

The background of the slide is a composite image. The upper portion shows a deep space scene with a dark, star-filled sky and a faint, glowing nebula or galaxy structure. The lower portion shows a curved horizon of the Earth, with a bright blue atmospheric glow and a view of the planet's surface, including green landmasses and white clouds.

Spielkonzept

Operation AVA

Astronauts vs. Aliens

Inhalt:

- Vorgeschichte
- Die Spielwelt
- Spielkonzept
- Die Spieler
 - Astronauten
 - Alien
- Aufgaben und Rätsel
- Ziel des Spiels

Vorgeschichte:

- Ressourcenknappheit auf der Erde
- Raumstation im All
- Erforschung anderer Planeten
- Angriff der Raumstation durch Aliens
- Die gesamte Besatzung kommt um

Spielbeginn:

- Zentralcomputer holt die Spieler aus dem kryogenischen Schlaf



- Es herrscht Chaos

Spielwelt:

- Openworld, keine festen Level
- Ringförmige Raumstation im All
- Ringe unabhängig drehbar, nicht unbedingt durchgehend
- Jeweils bestehend aus mehreren Sektionen mit Räumen und Fluren
- In der Mitte befindet sich die Kontrollzentrale mit dem Zentralcomputer



Speilkonzept:

- Astronauten kämpfen sich zur Kommandozentrale vor
- Müssen dabei die Raumstation reparieren
- Das Alien versucht sie davon abzuhalten
- Hindernisse durch das Alien:
 - Spawnt Aliens
 - Stellt Strom ab
 - Verschiebt Ringe...

Spieler:

- Bis zu 2 Astronauten
 - Durchlaufen die Raumstation
 - Müssen den Weg zum Zentralcomputer finden
 - Reparieren die Raumstation
 - Grundausstattung: Basiswaffe
 - Start: Äußerer Ring
 - Steuerung: Cave und Oculus mit der Wiimote

Spieler:

- Alien
 - Befindet sich in der Kommandozentrale (innerer Ring)
 - Kontrolliert den Zentralcomputer
 - Kann Aliens spawnen und kontrollieren
 - passiv / aktiv
 - Kann die Ringe der Raumstation verschieben
 - Kann Strom in Abschnitten an- und ausschalten
 - Steuerung: Touch-Table

Der Zentralcomputer:

- Herzstück der Raumstation
- Übersicht über den Zustand der Station und die Besatzung
- Hat Kontrolle über die Position der Ringe
- Terminals auf der Station verteilt:
 - Zeigen den Astronauten an, wie die Ringe stehen

Eingabe- / Ausgabegeräte:

- 1. Astronaut:
 - Kopfbewegung durch Oculus Rift
 - Steuerung durch Wiimote
 - Waffengebrauch durch Wiimote
- 2. Astronaut:
 - Sichtausgabe durch Cave
 - Steuerung durch Wiimote
 - Waffengebrauch durch Wiimote
- Alien:
 - Übersicht und Eingabe über den Multi-Touch-Tisch
 - Kontrolle der Einheiten durch Selektion
 - Blickwinkelabhängigkeit durch die Universe-Kappe

Aufgaben/Rätsel Astronauten:

- Reperaturen
 - Instandsetzung der Raumstation
 - z.B. durch:
 - Wiederherstellung des Stromkreises
 - Verbinden von Drähten
 - Leuchtmittel ersetzen
 - Finden von Gegenständen, z.B.
 - Taschenlampe
 - Schlüssel
 - Werkzeug

Aufgaben/Rätsel Astronauten:

- Rätsel, z.B. zum Öffnen von Türen oder Positionsänderung der Ringe:
 - Zahlenreihen, Sprachanalogien etc.
- Zeitliche Begrenzung
 - Bei falscher oder keiner Lösung darf das Alien extra Aliens spawnen
- Duell-Rätsel:
 - Alien gibt Farbfolge vor, Astronauten müssen fehlerfrei wiederholen
 - Stein, Schere, Papier etc.

Aufgaben/Rätsel Alien:

- Verteidigt Kommandozentrale
- Spawnt Aliens, die die Astronauten angreifen
 - Anzahl / Zeitintervall
 - Passiv / Aktiv
 - Kontrolle einzelner Einheiten
- Verschiebt Ringe der Raumstation
 - Häufigkeit zeitabhängig
- Stellt Strom ab, um Astronauten zu behindern

Kampfsituationen:

- Kommen auf, wenn Alienboss mit den gespawnten Aliens angreift
- Wenn Astronauten dicht genug an passiv eingestellte Aliens kommen
- Astronauten & Aliens haben Basis-Schusswaffen
- Bei Einheitenverlust dropen Waffen oder Munition
- Es können Waffen, Munition und Upgrades gefunden werden

Ziel des Spiels:

- Astronauten:
 - Alle Reperaturarbeiten am Schiff erledigen
 - Vernichtung des Alienbosses
 - Eroberung des Kontrollzentrums
- Alien:
 - Verhinderung der Übernahme des Kontrollzentrums
 - Vernichtung der Astronauten

Vielen Dank für die
Aufmerksamkeit!

