

Scarlet Gamma

Wissenschaftliche Fragenstellung

Pen-&-Paper-Rollenspiele basieren auf komplexen Regelwerken, finden jedoch vollständig in der Fantasie der Spieler statt. Hierbei übernimmt ein Spieler die Rolle des Spielleiters, der die Geschichte der Welt erzählt und die Regeln auslegt und erweitert um den Spielern ein möglichst freies und umfassendes Spielerlebnis zu bieten.

Obwohl diverse PC-Rollenspiele auf diesen Regelsystemen beruhen, ist die im Pen-&-Paper übliche Freiheit nicht gegeben. Die „Spielleiter“ sind in diesem Falle die Entwickler, die jedoch vom Spielerlebnis getrennt sind und nur eine begrenzte Anzahl verschiedener Möglichkeiten bedenken können. Eine Reaktion in Echtzeit auf die Ideen der Spieler ist in diesen Spielen nicht mehr möglich.

Gerade diese Freiheit ist es jedoch, die für viele Spieler den Reiz von Pen-&-Paper-Rollenspielen ausmacht. Ein gleichzeitig agierender Spielleiter könnte auf unvorhergesehen Aktionen der Spieler mit menschlicher Intelligenz reagieren und damit ein immersiveres Spielerlebnis schaffen, welches unbegrenzte Möglichkeiten suggeriert. Es stellt sich folgende Frage:

Kann ein Multiplayer-RPG-Spiel entwickelt werden, bei dem ein Spielleiter die Regeln des Spiels erweitert, sodass die Kreativität der Spieler nicht behindert wird?

Erfolgskriterien

Folgende Kriterien dienen am Ende des Projektes zur Beantwortung der Frage:

- *Testspieler fühlen sich in ihrer Kreativität nicht eingeschränkt*
Im Probandentest soll ermittelt werden, ob Spieler sich subjektiv in ihrer Kreativität eingeschränkt fühlen und ob sie Aktionen ausführen möchten, auf die der Spielleiter nicht reagieren kann.
- *Spielleiter schafft es, die Ideen der ohne lange Wartezeiten umzusetzen*
Im Probandentest soll ermittelt werden, ob der Spielleiter auf jede Situation in angemessener Zeit reagieren kann. Dies bedeutet, dass kein Spieler in einer anschließenden Befragung angibt, durch lange Wartezeiten gestört worden zu sein.
- *Das Spiel macht Spaß!*
Im Probandentest soll ermittelt werden, ob das Spiel Spaß macht :-)

Umsetzung des Prototypen

Der Prototyp wird in C++ mit Hilfe der SFML-Bibliothek (Version 2.1) umgesetzt. Diese Bibliothek bietet Funktionalität für 2D-Grafik, Audio, Netzwerk und verschiedene Systemaufgaben.

Das Spiel verwendet eine einfache 2D-Darstellung, bei der bewusst abstrakte Elemente verwendet werden, um die Fantasie der Spieler nicht einzuschränken.

Es soll ein netzwerkbasierter Mehrspielermodus implementiert werden. Der Spielleiter soll in der Lage sein, das Spiel offline vorzubereiten. Für die Voice-Kommunikation wird ein bestehendes Tool verwendet (Teamspeak, Skype etc.).