*Titel*

*Autoren*

Sascha Lukas Kufahl  
Vincent Holtorf

*Abstract*Ein VR-Minispiel in dem es darum geht mit nur einfachen schnell verständlichen Bewegungen das gesamte Spiel zu spielen ohne vorher aufwendig viel zu erlernen*.*

*Introduction... Eine typische Struktur der Introduction ist:*- Dies ist nur ein Fültext

*- Motivation (Hier schauen Sie, wie Sie Ihre Idee in Pitch & Präsentation motiviert haben)*- Noch ein Fülltext

*- State of the Art (kurz und knapp, was hier der aktuelle Stand ist, egal ob aus kommerziellen Anwendungen oder Forschung)*Der Aktuelle Stand besteht daraus das wir ein Minispiel für den VR-Bereich erstellt haben das durch seine Einfachheit der Bewegungen hervorsticht. Es ist hat einen für den Spieler ein wiederspiel Wert da er am Ende jeder Runde sehen kann wie sehr er sich verbessert hat oder er könnte auch mit Freunden untereinander Konkurrieren um zu sehen wer die meisten Punkte macht.

*- Impact (Kurz und knapp: Inwieweit bringen Sie den State of the Art nach vorn bzw. was probieren Sie aus und was können andere daraus lernen)*- Wir haben Ausprobiert wie weit man die Komplexität einer Steuerung herunterbrechen kann ohne, dass dabei der Spielspaß auf der Strecke bleibt. Wir wollten damit zeigen das der Spieler nicht immer lange schwere Steuerungen erlernen muss sondern auch mit einfachen simplen Bewegungen schon viel erreicht werden kann.

*Related Work... Hier stellen Sie Arbeiten oder Lösungen vorhandener Systeme vor, die etwas mit Ihrem Projekt zu tun haben und die Sie entweder inspiriert haben oder deren Lösungen Sie anders/besser umgesetzt haben.*-Die Idee für die Einführung der Einfachheit für die Steuerung haben wir von einem Drohnenprogramm.  
- Dazu kommt noch das erste Metroid Prime Hunter für den Ablauf des Spiels. Hier startet man erst in einem Raum wo man nichts anderes machen kann als zur Seite laufen. Danach folgen schritt für schritt die einzelnen Bewegungen die die Figur ausführen kann.   
Dies haben wir uns als Beispiel genommen, wir lassen erst die Pickaxe in einem leeren Raum erscheinen und Führen den Spieler dann Schritt für Schritt weiter an die Steuerung ran.

*Concept... Was ist Ihr Konzept / Ihre Idee?*- Muss Spielen immer schwer zu erlernen sein?  
- Intuitives Gaming

*Implementation... Wie haben Sie Ihre Idee realisiert?*- Unsere Idee haben wir mit Unity und Blender realisiert. In Unity wurde das Spiel programmiert und mich die wichtigen Merkmale mit Licht Effekten unterlegt um dem Spieler schneller zu erklären was er tun soll.  
- In Blender haben wir die Modelle erstellt. Diese haben einfache formen um auf dem Spieler nicht abzulenken und ihnen klar zu zeigen was, was ist

*Contribution... So wie Impact der Introduction, nur etwas ausfürlicher: Was können andere aus Ihrem Projekt lernen / was haben Sie gezeigt bzw. veranschaulicht?*

*Future Work... Wie würden Sie Ihr Projekt weiterentwickeln, wenn Sie das Thema z.B. in Ihrer Bachelorarbeit fortführen würden?*- Welche Bewegungen kann man noch einfach umsetzen  
- Könnte man die schon bestehenden Steuerung noch vereinfachen  
- Ab welchen Punkt müsste vielleicht etwas Komplexität in die Steuerung einfließen