VR Escape Room – (PuzzlEscape VR)?

Start: 16:e januari

Slut: 9:e april ?

Log-in till VR kontot i…

Google: [mrvrgoeshard@gmail.com](mailto:mrvrgoeshard@gmail.com), mrvrgoeshard69

Meta: [mrvrgoeshard@gmail.com](mailto:mrvrgoeshard@gmail.com), mrvrgoeshard69

Idén:

Spelet ska vara ett escape room i VR där spelaren kan interagera med omgivningen. Till exempel ska spelaren kunna öppna lådor och lyfta objekt för att hitta ledtrådar eller viktiga verktyg som behövs för att ta sig ur rummet.

Spelaren ska kunna röra sig i rummet med hjälp av joysticks/spakarna på kontrollerna, på så sätt behöver spelaren inte röra sig i riktiga livet. Detta betyder att spelaren inte behöver jättestort spelutrymme för att utforska hela rummet.

Spelet görs i Unity, vilket använder C#, och är menat att köras på en meta quest 2.

Exempel på hur spelet ska spelas/se ut:

Ett kassaskåp som innehåller nyckeln ut är låst och man behöver en kod. Man ska då söka rummet efter någonting som skulle kunna vara den rätta koden. Det visar sig att bakom 4 tavlor på väggen stod siffrorna, en på varje tavla.

Vad behöver göras?

Starta projektet i Unity

Ladda upp det i GitHub

Se till att spelet kan buildas (helst på bådas datorer)

Baserna till XR interaction

* Basic interaction: <https://fistfullofshrimp.com/how-to-unity-vr-basics-setup-xr-interaciton-toolkit/>
* Input system and hands: <https://fistfullofshrimp.com/how-to-unity-vr-basics-2023-input-system-and-hands-xr-interaction-toolkit/>
* Grabbing objects: <https://fistfullofshrimp.com/how-to-unity-vr-basics-2023-grabbing-objects/>

3D modeller

* Rummet
* Möbler
  + Hylla/hyllor
  + Bord
  + Lampor
  + Byrå
* Dekoration
  + Lådor
  + Tavlor
  + Behållare
  + Böcker
  + Vaser
  + Osv.
* ”Quest items”
  + Nycklar
  + Lås
  + Post it notes med information
  + Verktyg (skruvmejsel typ)
* ??

Funktionalitet

* Interagera med objekt
* Kunna öppna och stänga luckor (utan att de buggar)
* ??