

Wiishooter

Aloitettu: 2011/09

Tyyppi: peli, ohjain

Tekijät: Keppo Mokis cos^ caratra

Tila ~Valmis

Konsepti

Wiishooter on kokonaisuus, joka koostuu peliohjaimena toimivasta realistisen kokoisesta rynnäkkökivääristä ja tietokonepelistä. Tiettyjä osia on ostettu/saatu valmiina, mutta oikeastaan kaikkea on vähintäänkin modifioitu.

Peliohjain on alkuperältään jousiviritteinen airsoft-käyttöön tarkoitettu AK-47 replika, joka purettiin täysin atomeiksi modifiointia varten. Tärkeimpänä komponenttina aseeseen sisään kätettiin solenoidi, joka antaa ampuessa pienehkön rekyylivasteen ja toimii samalla äänitehosteena. Solenoidin ohjaus hoidetaan arduinolla ja tehoasteella. Aseeseen on kytketty myös Wii-pelikonsolin ohjain (Wii remote), joka niin ikään purettiin ja johdotettiin kiinteästi aseeseen. Wii remoten ir-kamera toimii pääasiallisena sensorina, jonka perusteella peli tietää mihin kohtaan ruudulla tähdätään.

Ase kommunikoi PC:n kanssa bluetooth-yhteydellä, jota pitkin kulkee tieto tähtäyspisteestä, liipasintiedosta, sekä ohjaus solenoidille.

Pelikoneena toimii normaali pc, jossa käyttöjärjestelmänä on Linux. Pelit käyttävät ohjelmointikielenä Pythonia, ja sille kehitettyjä PyGame- ja cwiid-kirjastoja.

Duck ReHunt

Peli on varsin raskaasti modifioitu versio Duck ReHunt:sta (<http://www.pygame.org/project-Duck+Rehunt-1862-.html>), jonka alkuperäisenä kehittäjänä on toiminut Michael Bachmann. Luomuksemme on nopeutettu ja kaoottisempi versio perinteisestä Duck Huntista ja tietysti sarjatulella varustettuna. Aikaraja on 30 sekuntia, jonka kuluessa pitää saada ammuttua mahdollisimman monta sorsaa. Jokaisesta laukauksesta menettää yhden pisteen ja ammutusta sorsasta saa viisi pistettä. Erityisominaisuutena pelissä on virtuaalisen tähtäimen puuttuminen ruudulta; pelaajan on siis käytettävä aseensa fyysisistä tähtäimistä osuakseen täsmällisesti.

Tuotosta demonstroidaan manSEDANse festivaaleilla keskiviikkona 5.10.2011 17-19:30 välillä.

<http://2011.mansedanse.com/tagged/workshop>

AK47 World Tour 1984

Täysin 5w:sten voimin tehty räiskintäpeli, joka on 80-luvulla julkaistujen räiskintäpelien sukua. Viholliset tulevat pelialueen reunoilta aaltona ja tavoitteena on selvitä hengissä mahdollisimman pitkään. Peli loppuu kun tietokoneen ohjaamat vastustajat ovat aiheuttaneet tarpeeksi vahinkoa pelaajaan.

Wiishooter

Viholliset	Kestävyys (laukausta)	Vahinko (per laukaus)	Pisteet
Sotilas	1	5	50
Helikopteri	5?	-	100?
Panssarivaunu	30	30	500?

Pelikentän tynnyrit hajoavat 3:lla laukauksella ja niistä saa yhden pisteen. Lisäksi ruudun yläreunasta saattaa tipahtaa medkit, jonka ampumalla saa 30 hp:ta lisää (ei kuitenkaan yli 100:taa)

Tuotosta demonstroidaan ATL-partyillä, Helsingissä 21.10.2011-23.10.2011