

# HFU Bloxx

zusammen == Highscore++

Sandra Beuck, Felix Eckerle, Ramazan Gündogdu, Felix Prosch

# AUSGANGSSITUATION

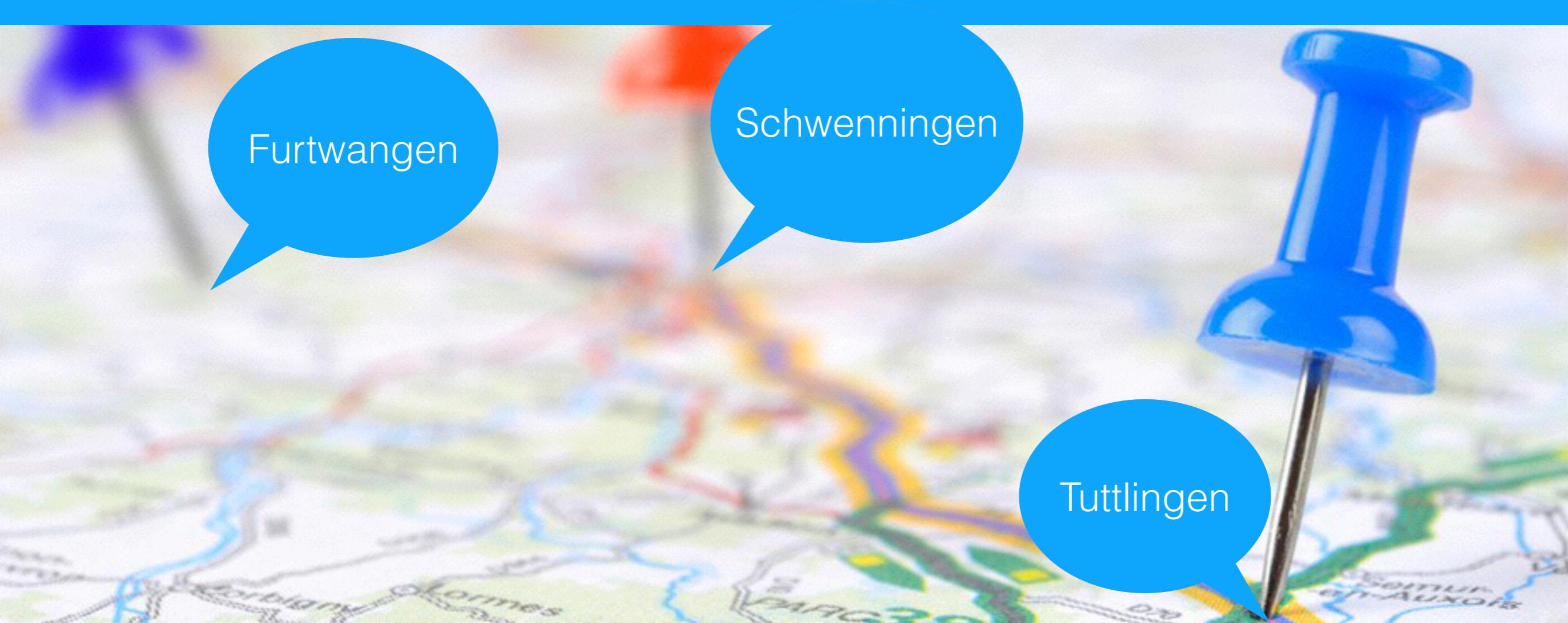
## ZIELGRUPPE

## IDEE

## DESIGNS/LAYOUTS



# HFU: 3 STANDORTE



Furtwangen

Schwenningen

Tuttlingen

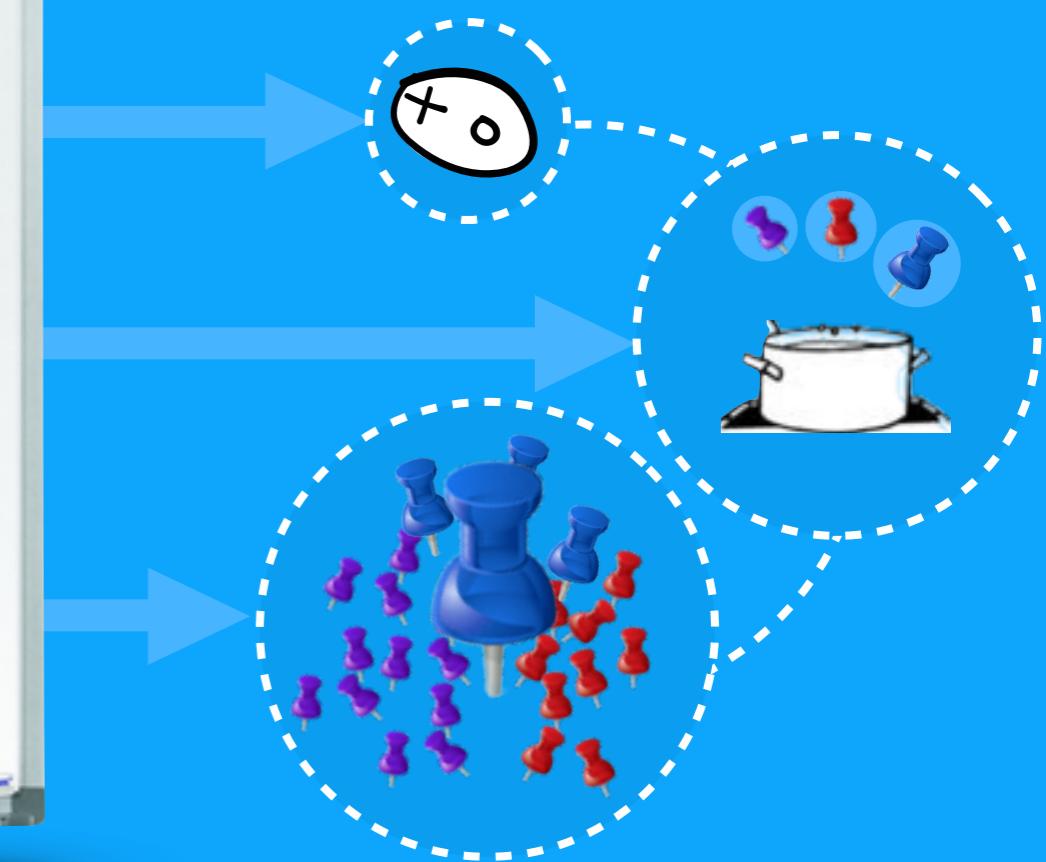
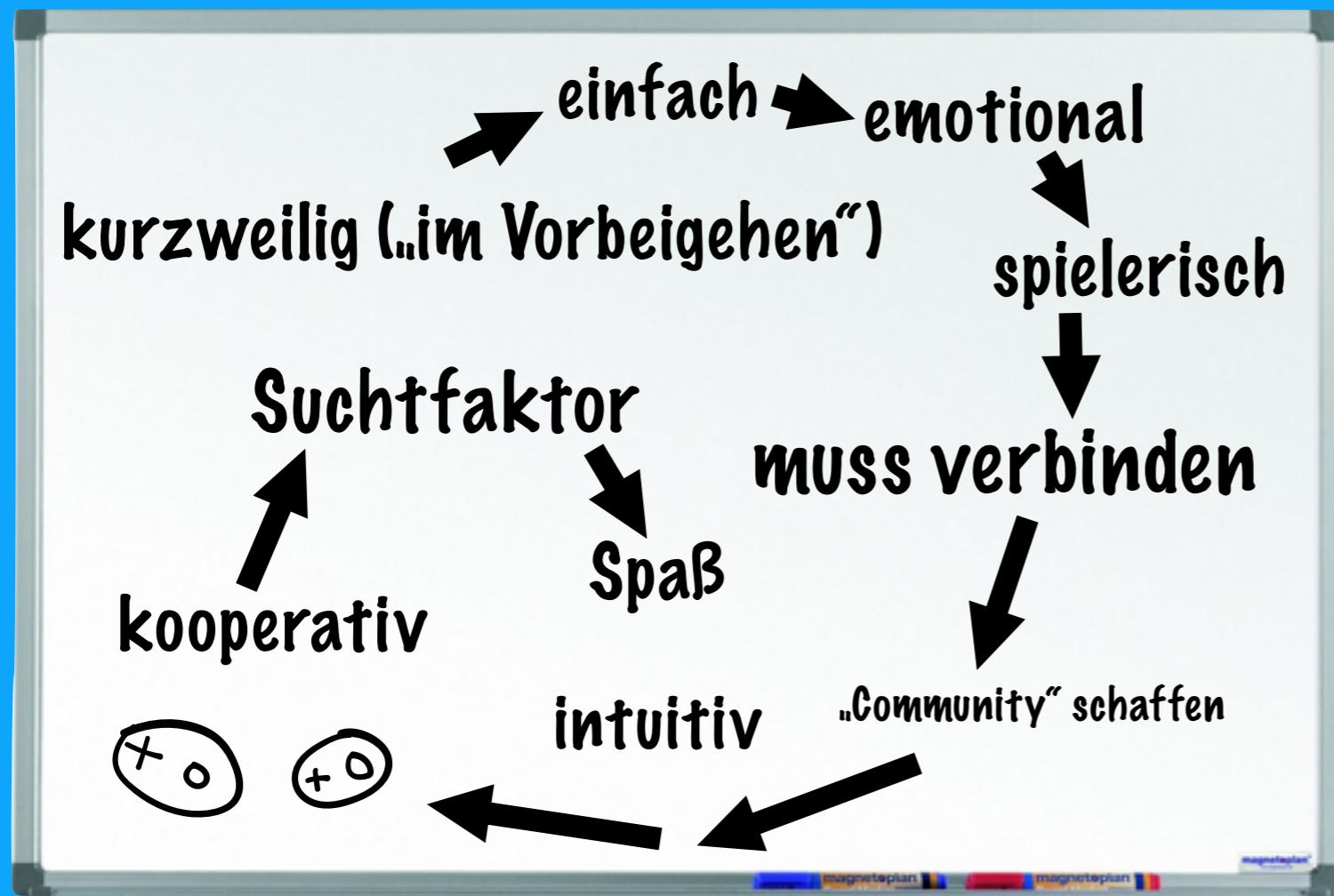
# JEDER KOCHT SEIN EIGENES SÜPPCHEN



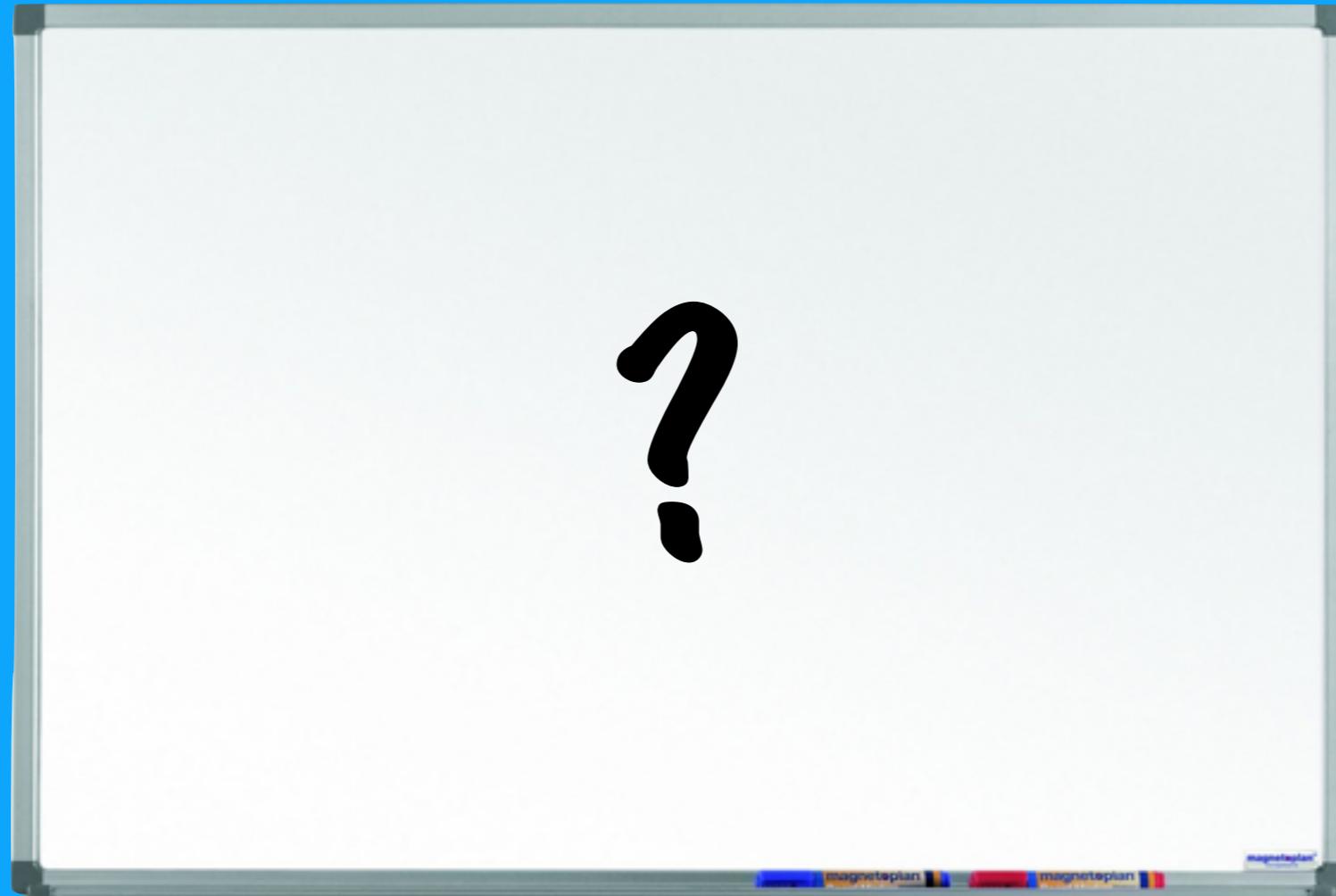
# WIR WOLLEN DAS ÄNDERN!

- und zwar mit einem innovativen und emotionalen Ansatz,....
- ...der verbindet.

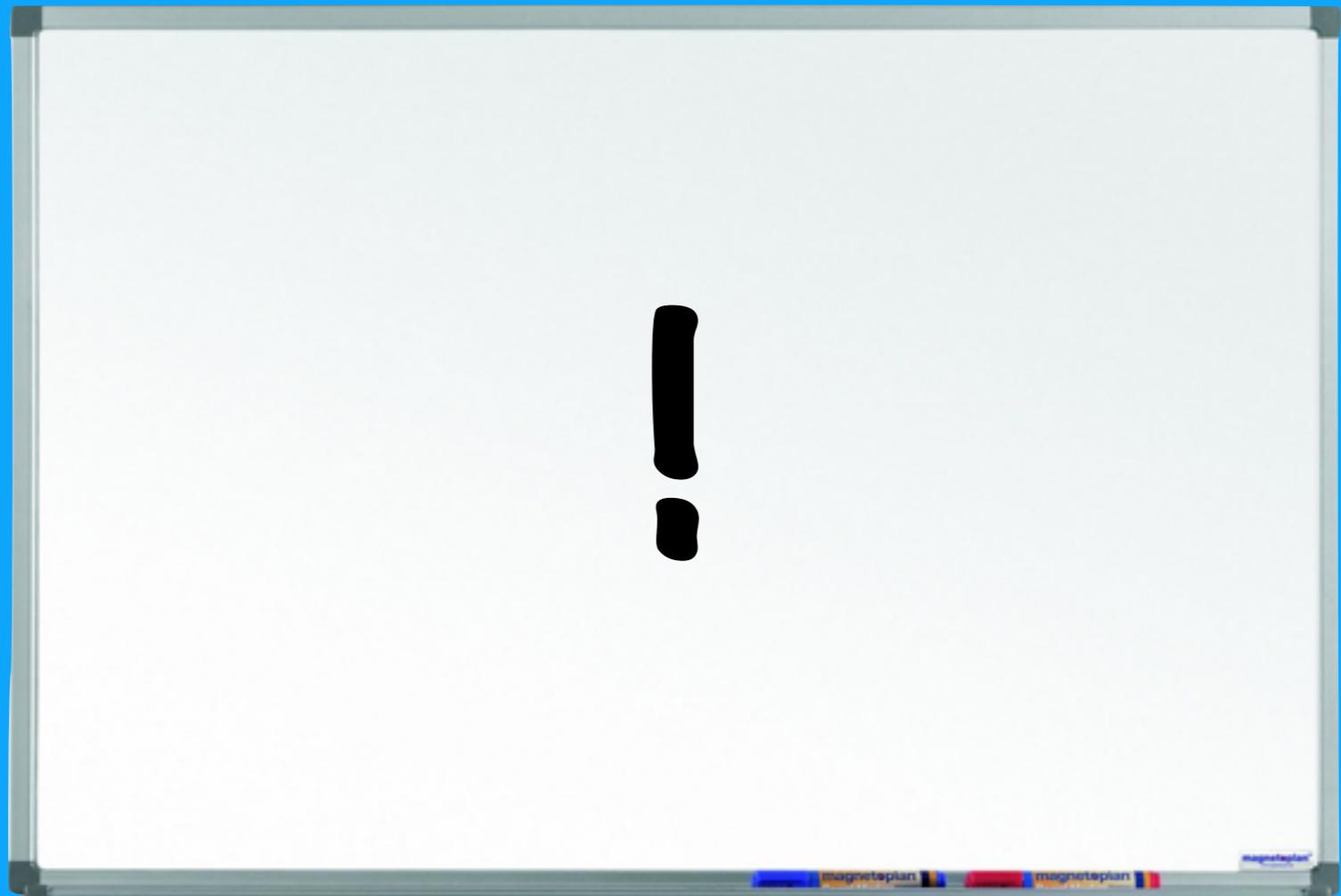
# WIE VERBINDET MAN MEHRERE STANDORTE?



WAS IST KURZWEILIG, EINFACH, INTUITIV UND BIETET DIE  
MÖGLICHKEIT, ZU VERBINDEM?



# 2D-/RETRO-SPIELE / ENDLESS-RUNNER



# Retro-Spiele



# HFU-BLOXX!



- einfach!
- verbindet!
- Spaß!
- kurzweilig!
- Suchtfaktor!
- intuitiv!
- 2D/retro/endless!

AUSGANGSSITUATION

ZIELGRUPPE

IDEE

DESIGNS/LAYOUTS



# PERSONA // ENTWICKLUNG

- 3 Nutzergruppen
  - HFU-Studenten
  - HFU-Professoren
  - HFU-Gäste

# HFU-STUDENTIN: LISA...

...studiert angewandte Gesundheitswissenschaften im 2. Semester

...ist 23 Jahre alt und in einer festen Beziehung

...ist kontaktfreudig, neugierig und aufgeschlossen gegenüber neuen Medien – aber hat keine besonderen Erfahrungen damit

...nutzt das Spiel, um neue Freunde zu finden und ihre Neugier zu befriedigen

...ist auf eine einfache Bedienung angewiesen

...beschäftigt sich in ihrer Freizeit mit: TV schauen, romantische Bücher lesen, Freunde treffen

„Für mich besteht die HFU aus einem Standort und nicht aus drei.“



# HFU-STUDENT: LUKAS...

„Furtwangen ist  
was du daraus  
machst.“

...studiert OnlineMedien im 5. Semester

...ist 21 Jahre alt und single

...ist offen, allem Neuen gegenüber sehr  
aufgeschlossen und ein Experte im Bereich  
Medien

...nutzt das Spiel aus technischem Interesse und  
Neugier an den Studenten der anderen Standorte

...kommt mit jeder Bedienungsart zurecht

...beschäftigt sich in seiner Freizeit mit: Gaming,  
klettern, schwimmen, Fußball



# HFU-PROFESSOR: MICHAEL...

...lehrt im Bereich der angewandten Physik und Informatik

...ist 51 Jahre alt, verheiratet und hat 3 Kinder

...ist technologieaffin, kontaktfreudig und hilfsbereit

...nutzt das Spiel, um seine Studenten kennenzulernen und die Technologie hinter dem Spiel zu verstehen

...kommt mit fast jeder Bedienungsart zurecht

...beschäftigt sich in seiner Freizeit mit: Bücher lesen, Familienausflüge, sternTV

„Ich möchte alle meine Studenten besser kennen.“



AUSGANGSSITUATION

ZIELGRUPPE

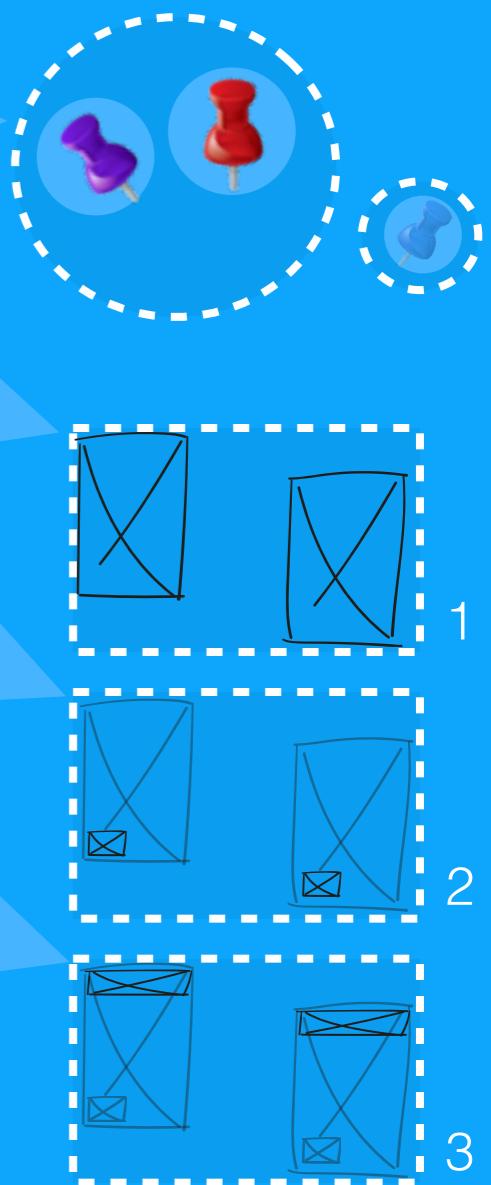
IDEE

DESIGNS/LAYOUTS



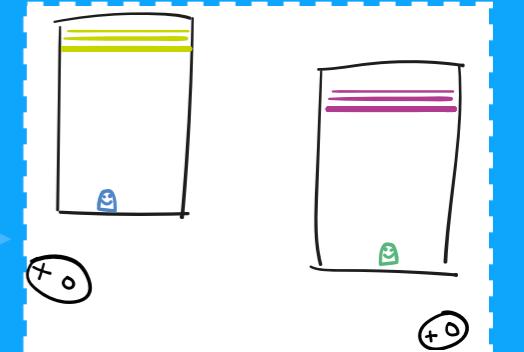
# HFU-BLOXX // KONZEPT

- je Standort ein Screen in der Cafeteria
  - vorerst nur in F + VS-S
  - // TUT wird nach einem Jahr Einführungszeit mit eingebunden
- solange keine Spieler am Bildschirm stehen, wird Werbung der anderen Fakultäten ausgestrahlt
- es wird durchgehend ein PictureInPicture-Webcam-Stream des anderen Standorts angezeigt
- es wird durchgehend auf das Spiel hingewiesen
- checkt ein Spieler ein, wird weiterhin Screen 3 gezeigt und darauf hingewiesen, dass nach einem Mitspieler gesucht wird
  - hierbei wird am anderen Standort der PictureInPicture-Webcam-Stream vergrößert dargestellt, um Aufmerksamkeit zu erregen und einen Mitspieler zu finden
  - „findet sich“ innerhalb von 30 Sekunden kein Mitspieler wird dem Spieler ein 1-Player-Mode\*\*\* angeboten

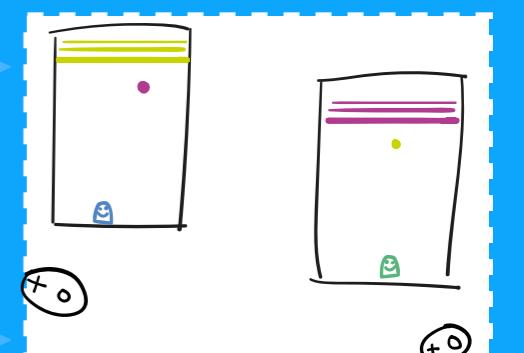


# HFU-BLOXX // SPIELPRINZIP

- die Spieler müssen gemeinsam versuchen, so lange wie möglich am Leben zu bleiben
- von oben nach unten fallen farbige Balken herunter, die das Spiel beenden, wenn sie unten ankommen
  - gleichzeitig fallen von oben nach unten Coins herunter, die dieselbe Farbe besitzen wie die herunterfallenden Balken
  - die Balken können „getötet“ werden, indem die herunterfallenden Coins durch Jump'n'Run eingesammelt werden
  - gleichzeitig fallen aber auch noch andersfarbige Störmünzen herunter, die die Spieler verwirren sollen
    - Spieler werden gezwungen, miteinander zu kommunizieren, um mitzuteilen, welche Farbe eingesammelt werden muss, um den Mitspieler zu retten



1



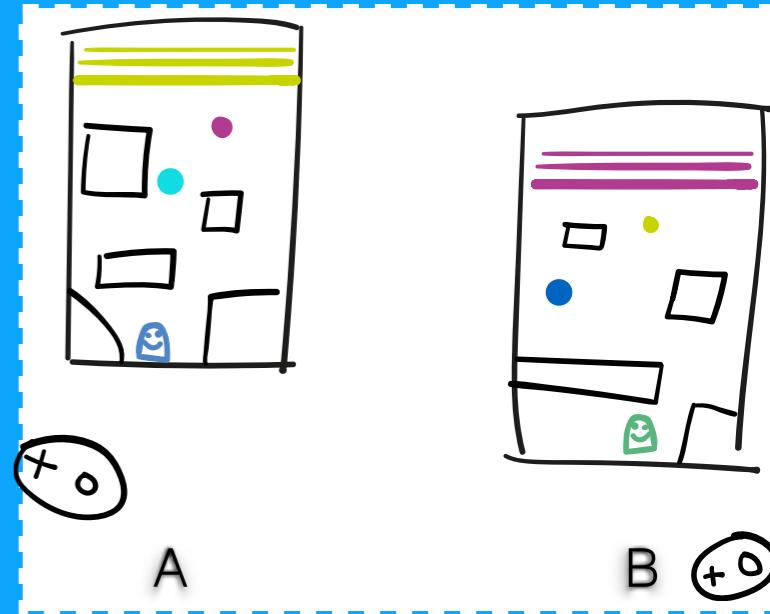
2



3

# HFU-BLOXX // SPIELABLAUF

- Ablauf:
  - Spieler A hat lila Coins, um den lila Balken bei Spieler B zu „töten“
  - Spieler B hat gelbe Coins, um den gelben Balken bei Spieler A zu „töten“
    - das fördert die kooperative Komponente und die Kommunikation
    - es gibt natürlich noch andere Farben (Erhöhung des Schwierigkeitsgrades)
      - Schwierigkeitsgrad verändert sich mit Zunahme der gespielten Zeit
      - weitere Farben kommen hinzu, Geschwindigkeiten variieren und nehmen allgemein zu
  - die Spieler müssen durch kooperatives Jump'n'Run versuchen, so lange wie möglich am Leben zu bleiben, um den Highscore gemeinsam zu knacken
    - der Highscore soll dabei helfen, eine kompetitive Komponente einzubauen
      - hier können sich Teams gegenseitig messen
    - gleichzeitig wird das Zusammenschweißen der unterschiedlichen Standorte/Studenten gefördert



grün!

lila, lila,  
liiiiiila!

# HFU-BLOXX //1-PLAYER-MODE...

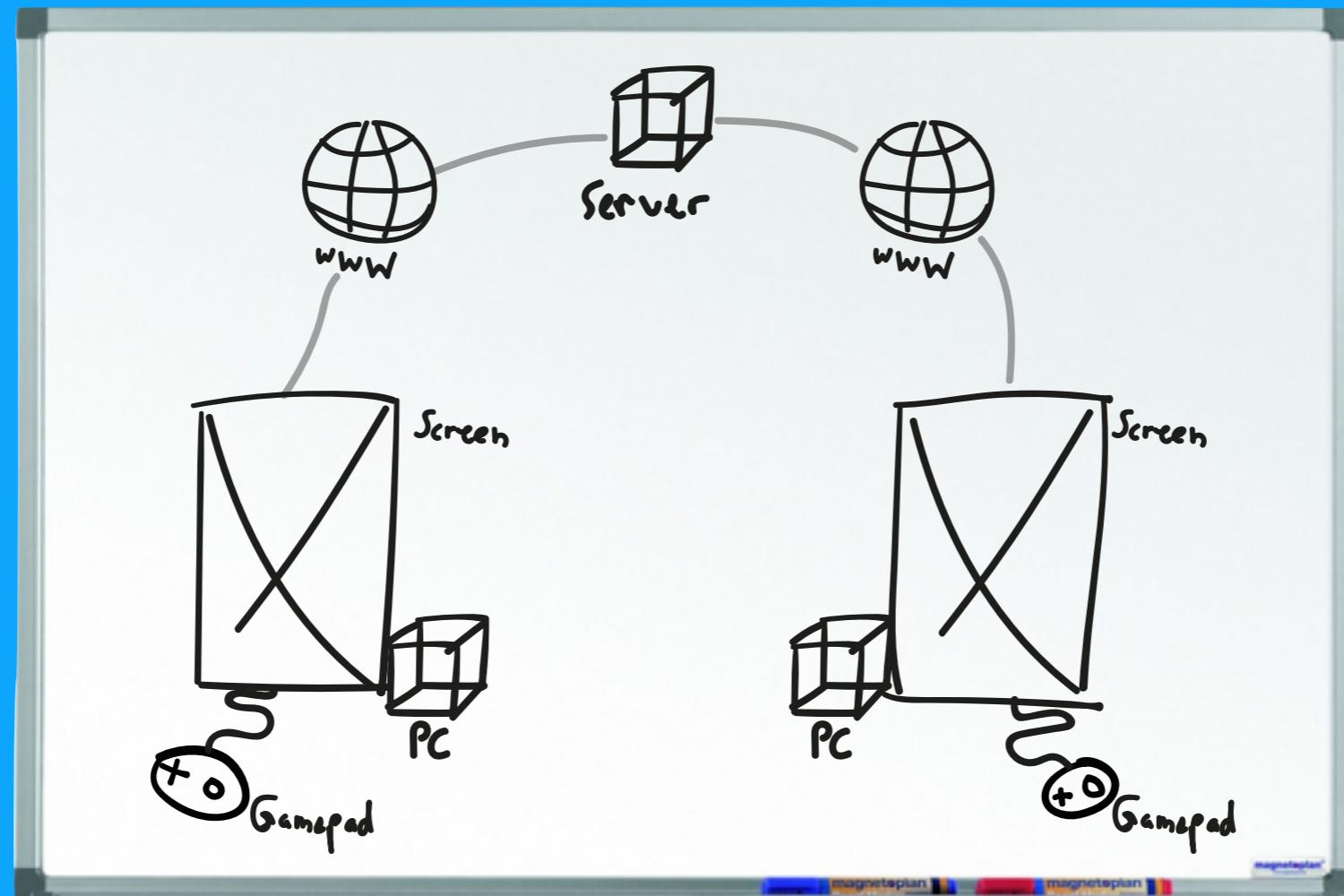
... funktioniert genau gleich wie der Multiplayer-Mode

... mit folgendem Unterschied:

... die Farben der eigenen Coins entsprechen der Farbe der eigenen Balken

... der 1-Player-Mode bekommt eventuell keine Highscore (kompetitiv vs. kooperativ) // ???

# HFU-BLOXX // TECHNISCHER AUFBAU



# HFU-BLOXX // TECHNISCHER AUFBAU

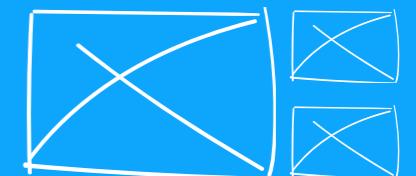


AUSGANGSSITUATION

ZIELGRUPPE

IDEE

DESIGNS/LAYOUTS



DESIGNS/LAYOUTS //COOP-PLAYER





Niemand ist vor den Screens 1&2: Kurzes Video (ohne Ton?) über die 3 Standorte  
("Play with me" verändert stets die Deckkraft). Durchgehend wird Webcam-Stream des anderen Standorts dargestellt (rechts unten)

## Standort A



## Standort B



- Jemand stellt sich an Standort A vor die Cam.
- das eigene Webcam-Bild wird klein unten rechts dargestellt
- der Webcam-Stream von Standort B ist groß auf dem ganzen Screen zu sehen
- Spieler A an Standort A wird angezeigt: „Finde einen Mitspieler“--- Spieler A sieht Standort B
- Spieler A kann z.B durch winken auf sich aufmerksam machen

- Am Standort B ist Spieler A in groß zu sehen (versucht, auf sich aufmerksam zu machen)
- Spieler B (klein rechts unten) sieht Spieler A (groß) und reagiert
- >>> Spieler B kommt näher

Standort A



- „Los gehts“ erscheint auf dem Monitor

Standort B



- „Los gehts“ erscheint auf dem Monitor

## Standort A

# Los gehts!



Du bist der rote Bloxx



Du bewegst dich mit dem Controller



nach links



nach rechts



springen / bestaetigen

Verstanden?



- Die Steuerung wird erklärt
- unten erscheint Spieler B
- Spieler A drückt „x“, bei Spieler B taucht ein Häkchen auf

## Standort B

# Los gehts!



Du bist der blaue Bloxx



Du bewegst dich mit dem Controller



nach links



nach rechts



springen / bestaetigen

Verstanden?



- Die Steuerung wird erklärt
- unten erscheint Spieler A
- Spieler B muss noch „x“ drücken...

## Standort A



Verstanden?



- Kurze Animation zeigt Spielablauf
- Spieler A muss Spieler B vor dem orangenen Balken retten, indem er die orangene Kappe einsammelt, bevor Spieler B vom orangen Balken berührt wird.
- sonst Game Over

## Standort B



Verstanden?



- Kurze Animation zeigt Spielablauf
- Spieler B muss Spieler A vor dem pinken Balken retten, indem er die pinke Kappe einsammelt, bevor Spieler A vom pinken Balken berührt wird.
- sonst Game Over

Standort A

Start!



3,2,1...Los!



- Countdown

Standort B

Start!



3,2,1...Los!

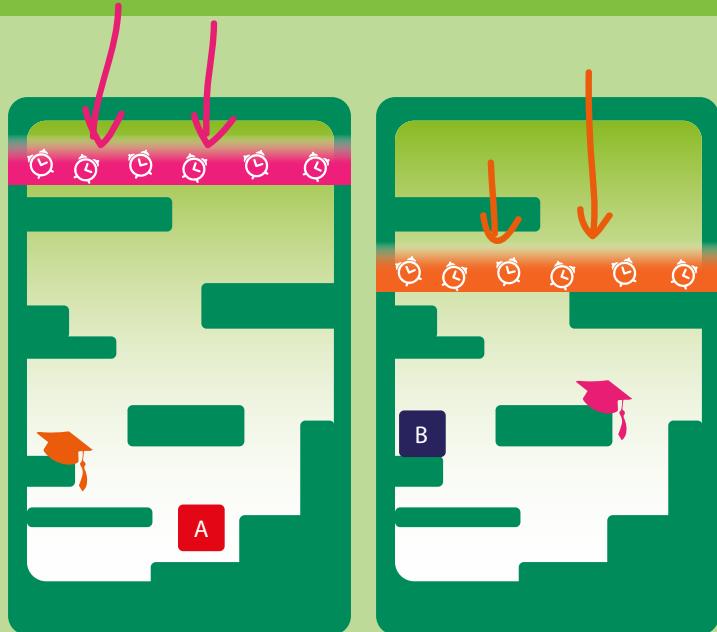


- Countdown

## Standort A

Punkte: 100

Leben: 

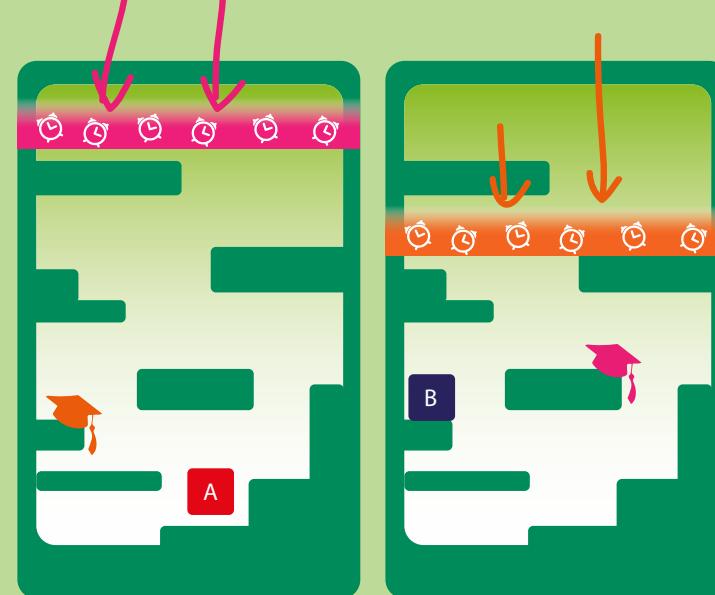


- Spiel beginnt
- Spieler A versucht, Spieler B zu retten

## Standort B

Punkte: 100

Leben: 

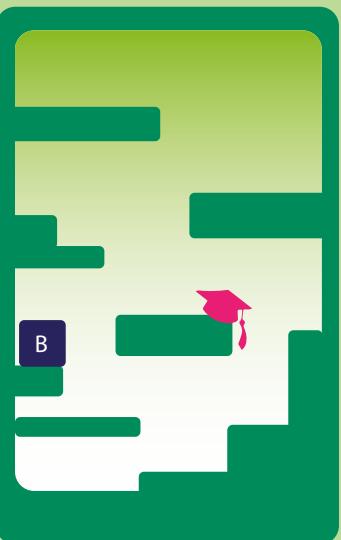
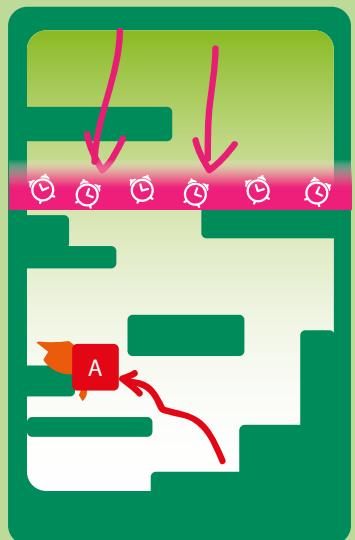


- Spiel beginnt
- Spieler B versucht, Spieler A zu retten

## Standort A

Punkte: 100

Leben: 

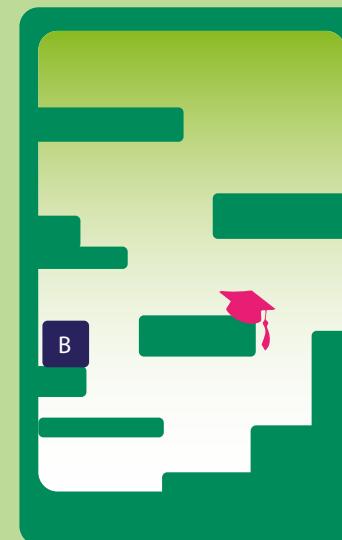
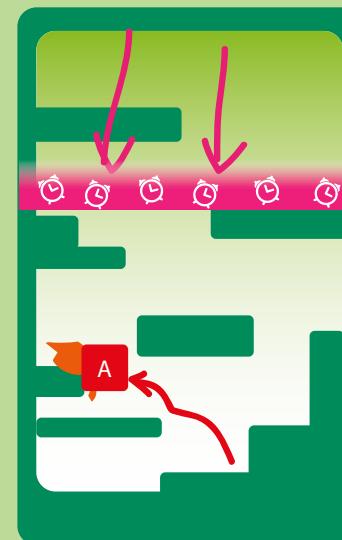


- Spieler A sammelt orangene Kappe ein

## Standort B

Punkte: 100

Leben: 

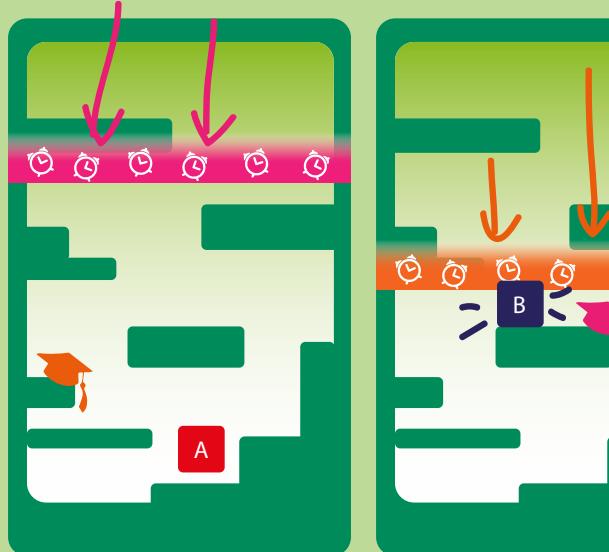


- Spieler B wird von Spieler A gerettet

## Standort A

Punkte: 100

Leben: 

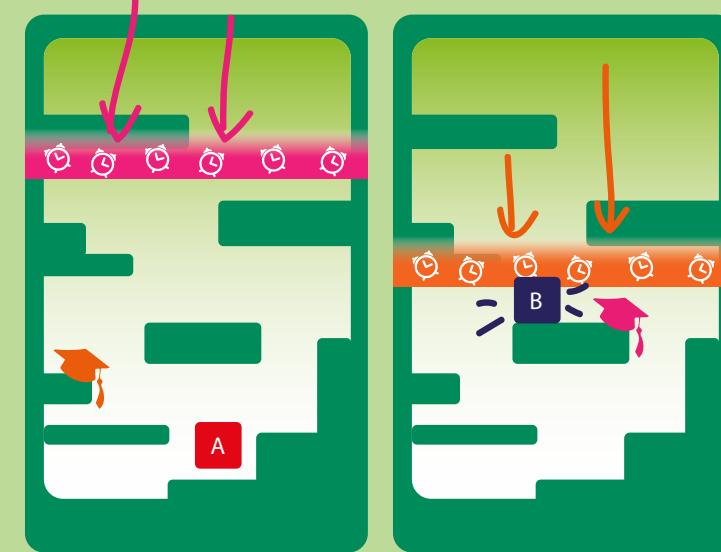


- Spieler A schafft es nicht die orange Kappe einzusammeln bevor Spieler B vom orangenen Balken berührt wird
- ein Leben Abzug!

## Standort B

Punkte: 100

Leben: 



- Spieler B wird vom Balken berührt
- ein Leben Abzug!

## Standort A

Punkte: 370

Leben:



- Alle Leben sind weg!
- Spiel friert ein
- Transparenter Layer über dem Spiel
- Game Over!

## Standort B

Punkte: 370

Leben:



- Alle Leben sind weg!
- Spiel friert ein
- Transparenter Layer über dem Spiel
- Game Over!

## Standort A



- Punkte werden angezeigt

## Standort B



- Punkte werden angezeigt

## Standort A

# Punkte:



Euer Team hat 370 Punkte gesammelt.  
Das ist Platz 9 im Highscore!

Team 25



Weiter ?



- Foto von beiden Spielern zusammen
- zufälliger Teamname wird vergeben

## Standort B

# Punkte:



Euer Team hat 370 Punkte gesammelt.  
Das ist Platz 9 im Highscore!

Team 25



Weiter ?



- Foto von beiden Spielern zusammen
- zufälliger Teamname wird vergeben

## Standort A

# Highscore



	Platz 1	Team 3	970P
	Platz 2	Team 5	802P
	Platz 3	Team 11	800P
	Platz 4	Team 6	600P
	Platz 5	Team 13	455P
	Platz 6	Team 22	444P
	Platz 7	Team 36	440P
	Platz 8	Team 1	380P
	Platz 9	Team 25	370P
	Platz 10	Team 13	227P

Weiter ?



- Highscore wird angezeigt

## Standort B

# Highscore



	Platz 1	Team 3	970P
	Platz 2	Team 5	802P
	Platz 3	Team 11	800P
	Platz 4	Team 6	600P
	Platz 5	Team 13	455P
	Platz 6	Team 22	444P
	Platz 7	Team 36	440P
	Platz 8	Team 1	380P
	Platz 9	Team 25	370P
	Platz 10	Team 13	227P

Weiter ?



- Highscore wird angezeigt

## Standort A

# Danke!



Noch eine Runde?



Ja



- Spiel ist beendet
- noch eine Runde? Wenn beide „Ja“ drücken : beginnt Spiel von vorne
- Spieler A sieht, ob Spieler B nochmal spielen will
- Beide drücken „Ja“

## Standort B

# Danke!



Noch eine Runde?



Ja



- Spiel ist beendet
- noch eine Runde? Wenn beide „Ja“ drücken : beginnt Spiel von vorne
- Spieler A sieht, ob Spieler B nochmal spielen will
- Beide drücken „Ja“

## Standort A

# Danke!



Noch eine Runde?



Ja



- Spiel ist beendet
- noch eine Runde? Wenn beide nichts drücken: Pause + Starbildschirm
- Beide drücken nichts
- Countdown: Zeit ist abgelaufen

## Standort B

# Danke!



Noch eine Runde?



Ja



- Spiel ist beendet
- noch eine Runde? Wenn beide nichts drücken: Pause + Starbildschirm
- Beide drücken nichts
- Countdown: Zeit ist abgelaufen

## Standort A

- Bildschirm wird schwarz
- genug Zeit für die Spieler, um wegzugehen

## Standort B

- Bildschirm wird schwarz
- genug Zeit für die Spieler, um wegzugehen

Standort A



- beginnt von vorne

Standort B



- beginnt von vorne

DESIGNS/LAYOUTS // SINGLE-PLAYER





Niemand ist vor den Screens 1&2: Kurzes Video (ohne Ton?) über die 3 Standorte  
("Play with me" verändert stets die Deckkraft). Durchgehend wird Webcam-Stream des anderen Standorts dargestellt (rechts unten)

Standort A



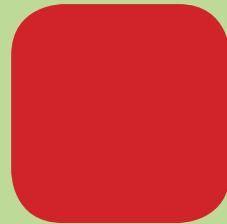
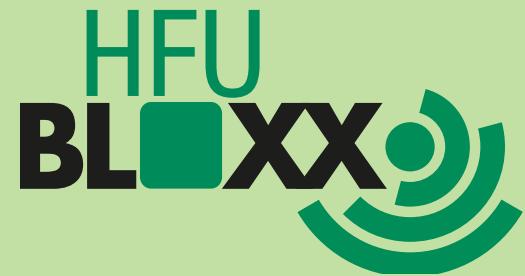
Standort B



- Jemand stellt sich an Standort A vor die Cam.
- Spieler A an Standort A wird angezeigt: „Finde einen Mitspieler“
- wenn niemand kommt, wird nach kurzer Zeit die Singleplayer-Option angeboten
- Spieler A nimmt die „Singleplayer-Option“

- niemand da :)

# Los gehts!



Du bist der rote Bloxx



Du bewegst dich mit dem Controller



nach links



nach rechts



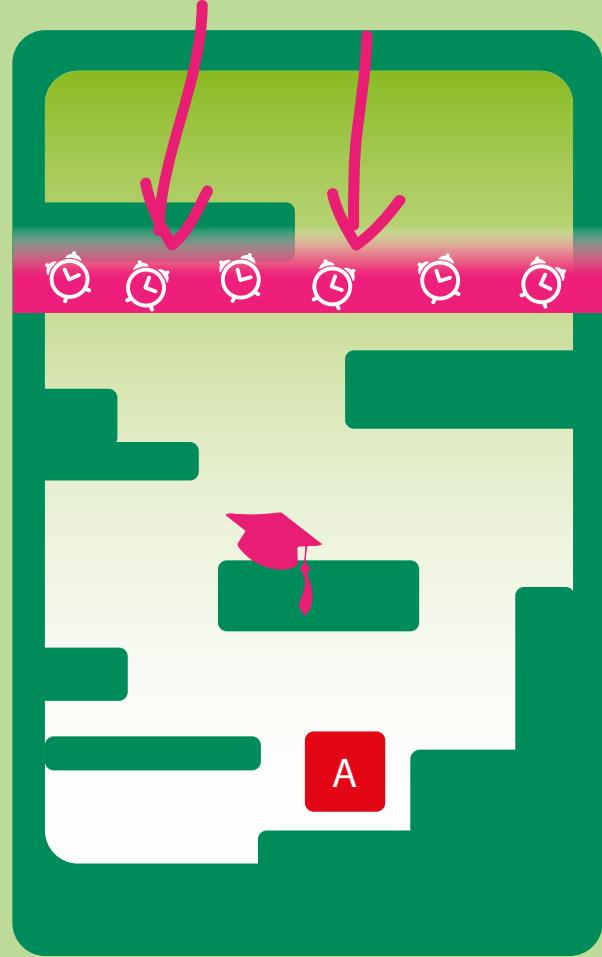
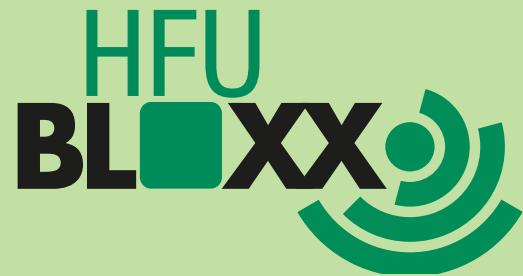
springen / bestätigen

Verstanden?



- Die Steuerung wird erklärt

# Los gehts!

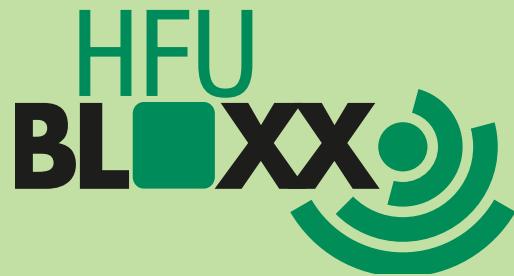


Verstanden?



- Kurze Animation zeigt Spielablauf
- Spieler muss sich vor dem Balken retten, indem er pinke Kappe einsammelt, bevor er den pinken Balken berührt; sonst Game Over

# Start!

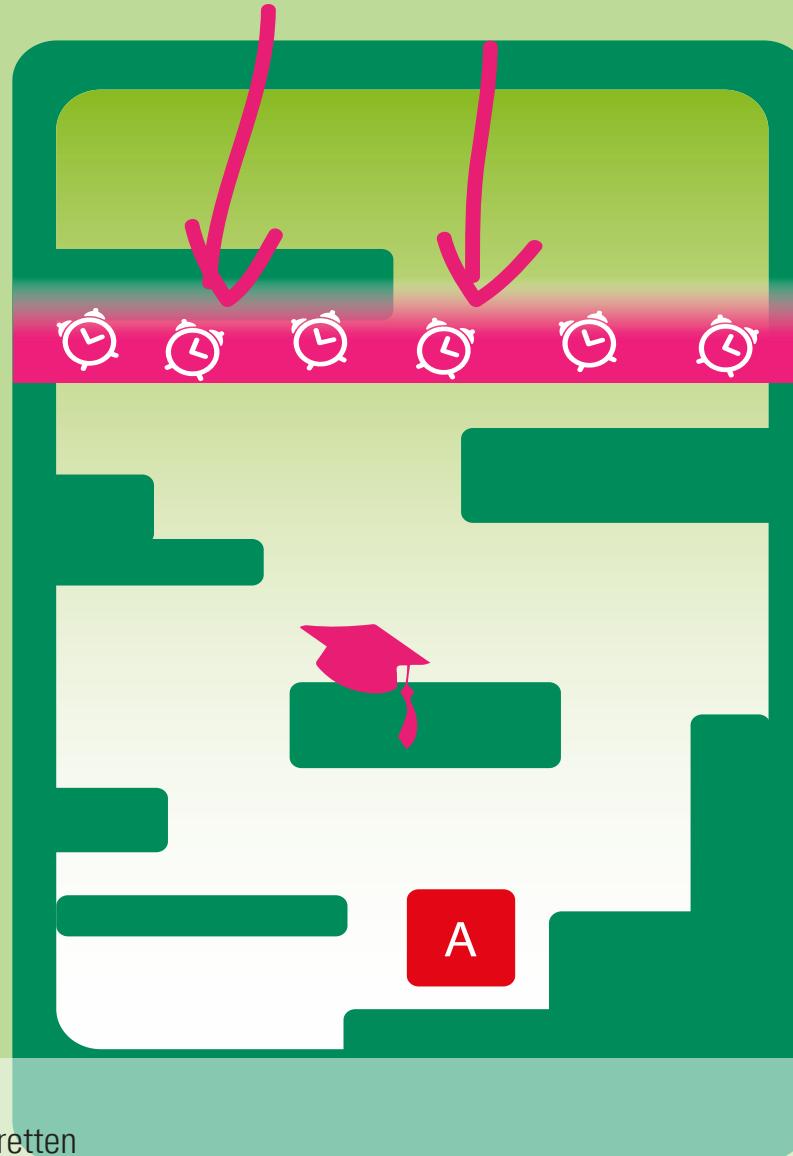


3,2,1 ... LOS!

- Countdown

Punkte: 100

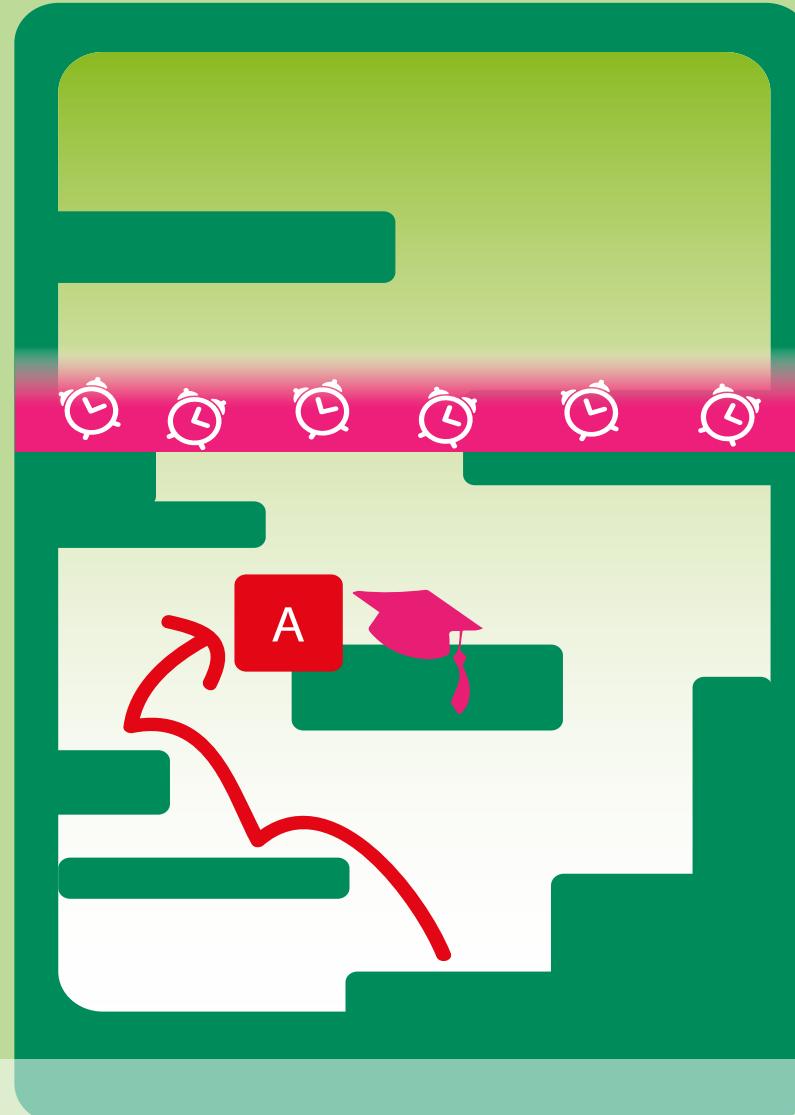
Leben: 



- Spiel beginnt
- Spieler A versucht, sich vor dem Balken zu retten

Punkte: 130

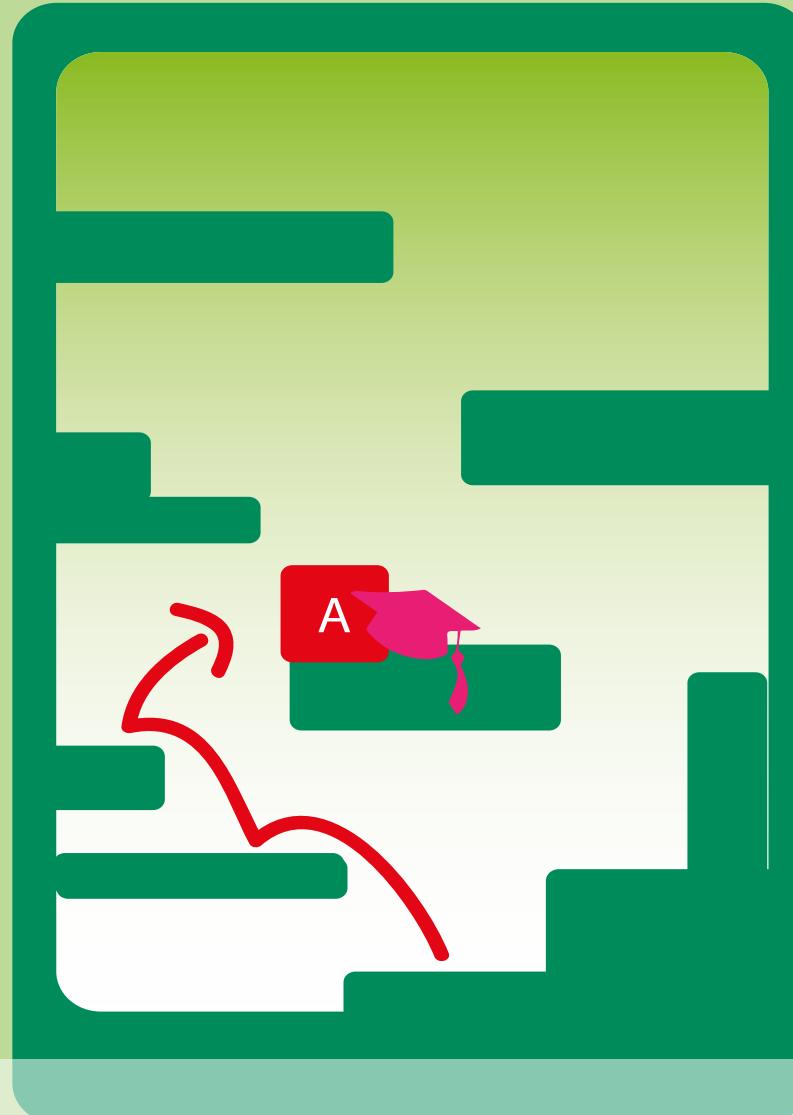
Leben: 



- Spieler sammelt pinke Kappe ein

Punkte: 130

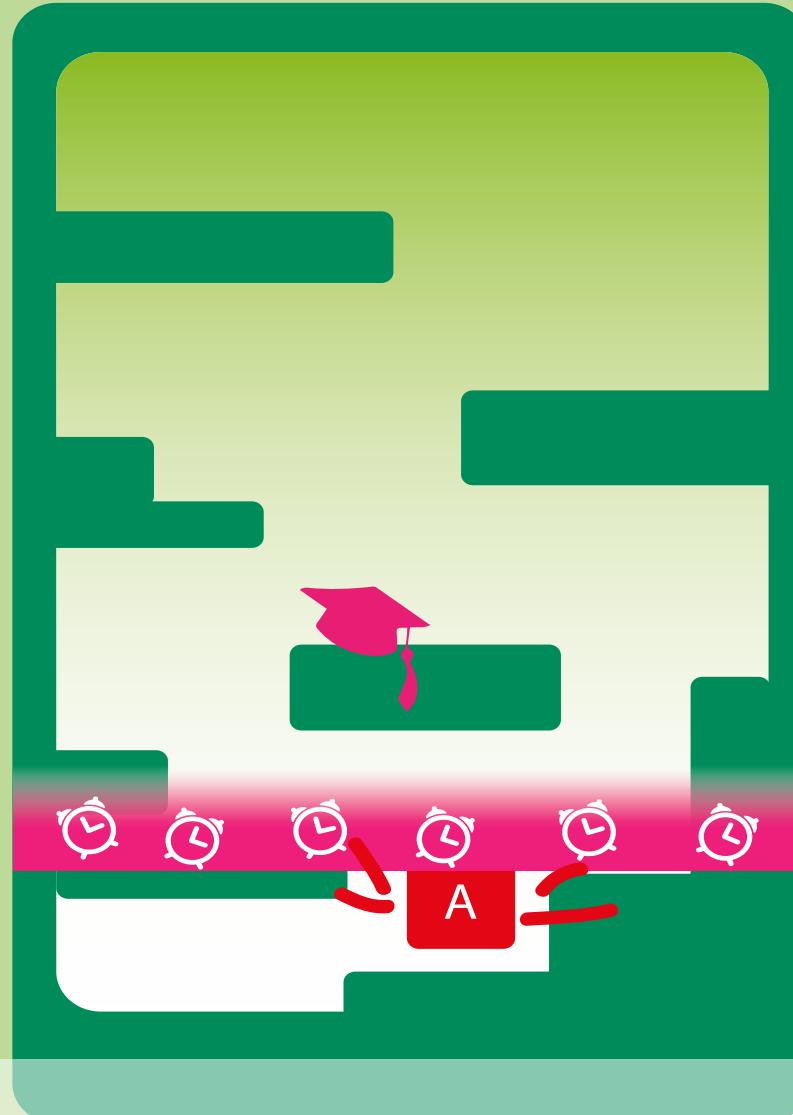
Leben: 



- Balken verschwindet

Punkte: 130

Leben: 



- Balken trifft den Spieler
- ein Leben Abzug

Punkte: 200

Leben:



- Alle Leben sind weg! Spiel friert ein
- Transparenter Layer über dem Spiel; Game Over!

# Punkte:



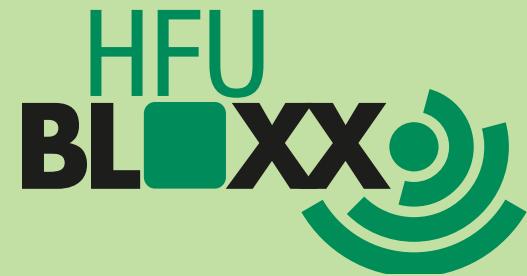
200

Weiter



- Punkte werden angezeigt

# Danke!



Noch eine Runde?



Ja  
X

- Spiel ist beendet - noch eine Runde?
- Countdown-> wenn abgelaufen keine Möglichkeit mehr, noch eine Runde zu Spielen

- Bildschirm wird schwarz
- genug Zeit für die Spieler um wegzugehen



- beginnt von vorne!