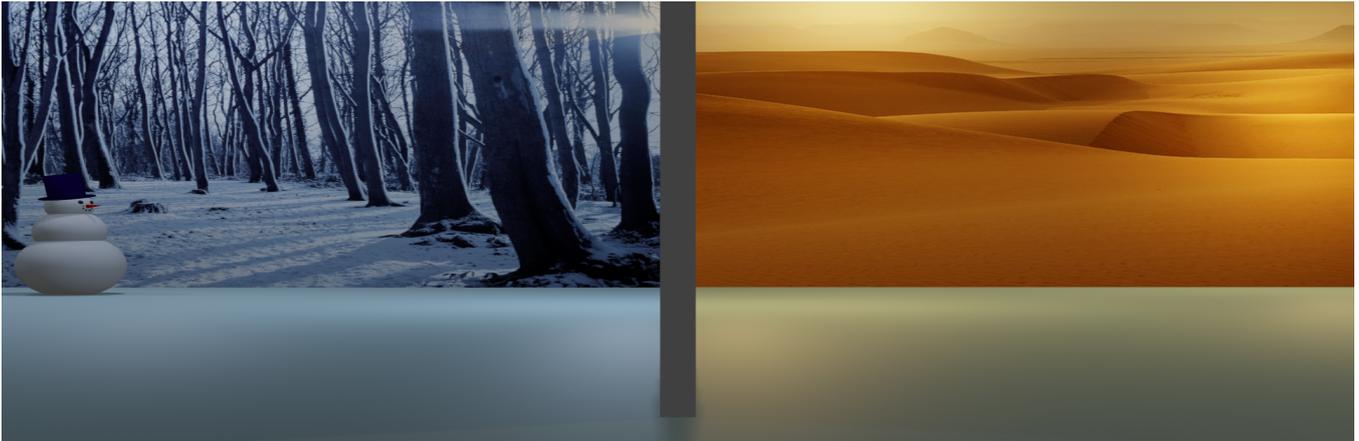


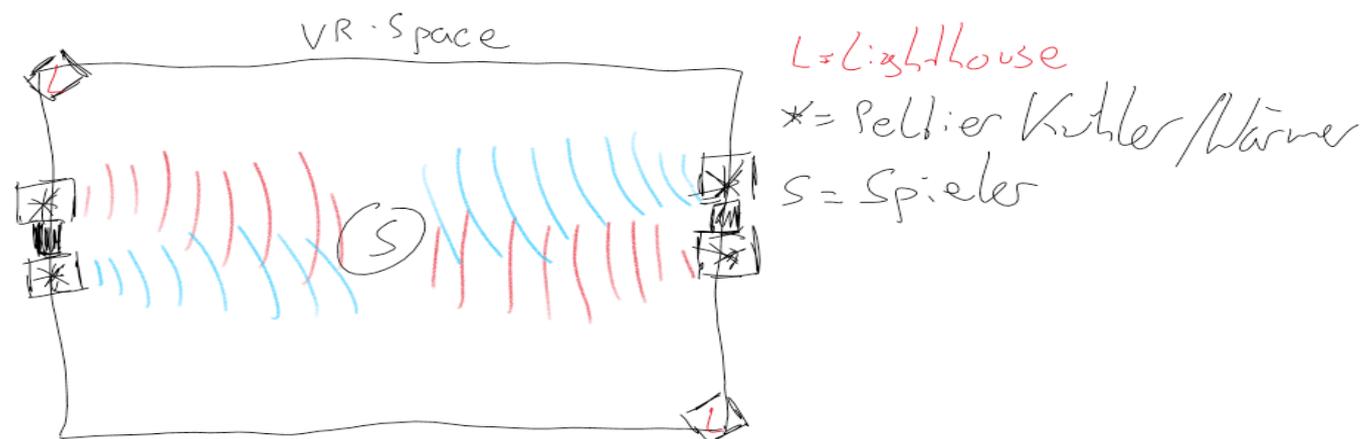
Wärme-und Kälteraum



Spielübersicht

In dieser Idee geht es darum, dass es einen Temperatur gesteuerten Raum gibt. Der Raum sollte optimal Rechteckig sein. Wenn meine Theorie mit den Peltier-Elementen stimmt, dann kann man den Raum damit erhitzen oder kühlen. Aber genaueres dann in der Technik. Der Raum ist mit einer Tür ausgestattet. Die sowohl im realen als auch in der digitalen Welt existiert. In der virtuellen Realität soll der Spieler die Möglichkeit haben zu entscheiden, welche Umgebung sich hinter der Tür befindet.

Die Darstellung sollte nicht realistisch gehalten werden, da sonst die Immersion darunter leidet, dass beispielsweise ein Eiswürfel in der Hosentasche in Takt bleiben kann.



Gameplay und Mechaniken

Der Spieler steht zu Beginn in einer "normalen" Umgebung. Damit ist eine Raumtemperatur von 25°C gemeint. Dort wird der Spieler mit einem kleinen Rätsel konfrontiert, welches durch das Wechseln zwischen den Räumen mit bestimmten Objekten im Inventar gelöst werden kann. Der Spieler kann also vom normalen Raum in den warmen wechseln um dort nach Objekten zu suchen. Bestimmte Objekte verändern ihren Zustand wenn man in einen anderen Raum geht. Wenn der Spieler was aufnimmt, kann dieser sich die Dinge "in die Tasche" stecken. Man erkennt das Inventar indem man auf seine Beine schaut. Und hier sind die Peltier-Elemente wichtig. Diese sollen auch am Körper getragen werden. Sowohl an den Händen als auch an den Beinen. Sollte also etwas kaltes aufgehoben werden, werden die Elemente kalt an den Händen. Und wenn man ein bestimmtes Objekt, wie einen Schneeball, das Inventar legt, dann wird das Element in der Tasche kalt.

Die Bewegung bleibt realistisch. Also die Dimensionen in der VR gleichen der Realität. Der Spieler kann rumlaufen und Dinge in VR aufheben. Der Spieler kann alles mit seinen Händen machen, da die Bewegung mit einer Leap-Motion getrackt wird.

Story

Es gibt vorerst keine Story, da dieses Projekt zur Forschung gilt. Man spielt sich selbst und hierbei geht es darum das Maximum der Immersion hierbei rauszuholen. Es soll sich so realistisch wie möglich anfühlen.

Interface

Es gibt kein HUD. Alles passiert in der Egoperspektive. Der Spieler steuert alles mit dem eigenen Körper. Es gibt bestimmte Fingerzeichen um Dinge zu sich zu ziehen, wenn diese zu weit außerhalb der Welt liegen.

Technik

Das Spiel wird mit der Oculus Rift oder mit der HTC Vive spielbar sein. In Kombination mit einer Leap-Motion, da ich auf die Controller verzichten möchte, da der Spieler die Hände frei haben sollte.

Referenz

- "Haptic Around: Multiple Tactile Sensations for Immersive Environment and Interaction in Virtual Reality" von Ping-Hsuan Han et al.



HanChenLeeWang...pticAround.pdf



HapticAround.mp4