

SaARbotage

Grundkonzept

SaARbotage ist ein interaktives (Werwölfe-like) Gesellschaftsspiel. Eine Gruppe möchte gemeinsam von einer kaputten Raumstation fliehen. Der Sauerstoff ist knapp, die Zeit rennt ihnen davon. Allerdings gibt es unter ihnen Androiden Verräter. Diese wollen das Entkommen auf jeden Fall verhindern, denn sie benötigen keinen Sauerstoff zum leben.

Story und Setting

Wir schreiben das Jahr 2177, die letzte lebensfähige Generation an Menschen bewohnt die Erde. Das Aussterben der Menschen der Erde ist eine unausweichliche und unmittelbare Tragödie.

Jedoch gibt es einen möglichen bewohnbaren Planeten in erreichbarer Entfernung. Das Team zur Erhaltung der Spezies besteht aus saarländischen Wissenschaftlern, Astronauten und Androiden bildet die letzte Hoffnung die Menschheit in ihren Grundzügen zu erhalten. Sie begeben sich auf eine riskante und lange (eigentlich maximal 2h haha) Reise mittels eines riskanten Raumschiff-Prototypen, der in sich das Geschenk des Lebens trägt. Tausende Arten von Pflanzen-Samen und bereits befruchteten Eizellen tierischer und menschlicher Abstammung befinden sich an Bord. Das Ziel unseres hoch qualifizierten Teams ist lebend auf der Oberfläche des Planeten anzukommen und möglichst viele Spezien zu retten.

Zum Erfüllen dieser Mission ziehen alle an einem Strang. So scheint es zumindest.. Im Hintergrund jedoch halten die Androiden die Zukunft der Menschheit in ihren Händen, bereit dazu sie in ihrem Keim zu ersticken und die Ära der Maschinen einzuleiten.

Captains Log: Tag 1

Wir haben die Erdatmosphäre erfolgreich verlassen. Alle Maschinen schnurren im Einklang, jedes Rädchen ist an seinem Platz. Unsere Mission beginnt. Noch ein paar Tage Vorbereitung an Bord und unserem Ziel steht nichts mehr im Wege.

Captains Log: Tag 21

Die ersten Unstimmigkeiten kamen auf, aber noch gibt es keinen Grund zur Besorgnis. Soweit wurden alle Vorbereitungen getroffen. Die weitere Reise sollte ein Selbstläufer sein. Die Crew wird sich nun in den verdienten Kryo-Schlaf begeben und die restliche Wartung des Raumschiffs den fähigen Androiden überlassen.

LETZTER EINTRAG

Captains Log: Tag 344

Sauerstoffknappheit. Fehlerhafte Maschinen, störrische Apparaturen. Dieses Raumschiff hat uns aus unserem Traum gerissen und sich als Albtraum offenbart. Die Crew denkt die

Androiden sind schuld, sie sollen das von Grund auf geplant haben. Die Zeit der Maschinen einläuten oder so einen Schwachsinn. Noch dazu erinnert sich niemand außer mir an die Identität der Androiden. Ein Glück, sonst wäre eine Meuterei wohl unausweichlich. Alles nur wegen dummen Verschwörungstheorien. Herrgott, dieses Raumschiff war schon immer ein riskanter Prototyp. Es ist ein Wunder, dass wir so weit gekommen sind und nur noch X Tage von der Ankunft und der Einleitung unserer Zukunft entfernt sind. Aber die Androiden sollen daran Schuld sein? Ich bitte dich.. wie lächerlich.

Bisher waren sie immer zuvorkommend, freundlich und kompetent. Auffällig war hier gar nichts, außer dass der heutige Tee vielleicht etwas bitterer war als sonst. Aber wahrscheinlich hat der Zucker nur etwas an Geschmack verloren.
Ein Aufstand der Maschinen, he.. lächerlich.

Die Crew findet den Captain tot auf der Brücke vor seinem Logbuch. Wer hat es getan? Es müssen die Androiden gewesen sein, aber wer ist Android, wer ist Mensch?
Es nützt nichts, es stehen größere Probleme vor der Tür. Das Aufdecken der Androiden kann noch in den restlichen Reise geklärt werden. Unser Überleben und das der Fracht hat erstmal höhere Priorität.

Gameplay

SaARbotage ist ein herausforderndes AR Echtzeit Abenteuerspiel mit Werwolf Charakter.

- Reise mit einem Raumschiff zu einem neuen Planeten. Die Erkundung und Instandhaltung des Raumschiffes sind lebensnotwendig
- Die Reise hat einige Hindernisse und das Team muss zusammenarbeiten, um diese Hindernisse rechtzeitig zu bewältigen
- Es gibt allerdings Verräter, diese haben als Ziel, dass möglichst wenig oder am besten keine Menschen mehr auf dem neuen Planeten ankommen - Sieg der Androiden! Bezwingen der Menschheit!
- Um die Reise zu überleben, muss das Team auf den Sauerstoffhaushalt acht geben. Gerade bei heftigen Turbulenzen ist schnelles, konzentriertes und koordiniertes herangehen gefordert. Ob die Androiden dabei noch am selben Strang ziehen bleibt fragwürdig.
- Regelmäßige Meetings (e.g., 1x pro In-Game Tag) der Gruppe ermöglichen es sich über den aktuellen Stand auszutauschen. Pro Meeting kann man sich dazu entscheiden, ein Teammitglied aus der Gruppe zu entfernen (ins All zu katapultieren) - Diskussion in Richtung Werwolf
- Verräter haben die Möglichkeit den Sauerstoffhaushalt zu sabotieren. Ziel ist dabei, unentdeckt und unverdächtig zu bleiben, man möchte ja nicht beim nächsten Meeting direkt rausgeworfen werden.
- Es gibt verschiedene Interaktionen. Gegenstand nehmen/geben/tauschen/benutztten und mit einer Station interagieren. Interaktionen werden über ein Smartphone ausgeführt
- Der Sauerstoffhaushalt wird über Aufgaben an Stationen geregelt. Diese Stationen sind im echten Raum verteilt und werden per AR-App genutzt. Es gibt Stationen die allein, zu zweit oder mit einem Zuvor gesammelten Gegenstand erledigt werden müssen.

Game Flow & Ziel

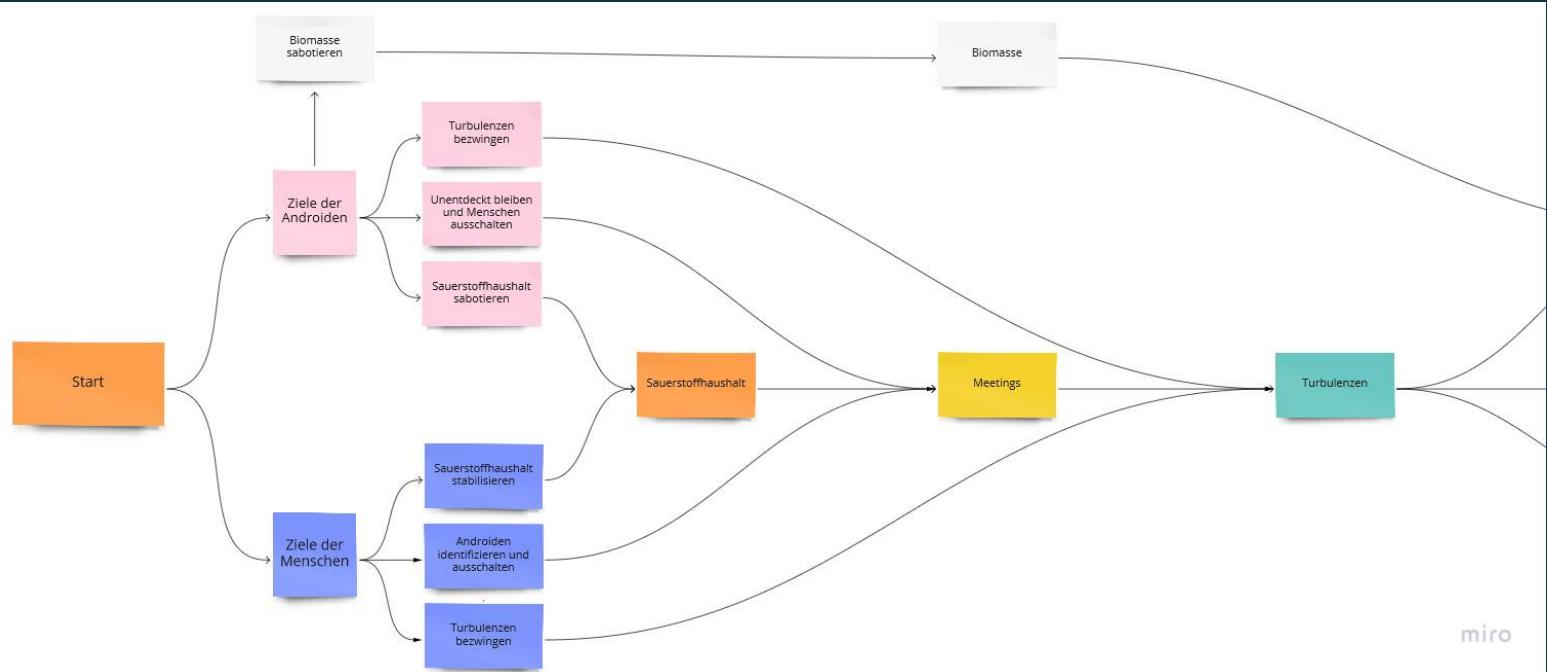
Game Flow

Das allgemeine Ziel ist es sicher auf dem neuen Planeten anzukommen. Es gibt zusätzlich jeweils verschiedene Unterziele für die einzelnen Fraktionen (Mensch/Android), siehe Ziele.

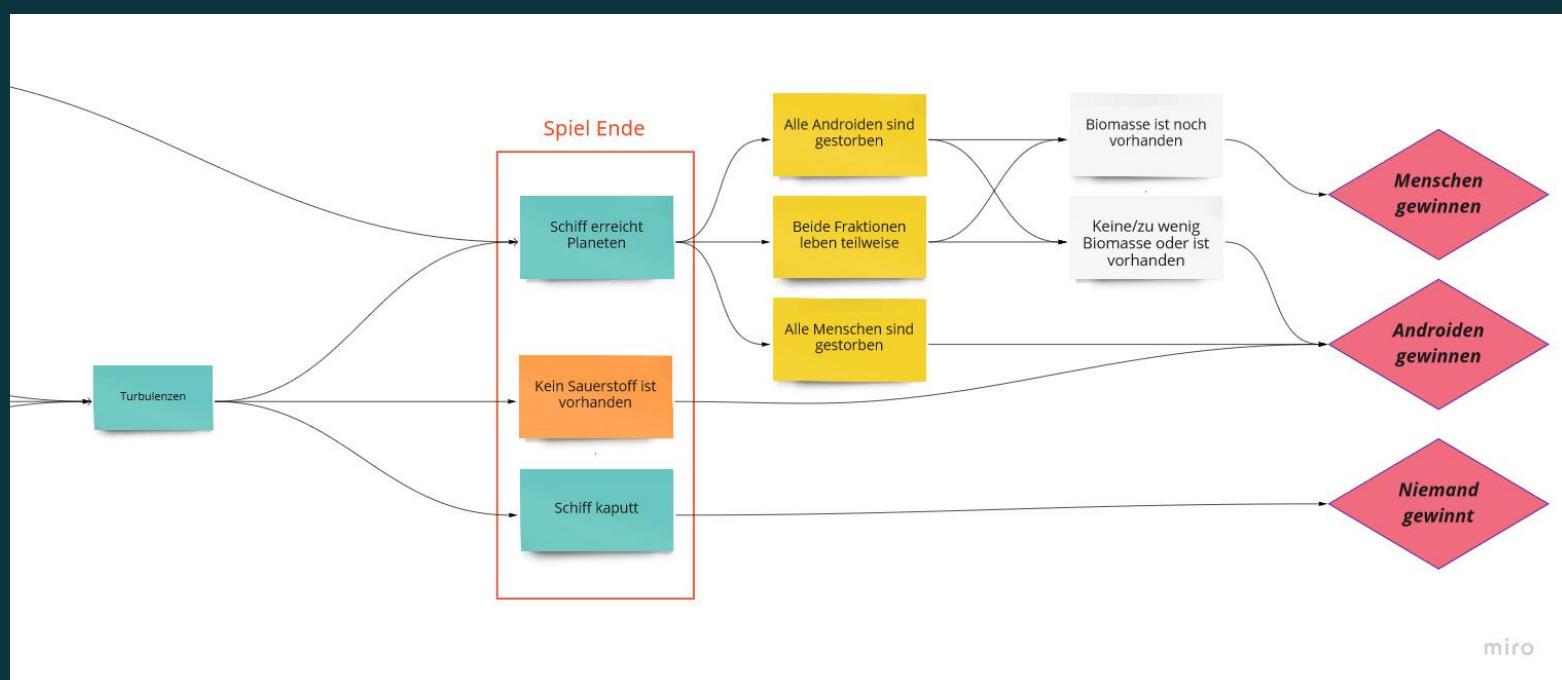
- Zu Beginn des Spieles erfolgt erst der Spielaufbau (siehe Spielaufbau).
- Jeder Mitspieler loggt sich in der App ein, der Host startet das Spiel, sobald alle bereit sind.
- Eine simple Cutscene erklärt die Story/Setting und den Spielablauf.
- Jeder Spieler erhält eine Rolle mit Informationen die er jederzeit in der App nachschauen kann.
- Ab jetzt läuft die Zeit - Aufgaben für Tag 1 beginnen - erscheinen auf der App
- Es gibt eine Reihe von **Aufgaben** die nun erledigt werden müssen. Dazu müssen die Spieler verstreut im Gebäude an den Stationen die Aufgaben suchen. Pro **Tag** müssen alle Aufgaben erledigt werden. Dabei muss zusätzlich auf den **Sauerstoffhaushalt** geachtet werden. Sollte er zu niedrig werden, scheitern die Menschen. Es kann jederzeit zu **Turbulenzen** kommen.
- Aufgaben
 - Aufgaben befinden sich an Stationen, die verteilt über die echte Welt sind (über Karten mit QR Code). Wo welche Aufgabe ist, wissen die Spieler nicht, sie werden pro Game neu zufällig verteilt.
 - Es gibt verschiedene Aufgabentypen (siehe Aufgaben)
- Tag
 - Das Schiff ist 3 (default) Tage unterwegs, bis es den Planeten erreicht.
 - Am Ende jedes Tages gibt es ein Meeting mit allen lebenden Teilnehmern
 - Bei diesem Meeting kann ein Spieler rausgevoted werden - Diskussionsrunde
 - Ein Tag ist zu ende, sobald man alle Aufgaben für diesen Tag erledigt hat
- Sauerstoffhaushalt
 - Sauerstoff nimmt immer kontinuierlich ab
 - Maschinen (Stationen) die kaputt sind verbrauchen mehr Sauerstoff. Bei einer Reparatur gibt es einen kleinen Sauerstoff bonus zurück
 - Androiden können Maschinen sabotieren ;), sodass sie kaputt gehen -> es wird mehr Sauerstoff verbraucht (Nicht vllt eher fehlerhafte Behandlung der Maschinen? Gibt Raum für Ausreden und auch als Crewmate verkacken)
- Turbulenzen
 - Turbulenzen sind Events die zufällig auftreten. Bei diesen Events müssen alle zusammenarbeiten. Denn sonst geht das Schiff kaputt
 - Für Turbulenzen müssen mehrere Spieler sich an Stationen treffen und gemeinsam eine Aufgabe erfüllen
 - Um diese Aufgabe zu finden, wird bei der Turbulenz der Raumname genannt
 - Wird eine Turbulenz nicht gemeistert, geht das Schiff kaputt und beide Teams verlieren
- Gegenstände
 - Jeder Spieler ist in der Lage ein Gegenstand in seinem Inventar zu haben
 - Gegenstände werden initial an Stationen verteilt (0-2 pro Station)

- Manche Stationen erfordern einen Gegenstand (e.g. die Maschine brennt, es wird ein Feuerlöscher gebraucht)

Ziele



miro



miro

<https://miro.com/welcomeonboard/Ss14dvYC5ggJom2Noe01klSeqbYPLo9Rx5eDxGQnsTkeIvgValD2TNADebBSndh2>

Characters & Interactions

Verschiedene Teams

Es gibt zwei Teams, beide haben als Hauptziel, auf dem Planeten anzukommen, ansonsten hat Niemand gewonnen. Die einzelnen Teams haben verschiedene Unterziele, die sie erfüllen müssen, damit ihre Fraktion gewinnt.

- Menschen:
 - Hauptziel: Überleben bis zur Ankunft des Planeten durch Sauerstoffgehalt
 - Nebenziel: Biomasse erhalten - Zukunft der Lebewesen der Erde sichern.
 - Größere Fraktion - es gibt mehr Menschen als Androiden
 - Müssen die wenigen Androiden ausfindig machen und entlarven
 - Verlangt deduktive Fähigkeiten und Aufmerksamkeit
 - Haben Standard-Interaktionen, welche dem Hauptziel beitragen können, oder falls man versagt sogar das Gegenteil bewirken.
- Androiden:
 - Hauptziel: Alleine auf dem Planeten ankommen - Menschheit vernichten durch Sauerstoffarmut
 - Nebenziel: Biomasse vernichten
 - Kleine Fraktion - sind in der Unterzahl
 - Müssen unentdeckt bleiben um nicht rausgevotet zu werden
 - Verlangt viel Fingerspitzengefühl und Taktik zum Lügen und kluges sabotieren
 - Haben zusätzlich noch exklusive seltene Interaktionen (Gift, Messer stabbi stabbi,...)

Interaction Mechanismen

- Log öffnen
 - Hier befinden sich alle erfolgreich abgeschlossenen Aufgaben und wer sie erfolgreich abgeschlossen hatte. Außerdem kann man hier einsehen, wer für wessen Ausschluss gestimmt hatte in vorherigen Abstimmungen.
- Mit Station interagieren
 - Am Meeting teilnehmen schaltet frei:
 - Es wird verlangt, dass sich die Spieler in Echtzeit und Realität miteinander unterhalten und ihre Vermutungen aussprechen
 - Spieler zum Rauswurf/Tötung voten
 - Als Android: Sehen der anderen Androiden
- Item aufheben (an Station)
- Item ablegen (an Station)
- Item mit Station interagieren
- Item tauschen
 - Exklusiv für Androiden: Beim tauschen Gift mitgeben -> Anderer Spieler stirbt nach erhalt

Spielwelt

Die gesamte Geschichte spielt sich in der realen Welt, bringt den Spieler jedoch über Module wie Stationen und Charaktere über eine Augmented Reality Anbindung in ein Raumschiff. Der Aufbau des Raumschiffs wird jedes Spiel wieder neu generiert.

Spielvorbereitung

Nachdem sich alle Spieler angemeldet haben und ihren Charakter erstellt haben, verteilen sie Karten mit QR-codes in den zur Verfügung stehenden Räumen. Diese QR-codes sind gekennzeichnet als Raumname/Raumbenennung oder Stationen oder als Teil einer Coop-Station. Das Layout wird den Spielern soweit frei überlassen, eine weitreichende Spielfläche und genug Distanz zwischen den Stationen und vor allem Räumen wird jedoch empfohlen.

Ein realer Raum wird mittels eines QR-codes (Raumname) benannt und eingescannt. Darauf folgend werden Aufgaben in besagtem Raum verteilt und eingescannt. Sobald die Spieler zufrieden sind mit der Verteilung der Spielemente wird der Raum für das Spiel als fertig markiert. Die App generiert hier nun zufällig um welchen Raum es sich handelt, wie viele der Aufgaben einzeln oder im Coop zu bewältigen sind und was der Inhalt der Aufgaben, sowie der Station-Items ist.

Eine Ausnahme hierzu bildet die Schiffsbrücke. Hier finden die Meetings statt und in diesem Raum werden keine Stationen verteilt. Die Schiffsbrücke ist immer ein festgelegter Raum und wird somit nie ausgewürfelt. Am Besten wird sie zentral zum gesamten Spielbereich ausgelegt.

Das Spiel beginnt, nachdem alle Spieler sich auf der Schiffsbrücke getroffen haben und genug Räume generiert wurden. Mit Spielbeginn werden nun erstmals die Teams zugewiesen und jeder Spieler bekommt eine kleine Synopsis des Teamziels.

Darstellung

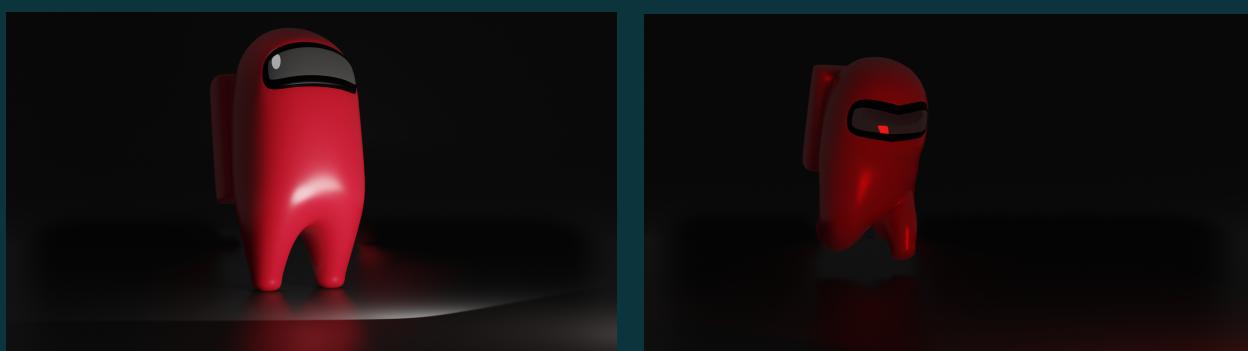
Da es sich um eine Augmented Reality Anwendung handelt wird die Realität nur erweitert und nicht ersetzt. Mittels Kamera können Raumnamen und Stationen gescannt werden. Diese haben dann einen Thematisch zum Raumschiff passende Darstellung in simplen 3D Modellen an der Stelle des QR-Codes.

Spieler werden über Turbulenzen mittels akustischen/haptischen Warnsignals und einer großen Text Warnung auf dem Screen, welche den Raumnamen der Katastrophe beinhaltet, informiert.

Die Brücke bildet wieder eine Ausnahme. Hier treffen sich alle Spieler. Es ist wichtig auch die Avatare und Namen der Spieler sehen zu können. Deshalb wird mit der Teilnahme am Meeting oder des scannens, die Brücke im Smartphone dargestellt. Hier wird der Spieler an einem Punkt verankert und kann sich nun mittels Smartphones in der Brücke umsehen und auch seine Mitspieler sehen. Durch diese Ansicht können Androiden auch stets nachgucken wer auf ihrer Seite ist und wer nicht.



(Also hier hab ich mir gedacht einfach ma n paar Spaceship interior Bilder reinzubabben. Kann auch ma Star Citizen anschmeißen und das screenshotten :D)



3D Modelle von Among Us Figuren (selbst erstellt) dienen als stylistische Charakter vorlage. Ein solch simples und buntes Farbschemata würde auch auf die Brücke und Stationen angewandt.

HUD

- Während des normalen Spielens treten folgende UI Elemente auf:
 - Sauerstoff-Anzeige
 - Spieler Kontextmenü
 - Settings
 - Audio
 - Disconnect
 - ??
 - Player info
 - Rolle
 - Rollenbeschreibung
 - Log
 - Offene Aufgaben: x
 - Aufgabe a wurde in Raum b erfolgreich abgeschlossen...
 - Item-Kontext
 - Item-info
 - Itemtausch Initiiieren
 - App generiert Tausch-icon/code der von anderem Spieler gescannt werden kann
 - Platz für eigenes Item mit info bei press
 - Platz für Item mit info bei press des anderen
 - Tausch-bestätigen Button.
 - Turbulenzen Kontext Button (Nur sichtbar, wenn aktiv)
 - Danger Icon
 - Beschreibung der Turbulenz Phase in der man sich befindet
 - Schließen button
- Beim Interagieren/Scannen einer station treten folgende Buttons auf:
 - Aufgabenbeschreibung
 - Aufgabe starten
 - Manche Aufgaben werden direkt mit dem Overlay startbar sein ohne zusätzlichen Button
 - Aufgaben, die die UI des Spielers verändern haben einen starten Button.
 - Angepasste UI auf Aufgabe
 - Schließen/Abbruch Button
 - Item Kontext
 - Information
 - Tausch
 - Das Item ist auch dragbar ohne Kontext auszulösen

Mechaniken und Gegenstände

Gegenstände

Nicht alle immer aktiv, immer nur eine Auswahl

- Standard:
 - Feuerlöscher
 - Apfel
 - Schraubenzieher
 - Monkey-Wrench
 - Hammer
 - Glas
 - Wasser
 - Besen
 - Schweißgerät (wie heißen die)
 - Kanister
- Special Items:
 - Zeitmanipulator (selten (kommt nur gg Ende, wenn Androiden führen), gibt einem die Möglichkeit Zeit zu frieren für ein Gerät und so Coopstationen auch alleine zu bewältigen))
- Androiden-spezifisch: (1x pro Android, sehr selten, bewirkt bei Tausch Tod des Tauschpartners)
 - Messer
 - Gift
 - Instant-cancer
 - Super-aids
 - Covid 2177
 - peinliche Nacktfotos

Räume

Räume gelten nur zur Identifizierung und der Atmosphäre für ein Raumschiff. Kein Raum, bis auf die Brücke, wird in seiner Vielfalt an Aufgaben durch seine Funktionalität begrenzt. Da es sich um einen Prototyp handelt ist die funktionalität der meisten Geräte für 3 dimensional denkende Wesen wie uns 2021 Menschen nicht nachvollziehbar. Doch seien Sie gewiss, das ist total realistisch und macht Sinn im Jahr 2177.

1. Brücke
 - Hier werden die Meetings abgehalten und man kann das “schöne” Interieur begutachten als auch eine Auflistung aller aktiven Mitspieler.
2. Maschinenraum:
 - Hier befinden sich wichtige Generatoren, Turbinen und Schaltkreise für die Verdrahtung.
3. Kühlraum:
 - Hier wird die Kühlung der einzelnen Elemente überwacht. Verschiedene Kühleinheiten dienen mechanischen Teilen des Schiffs, als auch Ernährung.

4. Lebenserhaltungs-Raum:
 - Hier befinden sich die lebenserhaltungssysteme des Raumschiffs. Die Sauerstoffleitung, die Steuerungseinheit und das Hitzeleitsystem für den Innenraum
5. Schild-Generator-Raum:
 - Im Schildgeneratoren haben wir Fluxkompensatoren und Entropy Spulen für die Erhaltung des Schildes.
6. Hyperraum-Antriebs-Raum:
 - Hier befindet sich die Spule zur Antimaterie, die Kontrollzentren und Überwachungsmodule
7. Biomasse-Erhaltungs-Raum:
 - Hier befinden sich die Samen von verschiedenen Pflanzen in einem Erhaltungssystem und in weiteren Erhaltungssystemen die befruchteten Eizellen für Klone von Menschen und Tieren.
8. Kantine:
 - Hier wird Essen vorbereitet und andere Lebenswichtige Ernährungssachen
9. Raucherraum:
 - Hier können Mitarbeiter des SaARCorps nice einen durchziehen. Hier sind erweiterte Luftreinigungs Module und Durchlüftungen angebracht.
10. Bar:
 - Manchmal nach der Arbeit ist es wichtig einen zu heben. Hier sind verschiedene Geräte zur Alkoholdestilierung und Reinigung von Geschirr. Als auch AUTOMATISIERTE HÖCKER, Ja wie geil is das denn?
11. Porno-Keller:
 - We don't talk about the Porno-Keller.

Aufgaben/Stationen

Design-Philosophie der Aufgaben:

Aufgaben sollten Androiden die Möglichkeit eröffnen zu sabotieren um sowohl Zeit zu schinden, als auch aktiv den Sauerstoffhaushalt zu sabotieren.

Folgende Aspekte können den Androiden dabei unter die mechanischen Arme greifen:

- Countdown: Zeitdruck ist ein simples Element den Spieler unter Druck zu setzen. Hierbei kann Nervosität aufkommen wodurch Fehler entstehen. Zeitgleich gibt es fähigen Androiden die Möglichkeit nicht nur Zeit zu schinden und eine Aufgabe zu failen (was in Sauerstoffverlust resultiert), sondern auch die Zeit die sie für die Aufgabe benötigen auszureizen und sie trotz allem zu bestehen.
 - dynamischer Countdown: Beispiel anhand einer Bombenentschärfung in Hollywood. Der Held schneidet den falschen Draht durch, dadurch wird der Countdown verringert und der Zeitdruck erhöht.
- Geschick: Hiermit ist nicht nur eine ruhige Hand beim Tragen des Smartphones gemeint, sondern auch die Fähigkeit beispielsweise gerade Linien zu zeichnen und zu zielen. Generell gibt eine sehr Geschicksabhängige Aufgabe die Möglichkeit das Versagen vorzutäuschen.

Der Schwierigkeitsgrad muss dabei angemessen sein, dass es auch glaubhaft rüberkommt und auch den Raum für Crewmate Failure bietet.

- Balance Aufgaben
- Aim
- Dr.Bibber ruhige Hand
- Ein Geschick-Test mit dem Handy durch IMU bietet auch die Möglichkeit einen Spieler anzuschubsen um die Aufgabe zu sabotieren.
- Kommunikation: Kommunikation spielt eine große Rolle. Allerdings sind Aufgaben so designed, dass es schnell passiert falsche Informationen zu übermitteln, da zum Beispiel bei einer Beschreibung mehrere Fälle zutreffen können und eine halbherzige Beschreibung schnell falsche Schlussfolgerungen zulässt.
- Kurzzeitgedächtnis-Tests: Der Memory-Effekt. Hier ist wie bei Geschick hohes Potenzial zu versagen, je nach persönlichen Stärken/Schwächen des Spielers.
- Mathematisches-Können: Nicht jeder kann gut Kopfrechnen. Sich aus versehen zu verrechnen passiert jedem mal an einem Punkt seines Lebens.
 - Logisches Denken: Zahlenfolgen weiterführen und Codes entschlüsseln usw.
- Räumliches Vorstellungsvermögen: Ein Skill, der oft in IQ-Tests und Eignungstests benutzt wird. Kann man sich ein Objekt von einem andern Winkel gut vorstellen? Kann man seine Umlaufbahn oder Bewegung abschätzen? Ebenfalls etwas wo hohe Varianz zwischen Menschen besteht und deshalb auch Raum zum Faken gibt.
- Item Basiert: Nehmen wir an, ein Item wird gebraucht, aber der Android hat es. Er kann verheimlichen, dass er das Item besitzt und so sabotieren.

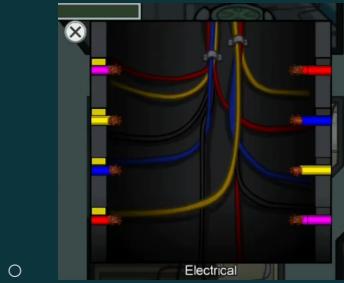
Coop Aufgaben:

1. Kooperativ Muster eingeben



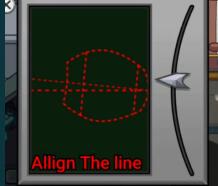
- 2 Personen haben das gleiche (unterschiedliche Reihenfolge) Set an Mustern auf der rechten Seite. Beide haben ein verschiedenes Muster auf der linken Seite. Person 1 muss das Muster von Person 2 aus dem Set auswählen und vice versa. Dies muss gleichzeitig (3s) geschehen, damit Aufgabe geschafft.
- Wenn zwei mal hintereinander ein falsches Zeichen gewählt wurde oder die zweite Person zu lange gebraucht hat, ist die Aufgabe gescheitert
 - Kommunikation wird erforderlich.
 - Alternativ erweiterbar mit Dreidimensionalen Objekten und die Winkel stimmen nicht überein -> Räumliche Vorstellung.

2. Kabel verbinden



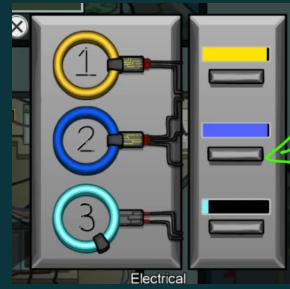
- ■ Kommunikation
- 3. Memory Game
 - Person 1 sieht Aktivierung von Lichtern auf einen 3 x 3 grid, Person 2 muss diese in der korrekten Reihenfolge aktivieren
 - Kommunikation
 - Erweiterbar mit Kurzzeitgedächtnis

Einzelaufgaben:

1. Scanner kalibrieren
 - halte das Telefon für X Sekunden ruhig
 - Geschick
2. Wichtige Ressource von Station A nach B bringen
 - Halte ruhig und gehe langsam. Erschütterungen münden im Fail
 - Geschick
3. Linien alignen
 
 - ■ Räumliche Vorstellung mit Geschick I guess
4. Kanister füllen und dann in Maschine füllen
 - Zweigeteilte Aufgabe die sich über zwei Räume streckt
 - Geschick mit balance von dem Kanister
5. Pflanzen gießen
 - Erfordert, dass man Wasser dabei hat
 - Gyroskop wie Gießkanne benutzen
 - Items I guess
6. "Schnorgon Präsenz auf Raumschiff entdeckt" - Partikel abschießen
 - Handy drehen, Mitte zum schießen

Turbulenzen

1. Turbinen aufeinander abpassen
 - mind 3 Personen müssen gleichzeitig im richtigen Takt die Turbinen mit Strom versorgen

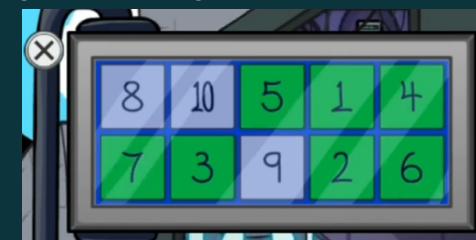


o

2. mögliche Questreihe:

- o Der Maschinenraum steht in Flammen - Lösche das Feuer.
- o Finde das fehlerhafte Modul (Turbinen)
- o Aufgabe 1.

3. Zahlen in richtiger Reihenfolge anklicken



i.

4.

Was ist der Kern, das Besondere, das Alleinstellungsmerkmal eurer Idee ?

- Ein Team muss zusammen eine Aufgabe schaffen in einem vorgegebenen Zeitrahmen, dazu müssen alle zusammenarbeiten!
- In diesem Team "gibt" es mind. 1 Verräter, der das Team davon abhalten möchte
 - Sekundärziel der Gruppe ist es, diese Verräter zu finden und per Vote auszuschließen
- Was bringt uns AR?
 - Eine neue Dimension der Zufallsgenerierung da digita - Unvorhersehbarkeit
 - Bsp. : Räume bekommen Gegenstände, aber niemand weiß, was in welchem Raum ist, niemand weiß, welche Aufgabe wo ist
 - Spielleiter wird übernommen von Handy
 - Der Spieler wird in eine neue Ebene eines RAUMs "transportiert" (es wird suggeriert er sei in dieser Art Raum) der so gar nicht existiert. Dies wird durch verschiedene gemodelte Aufgaben Module unterstützt. (Mechanische Terminals für Maschinenraum, Bar setups für die Loge usw.)
 - Wirkliche Interaktion mit echten Menschen zu denen man auch immer ihr reales Gesicht sehen kann. Macht Lügen/Schauspielern schwerer/effektiver. Pure Immersion.
 - Falls man das Gefühl hat ein Spieler stellt eine Gefahr dar, ist echtes Wegrennen eine Alternative und das finde ich hilarious.
 - Konzept wäre ohne AR nicht in der echten Welt leicht möglich, da die digitalen Komponenten zum Spiel beitragen.

Wie könnetet ihr das nach vorne bringen ?

Was wäre "nice to have" und könnte man ggf. weglassen ?

Was würde euch selbst Spaß machen zu spielen.