

HOCHSCHULE TRIER
University of applied science
Fachbereich Gestaltung

Bachelorarbeit im Studiengang
„INTERMEDIA DESIGN“

GEOCHASE - DIGITALE SCHNITZELJAGD

EIN STANDORTBASIERTES ECHTZEITSPIELSYSTEM

Prüfer: Marcus Haberkorn, AkadR./LfbA, M.A.

Vorgelegt von: Jonas Tsigos
Matrikel-Nr: 950847

Trier, 06.01.2015



HOCHSCHULE TRIER
für Technik, Wirtschaft und Gestaltung
Trier University of Applied Sciences

INTERMEDIA DESIGN

Bachelor Thesis geschrieben von:
Jonas Tsigos (Matr.-Nr.: 950847)

Kloschinskystr. 57 | 54292 Trier
Tel: +49 151 54689448
Mail: info@tsign-graphics.com



Internet: www.tsign-graphics.com

Hochschule Trier - Fachrichtung
Intermedia Design

1. Prüfer: Akad. Rat, Marcus Haberkorn, M.A.
2. Prüfer: Adam Lorek, Dipl-Des.

Abgabe: Trier, 16.01.2015

“SIMPLICITY IS THE ULTIMATE SOPHISTICATION.”

Ein Zitat von Leonardo da Vinci

INHALTSVERZEICHNIS

Vorbemerkung	s. 6
Unterkapitel ergänzen	
Situationsanalyse und Problemstellung	s. X
Unterkapitel ergänzen	
Die Kreatividee	s. X
Unterkapitel ergänzen	
Begründung der Kreatividee	s. X
Unterkapitel ergänzen	
Referenzen und Inspirationen	s. X
Unterkapitel ergänzen	
Projektziel	s. X
Unterkapitel ergänzen	
Quellenverzeichnis, Fußnoten	s. X
Unterkapitel ergänzen	

VORBEMERKUNG

Vor 8 Jahren läutete Apple mit dem ersten iPhone die Smartphoneära ein. Die elektronischen Begleiter wurden Massentauglich. Dies schafften sie in erster Linie durch eine einfache Bedienung und schlichtem Design.

Ab ab diesem Zeitpunkt hat sich das spielerische Umfeld durch den Erfolgsszug elektronischer Medien stark gewandelt. Junge Erwachsene bis dreißig Jahre besitzen heutzutage in unseren Kulturkreisen einen PC, eine Spielekonsole und/oder ein Smartphone. Für die jüngeren Generationen ist der Umgang mit der Elektronik selbstverständlich geworden. Was eine ältere Generation im technischen Fortschritt noch begeisterte ist für jüngere Menschen nichts besonderes mehr. Dennoch sind besonders sie diejenigen, die offen sind und gerne neue Dinge ausprobieren. Durch ein Überangebot von Spielesoftware und Programmen ist z.B. ein klassisches Autorennspiel kaum mehr attraktiv. Es kommt darauf an, dass ein Spiel etwas Besonderes bietet, also ein Alleinstellungsmerkmal aufweist. Die Möglichkeiten der neuen Geräte brachte eine ganze Flut an neuen Anwendungen, den sogenannten Apps auf den Markt.

Die Spieler werden immer jünger und somit verschieben sich die Spielgewohnheiten hin zu einem isolierten Leben vor der Konsole. Das hat mitunter fatale Folgen für die Gesundheit, was sich in Fettleibigkeit, sozialer Inkompetenz, dem Fehlen von Kreativität oder Aufmerksamkeitsstörungen wie ADHS äußert. Belebte Spiel- und Boltzplätze sind nicht mehr besonders häufig vorzufinden. Ausgelebt werden die Spieltriebe vor allem online durch die Vernetzung des Internets.

Ist es möglich digitale Spiele und die reale Welt stärker miteinander zu verbinden und die Spieler wieder nach Draußen auf die Straßen zu bringen?

SITUATIONSANALYSE UND PROBLEMSTELLUNG

DIE KLASSISCHE SCHNITZELJAGD

Die klassische Schnitzeljagd, Schnipseljagd oder Schatzsuche ist ein Geländespiel, das oft bei Kindergeburtstagen veranstaltet wird. Meist wird es in einer oder mehreren Gruppen gespielt. Ein Spielleiter (der Veranstalter) versteckt an einem beliebigen Ziel einen Schatz (die Belohnung) und auf dem Weg dorthin mehrere Hinweise. Die oder der „Verstecker“ markiert einen Weg in geeignetem Gelände mit beschrifteten Zetteln, eingeritzten Pfeilen, Sägemehl, Kreide, Steinen oder Stöcken. Die Suchenden müssen versuchen sich anhand der Hinweise und Richtungspfeile den Weg zum Ziel zu bahnen. Besonders viel Spaß machen kleine Worträtsel, deren Lösungen einen Hinweis auf den nächsten Checkpunkt ergeben. Am Ende findet sich der große Schatz bei dem für jeden Spieler eine kleine Belohnung dabei ist. Der Preis besteht oft aus Süßigkeiten oder preiswertem Spielzeug. Die klassische Schatzsuche ist ein Kooperationspiel, da jeder im Team helfen kann die Rätsel zu lösen oder die nächsten Hinweise zu finden. Der Schatz wird geteilt.

Beispiele von Applikationen die standortbezogene Datendienste in spielerischer Form anbieten:

FOURSQUARE & GOWALLA

Diese beiden Applikationen sind sich sehr ähnlich und starteten kurz nach dem die ersten Smartphones auf den Markt gekommen waren. Es waren die ersten richtig erfolgreichen Applikationen, die Geolocation* und Gamification* miteinander verknüpften. Hierbei ging es darum, an möglichst vielen besonderen Orten „einzuchecken“ also sich an einem Ort zu melden um somit Erfolgspunkte in Form von digitalen „Aufklebern“ einzusammeln. Bei Foursquare war das oberste Ziel, mit den meisten Check-Ins der „Major“ (deutsch: Bürgermeister) in einer Region zu werden.

GEOCACHING

Das Softwareunternehmen Groundspeak betreibt seit vielen Jahren sehr erfolgreich die Plattform geocaching.com. Mit über 10 Millionen registrierten Accounts begeistern sie nach eigenen Angaben weltweit ihre Nutzer mit über 2,5 Millionen geocaches in über 180 Ländern. Besonders in den Vereinigten Staaten von Amerika, Canada und Deutschland sind die Menschen fasziniert von den Möglichkeiten ihre Umgebung zu erkunden, Rätsel zu lösen und die kleinen Schätze zu finden.

GOOGLE INGRESS

Niantic Labs, die Erfinder von Ingress wurden nach erfolgreichem Start von Google, die es nun weiterentwickeln, aufgekauft. Bei diesem Smartphone-Spiel trifft der Spieler direkt am Anfang eine verbindliche Entscheidung und tritt einem der zwei Teams bei.

Es geht darum in der realen Welt Gebiete zu erobern bzw. für sein Team zu markieren und gegnerische Portale zu hacken. Um so mehr Fläche und Portale ein Team besitzt umso mehr Punkte kann das entsprechende Team für sich verbuchen.



Die futuristische App Ingress von Google.

STANDORTBASIERTE DIENSTE

Allgemein bieten heute alle großen Internetunternehmen wie Twitter, Facebook, Google, Apple, Microsoft Standortbasierte Datendienste an.

Beispiele sind:

- Kartenapps wie Google Maps, Bing Maps etc.
- Navigations Apps wie TomTom, Navigon etc.
- Suchfilter nach Standort z.B. in Ebay
- Zielgerichtete Werbung z.B. von Facebook

DIE KREATIVIDEE

Eine digitale Schnitzeljagd mit Smartphone Unterstützung und interaktiven Spielmechaniken.

Das Konzept beinhaltet die Recherche und visuelle Konzeption einer ortsbezogenen Echtzeitanwendung für Mobiltelefone.

Die Applikation basiert, neben GPS*, auch auf dem Datenaustausch über das Internet und verbindet für den Spieler die digitale- und physische Welt. Echte Rätselaufgaben in urbaner Umgebung, gestellt und überprüft mit Hilfe der App. Die Verbindung von sportlicher „outdoor“ Aktivität und Denkaufgaben, verknüpft mit modernen technischen Mitteln, stellt das Zentrum der Idee.

Eine Besonderheit ist das Handicapsystem. Hierbei wird der letzte Spieler dynamisch bevorzugt und der beste Spieler etwas benachteiligt. Diese Balancesysteme wie in jedem Computer Rennspiel vorhanden, halten das Spiel

spannend. Realisiert wird es durch besondere Items die gefunden werden können. Die eingesammelten „Items“ können als Vorteil gegen Mitspieler eingesetzt werden. Durch diese „Real-Time-Komponente“ kann der Spielverlauf zur Laufzeit durch die Spieler verändert werden.

Titel der App: „GEOCHASE“

VORRAUSSETZUNG

Das Spiel findet in urbaner Umgebung oder freiem Gelände ab einem Spieler statt. Voraussetzung ist ein GPS fähiges Smartphone mit Internetverbindung und der „GEOCHASE“ App. GEOCHASE kann kostenlos aus den jeweiligen App-Stores heruntergeladen werden.



MOBILE PLATTFORMEN

Um eine möglichst große Zielgruppe ansprechen zu können ist „GEOCHASE“ als Anwendung (App) für iOS, Android und Windows geplant.

ZIELGRUPPE

Die Anwendung richtet sich an junge Erwachsene im Alter zwischen 12 und 35 Jahren. Eine gewisse

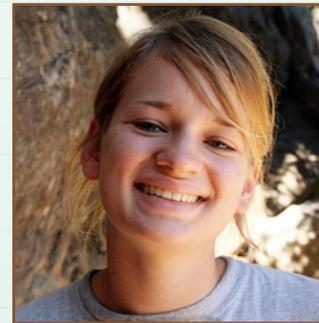
Technikverbundenheit und Experimentierfreude ist für die Nutzung ausschlaggebend. GEOCHASE kann weltweit gespielt werden und ist vorerst in einer deutschen und englischen Variante geplant.

HANDGRAFIK SKIZZE LEUTE

PERSONAS

Diese Charaktere dienen der besseren Vorstellungskraft im Design- und Entwicklungsprozess. Sie sind hilfreich um den Szenarios mehr Lebendigkeit zu geben und gut über Abläufe sprechen zu können.

.....



Lisa Lachmund
Produkt Designer
333-444-1111
7458 Hannover

Träumer. Sie liebt es T-Shirts zu tragen und bereist in ihrer Freizeit gerne andere Länder und Städte.

.....



Carlo Carter

carlo.carter@example.com

Photograph

555-666-6666

1888 Cemetery Street

Hat eine Katze namens Napoleon. Mag scharfes Essen und schönen Fotos.

.....



Diana Barnett

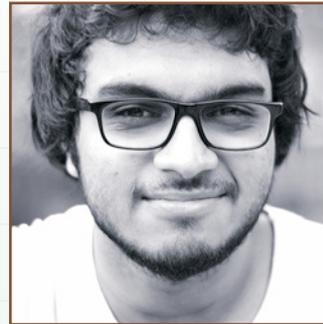
diana.barnett@test.com

Lehrerin

8534 Berlin

Kommt ursprünglich aus Köln. Sie mag lesen sehr gerne und trinkt dazu auch mal ein Glas Rotwein.

.....



Alex Hunter

alex.hunter@test.com

Web Designer

111-222-2222

7458 Berlin

Er gibt niemals auf. Am liebsten mag er Fritten, Pizza und belgische Waffeln. In seiner Freizeit spielt er gerne Onlinespiele.

SZENARIO EINS

Lisa und Karlo kennen sich von der Arbeit in der Agentur. Sie entdecken während der Mittagspause einen Flyer auf der Auslage ihres Lieblingsrestaurants. „Eine Digitale Schnitzeljagd?“ Sie sind beide neugierig und beschließen nun, die Stadt mal auf eine andere Art zu erkunden und probierten es mithilfe der GEOCHASE App auch direkt aus. Dazu laden sich die App aus dem Appstore. Die App zeigt nach kurzer Anmeldung mit Email und Pass-

wort, sofort die nächsten Routen an. Mit einem Klick auf eine naheliegende Route zeigt die App den ungefähren Weg dorthin, sowie die Gesamtlänge und -stecke an.

ANLEITUNG

Die Spieler beginnen an einem Startpunkt der in der Applikation angezeigt wird. Am Startpunkt angekommen, bekommen die Spieler ihre erste Aufgabe gestellt und beginnen das Rätsel-Rennen. Den Hinweis auf das nächste Ziel, bzw. den nächsten Checkpunkt, bekommen die Spieler erst, wenn sie die Rätselaufgabe gelöst haben. Gewinner des Spiels ist, wer als erstes alle Zwischenziele erreicht und alle Zwischenaufgaben erfolgreich gelöst hat. Der Gewinn oder der Schatz variiert je nach Spielmodi. Bei selbst erstellten Routen muss auch der Gewinn selber definiert und plaziert werden. Im Eventrennen können ein Hauptpreis und viele Trostpreise von einem Sponsor gestellt werden.



Routen- und Rätselplanung

Das Konzept sieht vorangelegte, geskriptete Routen vor, die stark mit den jeweiligen Standorten interagieren. Diese sind von ortskundigen Personen zu erstellen. Es besteht aber für jeden angemeldeten Nutzer die Möglichkeit auch weniger geschichtliche, einfachere Routen mit dem Routeneditor anzulegen. Die erste Rästelroute bezieht sich auf den inneren Stadtkern und die römischen Sehenswürdigkeiten in Trier.

SPIELMECHANIK MIT DEM KLAREN FOKUS AUF DEN WETTBEWERB

Die Kernelemente sind klar auf den Vergleich zwischen den Spielern gerichtet. Das heißt es geht immer gegeneinander und auf Zeit. Man kann das Spiel zwar auch mit mehreren Personen zusammen an einem Smartphone (mit einem Account) spielen, dann ist die eigentliche Spielmechanik aber ausgehebelt und die Chance somit in eine Bestenliste zu kommen sehr gering. Spielen mehrere Spieler simultan bei einem Eventrennen, können sie sich gegenseitig beeinflussen indem sie Items gegeneinander einsetzen.

VERSCHIEDENE MODI

Routen

Die normalen Routen können selber über das Internet angelegt werden. Es gibt immer einen ersten Startpunkt und bis zu neun Checkpunkte. Wird ein Checkpunkt erreicht, erscheint eine Knobel- bzw.

Rätselaufgabe innerhalb der App. Der Spieler gibt die Lösung in ein Eingabefeld und bekommt das Ergebnis. War die Eingabe richtig, so wird sofort der nächste Checkpunkt angezeigt. Bei falscher Eingabe muss der Spieler zwei Minuten bis zum nächsten Versuch abwarten. Ab der dritten Eingabe erscheint eine Hilfe mit einem Tipp zur Lösung.

Eventrennen

Dies ist ein besonderer Modus an einem bestimmten Datum die nur von den Spielern organisiert werden können. Es starten alle Spieler zeitgleich auf ein und derselben Route. Wer als erstes das Ziel erreicht, gewinnt einen realen Preis. An den sogenannten „Events“ wird das Spielgeschehen aus einer Kommandozentrale über das Internet unterstützend überwacht und gesteuert. Neue Belohnungen, Aufgaben und Ziele können individuell und spontan verändert werden.

Wildnismodus

In diesem Modus müssen keine Rätsel gelöst werden sondern nur die Zwischenziele erreicht werden. Der schnellste gewinnt. Hierbei geht es im wahrsten Sinne über Stock und Stein. Die Wildnisrouten finden im Wald oder auf Wiesen statt. Items und Bonuspunkte können gesammelt werden um den Gegner zu behindern oder sich selber zu schützen.



Eine von der Community angelegte Wildnisroute im Wald.

HANDYCAPSYSTEM

In der „Eventrennen“ Variante bekommt der langsamste Spieler die stärksten Items wenn er Bonuspunkte einsammelt. Diese Spielmechanik ist bei Computerspielen Standard und wird mit Hilfe von Zufallsgeneratoren, die auf Algorithmen beruhen, berechnet.

Beispiel:

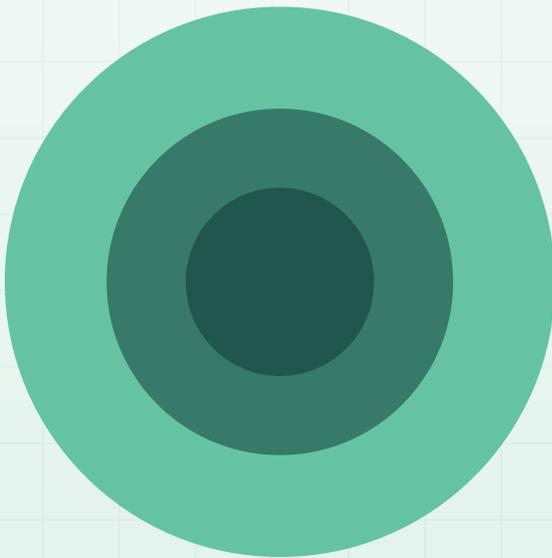
Der Spieler, der dem Ziel am nächsten ist, bekommt nur noch sehr wenige nützliche Items. Der Spieler der vom Ziel am weitesten entfernt ist bekommt fast immer ein starkes Hilfsmittel um damit vorliegende Gegner zu beeinträchtigen. Damit hat er es leichter und schließt somit zum Feld auf, wo es nochmal spannend werden kann wenn es um den Sieg geht.

KARTENINHALTE

Neben der aktuellen GPS Position des Spielers und der Mitspieler befinden sich auf der Karte die fest

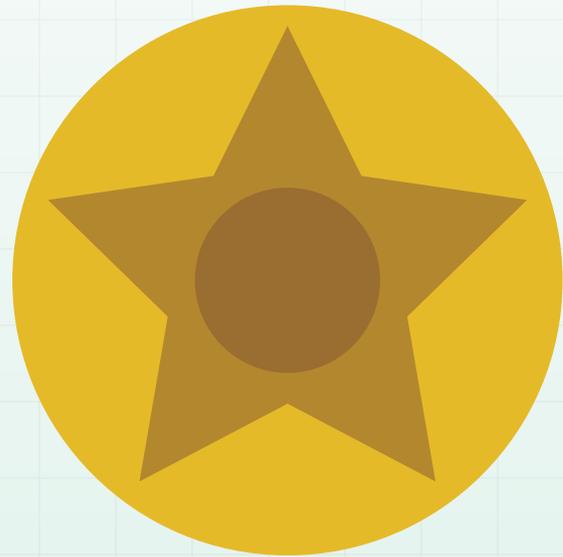
angelegten Checkpunkts, Items und Bonuspunkte. Der Spieler sieht auf seinem Display seines Mobiltelefons primär eine stilisierte Umgebungskarte, seine eigene Position, die Position der Mitspieler, den nächsten Checkpunkt, einen Navigationsknopf und eine Spieldaten-Anzeige.

in sein Smartphone eingeben und erhält nach Prüfung unmittelbar Rückmeldung über das Ergebnis. Ist es richtig, wird der nächste Checkpunkt freigegeben. War die Antwort falsch, so muss der Spieler eine gewisse Zeit abwarten um erneut eine Eingabe machen zu können. Bei zu vielen falschen Eingaben erscheint eine Hilfe für dieses Rätsel.



Zwischenziele

Die Zwischenziele sind jeweils das nächste Ziel auf der Karte und es wird immer nur der nächste angezeigt. Wird ein Checkpunkt erreicht, erscheint eine Frage innerhalb der App. Der Spieler kann nach dem Herausfinden des Ergebnisses selbiges



Items

Items sind virtuelle Güter die gesammelt und eingesetzt werden können. Items sind versteckt und werden dem Spieler mit einer Benachrichtigung angezeigt, wenn er deren Radius erreicht.

Sie können fest verortet oder variabel während des Spiels auf der Karte erscheinen. Eine variable Platzierung aus der Zentrale ist im „Eventrennen“ Modus ein Mittel (siehe Handicap) um den Lang-

sameren zu helfen und das Spiel interessanter zu machen.

Die Verschiedene Arten von Items

Beeinträchtigung

Gerücht

Verbreite ein "Gerücht"* und verwirre damit deine Mitstreiter. Auswirkung: Auf der Karte der Mitspieler erscheinen zusätzliche falsche Ziele für eine Dauer von 2 Min.

Ablenkung

Lenke deine Mitspieler ab. Niemand hat das Ziel so gut vor Augen wie du. Auswirkung: Mitspieler sehen den nächsten Checkpunkt für zwei Minuten nicht mehr.

Verteidigung

Maske

Schütz Dich mit diesem Schild vor fremden Übergriffen! Auswirkung: Aktiviert einen 2 Min. Schutz vor fremden Beeinträchtigungen.

Falle

Baue eine Falle an einem bestimmten Ort. Auswirkung: Läuft er hinein, ist seine App für 1 Min. gesperrt.

Auswirkung: Ein Gegner kann 2 Min. keine Items finden.

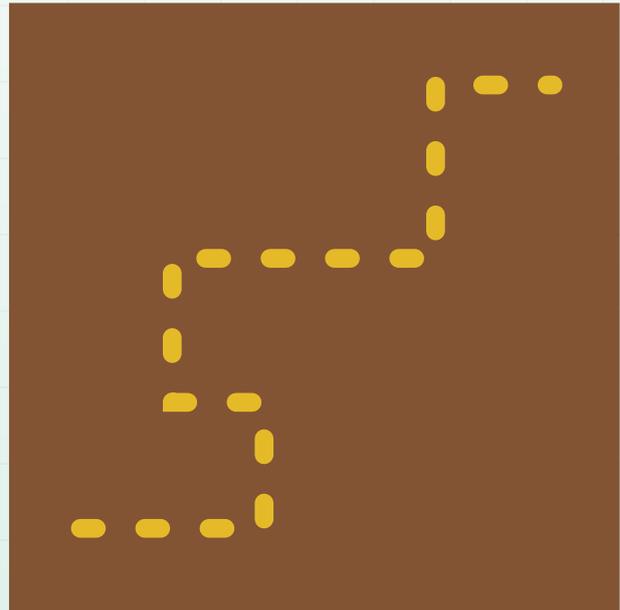
Neutral

Bonuspunkte

Dies sind kleine Punkte als „Lichter“ auf den Straßen. Geht ein Spieler daran vorbei sammelt er diese automatisch ein. Sie haben die motivative visuelle Funktion dem Spieler die Möglichkeit zum Sammeln und Speichern von virtuellen Gütern zu geben.

Joker

Den Joker kann der Spieler bei einem folgenden Rätsel einsetzen und bekommt damit sofort eine Hilfestellung bei der Lösung.



Symbolisch dargestellte Bonuspunkte auf einem Weg

SPIELSTATISTIKEN

Um einen Vergleich zwischen den Spielern ziehen zu können werden alle Bewegungen und Aktionen für die Statistik aufgezeichnet. Beispiele hierfür wären; zurückgelegte Wegstrecke, erreichte Zwischenziele, absolvierte Routen, Anzahl eingesetzter Items, gesammelte Bonuspunkte, Spielzeit usw.

Veröffentlichung

Es besteht die Möglichkeit die erzielten Ergebnisse mit anderen zu teilen und in globalen Listen in der App und auf der Webseite zu präsentieren. Diese freiwillige Entscheidung bleibt dem Spieler aus Gründen des Datenschutzes vorbehalten. Er kann seine Statistiken optional für alle freigeben. Die Spielstände können, über einen eigenen Server oder über GameCenter* synchronisiert und mit anderen verglichen werden.

BELOHNUNGS- UND MOTIVATIONSSYSTEME

Um dem Spieler ein möglichst langes und freudiges Spielerlebnis zu schaffen, werden mit Hilfe digitaler Güter Emotionen geschaffen und gesteuert. Dadurch soll den Spielern ein möglichst langer Spaß an dem Spielsystem geboten werden. Das fördert letztlich die Motivation und der Spieler wird das Spiel in guter Erinnerung behalten und gerne wieder spielen wollen.

PLEX und Ocean Modelle



Motivation Sammeln/Speichern

Eingesammelte „Items“ werden gesammelt in einer digitalen „Ledertasche“ für den Spieler aufrufbar angezeigt.

Motivation Persönliche Statistik „Quantified Self Aspekte“

Gesamt

- Zurückgelegte Strecke gesamt
- Angefangene Routen
- Erreichte Checkpoints gesamt
- Gesamt Spielzeit
- Gesammelte Items gesamt

Je Route

- Gesamt Spielzeit
- Dauer zwischen den Checkpunkts
- Gesammelte Items
- Erreichte Checkpunkts
- Zurückgelegte Strecke

Motivation Wettbewerb

- Gesamt Spielzeit
- Dauer zwischen den Checkpunkts
- Gesammelte Items
- Erreichte Checkpunkts
- Zurückgelegte Strecke

Motivation attackieren und verteidigen

DER ROUTENEDITOR

Der Editor zum Anlegen und Bearbeiten von Routen. Der Karten Editor läuft auf einem Webserver im Internet und kann mit dem Browser aufgerufen werden. Mit diesem Werkzeug ist es für registrierte Nutzer möglich neue Routen hinzuzufügen, Items und Aufgaben zu plazieren. Angemeldeten Benutzern bietet der Editor die Möglichkeit Zwischenziele, Rätsel und Items frei auf der Karte zu plazieren und zu bearbeiten. Die erstellten Routen sind entweder privat oder für alle Nutzer verfügbar.

BEWERTUNGEN UND KOMMENTARE

Um eine möglichst hohe Qualität der selbsterstellten Routen zu gewährleisten, können die Routen von den Nutzern nach erfolgreichem Abschluss bewertet und kommentiert werden. Das dient der Nutzerfreundlichkeit und letzten Endes der allgemeinen Erfahrung und Zufriedenheit mit GEOCHASE. Denn; wer will schon eine Route mit viel zu schweren oder unlösbaren Aufgaben.

KONTROLLSYSTEM

Bei der Berechnung der Strecken werden potentielle Fehlerquellen, wie eine ungenaue oder falsche Ortung, berücksichtigt. Durch eine Funktion, die Durchschnittswerte der Geschwindigkeit über die Zeit vergleicht, kann ermittelt werden, ob der Spieler tatsächlich zu Fuß unterwegs ist, nicht beispielsweise mit dem Auto oder Tretroller. Dieses Vorgehen ist regelwidrig, wird also per Software durch Strafzeiten geahndet und ist in Innenstädten meist untersagt.

WARNHINWEISE

Da sich das Geschehen im öffentlichen Raum abspielt werden aus Respekt vor den Mitmenschen, der eigenen Gesundheit und der Natur, Warnhinweise und ein Verhaltenskodex in der Anwendung angezeigt. Hingewiesen wird zum Beispiel auf die

allgemeinen Verkehrsregeln und auf die Nutzung auf eigene Gefahr. Trotz des Ansporns, als erster das Ziel zu erreichen, sollte niemand in seinen Handlungen durch das Spiel beeinträchtigt werden. Das anremeln von Passanten ist untersagt. Eine weitere Gefahr besteht darin, alleine eine Wildnisroute durchzuführen, da bei einer Verletzung niemand in der Nähe wäre um zu Helfen.

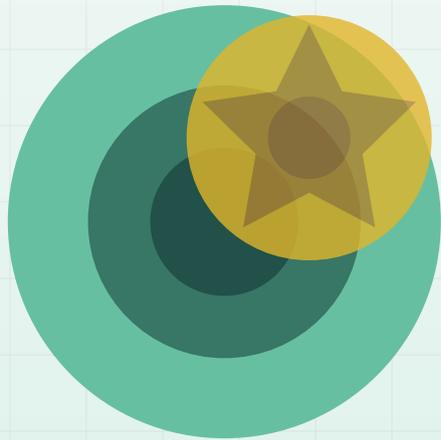
DAS COOPERATE DESIGN

Die visuelle Gestaltung der App folgt dem Motto; Einfach, modern, spaßig, funktional, informativ

Name: GEOCHASE

Slogan: Digitale Schnitzeljagd

LOGO



GEO  **CHASE**

LOGO VARIANTEN UND VERWENDUNG

SCHRIFTART

ZEICHEN- UND ABSATZ FORMATE

<H1> 1. KAPITEL

<H2> 2. ÜBERSCHRIFT

<h3> Subline

<p> Mengentext

** Info / Beschreibung**

Farben

GeoGame
App
colors

6FBFA1 blau
EABD03 gelb
8C5631 braun

A dark green/black background with three horizontal color swatches: teal, yellow, and brown. To the right, the text 'GeoGame App colors' is displayed, followed by three color swatches with their hex codes and names: teal (6FBFA1 blau), yellow (EABD03 gelb), and brown (8C5631 braun).

GeoGame
App
colors

6FBFA1 blau
EABD03 gelb
8C5631 braun

A light teal background with three horizontal color swatches: teal, yellow, and brown. To the right, the text 'GeoGame App colors' is displayed, followed by three color swatches with their hex codes and names: teal (6FBFA1 blau), yellow (EABD03 gelb), and brown (8C5631 braun).

6FBFA1	100%
dunkler Hintergrund	70%
	30%

EABD03

8C5631

A vertical stack of color swatches showing gradients. The top section is teal (6FBFA1) with a 100% label, followed by a 70% 'dunkler Hintergrund' (darker background) and a 30% lighter teal. Below is a yellow (EABD03) section, then a brown (8C5631) section, and finally a dark teal/black section.

Türkis	100%
heller Hintergrund	70%
	30%

Gelb

Braun

A vertical stack of color swatches showing gradients. The top section is teal (Türkis) with a 100% label, followed by a 70% 'heller Hintergrund' (lighter background) and a 30% lighter teal. Below is a yellow (Gelb) section, then a brown (Braun) section, and finally a light beige section.

Farbvarianten mit verschiedenen Abstufungen

MARKETING & WERBUNG

Um das Spiel bekannt zu machen, ist eine strategische Medienkampagne für „GEOCHASE“ unumgänglich. Das einheitliche Erscheinungsbild hat sofort einen starken Wiedererkennungswert. Klassische Werbeaktionen oder neue Ideen werden präzise geplant, umgesetzt und zielgruppengenau platziert. Die Integration in soziale Netzwerke ist Teil des Marketing Konzeptes.

Konzeptionelle Zusammensetzung

- Printmedien
 - Flyer
 - Plakate
 - Roll-Up Banner
- Onlinemedien
 - Eigene Webseite
 - Soziale Netzwerke

WEBSEITE

Screenshots

YouTube

Profil, Banner, Profilbild, Videos

Facebook

Profil, Banner, Profilbild, Posts

Twitter

Profil, Banner, Profilbild, Posts

Google+

Profil, Banner, Profilbild, Posts

BENUTZEROBERFLÄCHE

Die Designsprache der Applikation ist einfach und funktional gehalten. Durch eine klare Aufteilung des Layouts und eindeutiger Navigationsführung soll sich der Anwender sofort und ohne Erklärungen mit allen Elementen der Applikation zurechtfinden. Die Anwendung berücksichtigt den Trend zum „Flatdesign“, also den Verzicht auf viele Ebenen mit pseudo 3D Effekten.

EINE ROUTE

SEHENSWÜRDIGKEITEN TRIER

ca. 25 min, 3,8km, *****

Der moderne Römer. Anstatt mit einem Schwert und Schild bewegen sich moderne Mitstreiter in der antiken Stadt mit Ihrem Smartphone dem sogenannten "Buccinator"* durch das urbane Gelände.

*Der Buccinator war ursprünglich ein römisches Blasinstrument und diente der Kommunikation und Geselligkeit. In dem Spiel interagieren sowohl der Spieler, als auch die virtuellen Charaktere mit diesem Gerät. Das heißt, jeder Spieler hat ein Buccinator (das Smartphone) in der Hand. Die virtuellen Charaktere besitzen auch ein solches Instrument und kommunizieren damit mit den Spielern.

1. Checkpunkt



Ort: Porta Nigra

Das geheime Rätsel:

Zähle alle Fenster im mittleren Segment der Porta Nigra, innen und außen, auf der Vorder- und Rückseite!

Die geheime Lösung:

48

Hilfestellung 1:

Die Fenster zwischen den Türmen zum Innenhof zählen auch mit.

Hilfestellung 2:

Wie viele Stunden haben zwei Tage gemeinsam?

2. Checkpunkt



Ort: Hauptmarkt

Das geheime Rätsel: Richtungswechsel

Am Mittelpunkt des Marktes angekommen werfe einen Blick zurück. Nun kehre rechts und richte deinen Blick in Richtung der großen Kathedrale. Der beste Weg zum Schatz ist auf 5 Uhr nördlich.

Die geheime Lösung:

Lösung

Hilfestellung:

3. Checkpunkt



Ort: Kornmarkt

Das geheime Rätsel:

Suche die richtige Inschrift und ergänze die fehlenden Buchstaben: IN __ ICE SIG __ SCI __

Die geheime Lösung:

INSPICE SIGNASCIES

Hilfestellung 1:

Die Lösung findet sich am Wasser.

Hilfestellung 2:

Das gesuchte Wort steht auf dem Brunnen.

Hilfestellung 3:

Suche in der untersten Zeile der Inschrift auf dem gold umrandeten Wappen.

4. Checkpunkt



Ort: Karl Marx Haus

Das geheime Rätsel:

Welches Tier ist auf dem Brunnen?

Die geheime Lösung:

Heuschrecke

Hilfestellung:

5. Checkpunkt



Ort: Viehmarkt

Das geheime Rätsel:

Welches Symbol liegt sprichwörtlich auf dem Viehmarkt zu Grunde.

Hilfestellung 1:

Die Kriche verwendet das gesuchte Symbol schon seit Jahrtausenden als Logo.

6. Checkpunkt



Ort: Basilika

Das geheime Rätsel:

Hilfestellung:

7. Checkpunkt



Ort: Dom

Das geheime Rätsel:

Baum Zahlen zick zack run hidden map, pan and paper hackable

Hilfestellung:

BEGRÜNDUNG DER KREATIVIDEE

Die Anwendung soll dem Spieler Spaß bereiten, und ihn zu mehr Bewegung motivieren. Das Spiel richtet sich in erster Linie an jüngere technikorientierte Generationen.

Die Verknüpfung spielerischer Elemente der realen Welt mit Echtzeitdaten aus dem Internet.

TRANSMEDIALER ANSATZ

Durch die direkte Interaktion mit der Umgebung werden reale Gegenstände, wie Gebäude oder Bauwerke, zum Trägermedium der benötigten Information. Der Spieler ist also zwingend dazu angehalten sich nicht nur auf sein Mobiltelefon zu konzentrieren, sondern auch mit seiner Umgebung zu interagieren. Die Rätsel beinhalten zB. die Aufgabe, Gegenstände zu zählen und in die Applikation einzugeben. Das Ergebnis wird mit dem hinterlegten Wert auf den Servern abgeglichen und der Nutzer bekommt sofort Rückmeldung.

Die anderen Spieler (wenn sie zur gleichen Zeit spielen) sind in Echtzeit sichtbar und können durch „Hilfsmittel“ beeinträchtigt werden.

NUTZERINTERAKTION

Durch die direkte Interaktion mit der Umgebung werden reale Gegenstände wie Gebäude oder Bauwerke zum

STANDORTBASIERTE NAVIGATION

Die Standortabfrage mit Hilfe eines Smartphones stellt heute keine große Hürde mehr dar, da alle Hersteller Standards für ihre Schnittstellen gebildet haben. Diese sind für Einwickler frei zugänglich und nutzbar. Die Betriebssysteme der Smartphones bieten eine Positionsbestimmung, die sich aus gesammelten GPS*, GPRS*, WLAN und Bluetooth Daten berechnet. Die berechneten Werte stehen in dem Format; Longitude - Längengrad und Latitude - Breitengrad bereit und setzen sich ausgehend vom Nullmeridian (0°) aus Grad, Stunden, Minuten und Sekunden zusammen.

REFERENZEN UND INSPIRATIONEN

Die Big Player Google, Apple, Facebook, Microsoft etc. nutzen bereits eine Vielzahl von ortsbezogenen Diensten. Spezielle geolocation Applikationen für Smartphones gibt es auch bereits sehr viele. Erfolgreiche Anwendungen wie Geochaching von Groundspeak* haben eine große Community.

PROJEKTZIEL

Ziel des Konzepts ist, die Idee der Mobilien Applikation präzise zu beschreiben und mit Hilfe von visu-

ellen Hilfsmitteln grafisch auszugestalten.

SPIELBARER PROTOTYP OHNE APP

In diesem Versuchsaufbau nutzen wir Cloud Dienste und Infrastruktur von Google, Facebook und Apple. Damit ist es möglich das Spiel in einem frühen Status zu simulieren und die grundlegenden Spielmechaniken und Gruppendynamiken zu beobachten, aufzuzeichnen und auszuwerten. Die Koordination, Benachrichtigung, Hilfe und Bestätigung übernehmen in dem Szenario die Spielaufseher in der Kommandozentrale. Aus der Kommandozentrale heraus wird der ganze Einsatz koordiniert. Diese Aufgaben werden später von der fertigen App automatisiert.

Szenario

2-4 Spieler, der Einfachheit halber, ausgestattet mit iPhones, iCloud und Internet. Die Spieler übernehmen ihr Position automatisch mit der Freunde App an die Kommandozentrale. 1-2 Operator mit einer Karte aller Zwischenziele und Items geben die Anweisungen per Nachricht und Gruppenchat.

ERSTER KLICKBARER PROTOTYP

Die Abgabe beinhaltet zum einen das Konzept und zum anderen einen first klickable prototype.

Begleitend der Gestaltung, Ausarbeitung und Entwicklung kommen Elemente der Methoden SCRUM* und Design Thinking zum Einsatz.

QUELLENVERZEICHNIS, FUSSNOTEN

BILDER UND GRAFIKEN

Ingress Screenshots:

1) <http://rack.1.mshcdn.com/media/ZgkyMDEyLzEyLzI4LzE3L2luZ3Jlc3MuOWY0YjguanBnCnAJdGh1bWlJODUweDU5MD-4KZQlqcGc/35bff9c9/011/ingress.jpg>

INFORMATIONEN, QUELLEN UND LINKS

2) CCC Hacker Schnitzeljagd

<https://events.ccc.de/2013/12/17/hackerschnitzeljagd/>

3) Schnitzeljagd Beschreibung

<http://www.geburtstagsspiele-ideen.de/schnitzeljagd.html>

4) Wikipedia Artikel

<https://de.wikipedia.org/wiki/Schnitzeljagd>

5) Smartphone Nutzung

<http://de.statista.com/statistik/daten/studie/198959/umfrage/anzahl-der-smartphonenuutzer-in-deutschland-seit-2010/>

6) Applikations Nutzung

<http://www.statisticbrain.com/mobile-phone-app-store-statistics/>

7) Platzhirsch Geocaching

<https://www.geocaching.com/play>

8) <http://wearesocial.net>

9) iOS / Android / Windows Logo

<http://hizone.vn/wp-content/uploads/2014/03/Infographic-iOS-Android-vs-Windows-Phone-2.jpg>

10) Ingress Screenshot

<https://www.ingress.com>

11) Retina Macbook

<http://i.zdnet.com/blogs/macbook-pro-retina-display-ogradey.jpg>

12) iPhone 6

<http://cdn.bgr.com/2014/04/iphone-6-concept.jpg>

13) Bilder und Ideen von Personas

<http://www.designskilz.com/random-users/>