

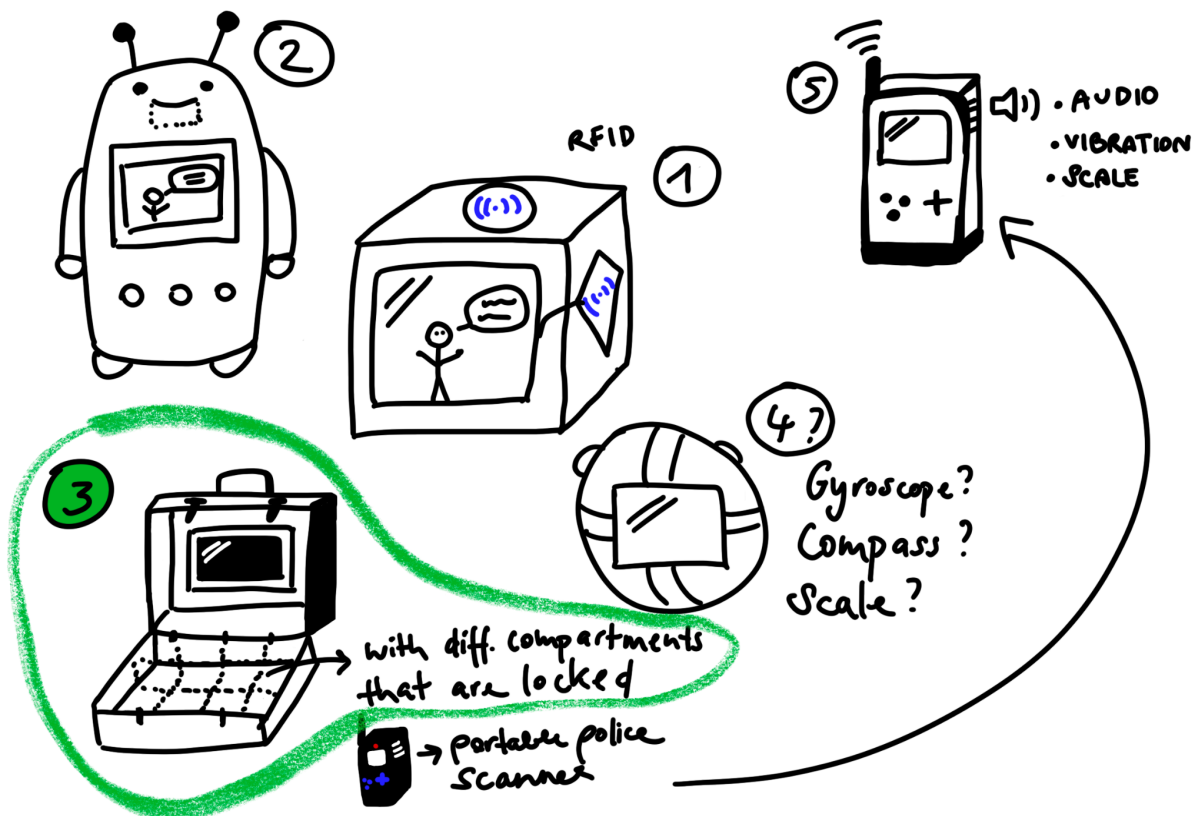
01.04.2023

[ENG]

At the end of January, after consolidating all the information and feedback that we have gathered throughout the semester, we decided to proceed with the idea of creating a location-based game in Seestadt. Once the summer semester has started, we picked up on our idea presentation from January and developed it further. We decided to focus more on the story of the game and the decisions that a player can make in the game play, and that the mode of interaction should be a portable device. We created a first draft of a story and are currently formulating and building the decision options. We kept the themes love and crime, as these were the results from the previous semester. In one of our design workshops we sketched out different ideas of how the portable device could look like. And we came to the conclusion to build the device of our game as a modified briefcase. This briefcase (as seen in sketch #3 in the image below) should have a built-in display and various compartments that will open upon special commands/interaction that the user has to do, in order to get new clues or rewards. Our next steps include, further developing the story and decisions in detail, creating wireframes and mockups of the briefcase, asking experts and our peers for feedback, and purchasing the required hardware components for the prototype.

[GER]

Ende Jänner, nachdem wir alle Informationen und Rückmeldungen, die wir im Laufe des Semesters gesammelt hatten, zusammengetragen hatten, beschlossen wir, mit der Idee, ein ortsbezogenes Spiel in der Seestadt zu entwickeln, fortzufahren. Mit Beginn des Sommersemesters griffen wir unsere Ideenpräsentation vom Januar auf und entwickelten sie weiter. Wir beschlossen, uns mehr auf die Geschichte des Spiels und die Entscheidungen zu konzentrieren, die ein Spieler während des Spiels treffen kann, und dass der Interaktionsmodus ein tragbares Gerät sein sollte. Wir haben einen ersten Entwurf für eine Geschichte erstellt und sind gerade dabei, die Entscheidungsoptionen zu formulieren und aufzubauen. Wir haben die Themen Liebe und Verbrechen beibehalten, da dies die Ergebnisse aus dem vorherigen Semester waren. In einem unserer Design-Workshops haben wir verschiedene Ideen skizziert, wie das tragbare Gerät aussehen könnte. Und wir kamen zu dem Schluss, das Gerät unseres Spiels als modifizierte Aktentasche zu bauen. Diese Aktentasche (wie in Skizze Nr. 3 auf dem Bild unten zu sehen) sollte ein eingebautes Display und verschiedene Fächer haben, die sich bei bestimmten Befehlen/Interaktionen öffnen, die der Benutzer ausführen muss, um neue Hinweise oder Belohnungen zu erhalten. Unsere nächsten Schritte umfassen die weitere Ausarbeitung der Geschichte und Entscheidungen im Detail, die Erstellung von Wireframes und Mockups des Koffers, die Befragung von Experten und Gleichaltrigen und die Beschaffung der erforderlichen Hardwarekomponenten für den Prototyp.



Sketches of different options of portable interaction device

1. A portable cube with a display and RFID tags that can scan objects
2. A portable robot with a display, buttons, and a slot to insert e.g. coins
3. A modified briefcase with a display and various locked compartments
4. A ball with a display, sensors e.g. gyroscope, compass, scale
5. A mobile radio/walkie-talkie with a display, buttons, audio output