

april 2021

by

ViRA

Virtual Reality Applications

chapter -6


BEYOND REFLECTIONS

where the adventure begins with the pursuit of our own identity



HELLENIC REPUBLIC
Ministry of Culture and Sports

με την επιχορήγηση του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού



Το Beyond Reflections είναι μια ψηφιακή αφηγηματική εμπειρία πρώτου προσώπου, που πραγματεύεται ζητήματα ταυτότητας, σχέσεων και βίας, τοποθετημένα σε ένα περιβάλλον αποδομημένο και σουρεαλιστικό, επιτρέποντας στους παίκτες να ερμηνεύσουν τα γεγονότα και τις εικόνες όπως επιθυμούν. Οι παίκτες καλούνται να ανακατασκευάσουν το παρελθόν τους μέσω μιας σειράς ασαφών αναμνήσεων που απεικονίζουν γεγονότα της ζωής τους.

Βασικές αρχές σχεδιασμού αποτελούν η σύνδεση της βίας με την αποκτήνωση του ανθρώπου και της ανθρώπινης ταυτότητας με την έκφραση του προσώπου, υπαγορεύοντας ότι οι χαρακτήρες του Beyond Reflections μπορεί να γίνουν Απρόσωποι καθώς απομακρύνονται ο ένας από τον άλλο. Οι παίκτες μέσα από ένα ταξίδι στην ενδοσκόπηση, σχηματίζουν το δικό τους πρόσωπο ως αποτέλεσμα των αποφάσεών τους.

ViRA Virtual Reality Applications (Όλγα Χατζηφώτη, Χριστίνα Χρυσανθοπούλου, Ρένια Παπαθανασίου)

με την επιχορήγηση του Υπουργείου Πολιτισμού και Αθλητισμού



Οδηγίες:

Κίνηση κάμερας: κίνηση ποντικιού

Κίνηση παίκτη: WASD ή Βέλη

Αναπήδηση: Space

Τρέξιμο: Shift + WASD ή Βέλη

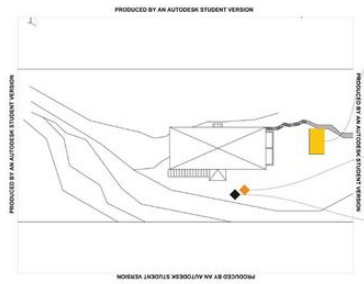
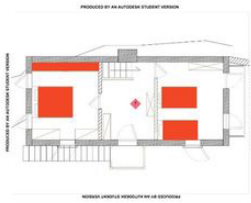
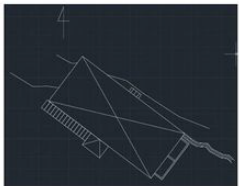
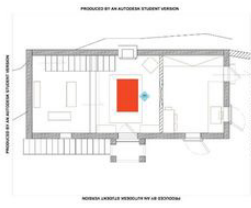
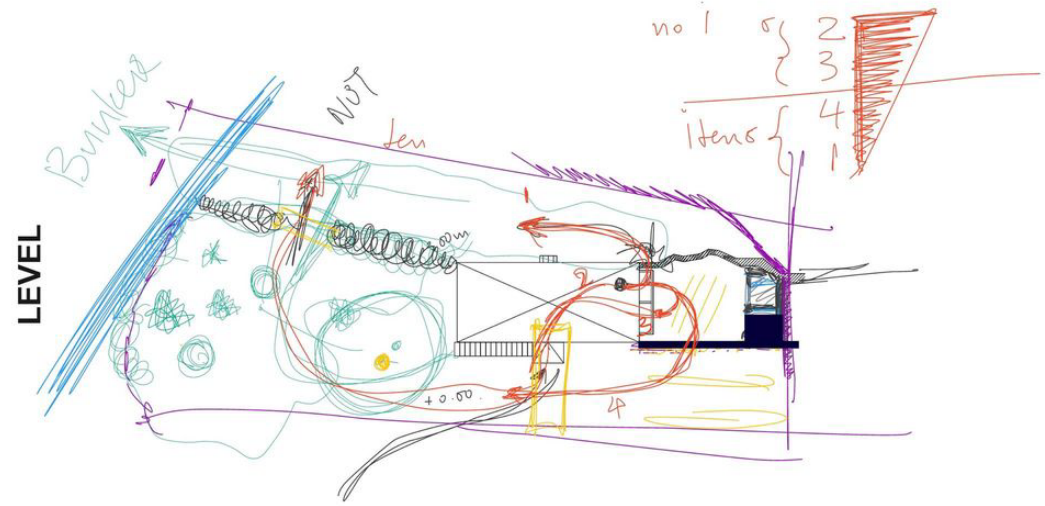
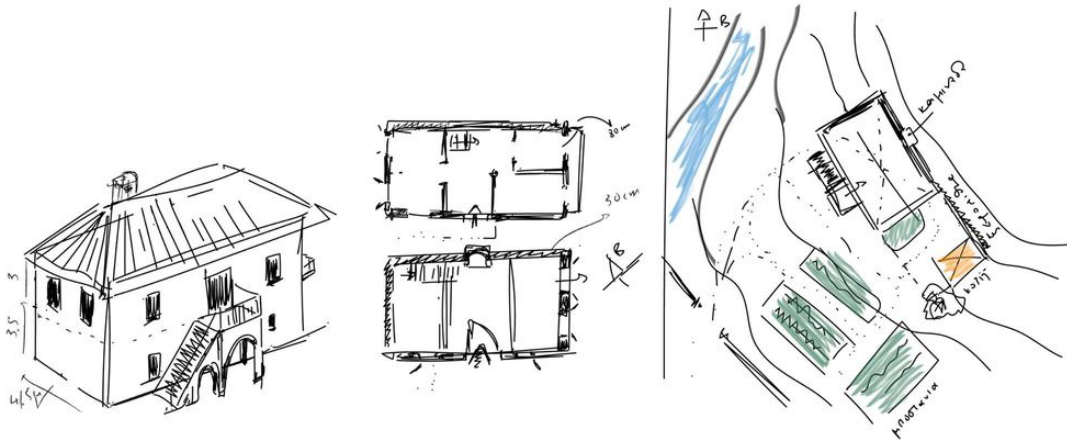
Διάδραση / Επιλογή αντικειμένων: F

Άνοιγμα / Κλείσιμο Main Menu: Esc

Σύνδεσμοι:

<https://viradesign.itch.io/beyond-reflections>

www.vira.design/files/public/BeyondReflections/BeyondReflections.mp4



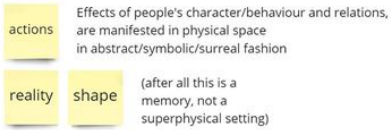
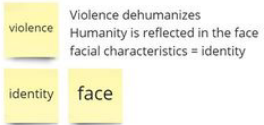
is this the hiding location of the other child during hide and seek?

child

starting location



MAIN CONCEPTS



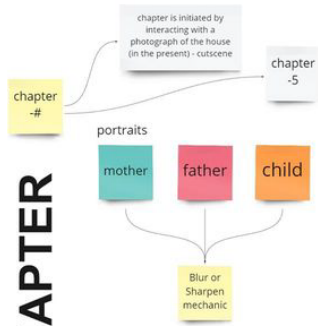
Everything is memories.
It's all in the past.
Each chapter is a living snapshot/photograph of
the past that you can experience in first person.
> Time feels static or slow

*E.g.
Other humans don't move
around or do activities.
They do slightly shift position or
go over the same motion.
Wind does make trees sway.
There is mild animal movement
(more like living in a gif than an
still image :P)

PREMISE

The end is the present.
The end reveals your face.
Your face is shaped by your choices in key events on the axis of violence/non-
violence.

THIS CHAPTER



We need three clean portraits basically
And we need to partially deform them using whatever method
the interactive mechanic will use (UNKNOWN YET)
Initial value: 50%

We need a base character profile for the three individuals
We need additional commentary text as a response to
player actions at intervals of 25% in both directions:
i.e. 0% 25% (50% is default) 75% 100%

1 base text for each character
4 additional text snippets per character.

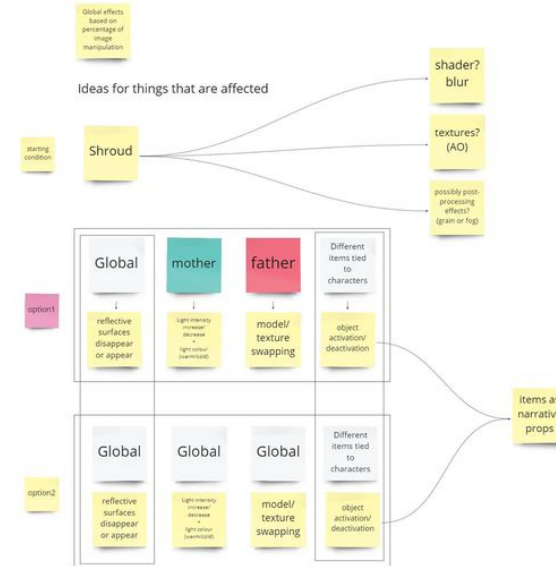
Remember/Define Interactions



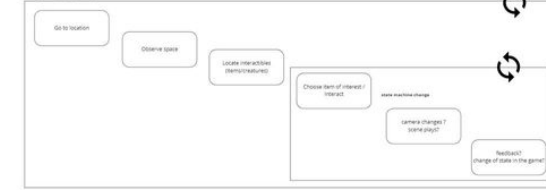
Dialogue-based

Materialization in space

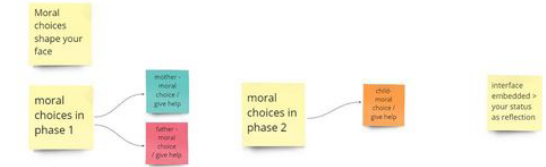
After each interaction with other humans (in the portrait manipulation interface)
>> impact on world commensurate with deformation



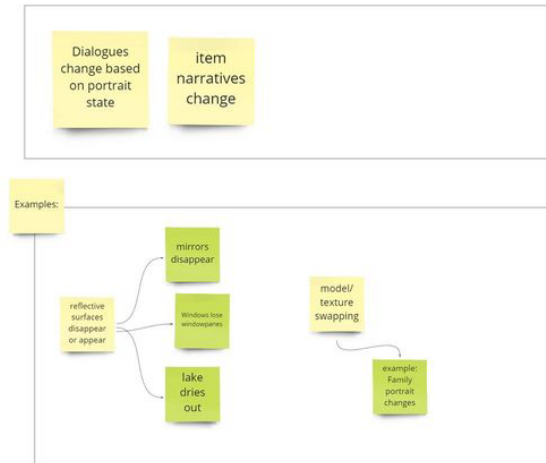
Core gameplay loop



KEY MECHANICS



Narrative reflects relationships





www.vira.design



ViRA
Virtual Reality Applications