

Projekt: Game of Tron

Modul: Deep Play in liquid Cities - ZHDK

Studenten: Thomás Guthruf, Annika Rüegsegger, Julian Frey, Naomi Ena Eggli

Dozenten: Spoerri Reto, Margarete Jahrmann

Themen und Konzeptfindung

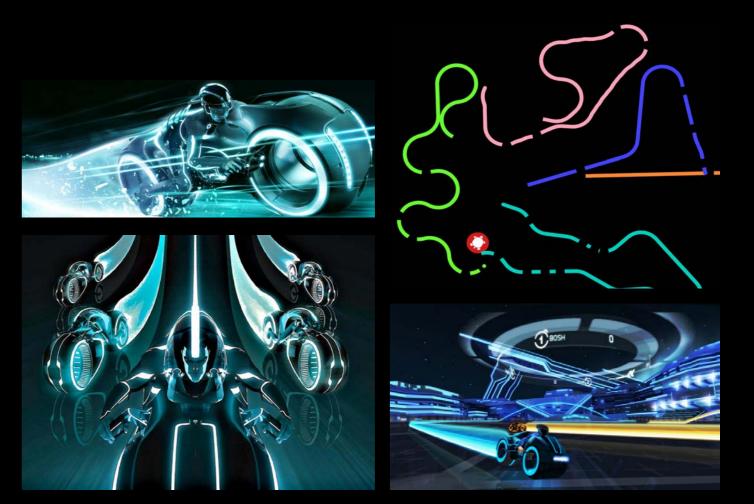
Nach der Einführung in das Modul, ging es nun an die Erstellung eines Konzeptes. Hierzu starteten wir mit einem Brainstroming, welches wir unterteilten in:

Spielideen bestehende Spielprinzipien und Ansätze für ein Urbangame

Themen gesellschaftlich relevante Themen die uns interessieren Tools aktuelle Trends die im Spiel eingebaut werden könnten

Danach wählte jeder seine Favoriten, aus welchen dann verschiedene Kombinationen für mögliche Spielansätze angedacht wurden.





Konzept Ausarbeitung

Der Spielansatz von Tron überzeugte uns am Meisten. Tron, ein simples Gameprinzip welches Spannung erzeugt in dem es Action, Strategie und Glück beinhaltet. Geschicklichkeit, und in unserem Falle auch Sportlichkeit, sind dabei von grossem Vorteil.

In der Gruppe entwickelten wir den Spielansatz in verschiedene Richtungen weiter, daraus entstanden viele abgewandelte Spielprinzipien.

Die Ideen und die Begeisterung waren da, doch damit wir uns für eine entscheiden konnten, musste ein Thema festgelegt werden.

Bereits mit dem Hintergedanken an die angedachten Spielideen, überlegten wir zu jedem favorisiertem Thema, wie gut es sich innerhalb des Spiels darstellen und vermitteln lassen würde. Wir einigten darauf, den Fokus auf den Spielspass zu legen, statt einen umfassenden Lerneffekt zu beabsichtigen. Die Idee den Machtwettkampf zwischen den Ländern in Europa zu thematisieren schien uns passend. Obwohl unter den Länder in Europa ein "miteinander" angestrebt wird, versucht dennoch jedes möglichst viel zu profitieren und am meisten Fortschritt zu erzielen.

Nun konnten genaue Spielregeln ausgearbeitet werden. Durch themenpassende Power-Up's wurde zudem der Spielspass gesteigert.

Abstract von GAME OF TRON

Das Spielprinzip von GAME OF TRON basiert auf dem Spiel Tron. Dabei handelt es sich um ein Urbangame, bei dem eine grössere Umgebung zum Spielfeld wird. Die Spieler repräsentieren Länder aus Europa und treten gegeneinander an. Jeder erhält ein Smartphone, auf welchem der Grundriss des Spielfelds und der Standort der Opponenten ersichtlich ist. Der zurückgelegte Weg wird als Linie eingezeichnet und symbolisiert die Grenze.

Ziel ist es, so lange wie möglich im Spiel zu bleiben und eine möglichst lange Linie zu ziehen um damit Punkte zu sammeln. Die anderen Spieler können ausgeschaltet werden, indem man ihnen den Weg mit einer Grenze blockiert.

Während des Spiels erscheinen auf dem Spielfeld Power-Up`s, welche eingesammelt werden können und Vorteile gegenüber den anderen Mitspielern einbringen.



10 Regeln für "GAME OF TRON"

- Kreuzt ein Mitspieler eine bereits bestehende Grenze, ist er aus dem Spiel.
- 2. Pro Strasse kann nur eine Grenze gezogen werden.
- 3. Jeder Spieler muss eine Mindestgeschwindigkeit einhalten, ansonsten ist er raus.
- 4. Das Spielfeld auf dem Smartphone ist 2D.
- 5. Das Spielfeld ist begrenzt. Verlässt ein Spieler das Feld, ist er automatisch ausgeschaltet.
- Zu Beginn des Spiels haben die Mitspieler
 Minuten Zeit, um sich vom gemeinsamen
 Startpunkt aus auf dem Spielfeld zu verteilen.
- 7. Treffen zwei Spieler genau aufeinander, gilt die Linie für Beide als gekreuzt.
- 8. Die maximale Spieldauer ist zeitlich begrenzt.
- Die Spieler haben die Möglichkeit untereinander zu kommunizieren. So können Abkommen getroffen und Strategien ausgearbeitet werden.
- 10. Wege die auf der Karte nicht eingezeichnet sind, dürfen auch benutzt werden.



10 Power-Up's

1. Mauerbrecher

Dies ermöglicht dem Spieler eine eigene oder eine gegnerische Grenze zu passieren.

Spion

Mit diesem Power-Up kann der Spieler für eine gewisse Zeit das private Gespräch zweier Mitspieler mithören.

3. Undercover

Dieses Power-Up lässt den Spieler für eine gewisse Zeit auf der Karte der Mitspieler verschwinden.

4. Schutzwall

Durch dieses Power-Up erhält der Spieler einen Schutzwall um sich herum. Mitspieler, welche in den Schutzwall eindringen, werden automatisch ausgeschaltet.

5. Multiplikator

Der Spieler erhält einen positiven Faktor für seine bisherigen Punkte.

6. Isolieren

Dieses Power-Up schränkt die Sicht auf dem Handyscreen der Mitspieler ein.

7. Betrug

Hier erhält der Spieler die Möglichkeit ein falsches Power-Up im Spielfeld zu setzen, welches den Mitspielern Punkte abzieht.

8. Schwarzmarkt

Durch dieses Power-Up erhält der Spieler Zugang zum Schwarzmarkt. Hier lassen sich Power-Up`s tauschen oder kaufen.

9. Anschlag

Mit diesem Power-Up kann man eine Bombe setzen, welche in einem bestimmten Radius Grenzen zerstört und Mitspieler ausschalten kann.

10. Schuldeneintreiber

Der Spieler kann von einem Mitspieler 10 Punkte einfordern.

Thematisierung im Spiel

In unserem urban Game steht der Spielspass im Vordergrund. Dennoch wird dauernd auf eine dezente Weise auf unser gewähltes Thema des Machtwettkampfes unter den Ländern in Europa hingewiesen.

Einerseits dadurch, dass jeder Spieler ein Land repräsentiert, andererseits durch die Namensgebung des Spiels (abgeleitet von Game of Thrones - einer TV-Serie welche um Politik und Machtkämpfe handelt). Des weiteren deuten auch die Power Up's mit ihren Namen und Funktionen, als auch die Linien welche "Grenzen/Mauern" symbolisieren, darauf hin.

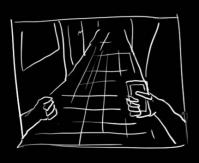
Das wichtigste Element um unser Thema zu "erleben", ist die Kommunikation zwischen den Länder/Spielern. Sollte ein Land/Spieler zu mächtig werden, so können sich die anderen gegen ihn verbünden. Bündnisse und Abkommen sind jedoch sehr vage, denn schlussendlich kann nur ein Land/Spieler gewinnen. Es baut sich somit eine Spannung aus Einzelkampf, Teamwork und bewusstem Verrat auf. Jeder will profitieren und sollte auch im richtigen Moment zuschlagen können.

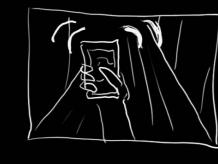
Trailer

Das Modul schrieb als Abgabe einen Kurzfilm vor. Hierfür entschieden wir uns für das Format Teasertrailer, welcher die Action des Spiels aufzeigen sollte.

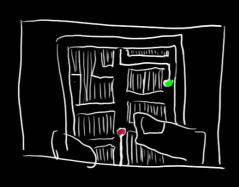
Für die Verfilmung wählten wir das Niederdorf in Zürich. Da diese Gegend viele kleine Gassen und viel Charme hat, eignete sie sich ideal für unser Vorhaben. Um uns erst einmal im Niederdorf zu recht zu finden, packten wir unser Zeugs und erkundeten die Gegend. Mögliche Szenen und deren Drehorte wurden vor Ort notiert und besprochen.

Nach den Eindrücken des Kurzausfluges, erstellten wir ein schriftliches Storyboard und zusätzlich einige Skizzen für konkretere Vorstellungen die wir umsetzen wollten.











Making of

Da wir nur begrenzt Zeit hatten, wurde für den Dreh bloss einen Tag eingerechnet. Deshalb musste alles genauestens geplant und vorbereitet werden, um einen reibungslosen Filmtag garantieren zu können.

Für die Aufnahmen erstellten wir unteranderem eine Animation auf Adobe After Effects, welche auf dem Smartphone bei Aufnahmen aus der Egoperspektive ersichtlich sein sollte. Zusätzlich wurde diese Animation im Endclip in der Ecke eingeblendet, um die Verständlichkeit der Situationen zu verdeutlichen.

Um die Spieler im Trailer als Länder darzustellen, mussten Kostüme zusammengestellt werden. Hierzu wählten wir Ganzkörperanzüge, welche mit farbigen Verbandsmaterial und Aufkleber erweitert wurden.





Fazit

Schade dass es sich nur um ein Konzept handelt - Gerne würden wir und jene die uns Rückmeldungen gaben das Spiel selbst austesten. Die Ausarbeitung des Spielprinzips und die Fertigstellung des Trailers nahmen aber bereits die ganze zur Verfügung gestellte Zeit in Anspruch.

