



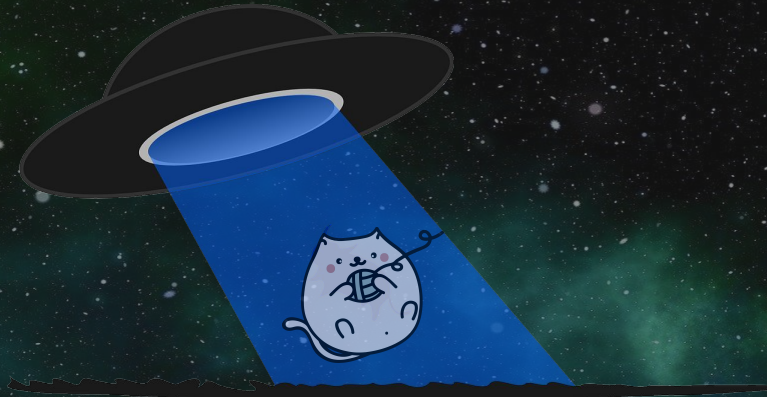
~Fly me to the mooncake~

Praktikum Virtual Reality
Alexandra Ginger und Elizabeth Bouquet



Die Idee

“Ein intergalaktischer Toon-Rail-Looter mit Flausch”

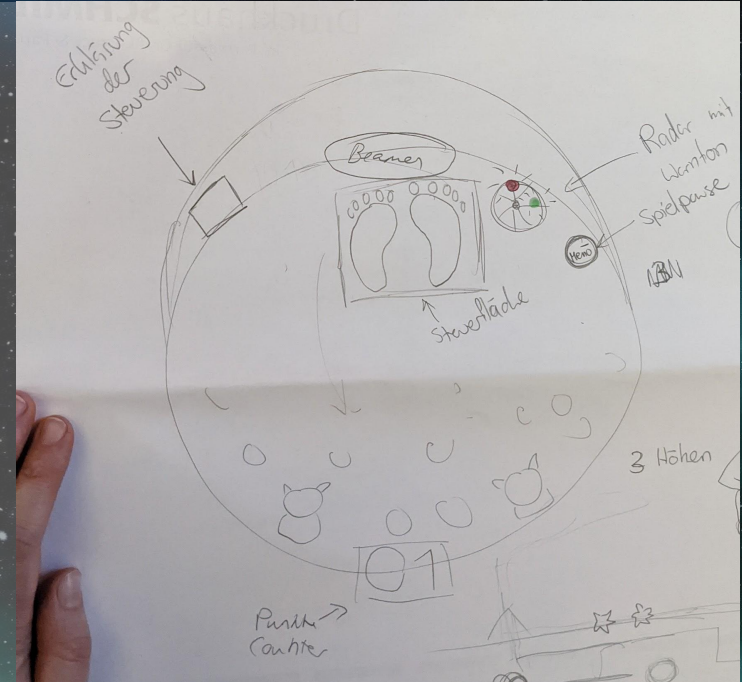


Die Story



Eine Rettungsaktion durch die Weiten der Milchstraße, um gestrandete Katzonauten vor dem Verhungern zu bewahren.

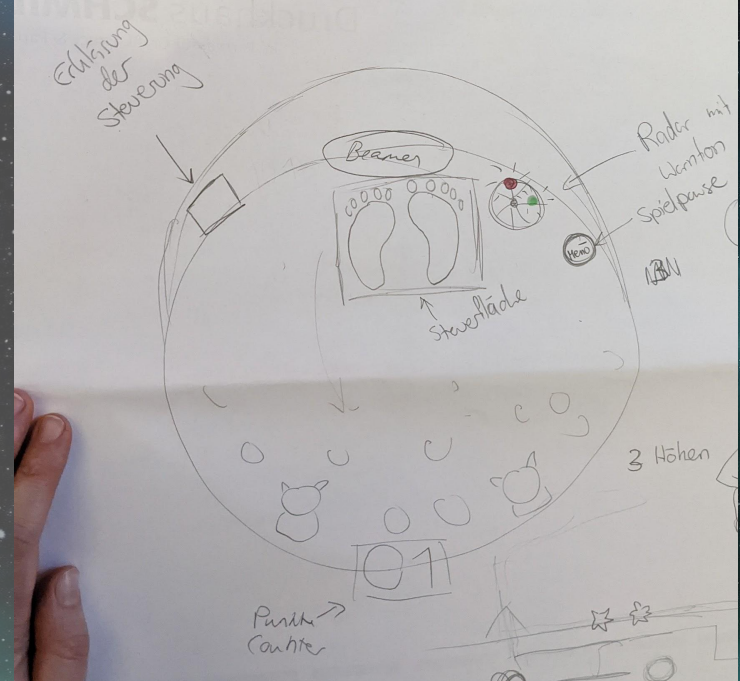
Das UFO

- Innenraum = Spielbereich
- Bodenmarkierung, auf der der Spieler stehen muss, um zu steuern
- Armaturenbrett mit folgenden Funktionen
 - Anleitung
 - Radar mit Warnton (Warnung vor Hindernissen)
 - Pause Button



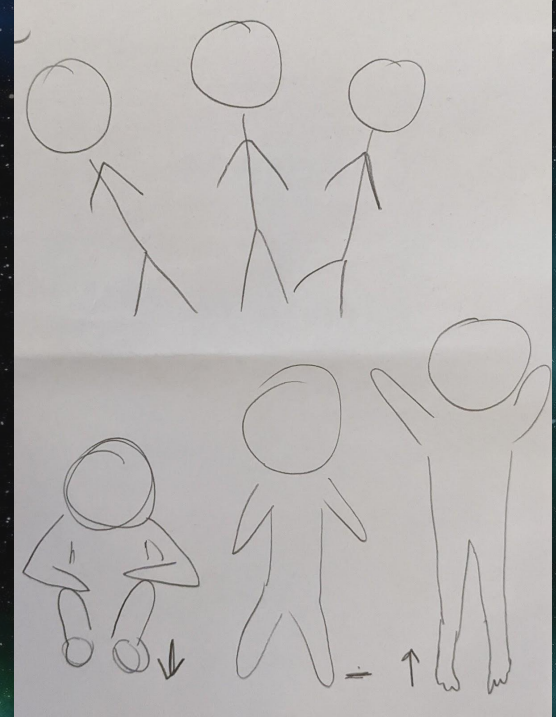
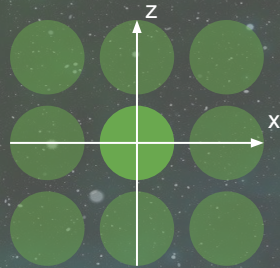
Das UFO

- Lebensanzeige (6x )
 - Lichtelemente am UFO, die erlöschen, wenn man ein Leben verliert
- Wohnfläche für adoptierte Katzonauten, die gefüttert werden müssen 
- Punkte-Counter



Die Steuerung

- Steuerung des UFOs mit **Körperbewegung** statt mit Controllern
- Navigation durch festgelegte Bahnen
 - 3 vertikal und 3 horizontal
- Kontinuierliche Fortbewegung auf Y-Achse



Das Universum

- **Umgebung:** Weltraum, Sonnensystem
- **Sammelobjekte:** Katzonauten, Katzenfutter, Katzenspielzeug
- **Hindernisse:** Asteroiden, Weltraummüll, Gurken, Staubsauger, ...
- **Ziel:** Das UFO erreicht einen unbekannten Planeten am Rande unseres Sonnensystems, der wie ein **Mooncake** aussieht

