

SOUND  
OF  
**MAGIC**



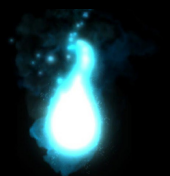
# Inhalt

- Sprecher
- Motivation
- Teaser
- Audiogames
- „Sound of Magic“ ist
- Smartphone
- Entwicklung
- Herausforderungen
- Macher
- Fazit / Ausblick



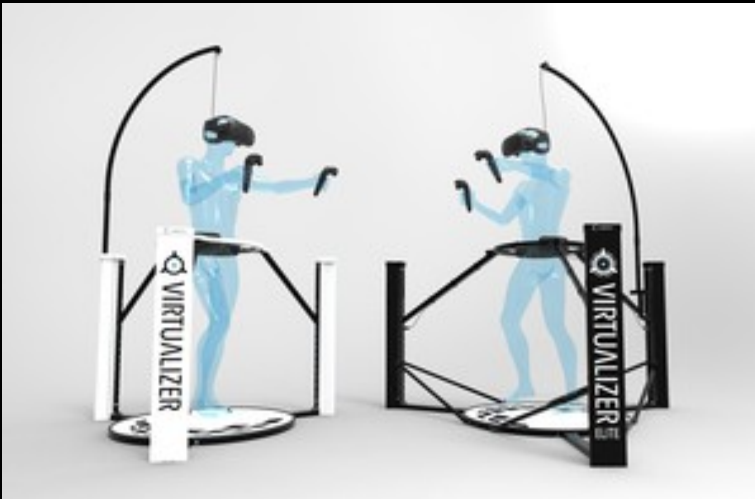
# Sprecher

- Jirka R. Dell'Oro-Friedl
- Konzeption und Realisierung interaktiver Anwendungen und Games seit Anfang 1980er Jahre
- Bekannt: Opera Fatal, Spellforce, Techforce, ExperiMINTe
- 6 x Comenius, 1 x Digita, 2 x DCP, 1 x DPA
- Seit 1999 Dozent am Fachbereich Gestaltung der FH Mainz
- Seit 2010 Professor an der Fakultät Digitale Medien Hochschule Furtwangen University (HFU)
- Seit 2024 Studiendekan für „Games & Immersive Media“

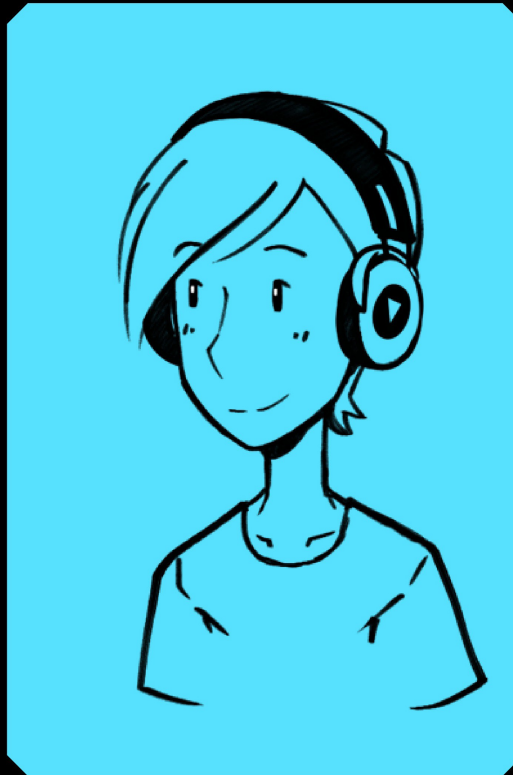


# Motivation

- Wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Games
- Beschreiben und Kategorisieren
- Unerforschte Gebiete aufdecken, Grenzen des Spiels ausloten
- Neue Anwendungsfelder und Märkte entdecken
- Stetiger Ausbau vs. Reduktion



# Teaser



# Audiogames

- Seit 1974
- Einfaches Tonsequenz-Spiel
- Häufig für Blinde/Sehbehinderte
- Orientierungsspiele
- Hören als Herausforderung oder Kompensation
- Fehlen der grafischen Ausgabe wird begründet
- Aber: Gesprochene Sprache ...
- ... ist die ursprünglichste Form des Erzählens...
- ... auch Games können allein damit funktionieren!



# „Sound of Magic“...

- ... ein interaktives Hörspiel
- Steuerung eines Hörspielcharakters
- Interaktion mit anderen Charakteren und der Umwelt
- Neun Stunden Spielzeit, 56 Charaktere
- ... ein auditives Computergame
- Vollständige Identifikation mit dem Hauptcharakter
- Klassische Adventuregame-Mechanik
- Flow, Autonomie, Kompetenz, Integration



# Smartphone

- Ganzer Bildschirm als Controller
- Beliebige Gesten zur Eingabe möglich
- Sehr gute Audio-Ausgabe  
insbesondere mit Kopfhörer
- Stark verbreitet und mobil
- Einfache Distribution  
im App- bzw. Play-Store
- Günstige Anschaffung
- Große Speicherkapazität mit SD-Karten





# Entwicklung

- Masterthesis Vanessa und Kevin (3/16 – 11/16)
- Grundlagenforschung, Prototypenentwicklung, Probandentests, Richtliniendefinition
- Begeisternder Prototyp, erstaunliche Ergebnisse
- Förderung Digital Content Fund der MFG Baden-Württemberg
- Weitere Unterstützung durch HFU und Jirka
- Veröffentlichung 10.12.2018
- Insgesamt 3 Jahre Forschung und Entwicklung



# Herausforderungen

- Neues Medium
- keine Guidelines, Erfahrungswerte, Best Practices
- Sprache (noch) nicht in guter Qualität synthetisierbar
- keine Patches möglich
- Synchronschauspieler
- Stabile Fiktion
- Kleine Fehler haben große Wirkung
- Subtil



# Die Macher



Jirka Dell'Oro-Friedl  
Idee

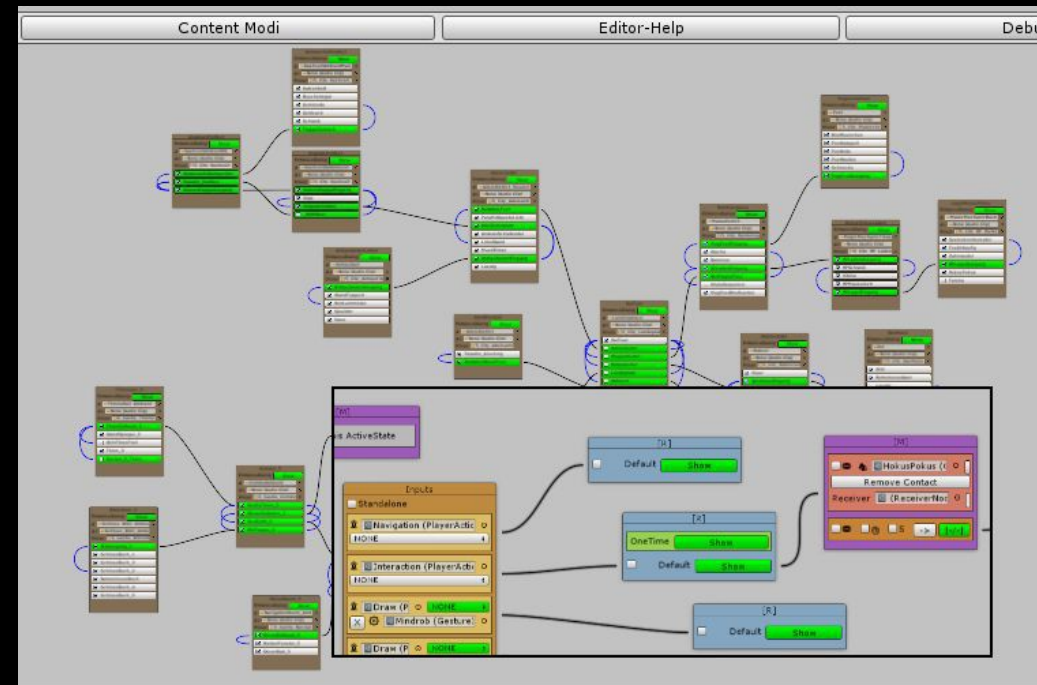
Jan-Carl Ewald  
Sound

Vanessa Riess  
Gamedesign

Kevin Scherer  
Code

# Fazit und Ausblick

- Neues Medium begründet
- Universelles Spielprinzip
- Folgeprodukte
- Digital Publishing Award
- Nominierung DevDays
- Nominierung Deutscher Entwicklerpreis
- Sichtbarkeit ?





# Ende



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

