

# Konzept für ein GPS/Handheld-basiertes Online Multiplayer Spiel mit Sport und Rollenspiel Elementen

© Dieber Bernhard, Grassauer Thomas, Mayring Jakob Anselm

## Vision und Leitmotive

Dieses Spiel hat zwei Leitmotive: Sport (bzw. Betätigung im Freien) und Interaktion mit anderen Spielern. Es wird passiv oder aktiv gespielt. Der Spieler soll ermutigt werden zu kommunizieren und mit anderen zu interagieren. Die Entscheidungsfreiheit des Spielers soll möglichst groß sein. Es soll das Gefühl entstehen Teil des Spiels zu sein. Um dem Spieler zusätzliche Motivation zu bieten werden Rollenspielelemente in Missionen mit eingebunden. Das Spielfeld für das Platzieren und Lösen von Missionen ist keine „virtuelle“ sondern die „echte“ Welt. Ein positionsabhängiges Kampfsystem mit physischer Flucht bringt zusätzliche Dynamik in das Spielgeschehen bzw. das alltägliche Leben.

## Motivation für Spieler

Die kurzfristige Motivation eine Mission zu beginnen besteht im Gewinnen von virtuellem Geld und Erfahrungspunkten. Die mittelfristige Motivation ist der Level-Aufstieg während das Spiel langfristig durch das Kennenlernen von neuen Personen und Orten motiviert wird.

## Gameplay

Es ist nicht notwendig eine virtuelle Welt über die reale zu legen. Die Spielwelt ist die reale Welt. Spieler können virtuelles Geld dazu verwenden Items zu kaufen. Diese dienen zur Steigerung ihrer Fähigkeiten. Zusätzlich dient das virtuelle Geld als Einsatz für Missionen.

## Rollenspiel

Das Rollenspiel als zugrundeliegendes Spielprinzip soll keinesfalls für den Spieler zu stark in den Vordergrund treten. Daher bekommt ein Spieler möglichst wenige virtuelle Eigenschaften zugewiesen. Dies sind Gesundheitspunkte, Angriffs- sowie Verteidigungswert und einen Stealth-Wert. Diese Werte können durch mitgeführte Items verbessert werden. Durch die sportlichen Betätigungen ergeben sich Eigenschaften wie Ausdauer von selbst. Spieler können in ihrem Erfahrungslevel aufsteigen indem sie Erfahrungspunkte bei Missionen und Kämpfen sammeln. Spieler können miteinander Kämpfe austragen. Dazu müssen sie sich physisch innerhalb einer Maximaldistanz zueinander befinden (diese wird beeinflusst durch die Stealth-Werte beider Spieler). Ein Spieler kann durch Flucht einem Kampf entgehen indem er innerhalb einer definierten Zeit eine bestimmte Mindestdistanz zum Angreifer aufbaut (also wirklich physisch vor ihm flüchtet). Der eigentliche Kampf wird bestimmt durch Angriffs- und Verteidigungswerte und läuft in mehreren Runden ab. Auf den eigentlichen Kampfverlauf haben die Spieler keinen direkten Einfluss (er wird berechnet). Der Angreifer kann den Kampf abbrechen falls ein Arrangement zwischen den beiden Spielern getroffen wird. Hierfür macht das System keinerlei Vorgaben. Spieler können untereinander mit Items handeln und auch Allianzen bilden.

## *Missionen*

Es gibt verschiedene Arten von Missionen die unterschiedliche Fähigkeiten vom Spieler verlangen. Missionen können sowohl moderiert als auch durch die Spieler selbst erstellt werden. Moderierte Missionen dienen als Einstiegspunkte für neue Spieler. Bei Community-Missionen muss der erstellende Spieler beweisen, dass sein Quest schaffbar ist (dies dient der Verkehrssicherheit und als Schutz vor nicht schaffbaren Missionen).

Die Mission „Race“ ist im Wesentlichen ein Ligasystem in dem die für eine bestimmte Strecke benötigte Zeit relevant ist. Bei einem Community-Quest setzt der Ersteller Geld ein und bestimmt die Referenzzeit (indem er seinen Quest selbst „läuft“). Ziel für Teilnehmer ist es, die Referenzzeit zu schlagen um den Einsatz zu erhalten.

Die Mission „Paper chase“ ist eine klassische Schnitzeljagd bei der an jedem Wegpunkt ein Rätsel oder eine Aufgabe gelöst werden muss. Die primäre Motivation für einen Teilnehmer ist hier der Spaßfaktor.

„Maze“ ist eine Mission, die den Spieler nicht nur vor sportliche Herausforderungen stellt. Ein urbanes Maze besteht aus einer Sequenz von Wegpunkten. Ein Teilnehmer muss den Weg zu jedem Punkt jedoch selbst finden und dabei auch Hindernisse überwinden (dies ist ähnlich zum Parcours-Sport). Mazes auf freiem Feld sind unsichtbare Labyrinth. Hier sieht ein Teilnehmer auf seinem Device nur einen kleinen Ausschnitt des Labyrinths in seiner Umgebung. Einstiegs- und Endpunkt sind bekannt allerdings muss die Route durch das Labyrinth erst gefunden werden.

Die Handelsmission wird von einem Spieler erstellt. Es ist ein offener Questtyp bei dem der Ersteller die Regeln selbst festlegt und den erfolgreichen Abschluss durch einen Teilnehmer bestätigen muss. Diese Missionen können vom einfachen Zigaretten holen bis zu komplexen Aufgaben reichen.

Race, Maze und Paper chase können auch moderiert sein. Hier sind die Modalitäten geringfügig anders. Auch können Missionen in Gruppen von Spielern ausgeführt werden.

## *Die Homepage*

Die Homepage ist ein zentrales Element des Spiels. Ein Spieler kann den Ort seiner Homepage frei wählen. In seiner Homepage ist der User unangreifbar und regeneriert automatisch seine Gesundheit. Hier können auch Items sowie Geld gelagert werden (beides ist unterwegs auf einen Maximalwert beschränkt). Die Homepage selbst kann durch Items um bestimmte Funktionen erweitert werden (Shop für automatischen Itemverkauf an andere Spieler, Lazarett das andere Spieler gegen Geld heilt,...). Ein Spieler dessen Gesundheitswert im Kampf auf null sinkt kann nur in seiner eigenen Homepage wieder „auferstehen“.

## **Technologie**

Es wird ein Device mit GPS und mobiler Internetverbindung vorausgesetzt. Es können Teile des Spieles offline erledigt werden jedoch ist für Positionsupdates eine Internetverbindung nötig. Die grundlegende Architektur ist die eines Client/Server-Systems. Die Anwendung am Client soll möglichst einfach und gut bedienbar sein. Spieler haben die Möglichkeit eine Webapplikation zu verwenden in der sie moderierte Missionen einsehen, Items kaufen und verkaufen und einige Missionen selbst erstellen können.