

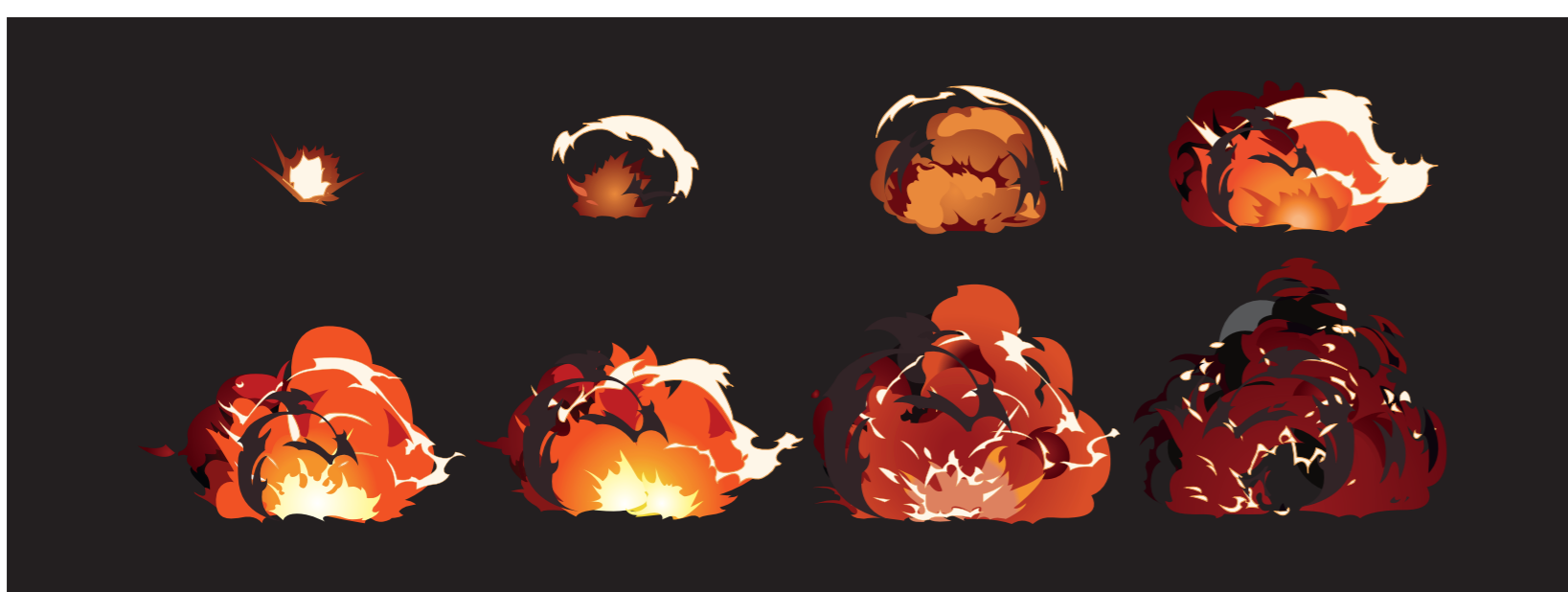
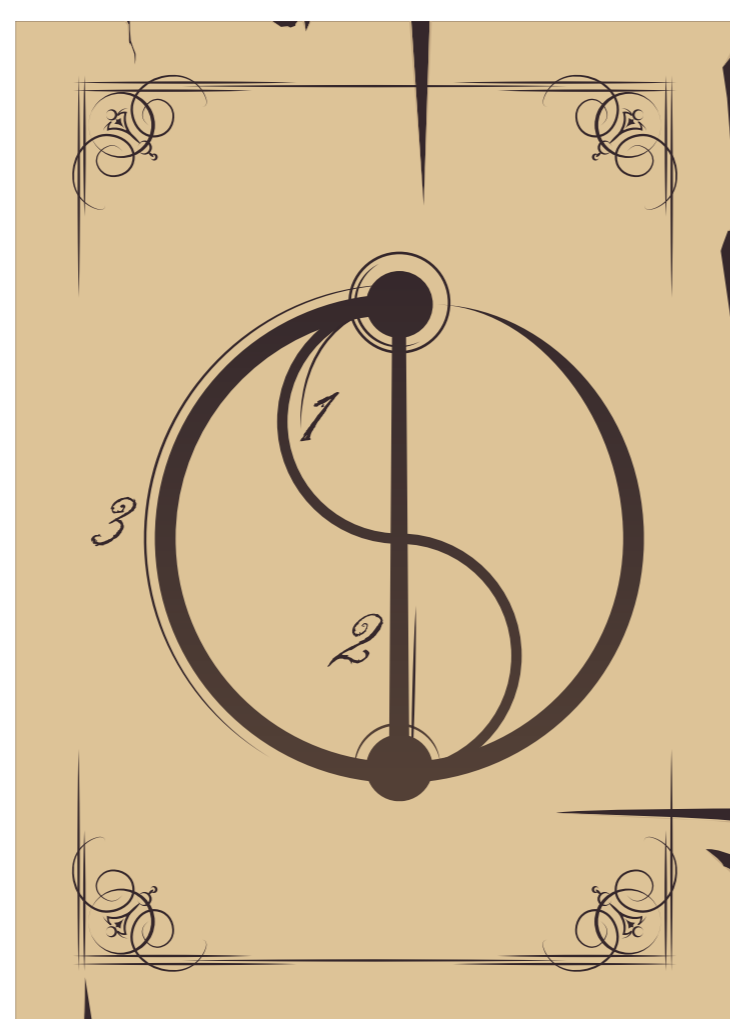
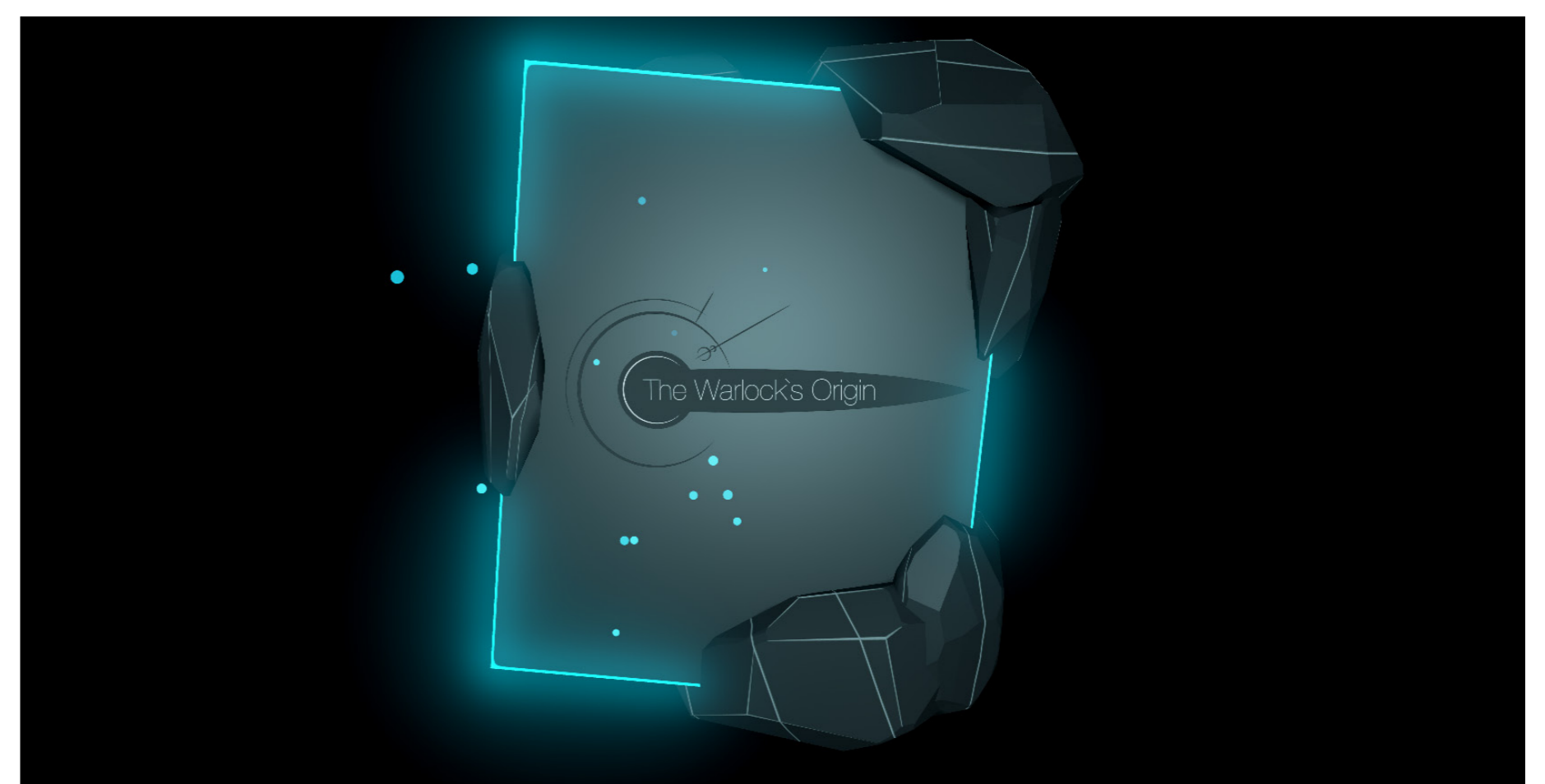
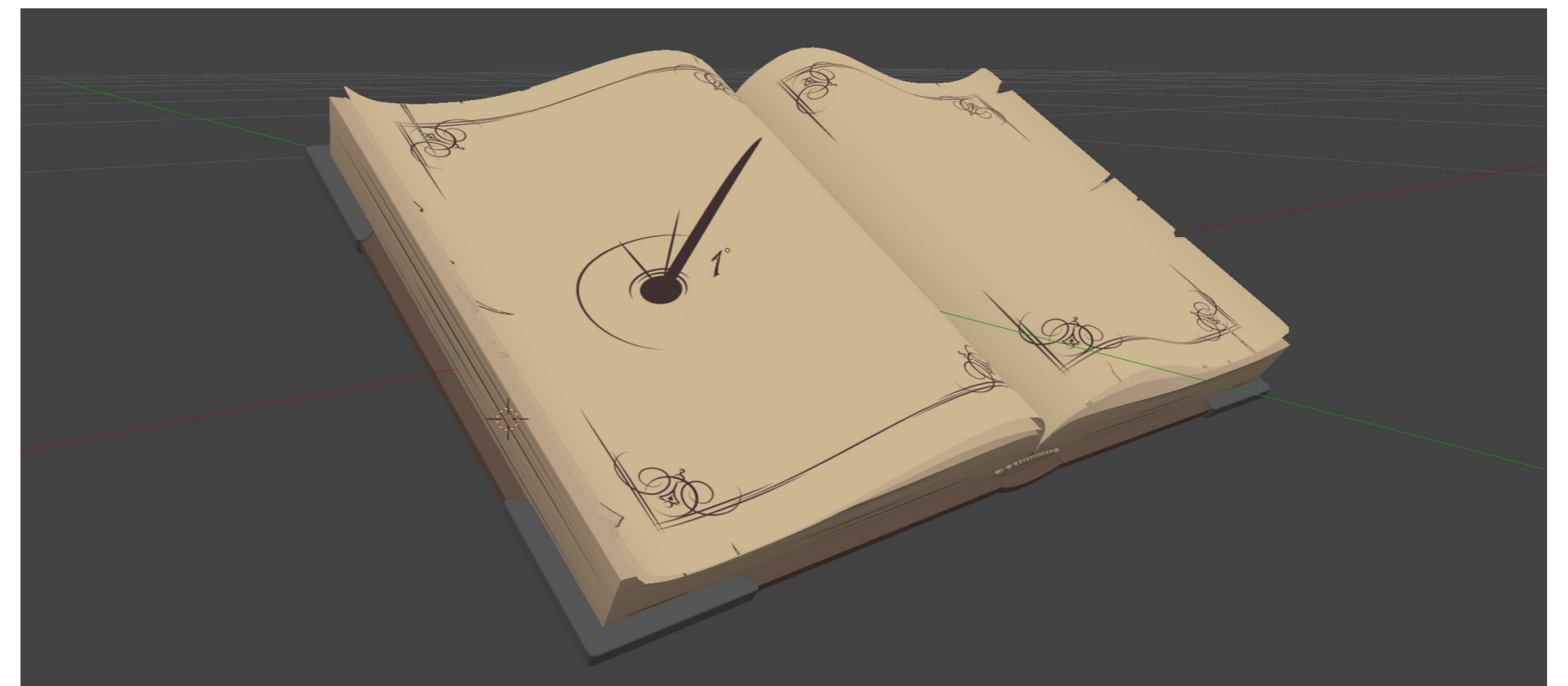


Introduction

In The Warlock's Origin übernimmt der Spieler die Rolle eines jungen Magiers und taucht in eine düstere Fantasy-Welt ein. Er gelangt an ein Artefakt mit dessen Hilfe er an längst vergessene Orte reist. Bei diesem Action-Adventure für die HTC-Vive liegt der Fokus auf das Wirken und Beeinflussen von Magie durch Gestensteuerung.

Game Design

Den Mittelpunkt des Games stellt die Kontrolle der Magie durch das casten dar. Der Spieler muss tatsächlich Zauber erlernen indem er sich Gesten merkt und ausführt. Es gibt eine Reihe unterschiedlicher Zauber und Kombinationen. Um so stärker ein Zauber ist desto komplexer und umfangreicher ist die entsprechende Geste. Schwächere und schnellere Magie kann einhändig ausgeführt werden, wo hingegen starke Magie beide Hände erfordert. Magie kann mit beiden Händen unabhängig von einander gecastet werden, was dem Spieler ermöglicht auch zwei Zauber gleichzeitig aufrecht zu erhalten.



Development

Das Hauptziel des Projektes ist die Umsetzung der Gestenerkennung. Diese wurde in C++ implementiert und ist in der Unreal Engine als Blueprint verfügbar. Zeichnet der Spieler eine Geste, wird die aktuelle Position des Vive-Controllers an die Gesten-Erkennung übergeben.

Dort werden die Daten analysiert mit den möglichen Gesten abgeglichen. Dies geschieht in Echtzeit, wodurch der Spieler sofortiges Feedback erhalten kann.

Auf Basis der Concept Art wurden die Modelle mit Blender entwickelt. Anschließend wurden die Texturen mit Hilfe der Tools Adobe Illustrator und GIMP Handgezeichnet.

Results

Am Ende des Semesters haben wir einen funktionierenden Prototypen. Dieser beinhaltet eine Tutorial-Level, zum Erlernen der Zauber, sowie eine erste Stage. In Zukunft soll auf Basis dieses Prototypen ein komplexeres Spiel entstehen.