

AIRA

In AIRA werden mit der Technologie der Virtual Reality die strategischen Elemente des Tower Defense Genres mit der packenden Action eines First Person Shooters vereint. Die humanoiden Lebensformen haben die Erde verlassen. Dem Spieler wurde die Verantwortung uebertragen, die verbliebenen Ressourcen der Galaxie zu verteidigen.

Technologien

- Unity
- Steam VR
- Photoshop
- Blender
- PhotonEngine
- Subversion
- MS Visual Studio

Spielbares Tutorial

Um dem Spieler einen besseren Einstieg ins Spiel zu ermöglichen wurde eine Tutorial erstellt. In diesem wird der Spieler Schritt fuer Schritt an die bevorstehende Aufgabe herangefuehrt.

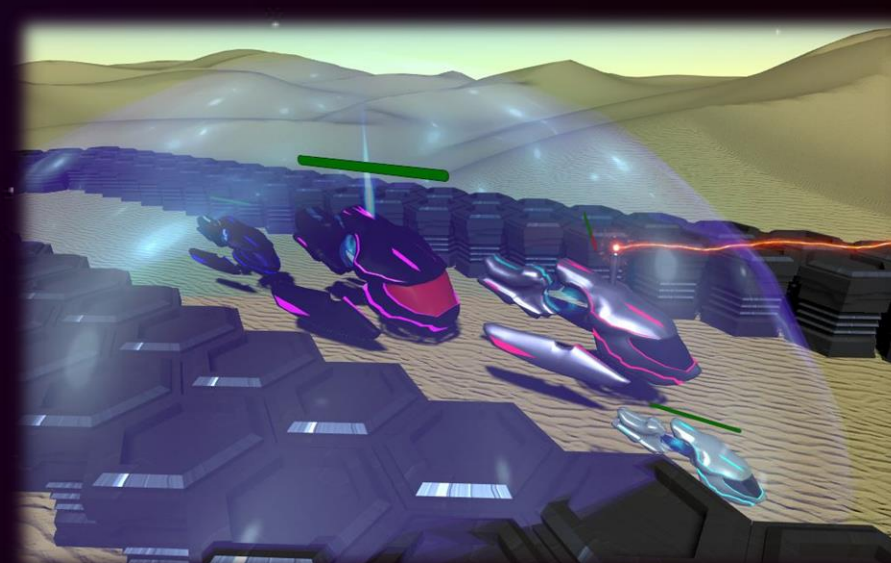
Neue Tuerme

Neue strategische Tiefe wird dem Spieler durch zusätzliche Turmart geboten. Dabei kommen nun auch Unterstuetzende Faehigkeiten zum Einsatz.



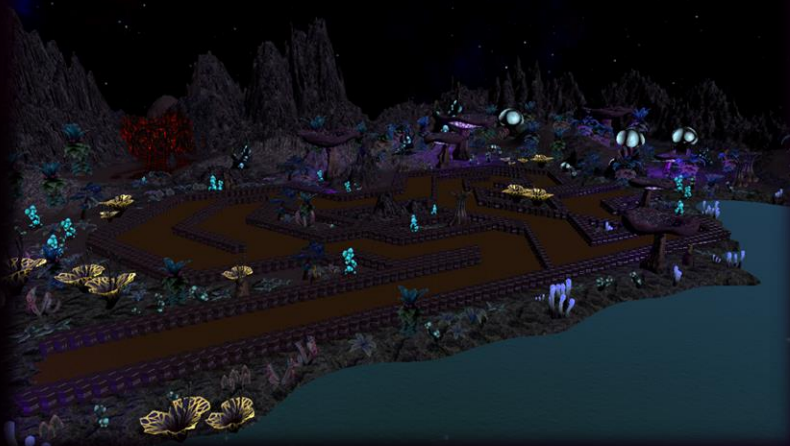
Neue Gegner

Ein deutliches Plus an Spieltiefe wird durch neue Arten von Feinden gegeben. Sowohl Schutzschilde, als auch heilende Einheiten muss der Spieler dabei bezwingen.



Uebearbeitete Level

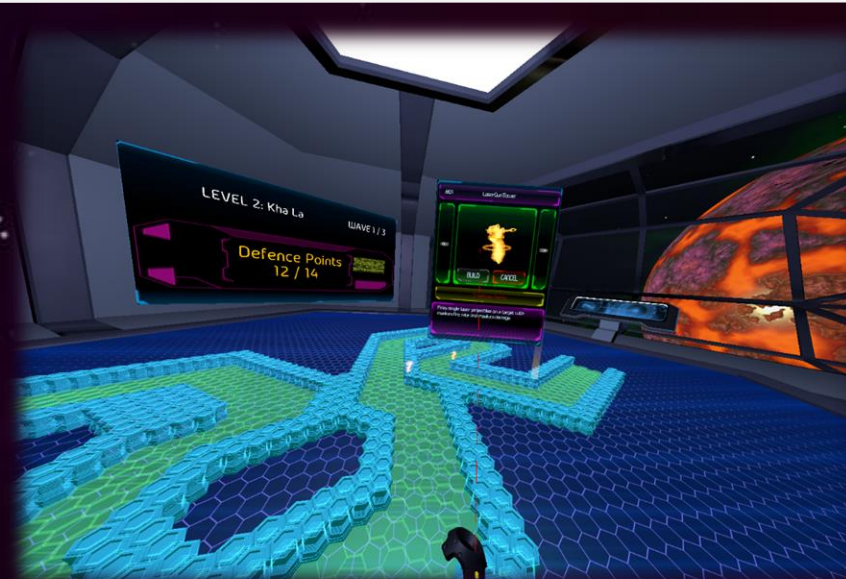
Auf insgesamt fuenf Karten mit steigendem Schwierigkeitsgrad und eigenem Design verteidigt der Spieler die raren Ressourcen



Neue

Kommandobruecke

Als Basis fuer alle Operationen dient das neue Cockpit dem Spieler mit einem Holodesk zur Planung der Strategie und einem Ingame-Shop fuer neue Tuerme und Upgrades



Vorstellung auf dem ITFS

Besonders stolz war unser Team auf die Moeglichkeit unser Spiel auf dem Internationalen Trickfilmfestival im Mai vorzustellen.



Neue Features

- Verbesserte Usability
- Neue Mechaniken
- Gesteigerte Performance
- Ausgeglicheneres Balancing
- Stabilerer Multiplayer
- Statistiken fuer Tuerme
- Redesign des user interface
- Persistente Speicherung des Fortschritts
- Neue Waffen (Pfeile)

