

Klasse 2021/22

# Keep Cooking VR

Pre-Production - Design Dokument

Ian Memic, Felix Kaspar  
24.9.2021

## Core Design

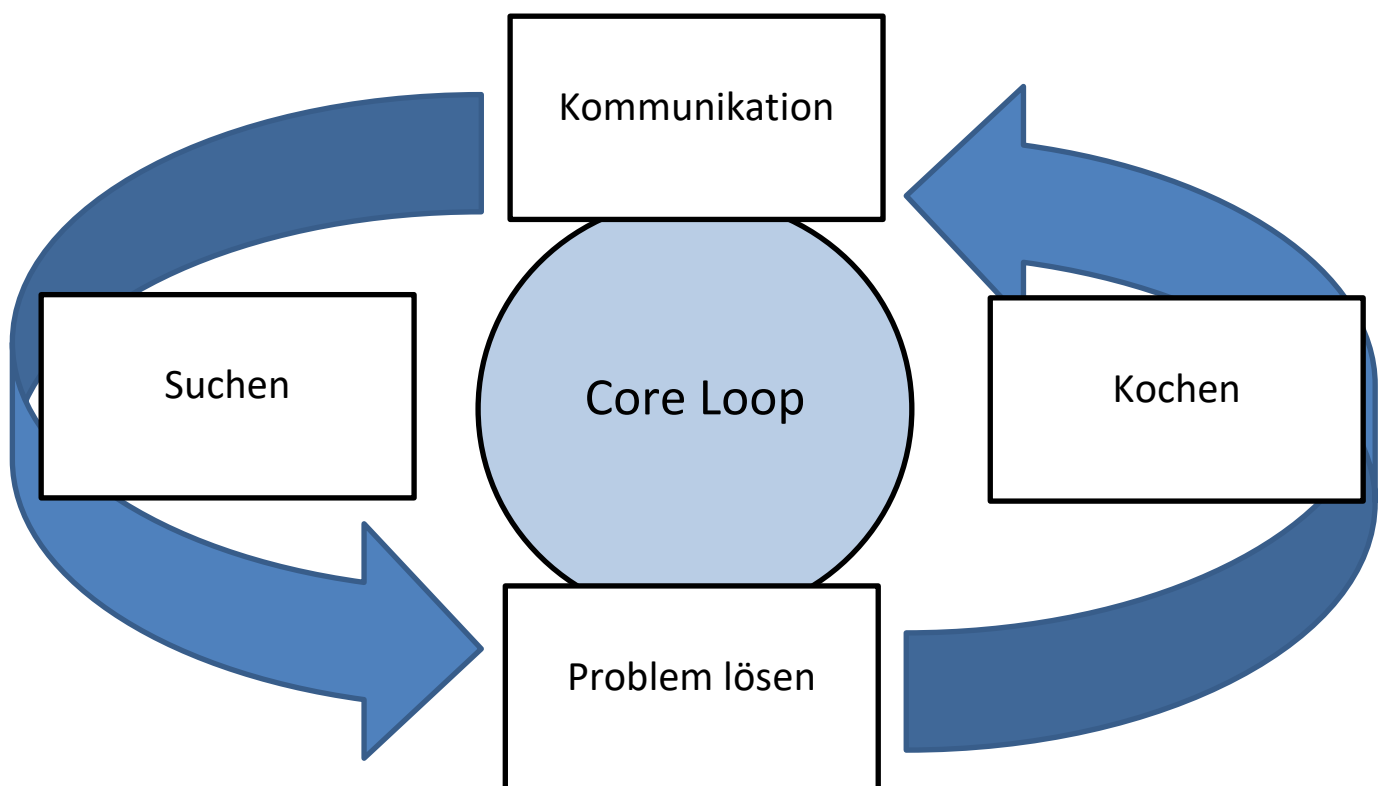
### Tagline

*Erstellen Sie eine aussagekräftige Tagline*

*Keep Cooking ist der nächste Schritt, um jegliche Freundschaft zwischen dir und deinen Freunden zu zerstören. Du befindest dich in einer VR-Küche und wirst von Aliens festgehalten, um das Perfekte Gericht zu kochen. Doch fehlt dir das Wissen, um das feinste zuzubereiten, du bist auf deinen Freund am PC angewiesen, um dir die richtigen Zutaten zu diktieren. Stelle dich verrückten Tomaten und anderem Gemüse und koche das perfekte 5 Sterne Menü!*

### Core Loop

*Beschreiben Sie den Core Loop des Spiels*



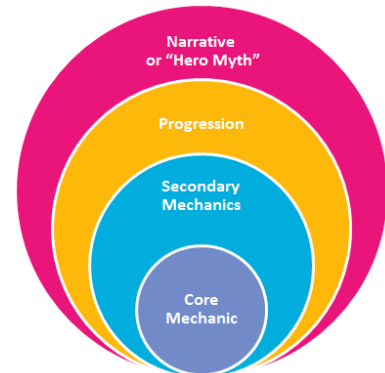
#### *Weiterführender Erklärtext zum Core Loop*

- *Kommunikation: Das Rezept ausfindig machen und Planung der Ausführung*
- *Suchen: Die Regale und Kästen nach den richtigen Zutaten durchsuchen.*
- *Problem lösen: Die Handhabung des jeweiligen Ingrediens herausfinden.*
- *Kochen: Rezept ausführen und abgeben.*

## Core Diagramm

Befüllen Sie die einzelnen Ebenen des Core Diagramms und beschreiben Sie diese kurz

	Core	Beschreibung
	Core Mechanic	<i>Kochen: VR-Spieler muss mit unterschiedlichen Zutaten kochen</i>
	Secondary Mechanics	<i>Navigieren und Kontrollieren: PC-Spieler ungestützt VR-Spieler durch Anweisungen und einschalten von Maschinen</i>
	Progression	<i>Neue Rezepte, Maschinen und Zutaten freigeschalten.</i>
	Narrative	<i>Gefangen in einer Alien Küche musst du versuchen durch gutes Kochen nicht selbst als Mahlzeit zu enden</i>



## Design Pillars

Erstellen Sie drei eindeutige Design-Pillars für ihr Projekt

### Kommunikation

- Kommunikation zwischen PC- und VR-Spieler
- PC / VR – Spieler haben nie die ganze Information -> Muss zusammengesetzt werden.

### Indirekter Stress

- Stress verursacht durch den Spieler
- Kein Stress aufgrund Timer, die starten, sobald ein Level beginnt.
- Ein Gast kann nicht gehen.
- Alle Verluste sind selbst verursacht.

### y

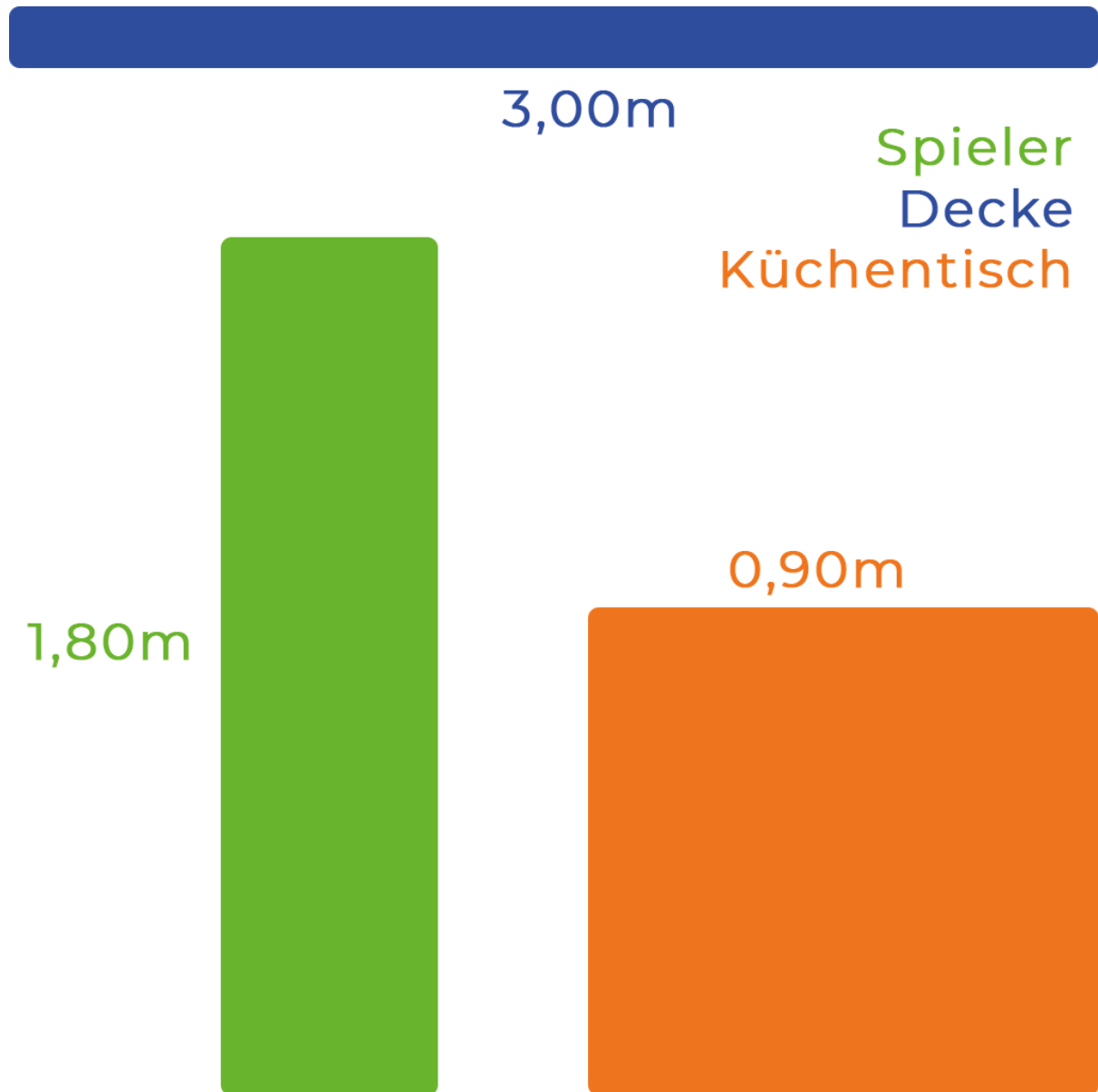
- Entdecken & Lernen der Rezepte & Zutaten.
- Feedback, bevor ein Gericht kaputt geht, um es verhindern zu können.

## Größenreferenz

*Erstellen Sie ein Mockup als Größenreferenz*

*Spielwelt ist gleich groß wie die reale Welt*

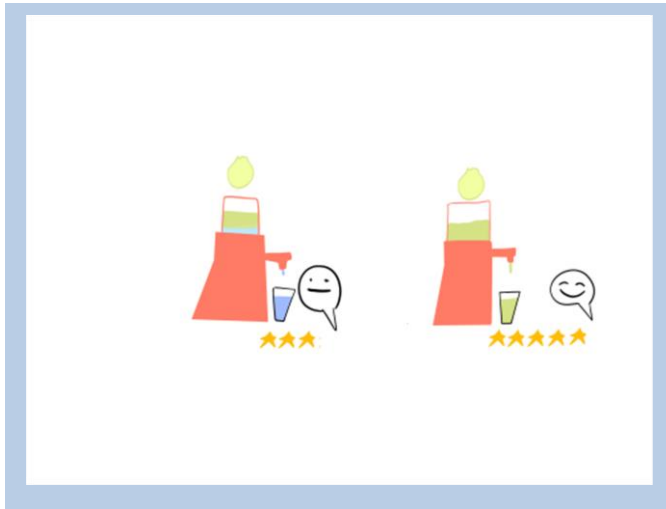
*Spieler hat die reale Größe des Spielers ca. 1,80m.*



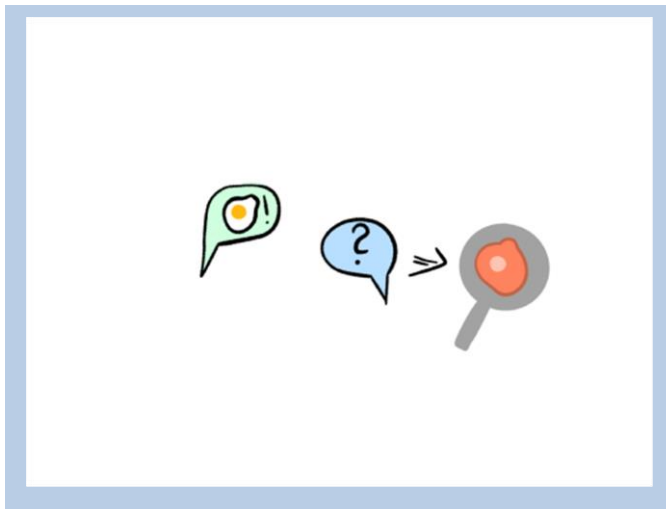
Quelle: GDC Talk "The Level Design of God of War"  
<https://www.youtube.com/watch?v=eSB29qx6sWw&t=2809s>

## Core Situations

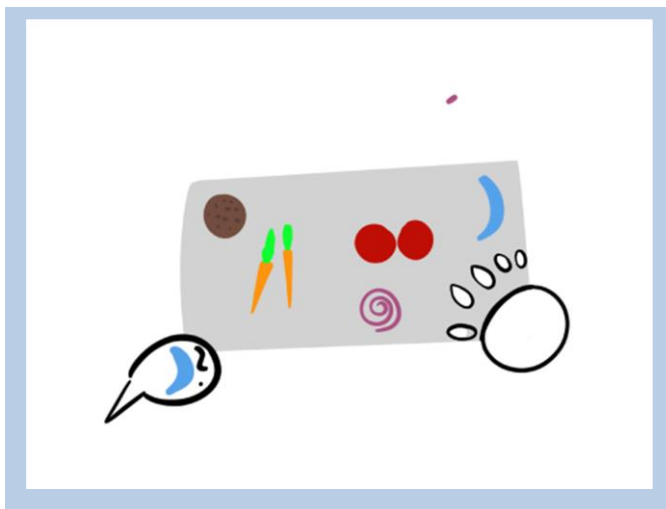
Beschreiben Sie drei typische Core Situationen



- Kochen
- Man muss die Ingrediens In den Richtigen Maschinen verarbeiten. Das Produkt hat Qualität und man muss eine bestimmte Qualität erreichen um den Kunden zufriedenzustellen.
- Die Qualität eines Produkts verringert sich, wenn etwas z.B. verbrennt oder auf den Boden fällt.



- Probleme lösen / Misskommunikation
- Dadurch dass beide nicht das ganze Bild vor sich haben, müssen sie permanent kommunizieren, um sicherzustellen, dass das richtige Rezept zubereitet wird.
- Wenn das falsche gemacht wurde, verringert sich die Qualität des Produkts.



- Suchen
- Man hat Ingrediens die von dem PC-Spieler beschrieben werden.
- Man muss das Richtige Ingrediens ausfindig machen, aber da es Alien-Ingrediens sind kann man nicht einfach auf z.B. Apfel zurückgreifen.

## Styleguide

*Überlegungen zum Moodboard: Umgebung, Beleuchtung, Ambiente...*

Umgebung ist fremd, aber nicht bedrohlich. Die Küche ist gemütlich, aber man findet sich nur zurecht wenn man Kommuniziert. Alles ist eng beieinander, damit man überall hinkommt.

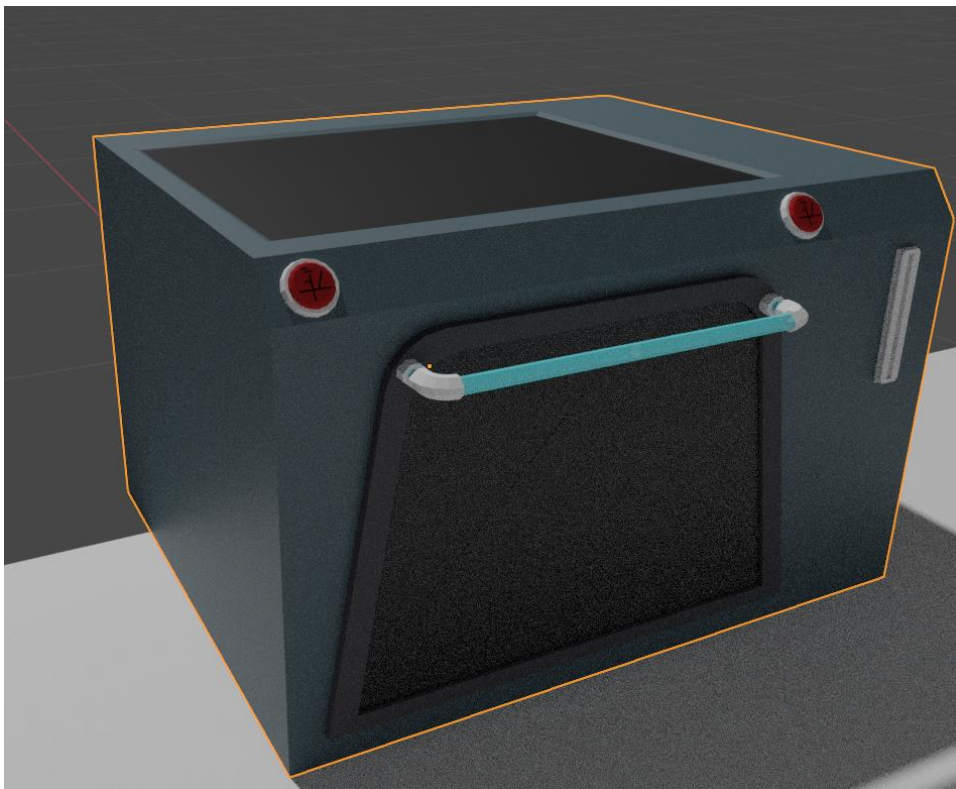
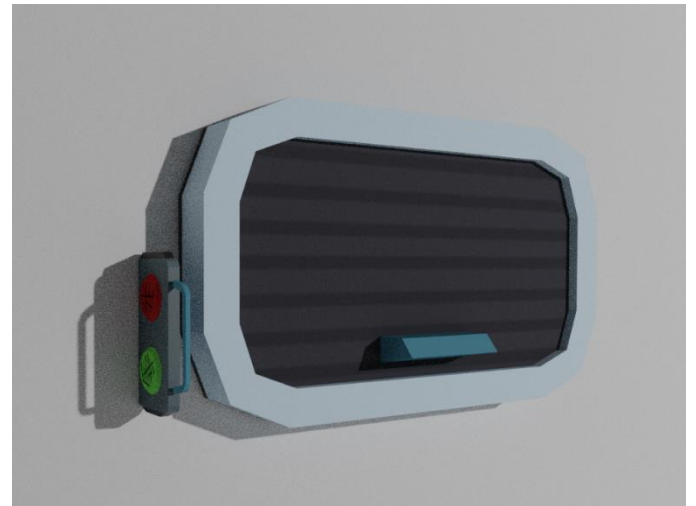


Quelle: Raúl González <https://www.artstation.com/artwork/g2gVPx>

*Überlegungen zur Conceptart: Form, Farbe, Schattierung, Komplexität, Polycount, Texturauflösung*

Low Poly aber Rundungen dürfen leicht gerundet sein. Kleine Details werden mit der Textur erzielt. Unity Default Lights. Texturen enthalten aber schon teilweise Schattierungen. Farben sind freundlich, aber nicht zu bunt.

Texturauflösung: 1024x1024



## Setup

*Überlegungen zu Systemanalyse: Welche Module/Systeme werden primär am Anfang benötigt? Kosten/Nutzen der Systeme analysieren und Overengineering vermeiden.*

Oculus Quest Integration, Open XR -> Für VR

Grabbing System

Interaction & Rezepte

*Überlegungen zu Unity Assets: Kann man bereits fertige Module finden und verwenden?*

Oculus Quest Integration stellt uns das VR-Camera-Rig & Hands zur Verfügung.

## Checkliste

### Design

- Tagline
- Core Loop
- Core Diagramm
- Core Design Pillars
- Situationsbeschreibungen
- Größenreferenz

### Gestaltung

- Moodboard
- Styleguide

### Tech

- Systemanalyse
- Modulanfrage
- Projektsetup

### Abgabe

- Designdokument
- Präsentation
- Wiki
- Trello
- Projektsetup
- Team Stream