

VR DARTS

Marina Lenger
Martin Stangl
Simon Wagner

1 Programmierung

OpenSG und VRML

2 Spielbeschreibung

Als Idee liegt dem Spiel das klassische Dart zu Grunde, welches in ein interaktives Cave Projekt umgesetzt wurde. Skalare Daten wie Schussentfernung, Brettgröße und Abstand zum Boden wurden realitätsgetreu in die virtuelle Welt übernommen. Als Vereinfachung wurde das Brett, anstatt der üblichen 62 Segmente, in 3 Punktbereiche aufgeteilt. Die Umgebung wurde einem Raum nachempfunden. Über diesem virtuellen Spielzimmer befindet sich die Punkteanzeige der Kontrahenten.

2.1 Starten des Spiels

Das Spiel lässt sich in `/home/vrpk28/vrdarts/` finden und mittels Kommando `darts -f stereo-cave.csm` starten.

3 Steuerung

Die Steuerung erfolgt ausschließlich mit Hilfe der *Wand*.

3.1 Neuer Pfeil

Wenn kein Pfeil an der *Wand* 'hängt' dann wird durch das Drücken der mittleren Taste ein neuer Dartpfeil erzeugt. Sind die 3 Pfeile eines Spielers verbraucht, ist der andere an der Reihe.

3.2 Schießen

Geschossen wird durch das Bewegen der Wand wie bei einem echten Dartpfeil. Während des Werfens muss man den linken Knopf drücken. Geschwindigkeit und Vektor berechnen sich aus der Druckzeit beziehungsweise dem Differenzvektor von Anfangs- und Endpunkt.

