

Horror John VR Game – Spielanleitung

Virtuelle Realität und Animation / Autorensystem

Prof. Dr. Carsten Lecon

Stefan Wehrenberg

Gruppe 12:

Marc Dommröse 84049 (Allg. Informatik)



Inhaltsverzeichnis

Horror John VR Game – Spieleanleitung	1
Einleitung	3
Systemanforderungen	3
Spiel-Steuerung.....	3
Spielmechanik.....	5
Sonstiges	5

Einleitung

In dem Horror Spiel Horror John geht es darum, durch Horror John's Horror Haus zu laufen und dabei 6 Items in unterschiedlichen Räumen des Hauses zu finden. Wenn man nicht schnell genug ist, wird Horror John den Spieler fangen und der Spieler verliert somit das Spiel.

In dieser Spielanleitung erfährst du wie man sich in dem Spiel bewegt und gewinnt.

Systemanforderungen

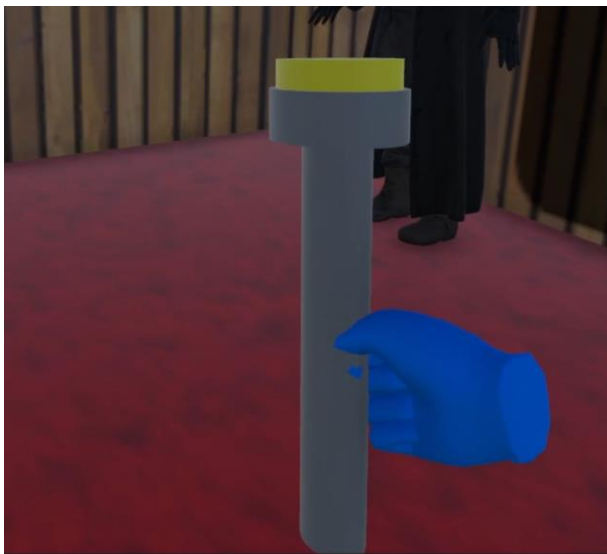
Das Spiel wurde für die Oculus Rift entwickelt.

Unity Version 2022.3.4f1 wurde genutzt.

Spiel-Steuerung

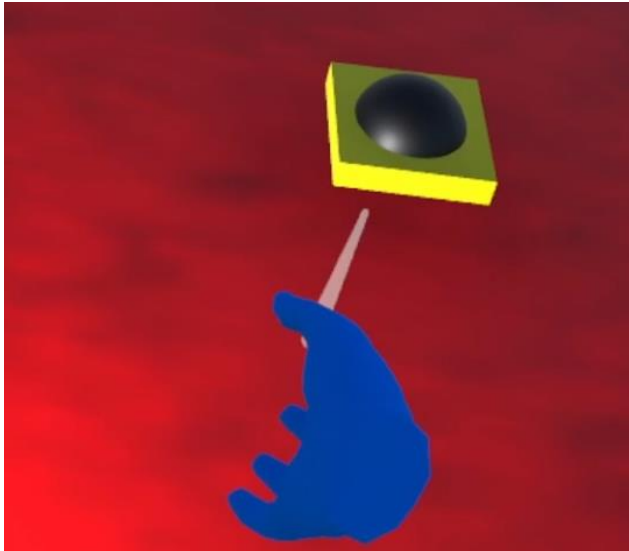
Die Anwendung kann mit der HorrorJohnVRGame.exe gestartet werden.

Die Taschenlampe kann mit dem "Grip" Button des Oculus Rift Controllers aufgehoben werden.



Der Button muss dabei gedrückt gehalten werden oder der Spieler lässt die Taschenlampe wieder fallen.

Items können auch mit der Grip Taste aufgehoben werden



Wenn der weiße Strich erscheint, ist man nah genug, um Sachen aufzuheben (Items/Taschenlampe).

Der Spieler kann auf seiner linken Hand ein Menü sehen.



Im Spiel wird hier die momentane Anzahl der gesammelten Items angezeigt. Der Spieler muss den linken Controller in einem bestimmten Winkel halten damit das Menü erscheint. Die linke Hand sollte im Spiel dabei ungefähr so sein, dass der Handrücken auf den Boden zeigt. Wenn man die Position einmal gefunden hat, ist es relativ einfach sich daran zu gewöhnen und das Menü erneut aufzurufen.

Der Spieler kann mit den UI-Elementen der Welt interagieren, indem er mit dem weißen Strahl auf die Buttons in der Welt zielt und den "Trigger" Button des Controllers drückt.



Dies funktioniert ebenso für die Buttons am Menü der linken Hand. Diese können mit der rechten Hand betätigt werden.

Spielmechanik

Der Spieler startet das Spiel und wird in das Horror Haus geworfen. Hier sollte der Spieler am besten die Taschenlampe nehmen und damit das Haus erkunden, ansonsten ist es zu dunkel. Der Spieler muss nun das Haus erkunden und 6 Items aufsammeln. Wenn er dies schafft, bevor Horror John ihn findet, gewinnt er das Spiel. Sollte Horror John zuvor den Spieler treffen, verliert er das Spiel.

Der Spieler wird anfangs in einen Menü-Raum geworfen. Hier gibt es nochmals ein kleines Tutorial. Hier kann der Spieler auch die Taschenlampe und ein Item probieren aufzuheben. Das Item verschwindet, wenn man es erfolgreich aufgehoben hat. Die Taschenlampe bleibt in der Hand, bis man sie loslässt und kann auch mit der Hand bewegt werden. Außerdem kann der Spieler hier das Menü auf der linken Hand sehen und sich so an dessen Nutzung gewöhnen.

Man kann die Buttons im Menü-Raum drücken, um das Spiel zu starten oder zu beenden. Die Buttons auf dem Menü der linken Hand starten das Spiel neu oder verlassen das Spiel. Bei einem Neustart wird der Spieler zurück in den Menü-Raum geworfen.

Sonstiges

Das Projekt wurde von Marc Dommröse (84049) entwickelt und hauptsächlich alleine getestet. Leider kann es hier vorkommen, dass einige Bugs ungetestet geblieben sind und das Spiel nicht richtig funktioniert. Bei schwerwiegenden Problemen bitte versuchen das Spiel neu zu starten.