

SpielArchitektur

Das HIL zeigt sein wahres Gesicht - Invasion der Gremlins

Szenario

Das HIL wird bevölkert von Gremlins mit verschiedenen Charakteren. Je nach Innenleben des HIL bewegen sie sich in einer anderen virtuellen Landschaft und ändern ihr Verhalten und interagieren mit den Spielern in ihrer Umgebung.

Spieler Gremlins mit und gegen jeweilige Personen im Umfeld der Projektionsleinwände.

Spielort Gesamtes HIL, auf jedem Geschoss wird separat gespielt.

Gremlin / Charaktere

Bewaffnet versuchen sie mit den Spielern zu kämpfen und natürlich zu gewinnen. Verschiedene Bewegungsabläufe sind vorprogrammiert, die in der Steuerungssoftware abgerufen werden.

			
Name: Gismo Alter: 3 Gremlin-Jahre Status: Ungefährlich Bevorzugte Waffe: keine Waffe Tritt in Aktion bei: 1-40 Spieler Charakter-Eigenschaften: freundlich, anhänglich, verspielt, hilfsbereit	Name: Foxy Alter: 12 Gremlin-Jahre Status: Unberechenbar Bevorzugte Waffe: Softgun Tritt in Aktion bei: 41-100 Spieler Charakter-Eigenschaften: launisch, durchtrieben, verspielt, hinterlistig	Name: Gorgos Alter: 88 Gremlin-Jahre Status: Aggressiv Bevorzugte Waffe: Kettensäge Tritt in Aktion bei: 101-200 Spieler Charakter-Eigenschaften: teuflisch, streitsüchtig, jähzornig	Name: Hillbilly Alter: 666 Gremlin-Jahre Status: tödlich Bevorzugte Waffe: Flammenwerfer Tritt in Aktion bei: 201+ Spieler Charakter-Eigenschaften: abgrundtief böse, hemmungslos, sadistisch, gewissenslos

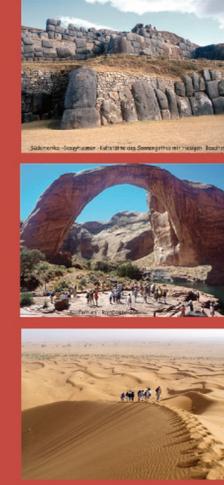
Sensoren

Werten das Geschehen geschossweise aus, die Daten steuern softwarebasiert die Projektionen.

uPart	Orte	Output / Geschoss	Projektion
Licht-Bewegung	Eingänge Türrahmen Treppenhäuser Lifttüren	Anzahl Personen	bestimmt Charakter des Gremlins
Temperatur	Vor den Liften und in Gängen	Durchschnittstemperatur	bestimmt Landschaft
Bewegung	Umfeld der Projektionsleinwände	lokalisieren das Opfer des Gremlin	Gremlin zielt mit seiner Waffe auf den Gegenspieler und greift an

Virtuelle Landschaften

Temperaturabhängig bewegen sich die Gremlins in unterschiedlichen Landschaften. Je wärmer das Geschoss ist, desto freundlicher wird die audiounterstützte Landschaft. Dies beeinflusst jedoch nicht die Aggressivität der Gremlins.

				
Szenario 20 °C	Szenario 21 °C	Szenario 22 °C	Szenario 23 °C	Szenario 24 °C



SZENARIO

Die Spielerin betritt frühmorgens das HIL-Gebäude. Der uPart registriert, dass sich eine Person mehr im Gebäude aufhält. In Gedanken versunken schreitet sie die Treppen 50 ins E-Geschoss hinauf. Erstaunt erblickt sie die wunderschöne lichtdurchflutete Waldlandschaft. Sie bleibt stehen, bewundert die sich verändernde Projektion und entdeckt immer neue Details im Bild. Doch plötzlich wird die Idylle durch laute Motorengeräusche gestört, der aggressive Gorgos taucht zwischen den Bäumen auf und sprintet gezielt mit gezückter Kettensäge auf die Spielerin zu. Sie erschrickt und bleibt wie vom Blitz getroffen stehen: Gorgos, der aggressive Gremlin, holt zum tödlichen Schlag aus.. Blutspritzer zerstören das schöne Bild. Die Spielerin nimmt mit Humor und nimmt sich vor, das nächste Mal besser aufzupassen. Sie weiss jetzt, dass sich im D-Geschoss zwischen 101-200 Leute aufhalten und die Temperatur im Bereich von $\pm 22^\circ$ bewegt.. und richtig wach ist sie auch (-;

LERNEN

Der Nutzer erhält Informationen über das Geschoss wo er sich aufhält
 Charakter des Gremlins → Anzahl Personen pro Geschoss
 virtuelle Landschaft → Aktivität auf dem Geschoss

SPIELEN

Spassfaktor → Gremlin austricksen
 Visueller Genuss → Landschaften