



Ein Prototyp für ein Mobiles Spiel

Grundlagen digitaler Medien WS 08/09

Pascal Heckers, Hendrik Hollstein, Rolf Tants, Daniel Grosche

Inhalt

Konzept.....	3
1. Mobile Spiel- und Unterhaltungsmöglichkeit.....	3
Raum	3
Mobilität.....	3
Spielerleben	3
2. Kernhandlung.....	3
3. Mechanik.....	3
Spielwelt.....	3
Spielsystem.....	4
4. Dynamik.....	5
Ablauf des Spiels.....	5
Mit welchen Mitteln wird der Spielablauf reguliert	5
Feedbackzyklen	5
5. Ästhetik	6
Emotionale Erfahrung / Spielerleben.....	6
6. Spielstrategien	6
7. Erweiterungsmöglichkeiten	7
8. Das Datenbank-Problem.....	7

Konzept

1. Mobile Spiel- und Unterhaltungsmöglichkeit

Raum

Es wird ein reeller Raum mit einem virtuellen verknüpft, indem im reellen Raum Spielstationen angelegt werden, wo man virtuelle Aufgaben lösen muss. Diese virtuellen Aufgaben sind direkt an den reellen Stationen gebunden und der virtuelle Raum ist so am reellen Raum gekoppelt.

Mobilität

Von den Spielern wird das Laufen zwischen den Stationen gefordert. Das Laufen ist für das Spiel notwendig, um als erstes Team den Ausgang zu erreichen. Das erste Team, das den Ausgang findet und das richtige Passwort eingibt gewinnt. Im Brettspiel wäre die Mobilität durch das Laufen nicht möglich, weil ein Brettspiel rundenbasiert abläuft. Hier wird das Laufen eines Teams nicht grundsätzlich gefordert. Ob das Team läuft oder nicht entscheidet es selbst. Aber das Laufen wird durch das Spielziel als erstes Team am Ausgang anzukommen, zu einer wichtigen Gewinnbedingung und die Mobilität so zum Grundcharakter des Spiels.

Spielerleben

Die Geschwindigkeit macht eindeutig das Spielerleben aus. Den Spielern wird durch den Zeitdruck sowohl körperliche Anstengung/Aktivität abgefordert, als auch geistige Anstrengung und eine hohe Konzentration bei der Beantwortung der Fragen. Um ein gutes Spielerleben zu gewährleisten, gilt es den Zeitdruck und die Geschwindigkeit während des gesamten Spieldurchlaufs aufrecht zu erhalten.

2. Kernhandlung

Mindestens zwei gegenerische Teams sind in einem geschlossenen Gebäude eingesperrt. Ziel des Spiels ist es, das geschlossene Gebäude zu verlassen. Nur ein Team kann das Gebäude verlassen. Um das Gebäude zu verlassen, muss man ein Passwort am Ausgang eingeben. Die Passwort-Teile sind an unterschiedlichen Standorten im Gebäude verteilt. Man erhält ein Passwort-Teil, indem man an einem Standort eine Quizfrage richtig beantwortet. Das erste Team, welches das richtige Passwort am Ausgang eingibt gewinnt. (Evtl. gibt es noch eine Zeitbegrenzung)

3. Mechanik

Spielwelt

Spieler / Spielrollen

Die Spieler sind in eine festgelegte Anzahl von Teams organisiert. Jedes Team hat die gleiche Anzahl an Mitspielern.

Objekte

Reelle Objekte:

- Geschlossenes Gebäude als Spielfeld
- Standorte und Ausgang in diesem Feld,
- PDA für jeden Mitspieler,
- Spielleiter mit Material für die Aufgaben

Virtuelle Objekte:

- Passwort und Passwort-Teile,
- Rätselfragen an den Standorten,
- Sackgassen mit richtigen Lösungen, falls ein Rätsel falsch beantwortet wurde.
- Karte des Gebäudes
- Besondere Aufgaben, die Einzelne Spieler aus gegnerischen Team gegeneinander lösen müssen (eine Art Duell)

Spielsystem

Spielregeln

1. Mindestens zwei gegnerische Teams befinden sich in einem abgeschlossenen Gebäude (Spielfeld).
2. In dem Gebäude gibt es unterschiedliche Standorte:
 - Rätsel-Standort: Rätsel-Standorte befinden sich auf einer Spielbahn, d.h. die Reihenfolge der Standorte ist festgelegt und kann nicht verändert werden.
 - Sackgasse: Sackgassen liegen außerhalb der Spielbahn und sind nur interessant, falls ein Team ein Rätsel falsch beantwortet.
 - Duelltreffpunkt: Hier werden die besonderen Aufgaben von Einzelnen Spielern gegnerischer Teams gegeneinander gelöst.
 - Ausgang: Der Ausgang ist bereits am Anfang bekannt, gewinnt aber erst am Ende des Spiels an Bedeutung.
3. Die Teams starten an einem jeweils unterschiedlichen Rätsel-Standort und bewegen sich durch die richtige Beantwortung von Fragen auf der Spielbahn vorwärts. Bei jeder richtigen Beantwortung eines Rätsels erhält das Team ein Passwort-Teil. Für die Beantwortung einer Frage muss Team komplett sein.
4. Wird ein Rätsel falsch beantwortet, so ist die Frage gesperrt und man muss sie an einem Sackgassen-Standort wieder freischalten lassen, dort erhält man dann auch die richtige Lösung für das Rätsel. Nach der Freischaltung begibt man sich zurück zum Rätsel-Standort und kann so die Frage richtig beantworten. Das Laufen zur Sackgasse kann auch unter den Mitspielern eines Teams aufgeteilt werden, denn man darf sich während des Spiels untereinander kontaktieren.
5. Hat man alle Passwort-Teile gesammelt, so begibt man sich zum Ausgang. Dort muss man mit einer finalen Frage die richtige Reihenfolge der Passwort-Teile herausfinden. Beantwortet man die finale Frage falsch, so muss man die richtige Reihenfolge raten. Zwischen den Rateversuchen wird man für 30 Sekunden gesperrt.
6. Um zu gewährleisten, dass das Spiel ein Team-Spiel ist und nicht eine Person die ganze Arbeit macht, kann während des Spiels je eine Person von jedem Team herausgerufen werden um eine besondere Aufgabe zu machen. Der Gewinner dieser Aufgabe darf zum Team zurückkehren, der oder die Verlierer sind für 2 Minuten gesperrt.

Spielziel

Das Team, das als erstes die Passwort-Teile in der richtigen Reihenfolge am Ausgang eingibt, hat gewonnen.

4. Dynamik

Ablauf des Spiels

Zu Beginn werden die Mitspieler in gegnerische Teams eingeteilt, bekommen die Regeln erklärt und die PDAs zugewiesen. Das Spiel beginnt mit der Feststellung, dass man in dem Gebäude eingeschlossen ist. (Eventuell: Man bemerkt dass man nur einen gewissen Zeitraum hat um das Gebäude zu verlassen - Countdown). Nur ein Team kann das Gebäude verlassen. Die Teams begeben sich zu ihrem Start (ein Rätsel-Standort). Durch ein Signal wird das Spiel gestartet (der Countdown läuft). Das Team fängt am Start-Standort mit dem Rätsel an, wenn es die Frage richtig beantwortet, bekommt es ein Passwort-Teil und den nächsten Rätsel-Standort bekannt gegeben, sonst bekommt es die Sackgasse bekannt gegeben und muss die Frage freischalten lassen und erneut beantworten. Das Team versucht schneller zu sein als die gegnerischen Teams und als erstes Team mit allen Passwort-Teilen am Ausgang anzukommen und so zu gewinnen, dann ist das Spiel beendet. Schafft es ein anderes Team vor ihnen den Ausgang zu öffnen, ist das Spiel beendet und das Team hat verloren.

Mit welchen Mitteln wird der Spielablauf reguliert

Die Spielhandlung beläuft sich auf eine aktive Handlung (Laufen zwischen den einzelnen Standorten) und eine konzentrierte Handlung (Beantworten der Rätsel-Frage). Beides geschieht unter Zeitdruck. Die Spielspannung hängt von diesem Zeitdruck und der dadurch erforderlichen Geschwindigkeit ab. Es gibt ein positives Feedback, da jede richtig beantwortete Frage ein Passwort-Teil freigibt. Das Passwort-Teil ist eine notwendige Gewinnbedingung und durch den Teilerfolg am Rätsel-Standort wird die gesamte Gewinnchance für das Spiel gesteigert. Dieses positive Feedback gibt es auch im negativen Bereich, da man durch das falsche Beantworten der Fragen bestraft wird und mehr Weg zurücklegen muss. Das Spiel wird ausbalanciert, indem man ein schlechtes Beantworten der Rätsel-Fragen durch besonders hohe Laufaktivität ausgleichen kann. Für einen ausbalancierten Spielverlauf sorgt außerdem eine ausgeglichene Aufteilung der Mitspieler in den Teams (es müssen sich sowohl laufstarke als auch wissensstarke Mitspieler im Teams befinden) und durch eine ausgeglichene Verteilung der Fragen in unterschiedliche Wissenskategorien (Allgemeinwissen, Geschichte, Sport, Logik, Film, ...). Durch die Aufgaben zwischen einzelnen Mitspielern der Teams kann der neutrale Spielleiter außerdem für negatives Feedback sorgen und den Vorsprung eines Teams verringern, indem man z.B. einen starken Spieler von seinem Team trennt und eine Aufgabe erledigen lässt. Weiteres negatives Feedback kann sich für das führende Team am Zielstandort ergeben, falls es diese Frage falsch beantwortet und die richtige Reihenfolge raten muss, denn dies beansprucht mitunter sehr viel Zeit.

Feedbackzyklen

Ein Spiel besitzt eine gute Dynamik, wenn während des Spielverlaufs nicht klar ist, wer der Gewinner des Spiels sein wird. Es muss eine Veränderung in der Führungsposition geben (dies wird durch negatives Feedback erreicht), aber der bessere Spieler muss sich am Ende durchsetzen können, damit es kein Patt gibt (dies wird durch positives Feedback erreicht). Sobald der Gewinner eigentlich klar ist, ist das Spiel faktisch beendet und wird nur noch künstlich durch die nicht-erreichten Gewinnbedingungen aufrecht erhalten. Die Gegenpartei verliert den Spaß am Spiel. In der Mechanik unseres Spiels gibt es sowohl Zyklen für positives und negatives Feedback. Ob sich damit der Spielablauf zu Genüge ausbalancieren lässt, gilt es mit mehreren Testdurchläufen in der weiteren Entwicklung des Spiels auszutesten.

5. Ästhetik

Emotionale Erfahrung / Spielerleben

Welche Idee / Story liegt dem Spiel zugrunde?

Die Spieler befinden sich in einem abgeschlossenen Gebäude und müssen feststellen, dass das Gebäude verschlossen ist. Zudem ist klar erkennbar, dass das Gebäude in zwei Stunden abgerissen werden soll. Der Ausgang ist mit einem Passwort verriegelt, welches nur einmal benutzt werden kann. Nur eines der gegnerischen Teams kann entkommen.

Das Spiel orientiert sich an klassischen Schatzsuchen, an dem Prinzip einer Schnitzeljagd und Brettspielen wie z.B. Nilpferd in der Achterbahn. Man weiß nicht, wo man als nächstes hin muss und erhält mit jeder Station eine Lösung für das große Endergebnis und kommt so mit jeder Station dem Ziel etwas näher.

Wie ermöglichen Sie das Spielerleben?

Zentrales Element des Spielerlebens ist der Zeitdruck. Dieser Zeitdruck soll ständig durch ablaufende Countdowns und dem Spielstand der gegnerischen Gruppe gegenwärtig sein. Durch gewonnene Puzzleteile sollen die Spieler dazu animiert werden, das Spiel gewinnen zu wollen. Die Quizfragen müssen letztendlich so anspruchsvoll sein, dass man daran Spaß hat. Bei zu schwierigen oder zu leichten Fragen verlieren die Spieler das Interesse. Durch die Duell-Aufgaben kann noch zusätzliche Abwechslung eingebracht werden.

Wie schaffen Sie die Atmosphäre durch Bild und Ton, die ein solches Spielerleben ermöglicht?

In der Präsentation des Prototypen wird schnelle Musik benutzt um das Laufen der Spieler zu unterstreichen. Das Logo mit dem Notausgang visualisiert das Spielziel der Flucht aus dem Gebäude, ebenso der Name des Spiels Escape. Die PDA-Screens und das Layout der Präsentation sind metallisch und wirken kalt, passend zu einem elektronisch gesicherten Gebäude, das in Kürze abgerissen wird. Auch die Tatsache das nur ein Team überleben kann (survival of the fittest) ist nüchtern und kalt.

6. Spielstrategien

Bei der Erarbeitung der Spielidee war es uns ein Anliegen stets auf zwei unterschiedliche grundsätzliche Spielstrategien zu achten und dafür zu sorgen, dass diese Spielstrategien gleichwertige Gewinnchancen haben.

Laufstrategie

Die Gruppe, die eine Laufstrategie verfolgt, sieht ihre Stärken im sportlichen Bereich. Sie versucht mit Schnelligkeit alle Stationen schnellstmöglich abzuarbeiten. Bei Fragen, die sie nicht beantworten kann, wird geraten (Chance 1:4). Umwege durch das falsche Beantworten nimmt sie in Kauf.

Quizstrategie

Die Gruppe, die eine Quizstrategie verfolgt, sieht ihre Stärken im Beantworten der Rätselfragen. Die Antworten sind wohl überlegt und werden vorher in der Gruppe diskutiert. Sie versucht Umwege zu vermeiden und nimmt es in Kauf dafür mehr Zeit beim Beantworten der Fragen zu verwenden.

Ausgeglichenheit

Die Sackgassen dürfen eine Gruppe letztendlich nicht vernichtend zurückwerfen und dennoch ist es von enormer Wichtigkeit Quizfragen richtig zu beantworten. Mitunter gibt

es Spielmacher, die eine Gruppe zu stark in die Verfolgung einer Strategie zwingen. Der Einfluss der Spielmacher wird ausgeglichen, indem man einzelne Personen aus der Gruppe entfernt und ein Duell ausführen lässt. Das Duell ist keine Gewinnbedingung, sondern dient dazu den Teamcharakter des Spiels zu unterstützen, indem man sich nicht zu stark auf Einzelne verlässt.

7. Erweiterungsmöglichkeiten

Die Grundspielidee kann mit verschiedenen Möglichkeiten erweitert werden, sodass das Spiel als mobiles Spiel immer dynamischer wird und immer stärker auf die Ideen des Nutzers eingeht.

Erweiterung durch Handel

Die Passwort-Teile sind immer einer Gruppe zugeordnet, die nur ihre Teile sammeln kann, während das Passwort am Schluss Teile aller Gruppen enthält. Die Gruppen müssen sich also verständigen und Teile tauschen, dafür gibt es keine genauen Vorgaben, man kann auch unverhältnismäßig tauschen. Hier gibt es unterschiedliche Strategien, möglichst viele Teile durch Quizfragen zu sammeln um eine gute Handelsgrundlage zu haben, oder möglichst wenig Teile zu sammeln oder möglichst spät, um so seine Teile möglichst wertvoll zu halten

Erweiterung durch Raumaufteilung

Den Gruppen werden alle Standorte bekanntgegeben und sie können sich eine beliebige Reihenfolge aussuchen, in denen sie Stationen abarbeiten. Das Spiel wird so strategischer, da es von Bedeutung ist, welchen Weg man sich sucht und die Länge sich stark unterscheiden kann. Ob die Balance zwischen Lauf- und Quizstrategie hier ausgeglichen ist, gilt es durch Spieltests herauszufinden.

Erweiterung durch besondere Aufgabe

Das Duell könnte auch ohne PDA mit aktiven Aufgaben laufen, was eine größere Ausgeglichenheit zwischen guten Quizzern und guten Läufern bedeuten würde. Außerdem könnte man auch die gewöhnlichen Quizfragen durch Aufgaben ersetzen, in denen auch andere Fertigkeiten gefragt sind, z.B. Schnelligkeit, Logik o.ä.

8. Das Datenbank-Problem

Das Problem bei Spielen mit Rätselfragen ist, dass man diese Rätselfragen in großen Datenbanken speichern muss. Was für einen PC grundsätzlich kein Problem ist, könnte sich auf mobilen Geräten als problematisch erweitern. Wir versuchen dieses Problem zu umgehen, in dem die Quizfragen bereits vor dem Durchlauf des Spiels ausgewählt werden. Dies hat den Vorteil, dass die Datenbank auf dem PDA sehr schlank ist, die Rätselfragen sich mit jedem Durchlauf komplett ändern und keine Wiederholungen auftreten und dass so eine Gerechtigkeit in der Schwierigkeit der Fragen für die unterschiedlichen Gruppen gewährleistet ist.