

FIGHT IRON MIKE IN THE RED HELL ARENA



Über ein Interface wird ein aus Filmszenen zusammengeschnittener Kampf gesteuert, der auf der Leinwand wiedergegeben wird. Die RED HELL beherbergt nicht nur die Zuschauer, sie wird durch den Spieler auch zu einem Teil des projizierten Rings. Die vorhandenen Lichter werden zur interaktiven Statusanzeige des virtuellen Gegners, dem es sprichwörtlich das Licht auszuknipsen gilt!

INTERFACE

Durch das anklicken verschiedener Schaltflächen kann der Spieler entscheiden, wie er den virtuellen Mike Tyson malträtieren will. Diese Wahl startet eine Filmsequenz, welche den ausgewählten Schlag illustriert. Gleichzeitig ändert sich die Statusanzeige des virtuellen Gegners, d.h. es werden verschiedene Lichter ein- oder ausgeschaltet.

HIT ME - CLICK ME - KICK ME



STATUSANZEIGE

Die in der RED HELL zur Verfügung stehenden Neonröhren und Spots werden verwendet um eine Status- (oder Kraft-) anzeige zu erschaffen, wie sie aus Arcade-Spielen wie Streetfighter u.ä. bekannt ist. Ziel des Spieles ist es, den Raum völlig abzdunkeln, bzw. den virtuellen Iron Mike KO zu schlagen.



RAUMEINDRUCK

Durch die Interaktion des users mit dem Interface verändert sich der Raum immerwährend, bis beim finalen KO Dunkelheit herrscht.....

bluec powerwall Thu Dec 2 21:52:51 2004



FUNKTIONSDIAGRAMM

