

ENERGIZE

MOBILE MULTIPLAYER GAME

Januar 2018

Entwickelt von: Marc Braun, Lidia Díaz Navarro, Annika Dirks, Oliver Kausch, Stefanie Umlauf, Mario Waldleitner

Story

„Die Welt ist ein Netzwerk, wer das Netzwerk kontrolliert, kontrolliert die Welt.“

Im Krieg um die Vorherrschaft über das Energienetz haben sich zwei Kontrahentinnen durchgesetzt: **Viridian** führt das „greenMovement“ an, **Crimson** leitet die „redOperation“. Der bevorstehende Anschluss des letzten Teilnetzes wird den Wettstreit entscheiden. Wer das Netz der HdM-Organisation kontrolliert, gewinnt die weltweite Vorherrschaft.

Um das Teilnetz bereits vor dem Anschluss einzunehmen, suchen **Viridian** und **Crimson** jeweils nach drei Mitstreitern vor Ort. Schließe dich dem „greenMovement“ oder der

„redOperation“ an, lade mithilfe von „Capacitors“ Energie aus dem weltweiten Netz und übertrage sie in das neue Teilnetz. Eine interaktive Karte zeigt dir die versteckten Netzzugangspunkte auf dem Areal der HdM-Organisation. Die letzten 30 Minuten vor dem Anschluss an das Netz brechen an. Das bevorstehende Gefecht wird enthüllen, welche Fraktion die Herrschaft über das Netz erringt und welche untergeht. Dein Einsatz wird alles entscheiden.

Abstract

Energize ist ein mobiles Echtzeit-Spiel, das die reale Welt durch Geodatentracking mit einem virtuellen Universum verbindet.

Sechs Spieler kämpfen in zwei Teams um die Vorherrschaft in einem weltweiten Netzwerk. Um zu gewinnen, müssen sie auf dem Gelände der Stuttgarter Hochschule der Medien virtuelle Stationen erreichen und mit diesen interagieren. Eine interaktive Umgebungskarte zeigt den Spielern die

Standorte der virtuellen Stationen, ihre eigene Position und Informationen über den aktuellen Spielstand. Die Spieler haben 30 Minuten Zeit, um mehr Energie ihres Teams in das Netz zu speisen, womit sie die Vorherrschaft erlangen.

Das Spiel

1

Registrierung

Für das Nutzen der App ist die Registrierung mit einem **Username** und einem **Passwort** erforderlich. Bereits registrierte Spieler müssen sich vor Spielstart mit ihren Nutzerdaten anmelden. Nach der Erstanmeldung werden die Spielregeln in einem Tutorial erklärt.

2

Spielstart

Zum Starten des Spiels treffen sich alle Spieler an einem Ort innerhalb des Spielfeldes.

Der Spielleiter wählt die Option „neues Spiel erstellen“ aus, woraufhin ein QR-Code erscheint. Die Mitspieler wählen „einem Spiel beitreten“ und scannen nacheinander die QR-Codes. Der Spielleiter und die ersten zwei Spieler sind im Team „**Viridian**“, die nachfolgenden Spieler bilden das Team „**Crimson**“.

3

Spielablauf

Das Ziel des Spiels ist, mehr Energie als das gegnerische Team in das Netz zu übertragen. Zum transportieren der Energie müssen die Spieler den Aktionsradius einer Station betreten, um mit dieser zu interagieren. Das Spieldisplay zeigt eine interaktive Übersichtskarte und Informationen zum aktuellen Spielgeschehen.

Spieldisplay


a Team


Name des eigenen Teams


b Inventar

Anzeige ob ein Capacitor mitgeführt wird:

kein Capacitor

 leerer Capacitor

 voller Capacitor (Viridian)

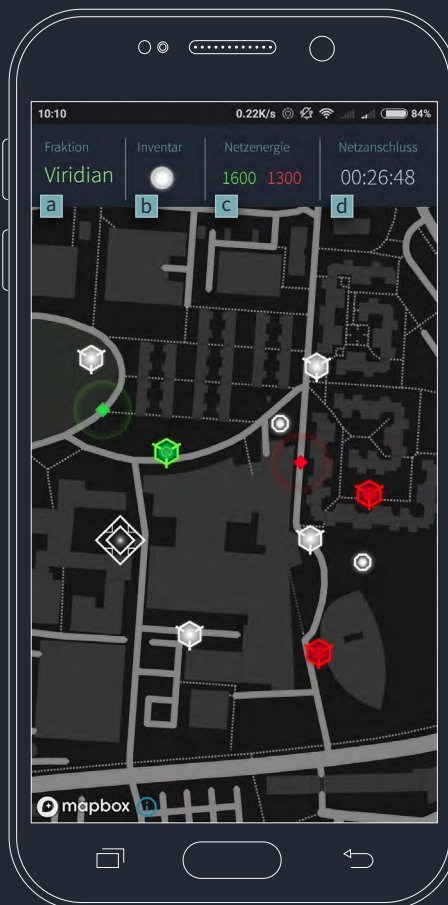
 voller Capacitor (Crimson)

c Punktestand

Energiemenge die von den Teams übertragen wurde

d Spielzeit

Restliche Spielzeit




Karte

Eigene Position

 Anzeige der Spielerposition


Gegenspieler Position

 Anzeige der Position eines Gegenspielers

capacitorStorage

 capacitorStorage

energyStation

 Leere Station

 Station lädt grün

 Station lädt rot

apertureArea

 apertureArea

Die Stationen



capacitorStorage

Für den Transport von Energie außerhalb eines Netzes wird ein Capacitor benötigt. An der capacitorStorage erhalten beide Teams leere Capacitors. Jeder Spieler kann in seinem Inventar nur einen Capacitor ablegen.

AKTION: Crashen



Spieler mit einem vollgeladenen Capacitor werden auf der Karte des gegnerischen Teams sichtbar.

Gegner mit einem Capacitor im Inventar können den Spieler aus einem Aktionsradius von zehn Metern abwerfen. Hierfür muss eine Wurfbewegung mit dem Handy ausgeführt werden. Beide Spieler verlieren dadurch ihren Capacitor.



energyStation

An energyStations werden leere Capacitor mit Energie geladen, indem sie von den Spielern daran angeschlossen werden. Der Capacitor wird dabei automatisch mit der Energie des eigenen Teams geladen, die Ladedauer beträgt zwei Minuten. Sobald ein Capacitor mit der eigenen Energie vollständig geladen ist, kann er von einem Teammitglied entnommen werden.

AKTION: Hacken

Verlässt ein Spieler während des Ladevorgangs den Aktionsbereich einer energyStation, kann ein Spieler des gegnerischen Teams die Station betreten und hacken. Die bereits geladene Energie wird wieder entladen und mit der Energie des Hackerteams gefüllt. Eine Station kann beliebig oft gehackt werden.



apertureArea

apertureAreas dienen zum Einspeisen der Energie in das Teilnetz der HdM-Organisation.

Wenn ein Spieler einen vollgeladenen Capacitor in seinem Inventar ablegt, wird ihm eine apertureArea angezeigt, zu der er den Capacitor transportieren muss. Sobald er in den Aktionsradius der apertureArea tritt, wird die Energie automatisch in das Netz eingespeist. Die Kontrolle der Fraktion über das Netz steigt dadurch an.

Spielende

Netzanschluss

00:00:00

Nach Ablauf der Spielzeit wird allen Spielern angezeigt ob ihr Team das Spiel gewonnen oder verloren haben.

Im Anschluss kann ein neues Spiel gestartet werden.

App Voraussetzungen



Android Smartphone



Android 5.0 (LOLLIPOP)



Google Play Dienste aktiviert



Standortbestimmung zustimmen