

KONZEPT für das Fucked Up VR Project

Idee

In diesem Projekt befindet man sich in einer 3D Umgebung, welche ein mystischer Wald ist. Die Aufgabe des Players ist es drei kleine Steine zu finden, welche für den Zauber Mutter Erde benötigt werden. Wenn der Spieler die Steine in der Umgebung aufsammelt, werden diese automatisch in die dafür geschaffene Einkerbung eines „Altars“ abgesetzt. Wenn der letzte Stein gesammelt worden ist beginnt ein Lied zu spielen und die Erde, gegenüber dem Altar, beginnt sich zu drehen. Somit hat der Spieler es geschafft den Zauber in Kraft zu treten.

Ursprünglich als VR Applikation für Oculus Rift (oder HTC Vive) gedacht

Funktionen

User kann sich frei teleportieren und die Steine aufheben. Wenn alle drei Steine gesammelt sind dreht sich der Globus und eine Melodie beginnt sich abzuspielen.

Assets

Altar

Drei Steine

Erde

Wald

Zeitplan

VP

VR Project ☆

VR Project

Board

Diagramme

Zeitplan

...

Schneeberger Alina

Mitglieder

Filter (0)

Gruppieren nach Bucket

Aufgabe

to do

done

help

+ Aufgabe hinzufügen

○ Music played
28.03. ...

○ Collisionsabfrage
28.03. ...

○ Globus spinning Script
25.03. ...

○ 3 Steine anfertigen
20.03. ...

○ Altar anfertigen
11.03. ...

○ Globus spinning
18.03. ...

○ restart game
25.03. ...

+ Aufgabe hinzufügen

○ Scene in Unity grob fertig
11.03. ...

○ Teleport Area
11.03. ...

○ Throwable
11.03. ...

+ Aufgabe hinzufügen

○ Projekt angelegt
26.02. ...

○ Repository angelegt
26.02. ...

○ Assets raussuchen
04.03. ...

○ Steam VR importieren
04.03. ...

+ Aufgabe hinzufügen

Aufzeichnungen für Doku und Status (18.03.2020)

26.03.2020 Beginn

VR Projekt Idee Konzept erstellen

04.03.2020

Konzept erstellt, Assets rausgesucht, Wald in Unity importiert und angepasst – compiler Fehler durch einen Shader (oder ähnliches) konnte nicht gelöst werden dadurch ein neues Asset gesucht – dieses dann eingefügt in die Szene und zurechtgemacht

11.03.2020

Oculus Rift Headset funktioniert nicht lange nach Lösung gesucht restarted und zurückgesetzt aber hat nicht funktioniert

Als Lösung auf HTC Vive umgestiegen, dann Projekt gecloned in Repos dort – dauert extrem lange wegen Wlan Problemen

Player eingefügt

Teleport Points eingefügt um Alternative vorzusorgen – funktioniert

Teleport Area Try:

<https://unity3d.college/2017/07/18/create-a-vr-teleport-system-in-your-unity-game-with-the-steamvr-interaction-system/>

Status 18.03.2020

Teleport Area fertig – User kann sich frei bewegen; Szene fast fertig aufgesetzt – Steine fehlen noch und Erde

Scripts fehlen noch ganz

Wenn throwable script auf object gegeben wird fällt es durch den Boden wenn man auf Play klickt – weiß nicht wieso