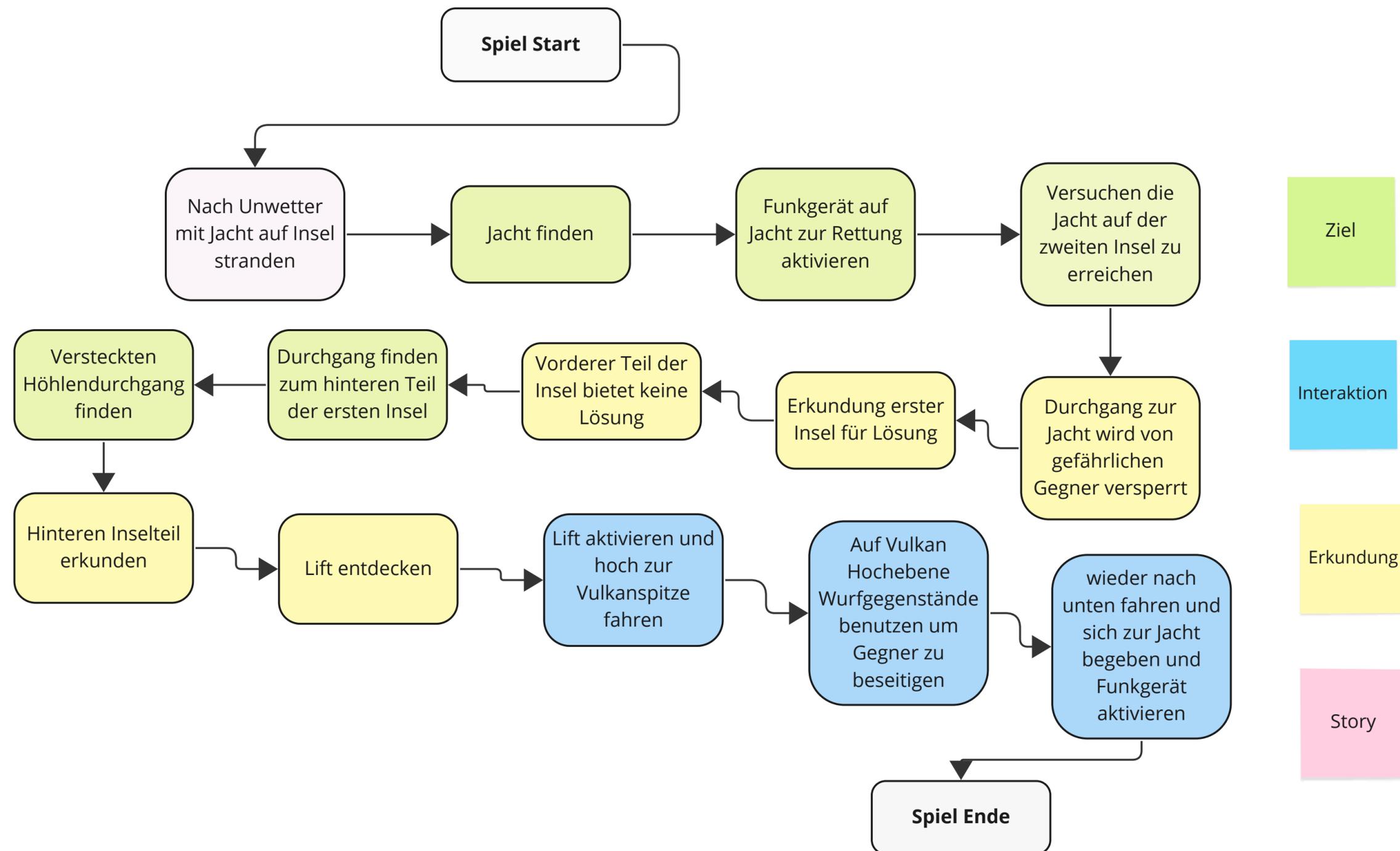
- ① Höhleneingang finden
- ② Lift benutzen
- ③ Steine runter werfen für Brücke bauen

- ④ Im seichten Wasser Brücke bauen
- ⑤ Versteckte Kiste hinter Vulkan öffnen → Bananen

- ⑥ Affenbande auflösen mit Bananen
- ⑦ Türe zu Schiff öffnen
- ⑧ Spiel Ende

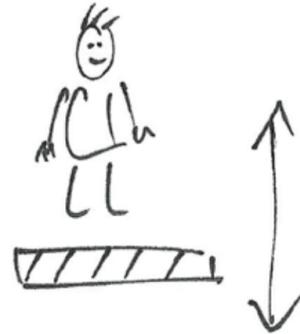
# 02\_Konzeption

# Flow Game



### Mögliche Interaktionen auf Insel

LIFT AKTIVIEREN



GEGENSTÄNDE WERFEN



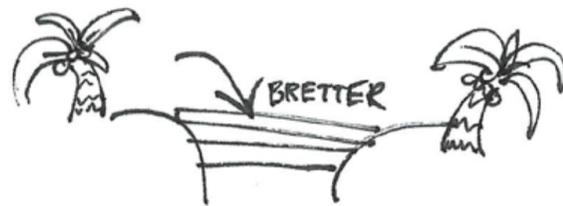
OBJEKTE ENTFERNEN



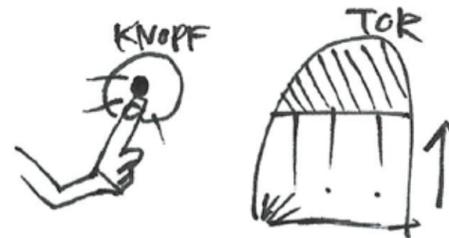
ANGELN



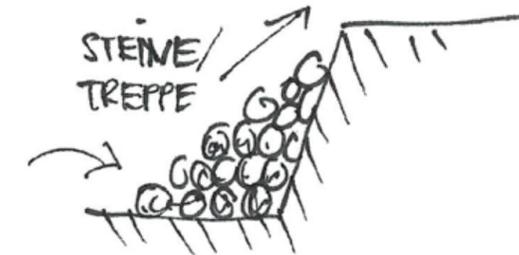
WEGE BAUEN



DURCHGÄNGE ÖFFNEN



OBJEKTE STAPELN



DINGE SAMMELN



# Moodboard



# 03\_Umsetzung

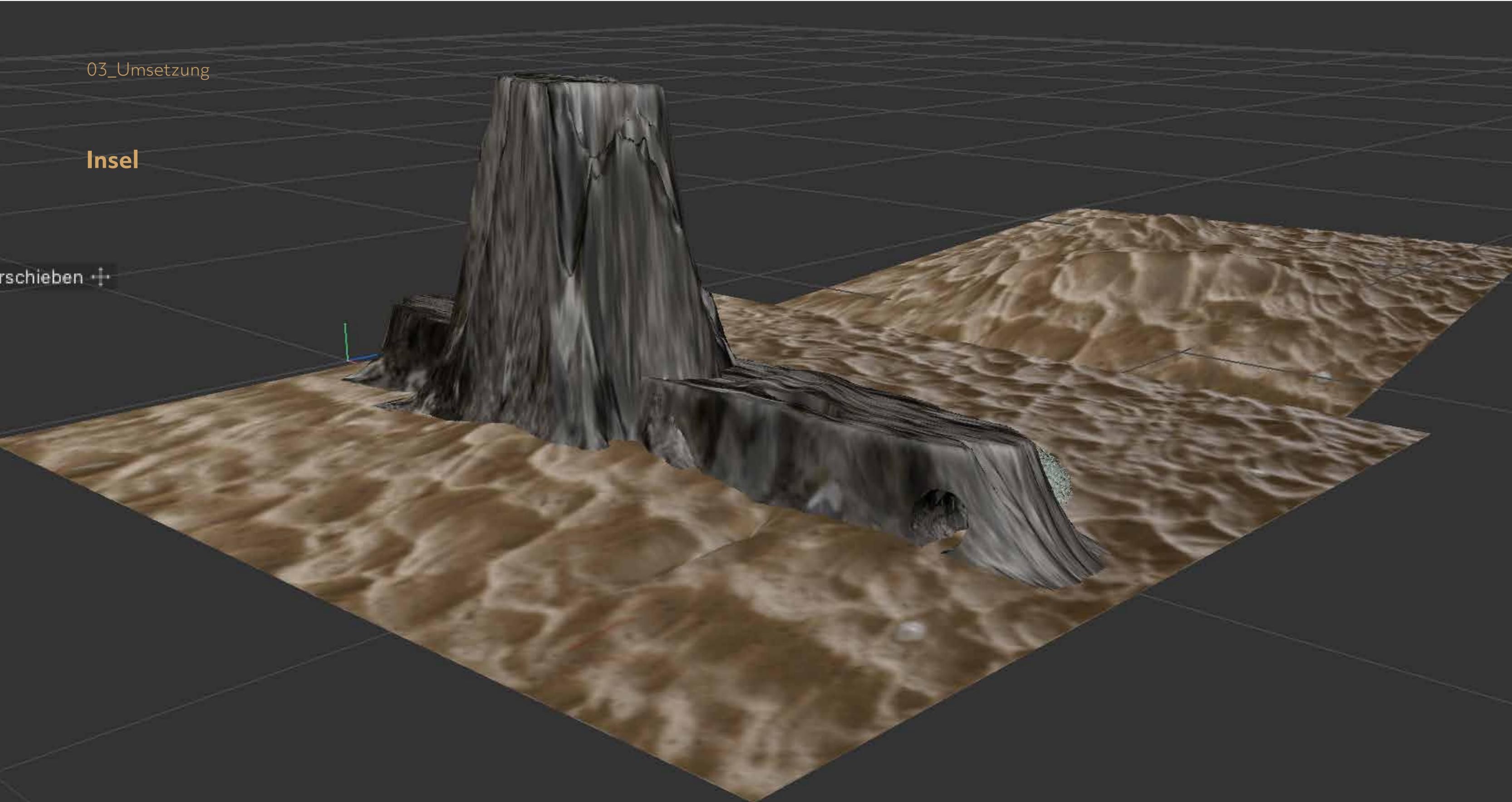
## Sphere



03\_Umsetzung

**Insel**

rschieben +



Assets



# 04\_Interaktionen

## Ablauf/Interaktion



### Höhleneingang

Im ersten Abschnitt muss man den Höhleneingang finden um auf die zweite Hälfte der Insel zu gelangen.



### Liftplattform

Als nächstes muss man die Plattform besteigen – es wird ein Lift aktiviert und man wird auf den Vulkan hoch befördert.



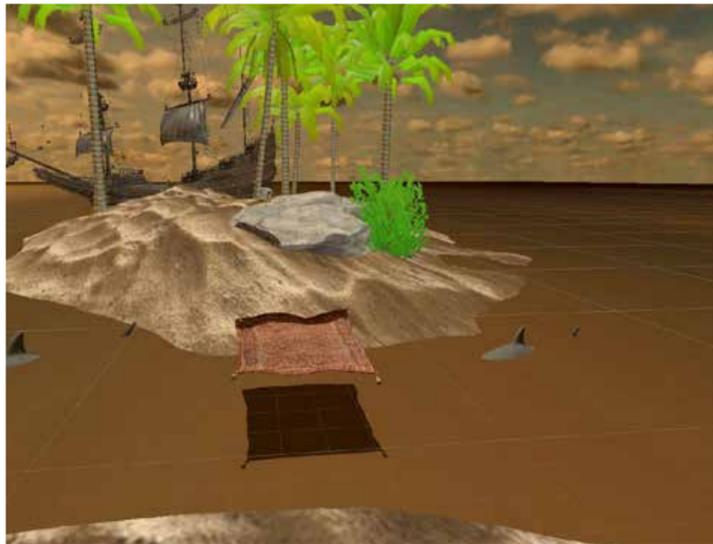
### Vulkanspitze

Auf dem Plateau angelangt, muss mit den Steinen und Gegenständen versuchen, die Haie, welche den Weg zum rettenden Schiff versperren, abzuschiesen. Da die Distanz relativ weit ist, muss man die Steine zuerst in die Nähe der Haie auf den Strand werfen.



### Strand

Nun ist man nah genug und kann die Haie mit den Wurfgeschossen beseitigen.



### Fliegender Teppich

Nachdem die Haie beseitigt worden sind, erscheint ein fliegender Teppich, welchen man als Brücke nutzen kann, um auf die andere zweite Insel zu gelangen.



### Piratenschiff

Als letzten Schritt muss man das noch intakte Piratenschiff besteigen, mit welchem man dann davon segeln kann.

*Next Level.*