
m scape

Projektgruppe: Lab on Mobile Gaming

Daniel Kress

Zusammenfassung der Vor- und Nachteile

Vorteile	Nachteile
<ul style="list-style-type: none">- Geringe/keine Programmierkenntnisse notwendig- Graphische Oberfläche- Erweiterbarkeit des Frameworks- Auslösen eigener Events durch die State Machine möglich- Emulation möglich- Mediascapes anderer können getestet werden (Internetseite)	<ul style="list-style-type: none">- Nicht die vollen Funktionalitäten von objektorientierten Programmiersprachen vorhanden- Beschränkung auf Windows und Windows Mobile- Programmcode nur nach ausgelösten Events ausführbar

Zusammenfassung der Vor- und Nachteile

Vorteile

- Komplettes und einfaches Werkzeug für die Verknüpfung medialer Inhalte mit physikalischen Orten
- Mapservice
- Ersetzen von Mediendateien zur Laufzeit möglich
- Client/Client und Server/Client Verbindungen möglich
- Streaming von Medieninhalten realisierbar

Nachteile

- Graphische Darstellung von Positionen auf der Karte des mobilen Geräts nur mit einfarbigen Pins möglich. Keine Möglichkeit weitere Elemente wie z.B. Regionen, Text oder Bilder auf der Karte darzustellen.
- Tastenfeld eines mobilen Gerätes nicht nutzbar

CitiTag

- Entwickelt mit dem Mobile Bristol Application Framework
- Ähnliche Spielidee wie unser erstelltes Spiel
- Zwei Teams Rot und Grün
- Gegnerische Spieler können gefangen werden, falls sich diese in der Nähe befinden
- Gefangene Spieler können vom eigenen Team gerettet werden



Quelle: Design for emergence: experiments with a mixed reality urban playground game

CitiTag

- Es wird keine genaue Position der anderen Mitspieler angezeigt
- Spielerstatus wird angezeigt (gefangen/gerettet)
- Client/Server (WLAN)
- Einfache Spielregeln
- Soziale Interaktion steht im Vordergrund. Kreativität der Spieler ist gefragt
 - Gruppierungen in den Teams
 - Unterbrechung der GPS Lokalisierung
 - Teamwechsel



Quelle: Design for emergence: experiments with a mixed reality urban playground game

The sky remains

ARG

(alternate reality gaming):

Mix aus:

- Schatzsuche
- Geschichte(n)
- Videospiele
- Online Community

([CNET](#))



Quelle: www.youtube.com

Story

1. Wendy Skinery wird von übernatürlichen Wesen verfolgt
2. Sie wendet sich an die Detective Agency
3. Detektive werden angeheuert
4. Diese Detektive sollen den Fall von Wendy lösen
5. Im Anschluss können Spieler eigene Geschichten und Rätsel auf die Website stellen



Quelle: www.argn.com

Zu lösende Aufgaben

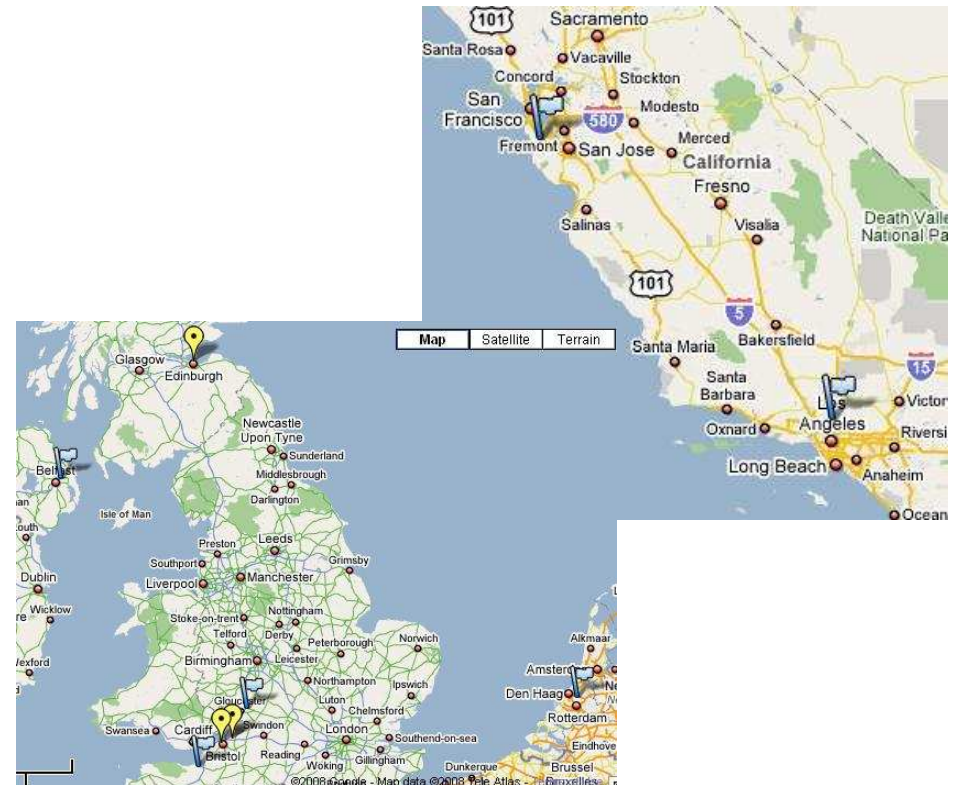
Aufnahme in die Agency

- Typische ARG Puzzles

Hauptteil des Spiels

- Typische ARG Puzzles
- Geocaches
- **Mediascapes**

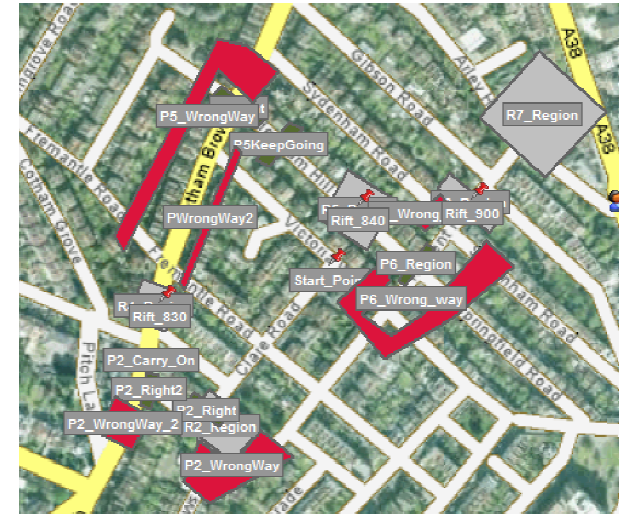
Spieler müssen/können
zusammenarbeiten um Teile
des Falles zu lösen



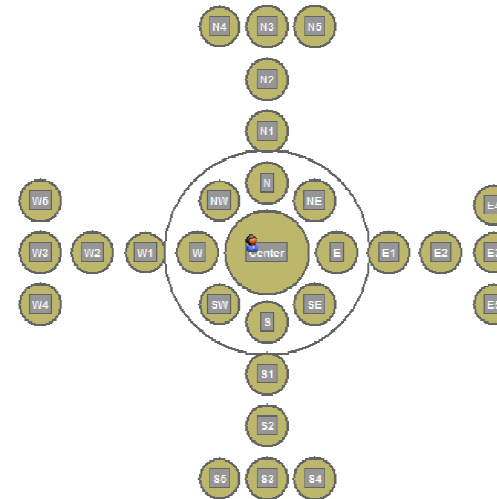
Quelle: <http://theskyremains.wikidot.com>

Mediascapes im Spiel

- Ortsabhängige und ortsunabhängige mediascapes
1. „Labyrinth“ durchqueren um weitere Hinweise zu erhalten

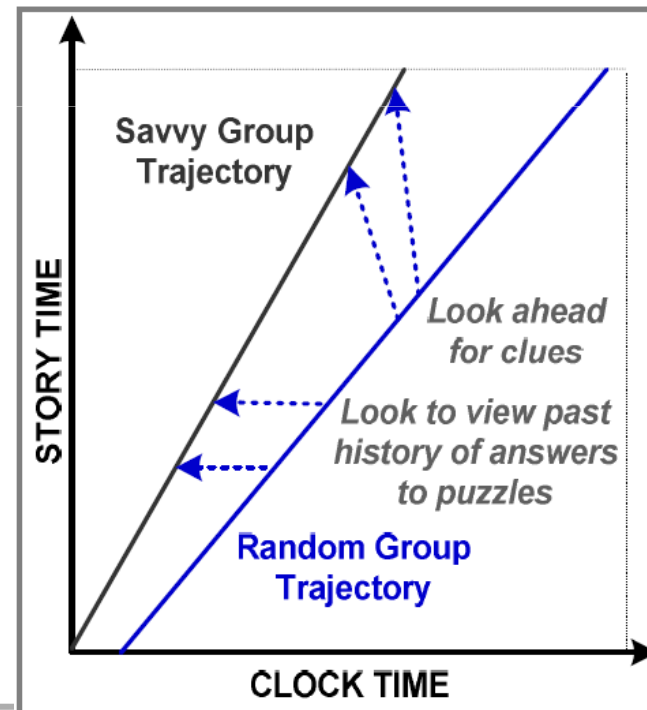


2. Regionen betreten um „Poltergeist“ zu fassen



Aspekte des Spiels

- Theoretisch zeitlich/räumlich unbegrenzt
- Räumlich begrenzt durch die virtuell erstellten Inhalte auf der online Plattform
- Reality Game
- Motivation und Demotivation:



Quelle: Can An ARG Run Automatically?

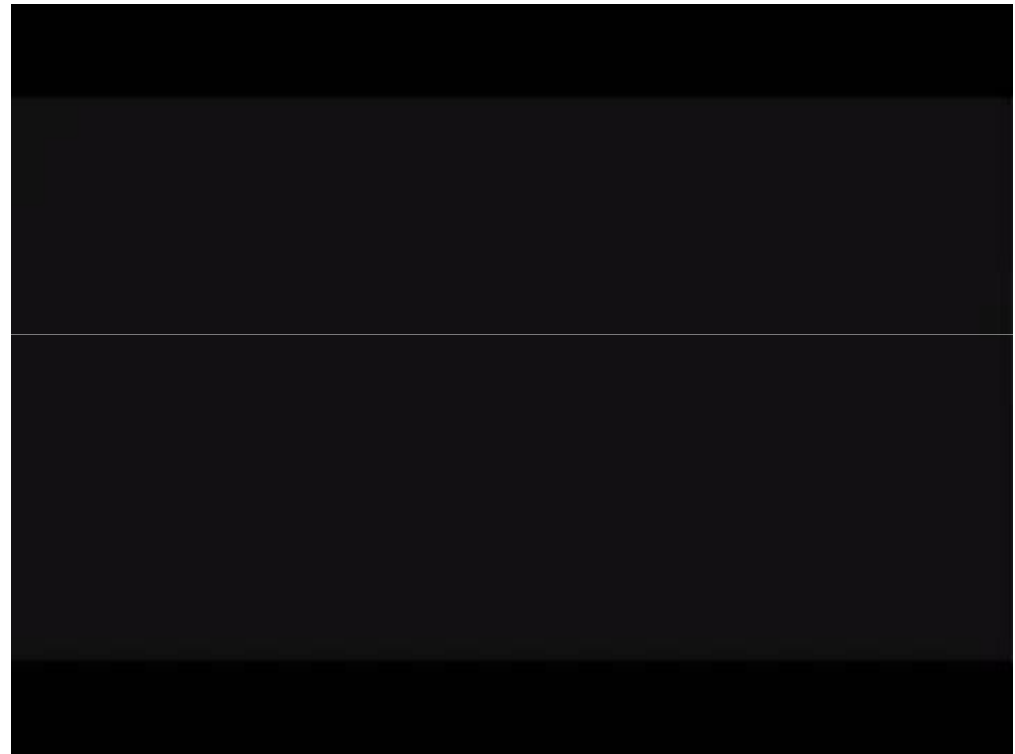
Umgesetzte Ziele und Potentiale von mscape

- Zumindest Spiele meist mit Hilfe der Entwickler des Frameworks erstellt
- Website wird abgeschaltet.
Ende von mscape oder interne Weiterentwicklung des Frameworks? Kommerzielle Interessen?
- Vielleicht besser das Framework eher für Entwickler zu erstellen?
- „The sky remains“ (interessantes) Spiel welches eine mögliche Nutzung von mscape zeigt und die Vorteile nutzt

Roku's Reward

Augmented Reality

- Kombination/Überlagerung der realen und virtuellen Welt
- Interaktivität in Echtzeit
- Virtuelle 3D Objekte werden in die reale 3D Welt integriert



Quelle: www.youtube.com

Quellen

- R. Hull, B. Clayton, T. Melamad. Rapid Authoring of Mediascapes. in UbiComp 2004, The Sixth International Conference on Ubiquitous Computing. 2004. Nottingham, England.
- Stenton, S. P., R. Hull, P. M. Goddi, J. E. Reid, B. J. Clayton, T. J. Melamed and S. Wee (2007). "Mediascapes: Context-Aware Multimedia Experiences." IEEE Multimedia 14(3): 98 - 105.
- <http://www.mscapers.com>
- <http://www.mobilebristol.com>
- <http://theskyremains.wikidot.com>
- http://news.cnet.com/Blurring-the-line-between-games-and-life/2100-1024_3-5590956.html
- Markus Montola (University of Tampere), Anu Jäppinen (University of Tampere), Jussi Lahti (University of Tampere), Petri Lankoski (University of Tampere), Annika Waern (SICS), Jussi Holopainen (Nokia) "Designing Pervasive Games" (March 2007)
http://iperg.sics.se/design_space2.php

Quellen

- Hart, J. and Reid, J. 2009. Can an ARG run automatically?. In Proceedings of the 27th international Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems (Boston, MA, USA, April 04 - 09, 2009). CHI EA '09. ACM, New York, NY, 3619-3624.
- R. Azuma, A Survey of Augmented Reality Presence: Teleoperators and Virtual Environments, pp. 355–385, August 1997.
- Vogiazou, Y., Raijmakers, B., Geelhoed, E., Reid, J., and Eisenstadt, M. 2006. Design for emergence: experiments with a mixed reality urban playground game. Personal Ubiquitous Comput. 11, 1 (Oct. 2006), 45-58.