

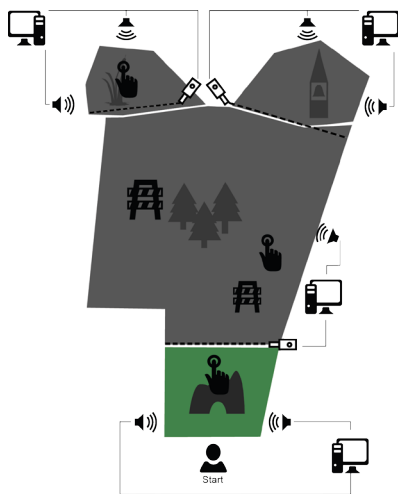


Foto: Melanie Schweinfurth

**OUR VISION:**  
Make Education more interesting, more interactive and more playful!

# BATTY simulation

Bild: Spielplan und Aufbau



» Die interaktive Fledermaus-simulation hautnah erleben «

**PROUD OF:**

- Story & Dialoge
- Konzept & Gameplay
- Trigger Design (Plüschtiere)
- Dialog Stimme

**WEITERE ZUSTÄNDIGKEIT:**

- Dokumentation
- Text & Design

Die Navigation der Fledermaus soll ein anderes als bei einem Menschen sein. Dies wird ein nachempfundenes und gefühltes Erlebnis in unserer Simulation. Dem Spieler werden verschiedene Aufgaben aufgetragen, somit wird er spielerisch anhand einer Story durch die Simulation geleitet. Natürlich als Fledermaus - nämlich blind.

Indriekt wird ihm so das System der Echoortung beigebracht. Hierbei wird durch Schnalzen mit der Zunge (wie bei einer Fledermaus auch), oder dem Auslösen des Handtriggers wird der Ultraschallsensor aktiviert. Daraufhin bekommt der User ein akustisches Feedback über seine Kopfhörer, dies dient dem User zur Orientierung im Raum. Die Töne unterscheiden sich in Lautstärke, Balance, und Geschwindigkeit, abhängig von den jeweiligen Sensormesswerten.



Bild: Spieleprinzip aus Virtual Reality-Sicht

