

BANG BOOM BREMEN

Das mobile Spielerleben



Jan Breier, Christian Hustert, Thomas Kuschmann, Ole Rößner

Wintersemester 2008/2009

INHALTSVERZEICHNIS

1. EINLEITUNG

1.1 Story

1.2 Kurzbeschreibung von Bang Boom Bremen

2. ENTWICKLUNGSBERICHT

2.1 Ursprüngliche Spielidee

2.2 Entwicklung durch Überlegungen

2.3 Spieltest und Änderungen

3. KONZEPT

3.1 Mobile Spiel- und Unterhaltungsmöglichkeit

3.2 Kernhandlung

3.3 Mechanik

3.4 Dynamik

3.5 Ästhetik

4. Bildergalerie

4.1 Vom Block und Bleistift ins Programm

4.1.1 Der Start

4.1.2 Spielerauswahl

4.1.3 Teamauswahl

4.1.4 Spielbildschirm

4.1.5 Im Bombspott

4.1.6 Zeitung

1. EINLEITUNG

1.1 Story

Bang Boom Bremen

Nach vielen verheerenden Angriffen auf ganz Europa, wie London und Madrid, hat sich nun die Terrorgesellschaft "Bang Boom" dazu entschlossen Deutschland anzugreifen. In ganz Deutschland wurden Ziele ausgekundschaftet, so auch in Bremen. Die Bremer Polizei hat einen anonymen Tipp bekommen, dass die Terroristen Bremen als ihr neues Ziel auserwählt haben. Im Fadenkreuz stehen wichtige Ziele der Infrastruktur und hoch besuchte Tourismusattraktionen. Die Bremer Polizei hat ihre besten Beamten abgestellt um diese Attentate zu vereiteln. Lediglich das Datum ist der Bremer Polizei bekannt, jedoch nicht die genauen Ziele.

Fangt die Attentäter und vereitelt so die Anschläge, die gegen Bremen geplant sind. Dreht den Spieß um und nehmt die Attentäter ins Fadenkreuz!

1.2 Kurzbeschreibung von Bang Boom Bremen

Bang Boom Bremen ist ein auf Runden basierendes mobiles Spiel, bei dem es zwei Teams gibt. Auf der einen Seite stehen die Bremer Polizeibeamten und auf der anderen Seite die Terroristen der Terrorgesellschaft „Bang Boom“.

Das Ziel der Terroristen ist es eine fiktive Bombe, in einen vom Spiel vor definierten Zielradius, zu legen und sie dort zu aktivieren und ihre Zündung abzuwarten. Die Polizisten versuchen dies zu verhindern bzw. versuchen die Bombe zu entschärfen, indem sie die Terroristen festnehmen.

Am Anfang des Spieles sind beide Teams an vordefinierten Orten und warten dort auf den Start des Spiels und auf die Bekanntgabe des Zielradius. Die Polizisten können diesen jedoch nicht sehen und erhalten lediglich Informationen über die Terroristenstandorte durch das Aufblinken auf ihrem Radar. Die Terroristen sehen nur den Zielradius, in dem sie sich einfinden müssen um die Bombe zu legen. Sie haben keine Chance die Polizisten auf ihrem Radar zu sehen, bekommen aber eine Warnung, wenn sie sich einem Polizisten nähern. Dabei wird nicht angegeben wo sich diese Polizisten befinden, es blinkt nur eine Warnung für den Terroristen auf.

Durch die Größe des Spielfeldes gibt es viele Möglichkeiten ein Spiel zu gewinnen. Eine Möglichkeit ist es sich sehr schnell gesammelt als Terroristen zu einem Zielradius zu begeben. Dabei muss dann aber beachtet werden, dass man immer häufiger auf dem Radar der Polizei aufblinkt. Denn auffällige Bewegungen der Terroristen machen sie auffällig und führen schneller zur ihrer Entdeckung .

Die Größe des Spielfeldes, die Anzahl der Mitspieler, die Dauer einer Runde und die Anzahl der Runden werden vorher von allen Spielern beider Seiten festgelegt. Es gibt keinen zeitlichen oder räumlichen Rahmen, den das Spiel einhalten muss. Die Spieler können alle Faktoren, wie z.B. Dauer oder Ort, selber bestimmen.

2. ENTWICKLUNGSBERICHT

2.1 Ursprüngliche Spielidee

Die ursprüngliche Spielidee hatte schon Ähnlichkeit zum endgültig entwickelten Spiel. Ebenfalls gab es zwei Gruppen – die Terroristen und die Polizisten. Die Terroristen sollten während des Spiels in einer festgelegten Reihenfolge und Zeit sechs unterschiedlich große Radien betreten. Die Polizisten sollten dies verhindern. Dabei sollten im Laufe des Spiels die Radien für die Terroristen immer kleiner werden, für die Polizisten somit die Chance immer größer, die Terroristen versammelt an einem Punkt zu finden. Der Schwierigkeitsgrad sollte sich für die Teams während der Spielentwicklung also erhöhen.

2.2 Entwicklung durch Überlegungen

Die Grundidee des Spiels, Polizisten gegen Terroristen, wollten wir beibehalten. Im Verlauf unserer Überlegungen haben wir die Dimensionen, d.h. festgelegte Zeiten oder Spielfeldgrößen, festgelegt. Um das Spielgeschehen spannender zu gestalten, haben wir das Szenario des Bombenlegens in das Spiel eingebaut und Elemente, die das Spielerleben authentischer machen sollen, hinzugefügt. Ein Beispiel dafür ist die Strafzeit, die einem Terroristen auferlegt werden kann, in dem er in das Gefängnis muss. Auch die Idee, dass die Terroristen eine gewisse Zeit die „gelegte“ Bombe verteidigen und die Polizisten dies verhindern müssen, unterstützt dieses Spielerleben. Des Weiteren wurden uns im Laufe der Überlegungen Grenzen des Spiels und auch der Spieler aufgezeigt. Anforderungen an das Spielfeld und an die

Spielregeln mussten immer wieder neu überdacht werden. Auch aus anderen mobilen Spielideen konnten wir Ideen und Erfahrungen teilen und in unser Spielprinzip mit einfließen lassen.

2.3 Spieltest und Änderungen

Im Grunde genommen konnte das Spiel nur durch „Trockenübungen“ getestet werden. D.h., dass wir ein mögliches Spielszenario theoretisch durchgehen konnten, uns alle möglichen Varianten überlegen und somit die Entscheidungen, die das Spielerlebnis beeinflussen sollten, fällen mussten. Besondere Beachtung mussten wir der Spielfeldgröße und der Zeiten schenken, da dies im Wesentlichen die Balance des Spiels ausmacht. Variablen wie Strafzeit, Radien der einzelnen Gruppen oder Bombenradius mussten immer wieder neu definiert werden. Auch hier konnten wir auf schon vorhandene Überlegungen von anderen Spielideen zurückgreifen und sie an unser Spiel anpassen. Die realen Größen des Spielfeldes wurden uns erst richtig bewusst, als wir die Videos für den Prototypen drehten, was wiederum kleine Korrekturen mancher Größen mit sich brachte.

Uns ist allerdings bewusst, dass diese Tests kein echtes Testen des Spiels ersetzen. Hierzu müsste erst das gesamte Spielprinzip implementiert und umgesetzt werden, um die Details weiter zu verfeinern.

3. KONZEPT

3.1 Mobile Spiel- und Unterhaltungsmöglichkeit

Raum

Die räumliche Dimension des Spieles ist in horizontaler und vertikaler Ebene unbegrenzt. Einschränkungen bilden lediglich Orte, an denen kein GPS-Signal empfangen werden kann, z.B. Keller oder geschlossene Räume.

Die Größe des Spielfeldes ist frei wählbar, wobei die Bewältigung des Spielfeldes eine wichtige Rolle spielt. Denn umso größer sich das Spielfeld gestaltet desto schwieriger wird es, sich in diesem Raum schnell und effektiv ohne Hilfsmittel zu bewegen.

Mobilität

Für diese Spielidee ist die Bewegung im Raum das zentrale Element. Da die gesamte Spielidee auf dem Gedanken aufbaut nur durch Bewegung im Raum ein möglichst hohes Erlebnis zu erfahren. Da das Spiel ein hohes Maß an Mobilität in einem Raum erfordert und entscheidende Spielelemente, wie z.B. Tarnung der Terroristen oder Geheimhaltung des Bombenstandortes, verloren gehen würden, wäre diese Idee als Brettspiel schwer realisierbar.

Spielerleben

Das grundlegende spielerische Moment ist die Gruppendynamik. In diesem Spiel ist es wichtig, dass die einzelnen Gruppen zusammen agieren. Die Polizisten haben als weiteres spielerisches Moment das Behindern der Terroristen. Eine Besonderheit des Spieles ist die allgemeine Ungewissheit, denn die Terroristen können sich z.B. nicht sicher sein, ob ihnen ihr Vorhaben gelingt oder sie kurzzeitig gefasst werden, da für die Verhaftung kein direkter Kontakt notwendig ist.

3.2 Kernhandlung

Die Terroristen versuchen in einer bestimmten Zeit gemeinsam in den Zielradius zu gelangen und dort eine Minute zu verharren um die fiktive Bombe zu platzieren. Die Polizisten versuchen die Terroristen daran zu hindern, indem sie, vor dem endgültigen Zusammenschluss der Terroristen, einzelne Mitglieder der Terrorgesellschaft festnehmen.

3.3 Mechanik

Es gibt zwei Teams, die Terroristen und die Polizisten. Jedes Team hat im Idealfall 3 Spieler, die innerhalb ihres Teams gleichberechtigt sind. Jeder Spieler ist mit einem Java und internetfähigen PDA und einem GPS- Empfänger ausgestattet.

Terroristen

Ziel der Terroristen ist es gemeinsam einen vom System zufällig generierten Zielradius zu erreichen.

Polizisten

Ziel der Polizisten ist es die Terroristen in ihrem Vorhaben zu hindern.

Welche Objekte sind vorgesehen?

- Spielfeld: 1km Radius
- Zielradius: 100m
- Gefängnis: 500m entfernt in einer zufälligen Richtung um die aktuelle Position des Terroristen herum, wobei die 90° in Richtung des aktuellen Zielradius ausgelassen werden. Das Gefängnis selbst hat einen Radius von 25m
- Terroristen: Besitzen keinen eigenen Radius, werden aber gewarnt, wenn ein Polizist näher als 50 m kommt.
- Polizisten: Haben je nach Spielstatus unterschiedliche Radien. Während der
1. Phase haben Sie einen Festnahme-Radius von 25m, während der
2. Phase von 10m

Spielregeln

- Spieldurchgänge: 3 Zielradien/Bombspots
- Spielzeit: 20min pro Bombspot
- Startaufstellung: Polizisten bleiben an ihrem Standort stehen und die Terroristen bekommen vor jeder Runde 2 min Zeit sich im Spielfeld zu verteilen.
- Spielstart: Nach der Zeit zum Verteilen wird der Bombspot für die Terroristen angezeigt. Die Polizisten bekommen eine Mitteilung über den Beginn des Spiels. Der 20min Countdown beginnt.

- Sichtbarkeit Terroristen:
 - Spielfeld: Stadtplan über Google-Maps
 - sehen sich die ganze Zeit gegenseitig auf ihren Displays
sehen den Bombspot
 - bekommen Warnsignal, wenn sich ein Polizist auf mehr als 50m nähert
- Sichtbarkeit Polizisten:
 - Spielfeld: Stadtplan über Google-Maps
 - sehen sich die ganze Zeit gegenseitig auf ihren Displays
 - je schneller sich die Terroristen bewegen, desto häufiger werden sie bei den Polizisten auf ihrem Display angezeigt. Rhythmus: 4 min
 - in Phase 2: Die Polizisten sehen den Bombspot, jedoch nicht mehr die Terroristen.
- Gefangennahme: Gerät ein Terrorist in den Festnahme-Radius eines Polizisten gilt er als gefangen und muss sich in einen vom System generierten Gefängnisradius begeben. Hat er diesen Radius erreicht gilt er als frei. Solange er diesen Gefängnisradius nicht erreicht nimmt er nicht am eigentlichen Spielgeschehen teil.
- Phase 1: Die Terroristen versuchen in den Zielradius zu gelangen, die Polizisten versuchen diese durch Verhaftung daran zu hindern. Phase1 spielt sich im gesamten Spielradius ab, unabhängig vom Zielradius.
- Phase 2: Diese Phase beginnt nur, wenn alle Terroristen innerhalb der 20min Spielzeit den Bombspot erreichen. Wenn der Bombspot von allen Terroristen erreicht ist wird dieser auf dem Display der Polizisten angezeigt, die Terroristen werden in dieser Phase bei ihnen gar nicht mehr angezeigt. Ab diesem Moment müssen die Terroristen 1min im Zielradius verharren, ohne sich dabei von den Polizisten fangen zu lassen.

- Punktgewinn für Polizisten: Wurden in Phase 1 alle Terroristen einmal gefangen genommen, ist die Runde beendet und die Polizisten erhalten einen Punkt. Werden in Phase 2 innerhalb einer Minute über 50% der Terroristen gefangen erhalten die Polizisten einen Punkt und haben die Runde gewonnen. Ist Phase 1 abgelaufen und die Terroristen haben nicht den Zielradius erreicht bekommen sie ebenfalls einen Punkt.
- Punktgewinn für Terroristen: Schaffen die Terroristen Phase 2 zu überstehen bekommen sie einen Punkt.
- Nach Rundenende: Die nächste Runde beginnt mit dem Verteilen der Terroristen in der oben angegebenen Zeit. Der nächste Zielradius wird vom System neu generiert...

Spielziel

Ziel ist es mindestens zwei von drei Spielrunden zu gewinnen, folglich zwei Punkte zu erzielen.

3.4 Dynamik

Ablauf des Spiels

Mittel der Spielablaufregulierung

- Zeit
- Anzahl der Spieler
- Geschwindigkeit der Terroristen
- Umwelt
- Zugang zu Phase 2, abhängig von dem Spielverlauf in Phase 1

Spielverlauf

- Verteilung der einzelnen Spieler auf der Karte
- Phase 1
- Phase 2 (evtl.)
- Minimal 2 Runden, maximal 3 Runden

Feedbackzyklen

- Polizisten:
 - Gefangennahme von Terroristen
 - Punktgewinn nach Phasen 1 und 2
- Terroristen:
 - kein Warnsignal über das Nähern eines Polizisten zubekommen oder ihm zu entkommen
 - Erreichen des Zielradius
 - Punktgewinn nach Phase 2

3.5 Ästhetik

Emotionale Erfahrung, Spielerleben

- Taktischer Erfolg durch geschicktes Verhalten im Spielfeld
- Hektik und positiver Stress während der gesamten Spielzeit
- Erleichterung (z.B. bei Entkommen eines Polizisten)
- Erfolgserlebnis (z.B. Gefangennahme, Erreichen des Zielradius, Punktgewinn, Spielgewinn)

4. BILDERGALERIE

4.1 Vom Block und Bleistift ins Programm

4.1.1 Der Start



Vom Block:

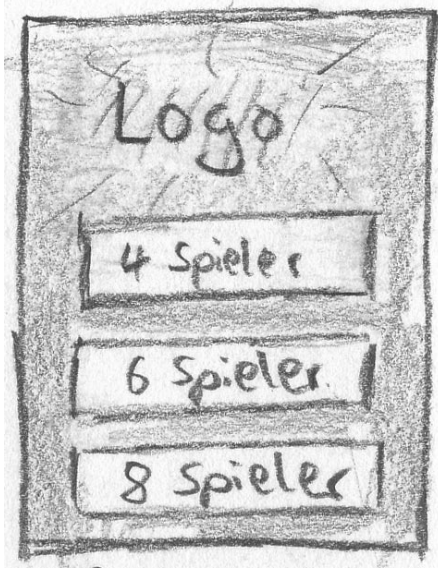
Gezeichnete Grundidee -
Logo in einem Leuchteffekt
und Startbutton



Ins Programm:

Fertiges Programmbild -
Logo mit Explosion und
Startbutton

4.1.2 Spieleranzahl



Vom Block:

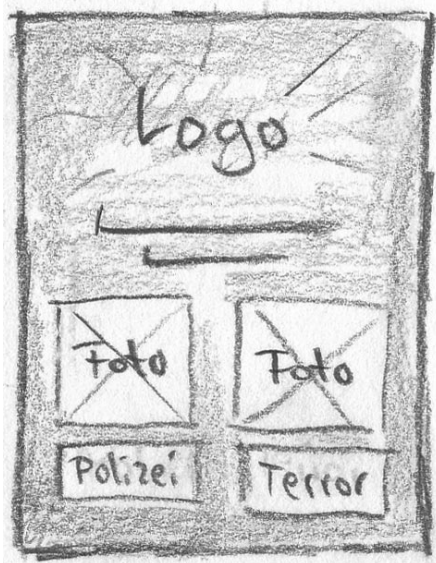
Gezeichnete Grundidee -
Geplantes Logo wie auf Startbild
und Auswahl der Spieleranzahl-
erste Überlegung 2er – 4er Teams



Ins Programm:

Fertiges Programmbild -
Logo wie Startbild und Aus-
wahl der Spieleranzahl

4.1.3 Teamauswahl



Vom Block:

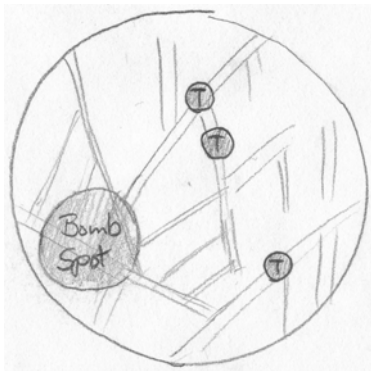
Gezeichnete Grundidee -
Logo mit Auswahl der Teams



Ins Programm:

Fertiges Programmbild -
Logo mit Auswahl der Teams

4.1.4 Spielbildschirm



(1)



(2)

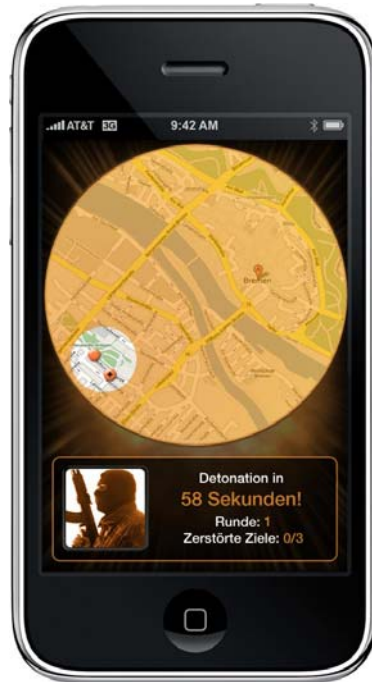
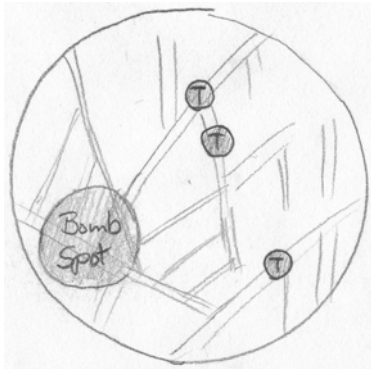
Vom Block:

Gezeichnete Grundidee -
Kartenausschnitt mit Bomb-
spott und einzelnen
Spielern

Ins Programm:

Fertiges Programmbild -
(1) Kartenausschnitt mit Bombspott für
für die Terroristen mit Bild, verbleibende
Zeit und die laufende Rundenummer
(2) Kartenausschnitt nur mit Teammit-
gliedern für die Polizisten

4.1.5 Im Bombspott



(1)



(2)

Vom Block:

Gezeichnete Grundidee -
Terroristen sehen sich im
Bombspott und den Rest
der Karte im Nebel

Ins Programm:

Fertiges Programmbild -

1) Terroristen sehen verbleibende Zeit,
Teammitglieder und der Rest im Nebel
(2) Polizisten sehen nun den Bombspott
in einem Nebel, die Verbleibende Zeit und
die Teammitglieder

4.1.6 Zeitung



(1)



(2)

Vom Block:

Gezeichnete Grundidee -
Eine Zeitungsmeldung,
die den Ausgang des Spieles
durch Meldung hervorhebt

Ins Programm:

Fertiges Programmbild -
(1) Bild von einem Terroristen und eine
Statusmeldung: Zeitungsmeldung mit
zerstörtem Haus, Werder Bremen ist auf
dem Abstiegsplatz
(2) Bild von einem Polizisten und eine
Statusmeldung: Zeitungsmeldung mit
zerstörtem Haus, Werder Bremen ge-
winnt Meisterschaft