

SOUND  
OF  
**MAGIC**



# Inhalt

- Sprecher
- Motivation
- Audiogames
- Teaser
- „Sound of Magic“ ...
- 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
- Seit 1999 Dozent am Fachbereich Gestaltung der FH Mainz
- Seit 2010 Professor an der Fakultät Digitale Medien  
Hochschule Furtwangen University (HFU)

# Motivation

- Wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Games
- Beschreiben und Kategorisieren
- Unerforschte Gebiete aufdecken
- Grenzen des Spiels ausloten
- Neuen Anwendungsfelder und Märkte entdecken

	A	B	C	D	E
1					
2		Objekte, Avatare			
3	Beobachter, Kamera	0	1	2	3
4	0	Standbild (Myst)	<u>Mortal Kombat 1</u>	<u>Puzzlegames</u> (Tetris, Candy Crush)	3D-Tetris, Kinect-Bubbles
5	1		<u>Karateka</u>	<u>Defender</u> , <u>Scroller</u>	<u>Zaxxon</u>
6	2		<u>Karateka 2012</u>	<u>Racer</u> , <u>Warcraft</u>	3D-Brickout
7	3			<u>Spellforce</u>	
8					

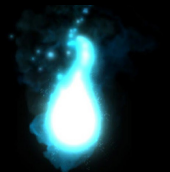


# Audiogames

- Seit 1974
- Einfaches Tonsequenz-Spiel
- Häufig für Blinde/Sehbehinderte
- Orientierungsspiele
- Hören als Herausforderung oder Kompensation
- Fehlen der grafischen Ausgabe wird begründet
- Erzählform gesprochene Sprache ...
- ... wird nicht als ursprünglichste wahrgenommen ...
- ... und als solche nicht in Games umgesetzt



# Teaser



SOUND  
OF  
**MAGIC**

# „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

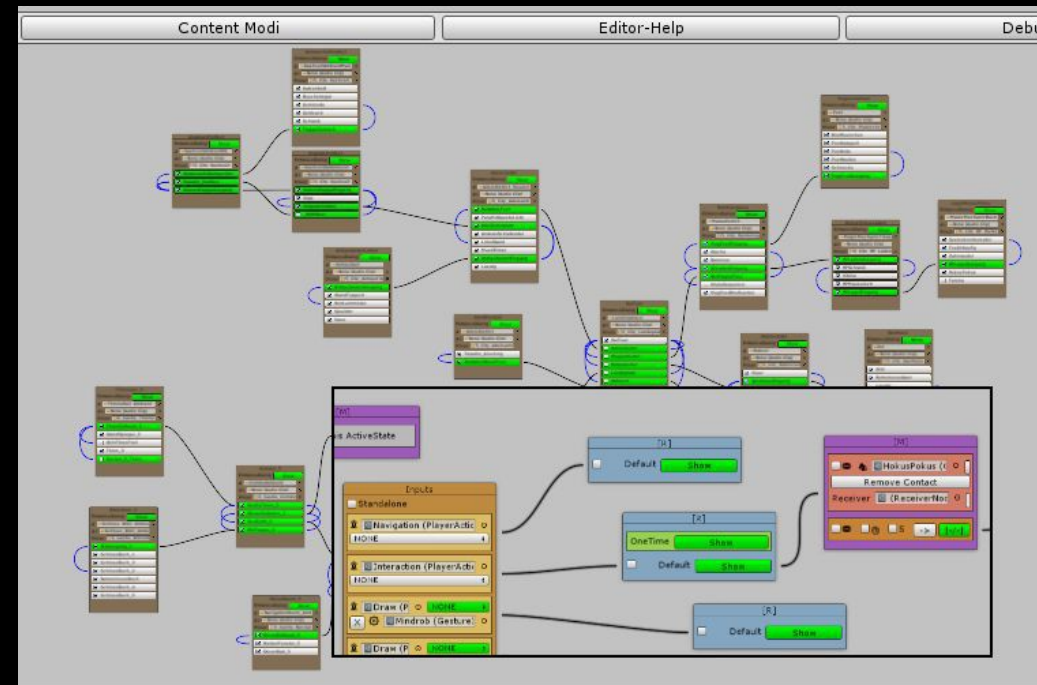
Jan-Carl Ewald  
Sound

Vanessa Riess  
Gamedesign

Kevin Scherer  
Code

# Fazit und Ausblick

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





# Ende



Vielen Dank für die Aufmerksamkeit

