

Beer Pong Simulator

Wir haben vor, einen Beer Pong Simulator in VR zu bauen. Auf das Endgerät haben wir uns noch nicht final festgelegt, aber es wird wahrscheinlich auf die HTC Vive oder Google Daydream hinauslaufen.

Durch die Motion Controller soll ein Ball aufgehoben und geworfen werden können. Man hat entsprechend ein Spielfeld (z.B. Tisch oder Tischtennisplatte) mit 10 Bechern auf jeder Seite. Das Ziel ist es, den Ball in die Becher des Gegners zu werfen (und während des Spiels möglichst selber wenig zu trinken).

Im Laufe des Spieles soll es dann natürlich auch entsprechend schwieriger werden, die Becher zu treffen. Das kann man z.B. durch ein simuliertes „Wackeln“ erreichen, welches mit jedem Treffer des Gegners stärker wird. Dadurch wird entsprechend die Präzision verringert.

Das Spielfeld bauen wir in Blender und ziehen die 3D Modelle dann in Unity. Alternativ könnte es aber auch einfacher sein, die Objekte direkt in Unity zu bauen. Der Tisch und die Becher werden entsprechend mit Collider ausgestattet, sodass der Ball dann auch wirklich im Becher landen kann.

Die größte Herausforderung wird wahrscheinlich, dass man einen Gegner braucht. Hierzu müsste man entweder sehen, wie einfach es ist, einen Multiplayer zu integrieren. Alternativ könnte man auch eine KI benutzen, die zufällig trifft oder daneben wirft.

Da wir im letzten Semester bereits ein VR-Projekt gemacht haben, haben wir auch schon einen eingespielten Workflow. Erster Schritt wird sein, die entsprechenden SDKs zum Laufen zu kriegen und den Wurf simulieren zu können. Im Anschluss daran implementieren wir das Spielfeld und die Collider. Erst dann werden wir das Spielprinzip bauen (KI/Multiplayer, Becher verschwinden und das Wackeln wird doller). Am Ende werden wir uns darum kümmern, das Spiel „cool“ zu machen, also kleine Gimmicks o.ä. zu integrieren.