

VR - Was muss ich beachten

- Nutzer braucht genügend Platz um sich herum, auch wenn dieser für das Spiel nicht gebraucht wird (z.B. auf großen Fläche, in der Natur, Fixpunkte in ferner Umgebung)
- keine Drehungen, sonst Schwindelgefühle
- beschützte Umgebung (Cockpit, etc.)
- Bewegungen, die im Spiel gemacht werden, müssen auch in echt gemacht werden

Das Konzept

Die Umgebung

- Space Invaders in neuer VR Interpretation
- Basisstation, in der der Nutzer geschützt sitzt
- Nutzer blickt auf seine Welt, die zum Weltall übergeht und von Aliens angegriffen wird
- Planeten als Fixpunkt & Welt in der genügend Platz ist und der Gegner sich nicht eingeeengt fühlt

Das Spiel

- Nutzer muss Kanone ausrichten und Aliens abwehren
- wellenbasiert

Sichtfeld

- Nutzer befindet sich in einer festen Basisstation
- Nutzer sitzt, kann sich jedoch in alle Richtungen umsehen
- Gegner kommen aus horizontaler Ebene (120 Grad)
- und aus vertikaler Ebene (50 Grad)
- fliegende Aliens schweben aus unterschiedlichen Richtungen auf Basisstation zu (und können schießen)

Verteidigung:

- mobiles Schutzschild (linker Controller) immer vorhanden & unzerstörbar
- Kraftfeld um die Basisstation kann nur in bestimmten Momenten & für kurze Zeit aktiviert werden

Waffen:

- Kanone (rechter Controller) ist nicht begrenzt in Munition und immer vorhanden
- Raketen die mehrere Gegner in großen Umfeld abwehren (Erweiterung)
- Antenne stört den Angriff der Gegner (Erweiterung)

Game Over:

- Wird die Basisstation nach Abzug der drei Leben getroffen, die der Spieler am Anfang erhält, ist das Spiel vorbei
- Erreichen die Aliens die Basisstation ist das Spiel auch vorbei

User Interface:

- Score
- HighScore
- Lebensanzeige
- Anzeige für Kraftfeld
- evtl. Button Belegung während des Spiels

Stil:

- Pixel Art wie im Original Space Invaders
- 3D Optik
- Sichtfeld erweitert
- Weltraum
- Planeten
- Low Poly

Models

- Aliens (Pixel Art)
- Basisstation (auch von innen)
- mobiles Schutzschild
- Kanone
- Planeten
- Welt bzw. Planet auf dem sich der Nutzer befindet
- Schuss (Zylinder)
- Raketen & Vorrichtung
- Antenne zur Störung



