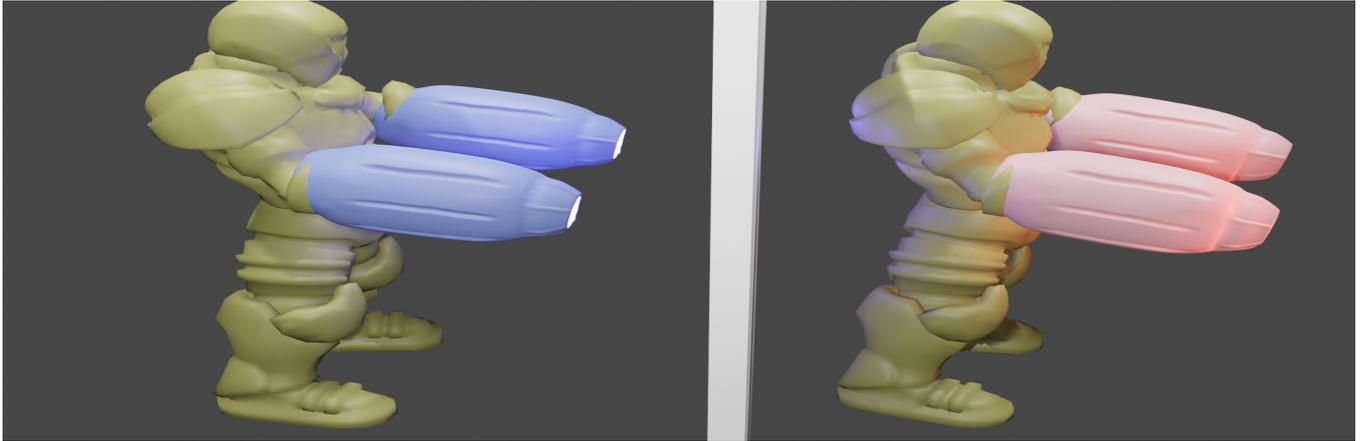


## Hand Cannon



## Spielübersicht

Bei dieser Idee geht es darum, dass der Spieler "echte" Handkanonen angezogen bekommt. In diesen Kanonen sind Griffe damit man die Teile festhalten kann, sowie Knöpfe zum Schießen. Außerdem sind beide Kanonen mit Peltier-Elementen ausgestattet. So können die Geräte heiß oder kalt werden. Wenn der Spieler mit den Kanonen schießt, werden die heiß und können nach zu langer Benutzung überhitzen. Sollte die Waffe überhitzen, fällt sie für eine gewisse Zeit aus und man kann nicht mehr Angreifen.

## Gameplay und Mechaniken

Es handelt sich bei dieser Spiele-Idee um ein Endlessgame, welches mehrere Wellen an Gegnern bringt. Je länger man überlebt, umso mehr Punkte bekommt man.

Zunächst wird der Spieler in das Spiel gestellt, ohne die Waffen zu tragen. Die erste Aufgabe ist es, sich die Waffen anzuziehen. Da die Kanonen mit Controllern, oder einer anderen Art von Sensorik, ausgestattet ist, werden diese vom VR-System getrackt und es sollte kein Problem darstellen die Waffen anzuziehen. Sollte der Spieler es geschafft haben die Waffen anzuziehen, kann man das Spiel richtig starten und es geht in den Kampf. Die Bewegung des Spielers ist zum einen im Raum selbst, aber er kann sich auch mit seinen Waffen teleportieren oder heranziehen. Im Controller sind zwei Tasten. Die Teleportation betätigt man mit dem Daumen. Das Schießen wird mit den anderen Fingern ausgelöst.

## Story

Wir schreiben das Jahr 2048. Die Welt ist von einer Seuche überfallen worden, was die Tiere und Menschen, die getroffen wurden, mutieren lässt. Sie sind nicht mehr sie selbst und greifen alles an, was noch "normal" ist. Du bist ein Jäger. Ein Überlebender. Du hast es dir zur Aufgabe gemacht so viele von den Viechern zu töten wie es nur möglich ist. Deine Erfindung, die Kanonen, helfen dir dabei.

## Interface

Bei diesem Spiel würde ich auf ein HUD verzichten. Die einzigen Dinge worauf der Spieler achten muss ist zum einen das Überhitzen der Waffen, zum anderen nicht getroffen zu werden. Das Überhitzen ist durch die echten Geräte spürbar. Wenn es zu heiß wird, muss man aufhören zu schießen. Sollte ein Gegner den Spieler treffen, so verliert er ein Teil seiner Rüstung. Die erkennt man beim umschauen auf dem eigenen Körper. Wenn man keine Rüstung mehr hat und nochmal getroffen wird, hat man verloren.

## Technik

Gespielt wird alles mit der HTC Vive oder Oculus Rift. Die Kanonen werden dann mit Trackern zusätzlich ausgestattet, wenn der Controller alleine nicht reicht, weil das Material es zu stark abschirmt. Entwickelt wird in Unity. Die Kanonen benötigen jeweils ein oder zwei Peltier-Elemente und eine Stromversorgung.