

# Multimedia- Shooting- experience

Caad III 04/05 Übung 2

Rafael Venetz & David  
Winzeler



# Multimediales Shooter - Game

Ziel: durch verschiedene Medien & Effekte unterstütztes Gaming.

→ erhöh

Elemente: ⊖ Spots: verstärken den Effekt der Schussabgabe.  
→ leuchten auf.

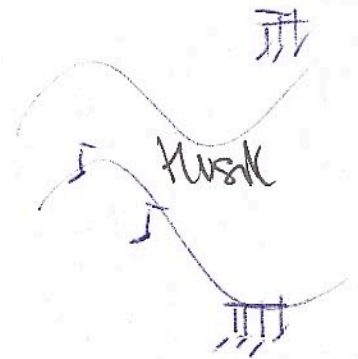
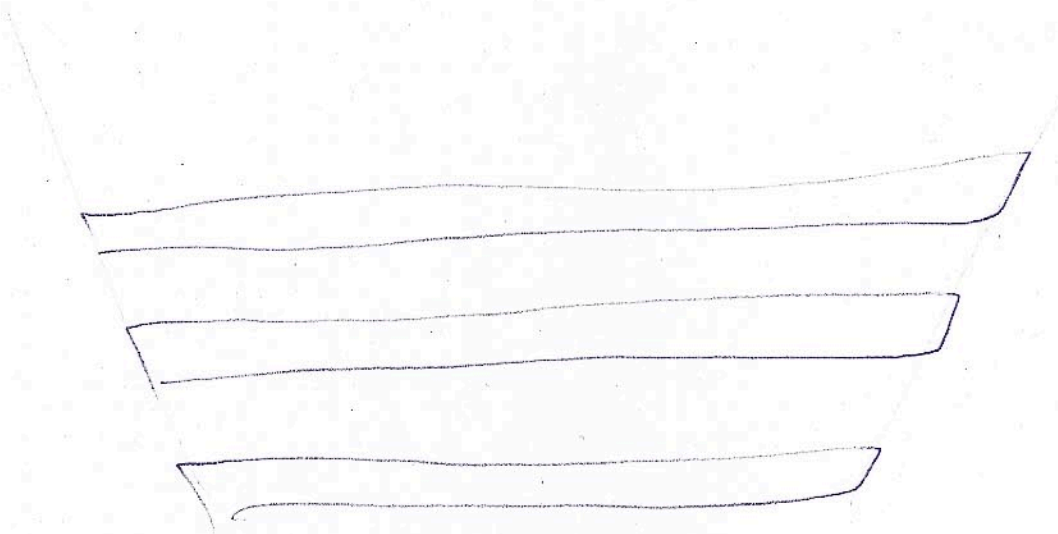
⊖ Nechtöhle: zeigt Lebensenergie an.  
alle NR an → volle Energie  
keine NR an → keine Energie

⊖ Scheibe: wenn Spieler Camouflage besitzt ist die Scheibe transparent.

⊖ Sound: Sound unterstützt Gaming effektiv. wird umso weniger, desto weniger Lebensenergie man hat.

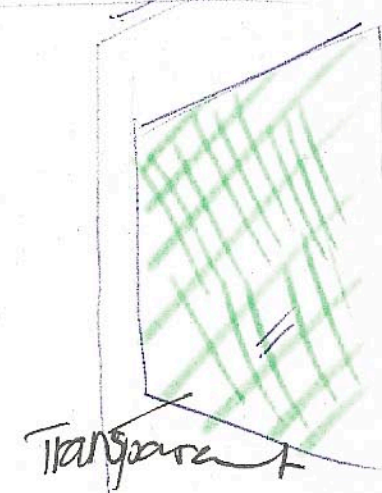
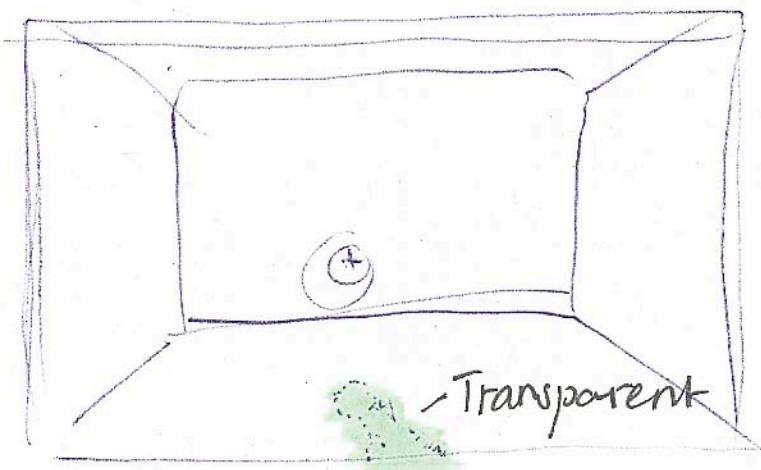
# Lampen, Musik

CAAD Übung 2

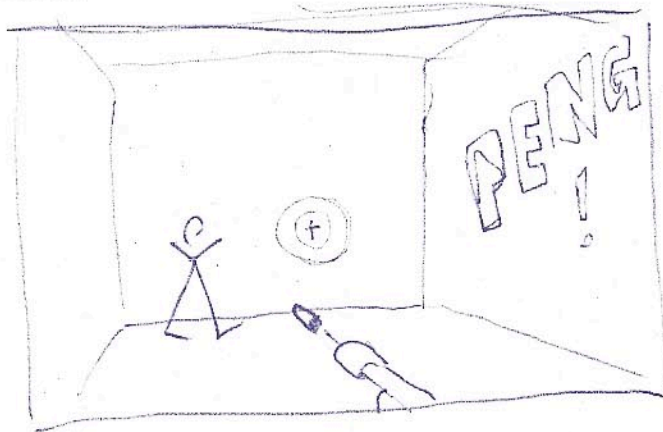
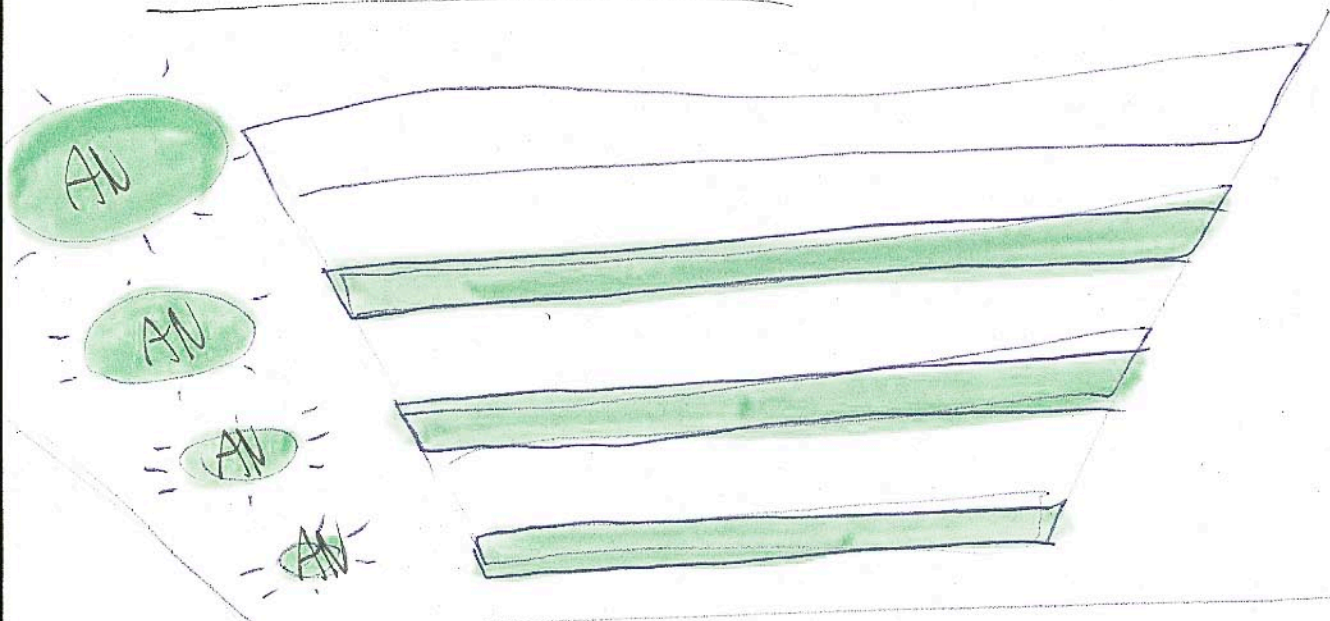


— keine Lampen  
leuchten mehr da  
k.o.  
Stimmung wird  
durch Musik immer  
bektischer

# Transparenz Fenster

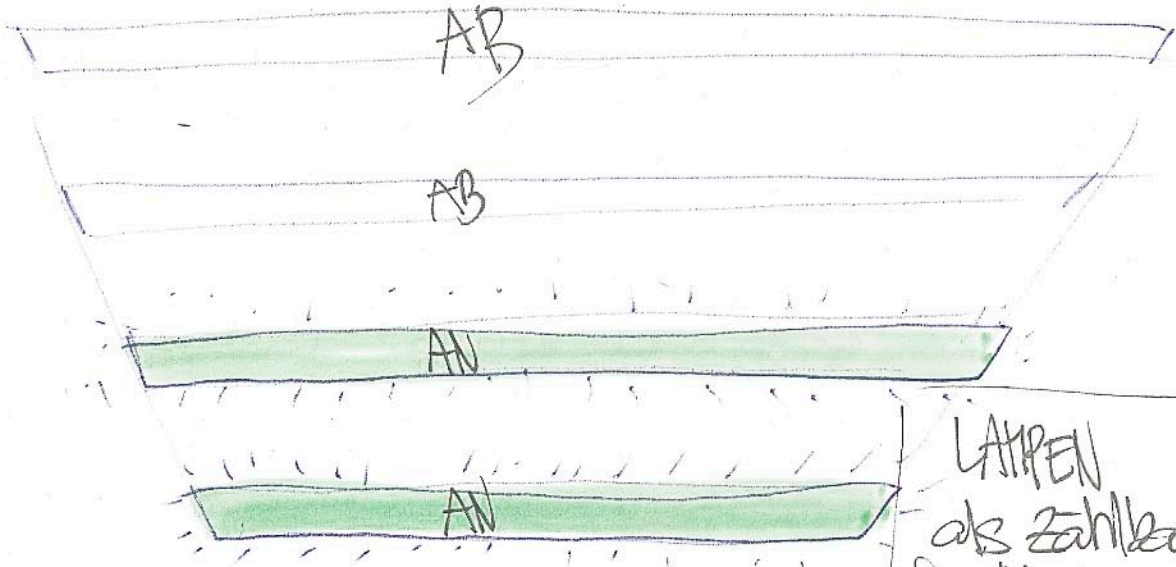


Scheibe unterstützt die  
Transparenz der Person  
die im Raum entstehen kann

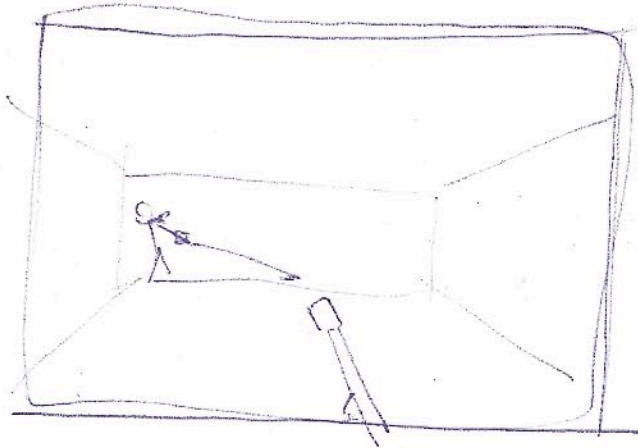


- Spots unterstützen die  
Schlussabgabe mit aufleuchten  
und abblenden

Lampen, Musik



LAMPEN  
als Zählbecken  
für "Lebensenergie"



♪ Musik  
♪

Musik zu  
begleiteter  
Weise