

Scream Park VR

Ein Multiplayer Virtual Reality Escape Game

Scream Park VR entsteht in Zusammenarbeit mit der Lightshape GmbH & Co. KG. Ziel des Projekts ist es, die Idee des Escape Rooms in die virtuelle Realität zu übertragen und in Vergnügungsparks als next generation Experience anzubieten. In einem Escape Room werden mehrere Spieler in eine Umgebung eingesperrt, aus der sie durch das Lösen von Rätseln entkommen müssen.

Das Holodeck von Lightshape ermöglicht zusammen mit der von uns entwickelten Software, mehrere Spieler in VR in ein und das selbe Level zu laden. Durch das Tragen von potenten Rucksack-PCs sind die Spieler nicht Kabelgebunden und können sich auf der 7m x 7m großen Spielfläche frei bewegen.

Gemeinsam begeben sie sich auf eine etwa 10-Minütige Experience, in der sie sich in einem alten, verlassenem Vergnügungspark wiederfinden. Ein Zauberer, der dort einst gelebt und gearbeitet hat, will die Welt zerstören. Er öffnete ein Portal, durch das böse Wesen und Geister zu kommen drohen. Die Spieler müssen sich ihren Weg durch das Haus des Zauberers bahnen und das Portal wieder schließen.

Projektname	Scream Park VR
Produktionsort	HdM Institut für Games
Kunden	Vergnügungsparks
Zielgruppe	Vergnügungsparkbesucher ab 12 Jahren
Genre	Escape, Horror, Suspence
Spieleranzahl	3
Engine	Unity3D
Spielfläche	7m x 7m
Head Mounted Display	Oculus
Controller	Leap Motion



Game Design

Die Entwicklung eines Videospiele beginnt immer mit der Konzeption. In Brainstormings, die teilweise zusammen mit dem Art Department gehalten wurden, haben wir uns erst mal ein Setting überlegt.

Nun war es wichtig, so schnell wie möglich konkrete Konzepte für Level- und Gameplaydesign zu entwickeln, damit die anderen beiden Departments mit ihrer Arbeit beginnen konnten. Dazu haben wir das Gamedesign Team in mehrere Untergruppen aufgeteilt: Level-, Gameplay- und Narrative Design.

Dabei sind alle eng miteinander verwoben. Und so entwickelten wir das Haus des bösen Zauberers am Rande des Vergnügungsparks, in dem man diverse Rätsel lösen muss, um das Portal endgültig zu schließen. Währenddessen wurde auch eng mit den anderen Departments gearbeitet. Mit Art wurde das visuelle Design besprochen und in Zusammenarbeit mit Tech wurden die nötigen Scripts in der Unity3D Engine entwickelt und getestet.

Tech

Die Tech Abteilung setzt das theoretische Konzept des Gamedesign in die Tat um. Außerdem wurde das technische Fundament entwickelt, in dem wir mehrere Spieler in das selbe Level laden können, obwohl jeder User seine eigene Instanz des Spiels auf seinem Rechner laufen hat. Jede Aktion und jedes Event wie das Öffnen einer Tür oder das Erfüllen eines Zieles oder Subzieles in einer Aufgabe benötigt ein eigenes Script. Damit diese richtig umgesetzt werden, haben sich Programmierer und Game Designer zusammengesetzt. So konnte dann auch gleich das neue Feature getestet und zur Not angepasst werden. Auch im Tech Team gab es unterschiedliche Aufgabenbereiche wie das Schreiben der Quest Scripts, des Backends, Partikel Effekte und das Einpflegen der Sounds über FMOD.

Art

Die kreativen Köpfe in der Art Abteilung sind für die visuelle Umsetzung des Spieles zuständig. Zu Beginn werden sogenannte Moodboards erstellt, die die allgemeine Stimmung und das Farbschema der Szenen einfangen. Nachdem erste Konzepte vom Game Design erstellt wurden, haben die Künstler Konzeptzeichnungen erstellt, in denen das Level und die Assets eine konkrete Form bekommen haben. Diese wurden wiederum mit dem GD Team reviewed und nach Absegnung beider Teams in Maya modelliert. Zusätzlich wurden noch Texturen und Materials erstellt, die die Modelle aufhübschen sollten. Auch hier war eine enge Zusammenarbeit mit dem GD Team notwendig.