

① Assassin's game

- 3 Globale Teams, Subfraktionen gebildet aus social Circles
- Um Punkte passiv zu bekommen muss NFC aktiviert sein

Ziele werden per GPS angezeigt (Standort)

Kill durch NFC kontakt von Täter mit Opfer handy

Powerups z.B. Ausschalten via Bluetooth auf Distanz (Scharfschützengewehr), Falle an GPS Koordinate, zeitlich begrenzter Selbstschutz

Leaderboard Anführer bekommt besondere Stellung und weiter Aufgaben, Powerups, z.B. Auftragsverteilung

② Boone battle / Familie Nachbarschafts stadt

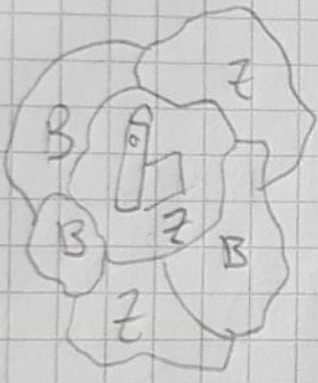
- Verknüpfung von Facebook, Nutzung von Freundschaftsnetz um Gruppen wie Familie, Wohngemeinschaft und ähnliches zu bilden
- Grundstücke und öffentliche Plätze sind Orte um die gekämpft wird

Familien oder Clans, die mehr Gebiete halten bekommen mehr Punkte

- Minispiele um Gebietsansprüche (Gruppen gegen Gruppen)
- Kämpfe werden vor Ort um den gekämpft wird ausgetragen

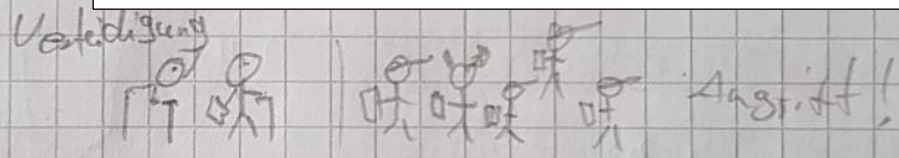
③ Boomer vs. Zoomer

„Boomer“ Gruppen vernetzen sich via Facebook, „Zoomer“ Gruppen via Instagram



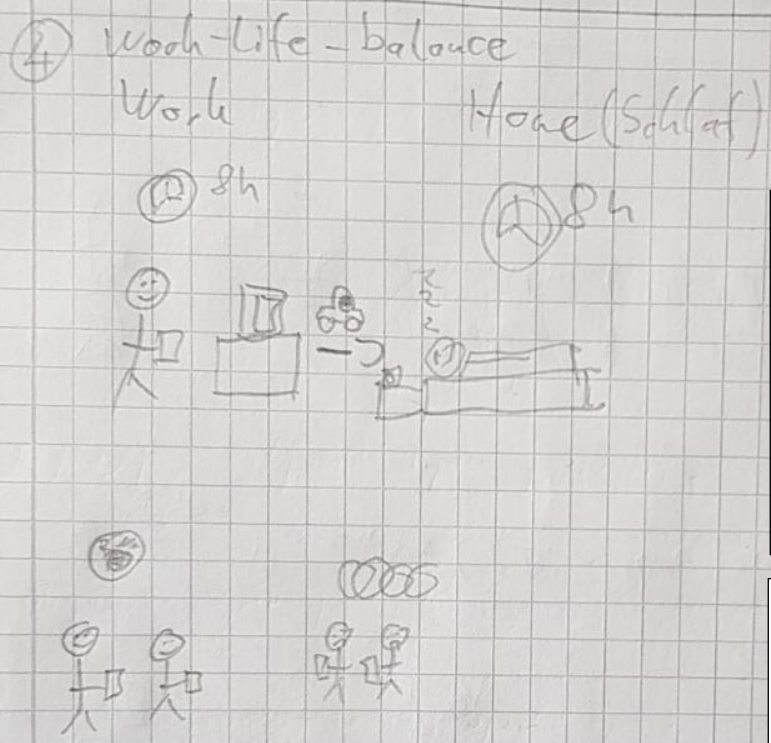
Kampf um öffentliche Plätze z.B. Rathausplatz, Parks, Flussufer

Verteidiger wählt minispiel aus



Klärung der Frage: Wem gehört die Welt? Zoomern oder Boomern?

- Für Angriff müssen sich Gruppen von mind. 5 Personen bilden
- Aufgaben sind individuell angepasst (z.B. Senior muss weniger Liegestützen schaffen als 12 Jähriger)

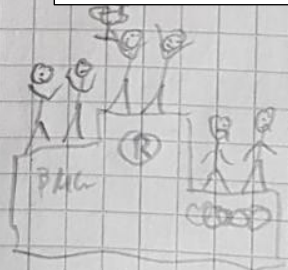


Individualpunkte durch:

- Regelte Arbeitszeit (8h/Tag) im Büro
- Mind. 8h Schlaf pro Tag
- Keine Über- oder Minusstunden
- Getracket via GPS (wie Lange im Büro, wie Lange zuhause)

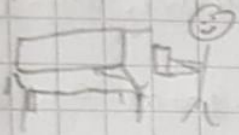
Firma mit besten Individual und Gruppenpunkten wird jeden Monat ausgezeichnet

Firmen bilden Gruppen, Firmen treten gegeneinander an, Individualpunkte werden mit Gruppenergebnis verrechnet



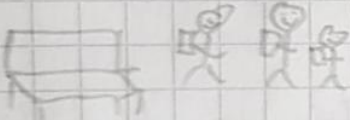
⑤ Grandpas' Schnitzerei

①



Grandpa (Spielleiter) verteilt Rätsel und Minispiele an interessanten Orten in Dorf/Stadt vor eigentlichem Spielstart

②



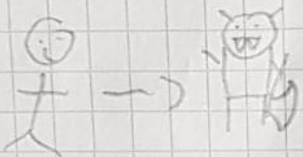
Gruppe (Enkel) muss Ort finden und Rätsel lösen, dies gibt Hinweis auf nächsten Ort, so lange bis alle Teilnehmer alle Rätsel gelöst haben



Andere Nutzer können Rätsel für Grandpa bereitstellen, z.B. historisches Quiz an Kirche

Speicherung von bevorzugten Quizes

⑥ Collect your friends



Jeder Spieler erstellt Avatar



Dungeons unterschiedlicher Schwierigkeit an Landmarks (z.B. Kirche), eigener Avatar kann hier Level aufsteigen

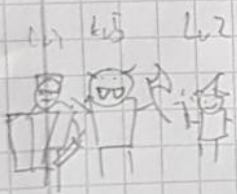


An diesen Orten kann Avatar mit aktuellem Level an andere Spieler kopiert werden und in Team aufgenommen werden



Kopierte Avatare leveln nicht mit bei Dungeon besuch

➔ Regelmäßiger austausch mit anderen Spielern



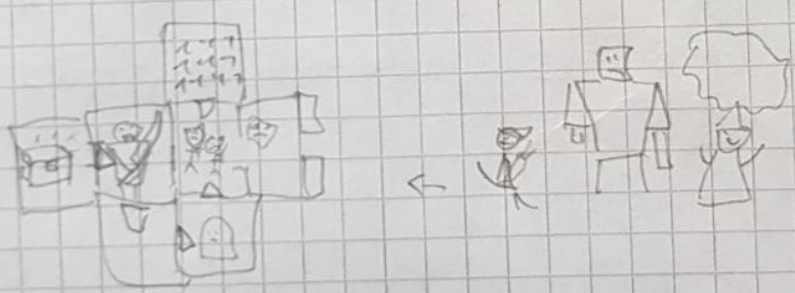
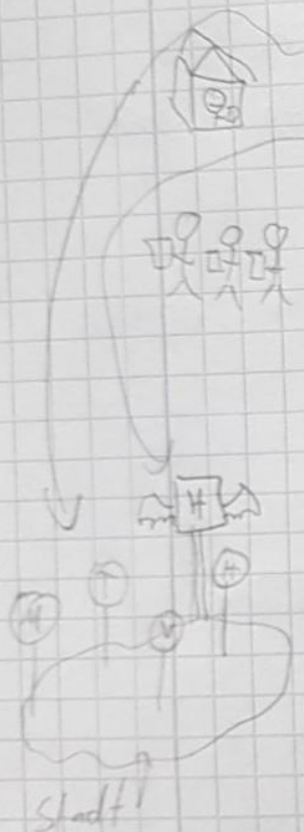
Anpassung des Avatars (z.B. Tank, damage dealer, support)

Spielwelt ist Parallelwelt der echten Welt im Fantasy Setting

Dungeons können auch mit Freunden live gespielt werden

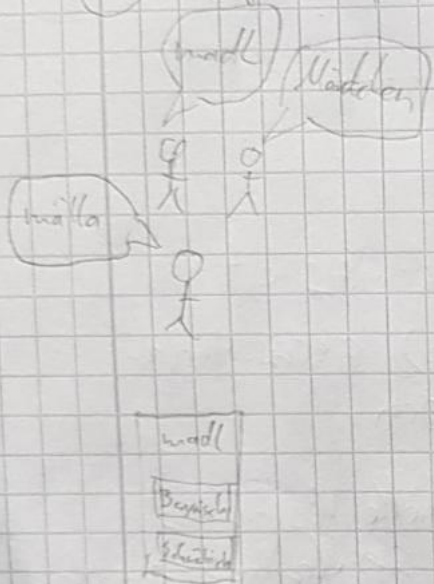
③ Dungeon Defend IRC

- Jeder Spieler wählt festen Ort auf dem er seinen Dungeon aufstellt
- Gilden oder Clans können zusammen größere Dungeons aufstellen
- Dungeons können für Gold ausgebaut und personalisiert werden (z.B. Fallen, Verteidiger)
- Gruppen von bis zu 4 Spielern können versuchen Dungeon zu plündern (müssen am Ort des Dungeons sein)
- Gold für erfolgreiche Plünderung, erfolgreiche Verteidigung, regelmäßiges Spielen
- Eigener Character hat Klasse (Tank, Support, Crowd Controller)



Dungeons können persönlich ausgerüstet werden

⑧ Sprachen raten



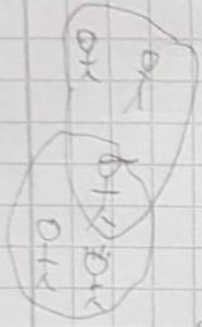
- Sonderworte (z.B. Dialektvarianten von Wort „Mädchen“) werden in App angegeben und mit Standort verknüpft gespeichert
- Bildung von Clustern (wo wird was abnormales gesagt)
- Spielergruppen (Spieler, die dieselben Begriffe nutzen) wählen Oberbegriff, bzw. Kategorie (z.B. Dialekt, Jugendsprache, Englisch)
- Jeder Spieler muss Begriffsgruppe von Worten aus anderen Gruppen richtig erraten

Longterm: Lokal abgegrenzte Volksgruppen definieren sich über Wortschatz abweichend von Hochdeutsch

Shortterm: Absprache innerhalb der Gruppe, wenn eine neue Gruppe gegründet wird (z.B. wenn mind. 10 Spieler einen Begriff angeben)

Mobile: Abgrenzung der Gruppen durch lokale Nähe, (z.B. bei Gruppe <20 Radius von 10km)

WG-Roulelette



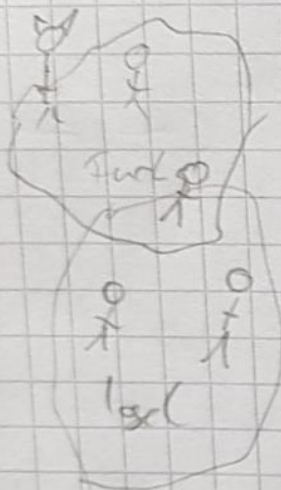
- Bildung von Gruppen aufgrund von wiederholter räumlicher Nähe (GPS Koordinaten fast gleich)
- Spiel startet, wenn ein lokales Treffen stattfindet
- Jeder Mitspieler muss andere Teilnehmer und sich selbst in typische Rollen setzen (z.B. Alpha, ruhiger Typ, Vernünftiger, Loner)
- Auswertung was Mehrheit entschieden hat wird in Profil gespeichert
- Punkte für Übereinstimmung der eigenen Einschätzung mit Mehrheit

Shortterm/mobile: Lokale, zeitlich begrenzte Gruppen spielen aktiv, (z.B. WG Party, Klassentreffen)

Longterm: Vergleich von kurzlebigen Gruppen (z.B. WG-Party) mit langlebigen (z.B. WG-Mitbewohner)

Persönlich: Selbsteinschätzung beim Spiel

Save the planet



Mobile: Gebiete von gefährdeten Tieren fügt Nutzer im selben Gebiet zu dieser Gruppe hinzu

Shortterm: Nutzer wird zu Events eingeladen, z.B. Aufbau von Futterstation für Igel. Daraus Treffen von Spielern und Bildung eines Shortterm Social Kontexts

Game: Punkte für erfolgreiche Teilnahme an Events

Longterm: Bildung von Langzeitgruppen aufgrund von Langzeitwirkung von Aufwand (z.B. Gebiet des Fuchses wächst aufgrund von Langjähriger Teilnahme an Events)