

New Technologies

Team Euclidean't



Projectdoel

Door gebruik te maken van non euclidean space een vr ruimte maken die groter is dan de fysieke ruimte waar de speler in staat, waar de speler naadloos doorheen kan lopen.

Gebruikte technologie

VR



- Immersie
- Handtracking

Design keuzes

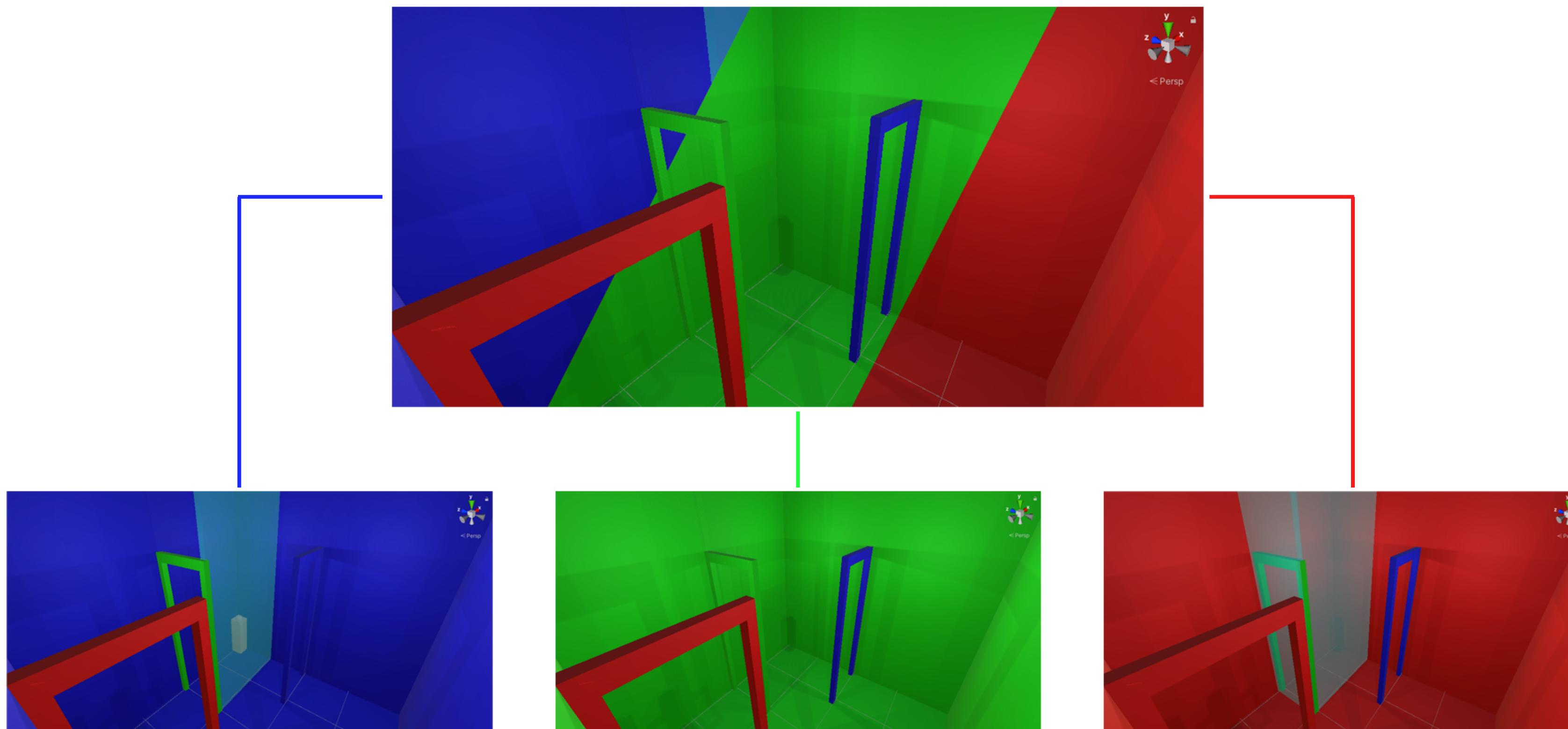
Puzzels



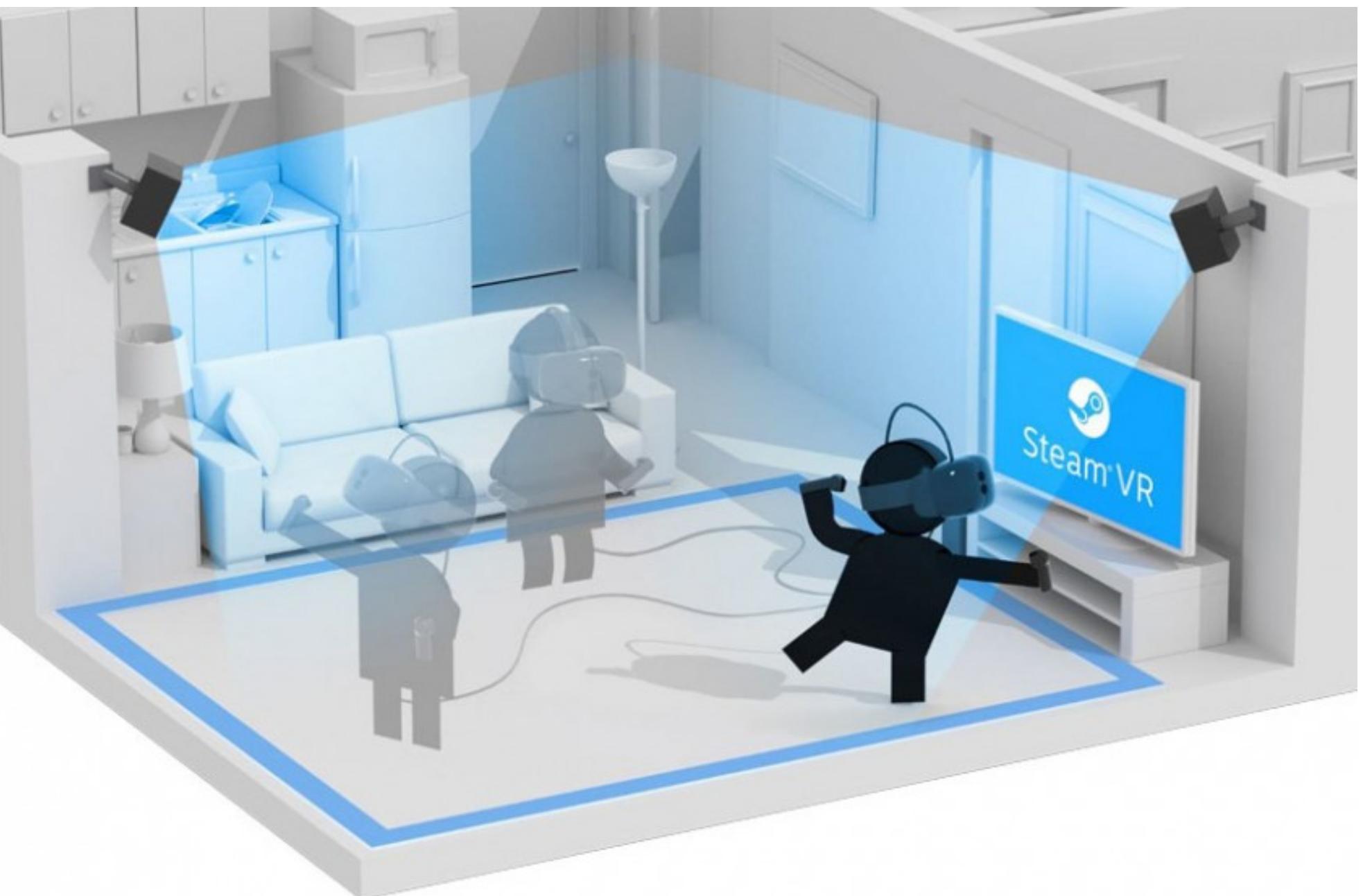
- Handen en hoofd kunnen in andere dimensies zitten
- Snappen hoe verschillende dimensies verbonden zijn

Design keuzes

Dimensies



Gemaakte game Speelruimte

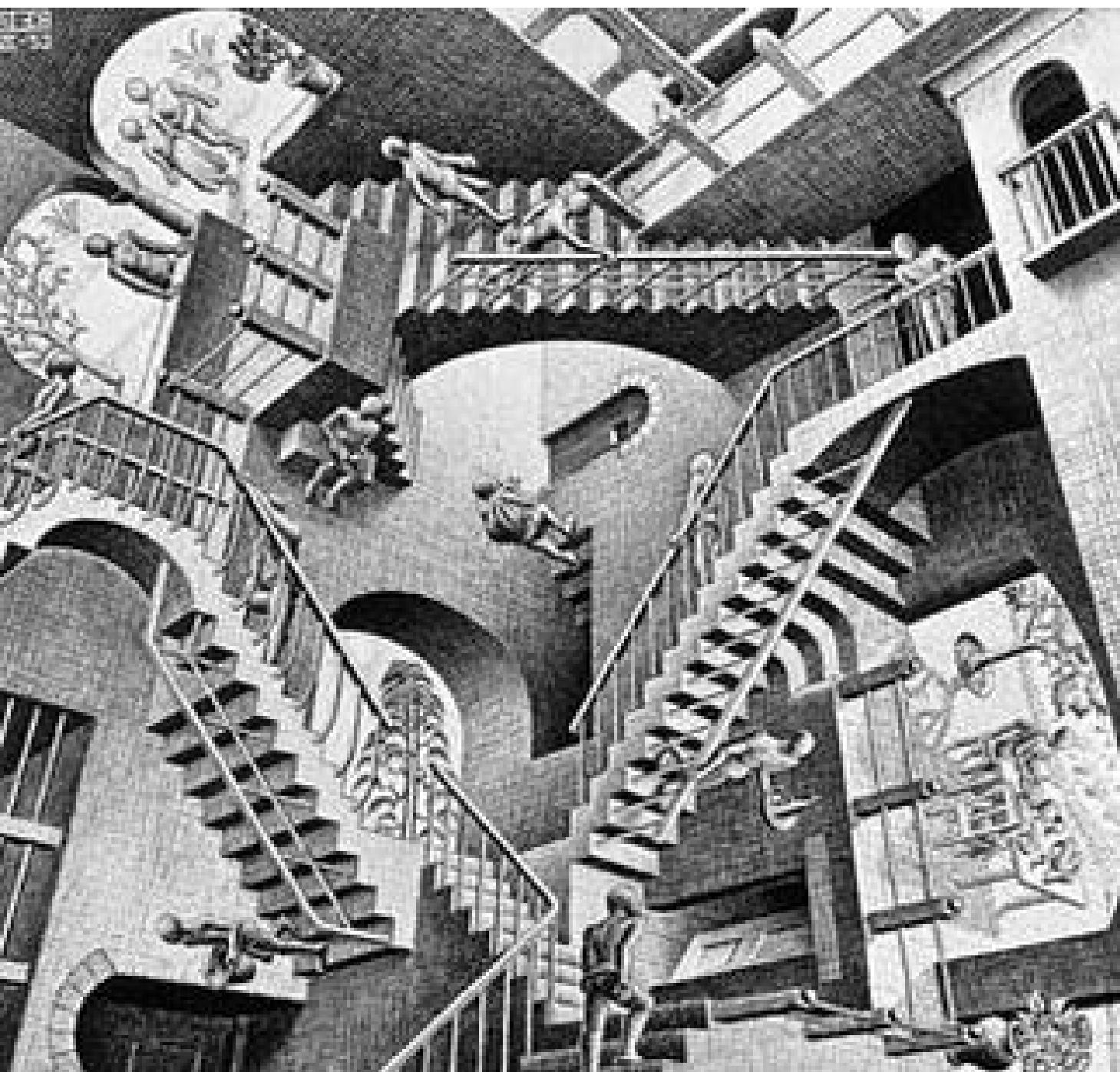


- 4x4 m

- 160m²

- Paal

Gemaakte game Puzzels



- Doolhof
- dynamische portals
- Logisch beredeneren

Moeilijkheden



- Overappende portals
- recursive rendering
- Dimensie specifieke controller
- Puzzel ontwerp
- playtesting

PMI

Pluspunten	Minpunten	Interessant
Veel ingame speelruimte	Tijdsdruk	Designen in non-euclidean space
Naadloze overgang tussen levels	Corona	Mindere duizeligheid
Portals	Lag	Andere manier van denken
Op door te bouwen	Bijna alleen programmeerwerk	

Live Demo

