

Arkademaskin v2

Arkademaskin 2 var et prosjekt som handlet om å bygge en ny og kulere arkademaskin som kjører egenprodusert romskipspill. Designet på arkademaskinens utseene/konsept er ikke bestemt, men det er naturlig å tro at det blir en delvis alien -steampunk-aktig sak. Vi vil med arkademaskinen utvide det tradisjonelle konseptet for en mer spektakulær opplevelse

Spesifikasjoner

Enkelte elementer kan være vanskelige å gjennomføre men dette er fortsatt på idéplanet:

- Egenprodusert spill med autogenererende grafikk
- Masse knapper uten intuitiv funksjonalitet
- Joystick(er)
- Lysende eller pulserende kabler som faller ut ved kollisjoner eller når romskipet blir beskyttet.
- Liten sideskjerm med oversikt over skadde deler av romskipet
- Paraboloide over spilleren til å konsentrere lyd
- Lysende rør med farget, boblende olje på hver side av skjermen.
- "Reaktor" med masse tilkoblinger under dashbord.
- Mulighet for støt (type jukse-lighter) i joystick ved uheldige situasjoner

Framskritt Spill

- Spillet som skal kjøres på arkademaskin er påbegynt.
- Enkelte modeller er tegnet og teksturert.
- Autogenererende vulkansk landskap fungerer
- Innlasting av figurer fungerer
- Kollisjonsdeteksjon fungerer

Framskritt mekanisk/elektrisk

- Konseptskisse er tegnet

Vi trenger deg til å:

- Tegne 3D-modeller av romskip, byggverk, planter og andre objekter
- Lage teksturer til 3D-modeller
- Idéer til spesifikasjoner
- Utprøving og utvikling av mekaniske/elektriske deler

Uløste problemer

- Hvor skal arkademaskinen stå?

Bidragstere

- Asbjørn
- PA
- Bigdrik