

MONSTER MADNESS Design Document

Concept:

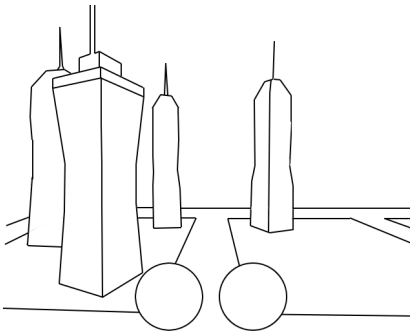
Monster Madness is een game waarin de speler met behulp van de VR-gear en MOCAP handschoenen een stad verwoest. Door de VR-gear ziet de speler skyscrapers op ooghoogte en grote bokshandschoenen bij de handen, die via de MOCAP handschoenen bestuurd worden. Het doel is om de speler een gevoel van macht te geven.

Het publiek ziet de verwoesting die de VR-speler aanricht op een scherm. Eén persoon uit het publiek kan een helikopter met een camera eraan besturen, waardoor een uniek camera perspectief ontstaat. De besturing gaat d.m.v een toetsenbord.

Het spel brengt een andere kant van spelers naar boven. Het enthousiasme van de VR-speler levert grappige momenten op voor het publiek.

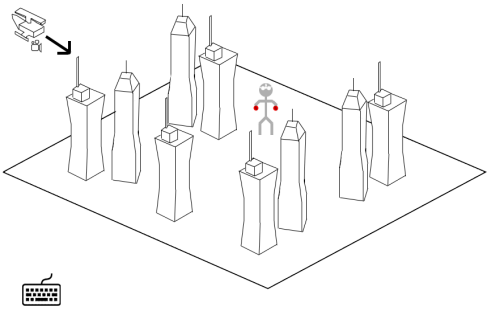
Wat de VR Speler ziet :

De VR Speler ziet de stad *San Devasto* door een eerstepersoonsperspectief en kan rondlopen in de stad. Met 2 boxhandschoenen kan de speler de omgeving vernietigen door ze te slaan met zijn handen, die in MOCAP samen met zijn hoofd worden gevolgd.



Wat het publiek ziet :

Het publiek kijkt vanaf een afstandje mee en ziet de VR Speler als een dolle dwaas in de lucht slaan. Op het scherm kan men genieten van de verwoesting die de VR speler aanricht. De helikopter speler bestuurt een camera met een toetsenbord op zijn schoot.



We zijn op dit concept gekomen d.m.v een gedicht die ons aangereikt werd door de leiding. Hieruit zochten we naar dingen die ons opvielen, zoals woorden die vaker voorkwamen. Al met al vonden we ‘macht’ en ‘goddelijk’ een overweldigend gevoel in het gedicht. Uiteindelijk kwamen wij op het monster simulator concept. Een ander concept wat wij leuk vonden was een arena concept.