

# Skript

## *Zeitlicher Aufbau der Live-Demo*

Aktionen → Orange

Erklärungen an das Publikum → Grün

### **00:00**

Einfache Erläuterung der Spielregeln in der Live-Demo

### **01:00**

Es beginnt mit dem Aufruf Soundmap Frontends

Kurze Erklärung des Formulars

Bei Betätigung wird zum Player zur Soundausgabe weitergeleitet

Optional lassen sich bestehende Spiele fortsetzen → ebenfalls Weiterleitung zum Player

Neues Spiel wird angelegt (2 Spieler)

### **01:40**

Wechsel zur Kamera. VGA-umstöpseln.

Wechsel zum Handy

Ich wechsle zur Kamera.

Falls mehrere NFC-fähige Handys vorhanden sind müssen diese mit dem Spiel verbunden werden.

Eines ist aber ausreichend.

Smartphones (hier: 2 Stück) werden mit dem angelegten Spiel verbunden.

### **02:30**

Smartphone 1 scannt Spielbeginn (Chip-ID 1)

Erster Spieler scannt das Startfeld. Er startet einen Hintergrund sound und einen Einführungsmonolog.

Immer wenn gescannt wird, wird der Spieler gewechselt.

### **02:50**

Spieler wurde gewechselt. Spieler 2 scannt das erste Dialogfeld (Chip-ID 2)

Der zweite Spieler macht einen Zug der eine individuelle Situation produziert.

Dieser Spieler bekam eine Spielelement, mit dem er beispielsweise verschlossene Gebiete betreten kann. Es ist eine individuelle Situation entstanden

Spieler 1 denkt sich, das gibt es einen Schlüssel und macht denselben Zug.

Spieler 1 macht den Zug und scannt dasselbe Event-Feld (Chip-ID 2)

**03:00**

Sound ertönt, dass Spieler 1 keinen Schlüssel bekommt.

Der Schlüssel wurde Spieler 1 verweigert. Es geht weiter im Spiel...

**03:10**

Spieler 2 sieht ein Hause und probiert das reinzu kommen.

Spieler 2 scannt Event-Haus-Zugang (Chip-ID 3). Ein anderer Hintergrund-Sound ertönt.

Wie man hört öffnet sich für ihn die Tür und ein anderes Ambiente ertönt.

**03:30**

Spieler 1 versucht jetzt auch ins Hause zu kommen.

Spieler 1 scannt Event-Haus-Zugang (Chip-ID 3)

Wie man hört, bleibt ihm der Zugang verwehrt. Das System erkennt die Position des Spielers und passt beispielsweise den Hintergrundsound an.

**04:00**

Spieler 2 scannt das Event-Fragezeichen-Feld (Chip-ID 4), Der Spieler hat Münzen bekommen.

Spieler 2 scannt nun das Fragezeichen.

Hierbei liegt es in der Hand des Spieleentwicklers, passende Regeln aufzustellen.

Der Spieler wurde wieder automatisch gewechselt.

**04:25**

Spieler 1 macht einen Zug.

Es muss nicht jede Runde etwas gescannt werden. Für einen Spielerwechsel im System gibt es dafür einen optionalen Spielerwechsel-Button.

**04:50**

Spieler 2 scannt erneut dasselbe Event-Fragezeichen (Chip-ID 4)

Spieler 2 ist dreist und prüft ob noch mehr Gold vorhanden ist.

Wie man hört, hat das System schon erkannt, dass das Gold schon genommen wurde.

**05:15**

Spieler 1 spricht die freundlich aussehende Person an, in der Hoffnung einen Vorteil für das Spiel zu erlangen.

Spieler 1 scannt das Event-Räuber-Feld (Chip-ID 6).

Leider wird der Spieler ausgeraubt.

**05:35**

Spieler 2 zwei scannt das Event-Ausgang-Feld (Chip-ID 8).

Spieler 2 verlässt nun die Häuser-Gelände-Felder

**05:45**

Spieler 1 scannt Event-Ende-Feld (Chip-ID 7).

In unserem Spielszenario beendet Spieler 1 das Spiel, indem er das Ende-Feld scannt.  
Je nach Spielregel kurze Erklärung wie der Gewinner ermittelt wird.

**06:20**

Um zu zeigen, dass Veränderungen im Backend, Auswirkungen auf die Sound-Ausgabe im Spiel haben, verändern wir in der Story, den Sound für das Ende-Geräusch.

Kamera wird vom Beamer abgeschlossen und Laptop wieder angeschlossen.

Erzähler geht in das Backend und lädt einen neuen Sound hoch. Dann modifiziert er die Story, löscht den alten Sound raus und wählt per Drag&Drop den neuen Sound aus. Speichert die Story und erstellt ein neues Spiel.

Einer der Spieler scannt das Event-Ende-Feld (Chip-Id 7) erneut.

Anderer Sound ertönt.

**Ende 7:50**