

SPACE

PIZZA VR



Space Pizza VR - Factsheet

Projektteam

Fred Newton Akdogan - fa025

Georg Habermann - gh014

Patrick Düll - pd022

Mobile Medien u. Medieninformatik, 7. Semester

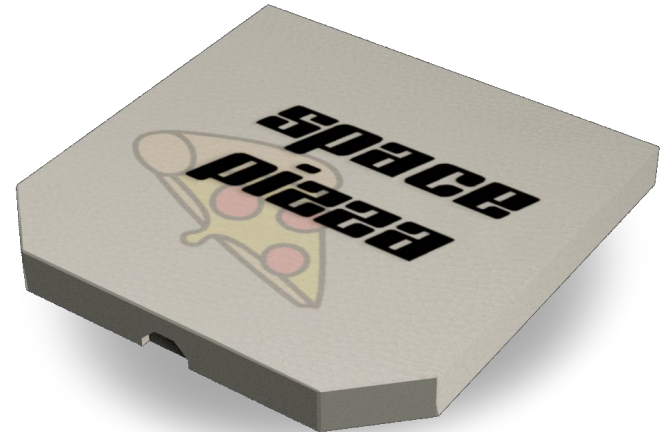
Betreuer: Prof. Jens-Uwe Hahn

Software

- Game-Engine: Unity 2020.1.2f1
- 3D-Models: Blender 2.8
- Ton und Musik: Audacity, MAGIX Music Maker
- Texturen: <https://texturehaven.com>

Ziele

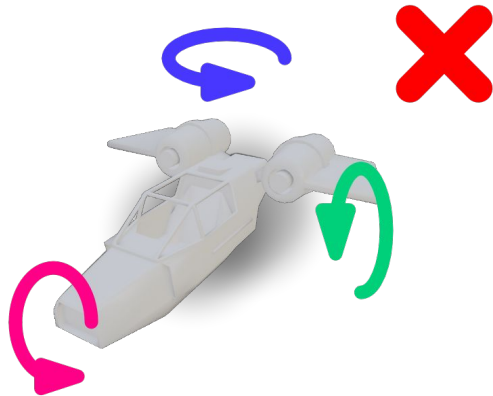
- VR Spaceflight-Minigame
- Cockpit Interaktion + VR Headtracking
- Steuerung durch Joystick + Beschleunigungshebel
- Zufällige Level (Asteroiden, Kurs)



Space Pizza VR - Navigation

Problem

- Orientierungslosigkeit
- Motion Sickness
- Steuerung verstärkt diese negativen Effekte
- Ziel ist lustige/chaotische Interaktion + positive Erfahrung



Lösung

- Beschränkung der Bewegungsachsen (Roll, Yaw, Pitch)
- visuelle Hinweise für Orientierung
 - leuchtende Ringe
 - Sonne als 'Landmark'
- so wenig wie möglich HUD-Elemente
- Headtracking und Navigation separieren

