

NAVIVenture

Die Idee hinter dem Ganzen

NAVIVenture ist ein Spiel. Ein Spiel, das nach Reisen verlangt und nur auf Reisen gespielt werden kann.

Das Spielprinzip

Die während des Spiels besuchten Orte können dann mit „Flaggen“ markiert werden. Um das zu schaffen, verwendet NAVIVenture GPS. Koordinaten der nächsten möglichen Flaggenposition werden mit Hilfe von GPS Koordinaten und der Himmelsrichtung angezeigt. Diese Koordinaten sind durch das Spiel vordefiniert und für die Spieler nicht veränderbar.

Ebenso können alle bereits gesetzten Flaggen mit Hilfe des Geräts abgerufen werden und so zB. die Reiseroute nachvollzogen werden.

Orte/Gebiete, die es zu erobern gilt

...sind zB. Stadtteile - werden alle Stadtteile mit einer Flagge markiert, gilt die Stadt als „besetzt“. Einzelne Ziele können kulturelle Einrichtungen wie Museen oä. sein. Um zum Beispiel ein Bundesland zu „erobern“ müssen alle relevanten Städte bereist werden, dort gelten dann die schon beschriebenen Bedingungen. Das Prinzip setzt sich dann weiterfort, bis die ganze BRD bereist wurde.

Ziel des Spiels

...ist es, so viele Orte wie möglich zu besuchen und seine Flaggen zu hinterlassen. Flaggen können mit Hilfe des Flag-Buttons gesetzt werden. Die Spieler/ Reisenden mit den meisten gesetzten Flaggen werden in einem Online-Ranking gelistet. Das Spiel wird einen Singleplayer-Modus unterstützen, sowie im Teamplayer-Modus spielbar sein.

Der Singleplayer-Modus

Singleplayer haben die Möglichkeit das Spiel über den ganzen Globus auszudehnen, sie können sich aber auch auf ein Land oder eine Stadt beschränken.

Dabei zählen die gesetzten Flaggen, nicht etwa „besetzte Gebiete“.

...und der Teampayer-Modus

Für Teampayer bestehen grundsätzlich die gleichen Spielregeln, jedoch kommt hier die Idee des Wettkampfs deutlicher zu tragen: aufgestellte Flaggen können von anderen Teams nach einer Wartezeit vom X Minuten/Stunden/Tagen entfernt werden. Nach dem Entfernen der Flaggen haben andere Teams die Möglichkeit ihre Flagge aufzustellen. Außerdem haben sie die Möglichkeit ihre Flagge zu verteidigen in dem sie in der Nähe der gesetzten Flagge bleiben - Folge: es können keine weiteren Flaggen gesetzt werden. Ziel ist es natürlich soviel zu reisen wie möglich, Flaggen aufzustellen und Gebiete einzunehmen.

Reisen mit NAVIventure

NAVIventure überlässt den Spieler die Form des Reisens, dh. ob zu Fuß, mit dem Auto, der Bahn oder dem Flugzeug - alles ist möglich und sollte der Situation und dem Spielmodus durch den Spieler angepasst werden.

Technische Fragen/Bedienung

Plattform

NAVIventure wird auf einem speziell für das Spiel entwickelten Gerät spielbar sein. Eventuell werden auch Mobiltelefone als Plattform in Frage kommen. Anforderungen sind hierfür ist eine Displayauflösung von 320x480 Pixeln und ein Touchscreen, ähnlich dem iPhone.

Besonderheiten:

Das NAVIventure-Gerät besitzt wenige analoge Tasten. Die wichtige ist die Flag-Taste. Grund dafür ist die leichte Erreichbarkeit der Taste, ohne sich durch die Bedienoberfläche klicken zu müssen. Desweiteren vibriert das Gerät, sollte der Spieler die korrekten Koordinaten erreicht haben. dass soll dem Spieler beim Finden der Position helfen.

Beispiel: erreicht der Spieler eine Position, vibriert das NAVIventure und durch den analogen Flag-Button wird das Setzen der Flagge erleichtert, selbst wenn sich das Gerät in einer Tasche befinden sollte ist das Auslösen des Flag-Button sofort und blind möglich.

Bedienung

NAVIVenture wird wie bereits angedeutet über einen Touchscreen bedient, die wichtigste Ausnahme bildet der analoge Flag-Button. Das Menue ist simpel, alle Überkategorien sind zu jederzeit einzusehen. Je nach Menüpunkt gibt es mehrere Submenuepunkte. Nach dem Entsperren der Tastensperre wird der Spieler zu einer Übersicht geleitet die alle Spilerinformationen anzeigt.

Folgende Menüpunkte werden die Grundfunktionen darstellen:

MINIMAP - FLAGS - TEAMCHAT - NOTES - GPS





