



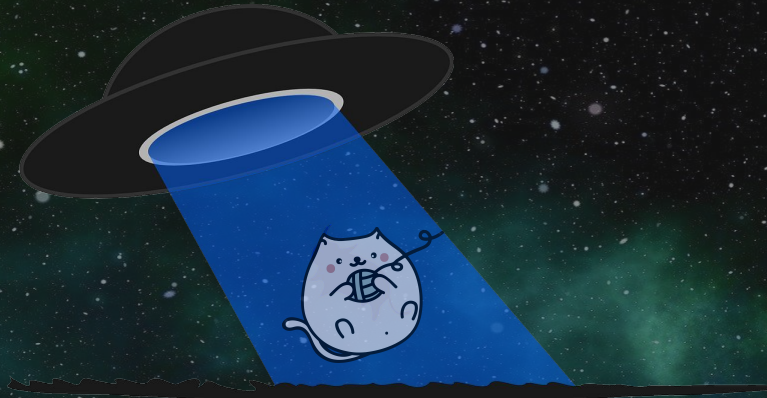
~Fly me to the mooncake~

Praktikum Virtual Reality
Alexandra Ginger und Elizabeth Bouquet



Die Idee

“Ein intergalaktischer Toon-Rail-Looter mit Flausch”

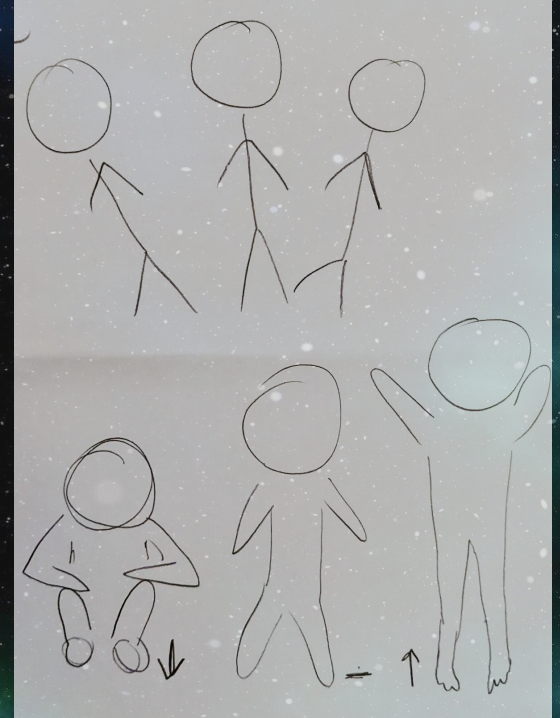
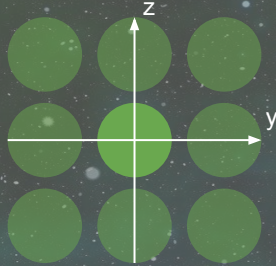


Das Environment

- Ufo Innenraum als Spielbereich
- Fliegen durchs Sonnensystem
- **Einsammeln** von Katzonauten und Items (Katzenfutter und Co.) um Punkte zu erhalten
- **Ausweichen** vor Items, die Katzen hassen, um keine Punkte zu verlieren
- **Ausweichen** vor Asteroiden, um kein Leben zu verlieren

Die Steuerung

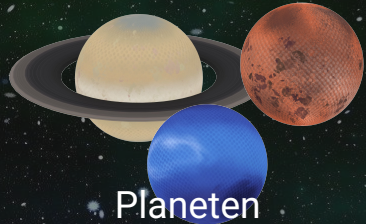
- Steuerung des UFOs mit **Körperbewegung** statt mit Controllern
- Navigation auf festgelegten Bahnen
 - 3 (vertikal) X 3 (horizontal) = 9 Bahnen
- Kontinuierliche Fortbewegung in X-Richtung



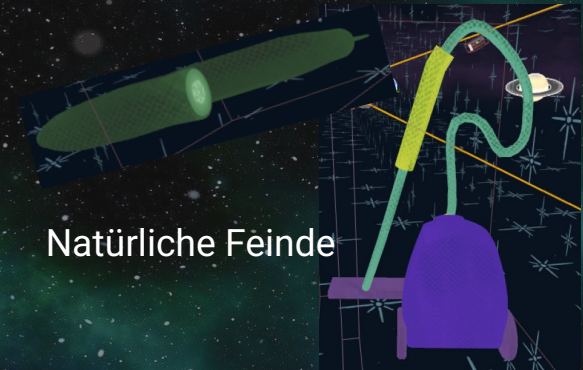
User Interface im UFO

- Lebensanzeige (3D)
 - Lichter am UFO außen (initial 6x grün - rot, wenn Leben verloren)
- Punkteanzeige (2D im 3D Space)
 - “Kitty-Karma” (initial 0)
- Anweisung und Countdown zum Start (2D im 3D Space)
- Glückwunsch-Text im Ziel (2D im 3D Space)

Unsere Assets



Sternenbahnen
Hintergrundmusik





Play Through

z

x

Aufgabenteilung und Zusammenarbeit

- Gemeinsam daran arbeiten: Jeder Sonntag ist VR Praktikum Tag
- Versionierung über Git, Kommunikation über Whatsapp und Discord
- Hauptaufgabe Alex: Steuerung Ufo, 3D Modellierung der Items
- Hauptaufgabe Elli: Interaktion mit den Items, Lebens- und Punktesystem, Texturierung der Items
- Gemeinsames Verzweifeln am Packagen

Das Fazit

Nach einer kleinen Eingewöhnungszeit hat das Bauen eines VR Spiels mit Unreal wirklich viel Spaß gemacht und wir konnten dabei einiges lernen :)

Das Packaging hat unser Zeitmanagement völlig durcheinander gebracht und hat zu (für uns) teilweise nicht nachvollziehbaren Fehlern geführt :(

Fehler, die aufkamen:

1. VRPawn wurde nicht korrekt positioniert und ausgerichtet (auch nach dem Fix irgendwann nicht mehr)
2. Virtuelle Welt wurde immer abhängig von realem Raum positioniert und nicht abhängig von Spielbereich und Position/Blickrichtung des Spielers
fehlerhaft → UFO Innenraum war so teils außerhalb des Spielbereichs, obwohl dieser groß genug dafür gewesen wäre
3. AttachOnActor ging nicht mehr → UFO ist ohne den Spieler weggeflogen
4. Collisions mit Gegenständen auf der Flugstrecke gingen gar nicht mehr → somit ging auch die Punkte-/Leben-Logik nicht mehr
5. Visualität/Lighting anders als in Preview

Das Fazit

Packaging is a Bitch

Aufsetzen der VR Umgebung is their bitchy friend
Plötzlich haben all unsere Interaktionen nicht mehr funktioniert und man flog nicht mehr mit dem Ufo mit. Wieso?

Fehler, die aufkamen:

- VRPawn wurde nicht korrekt positioniert und ausgerichtet (auch nach dem Fix irgendwann nicht mehr)
- Virtuelle Welt wurde immer abhängig von realem Raum positioniert und nicht abhängig von Spielbereich und Position/Blickrichtung des Spielers → UFO Innenraum war so teils außerhalb des Spielbereichs, obwohl dieser groß genug dafür gewesen wäre
- AttachOnActor ging nicht mehr
- Collisions gingen gar nicht mehr
- Visualität/Lighting anders als in Preview