

PG554: Mobile Musikwelten – Spielerische Exploration von digitalen Musiksammlungen

Gruppenfoto



Aufgabe der Projektgruppe

Kombiniere

- ▶ Mobile Endgeräte,
- ▶ Musikmerkmale und
- ▶ Spiele

zur Exploration von Musiksammlungen

Das Smartphone



Abbildung: BlackBerry Torch 9800

4 Geräte stehen der PG zur Verfügung

Nutze insbesondere

- ▶ Touchscreen und
- ▶ Bewegungssteuerung
- ▶ für innovative Steuerung

Game-Engine

Innovative plattformunabhängige Game-Engine

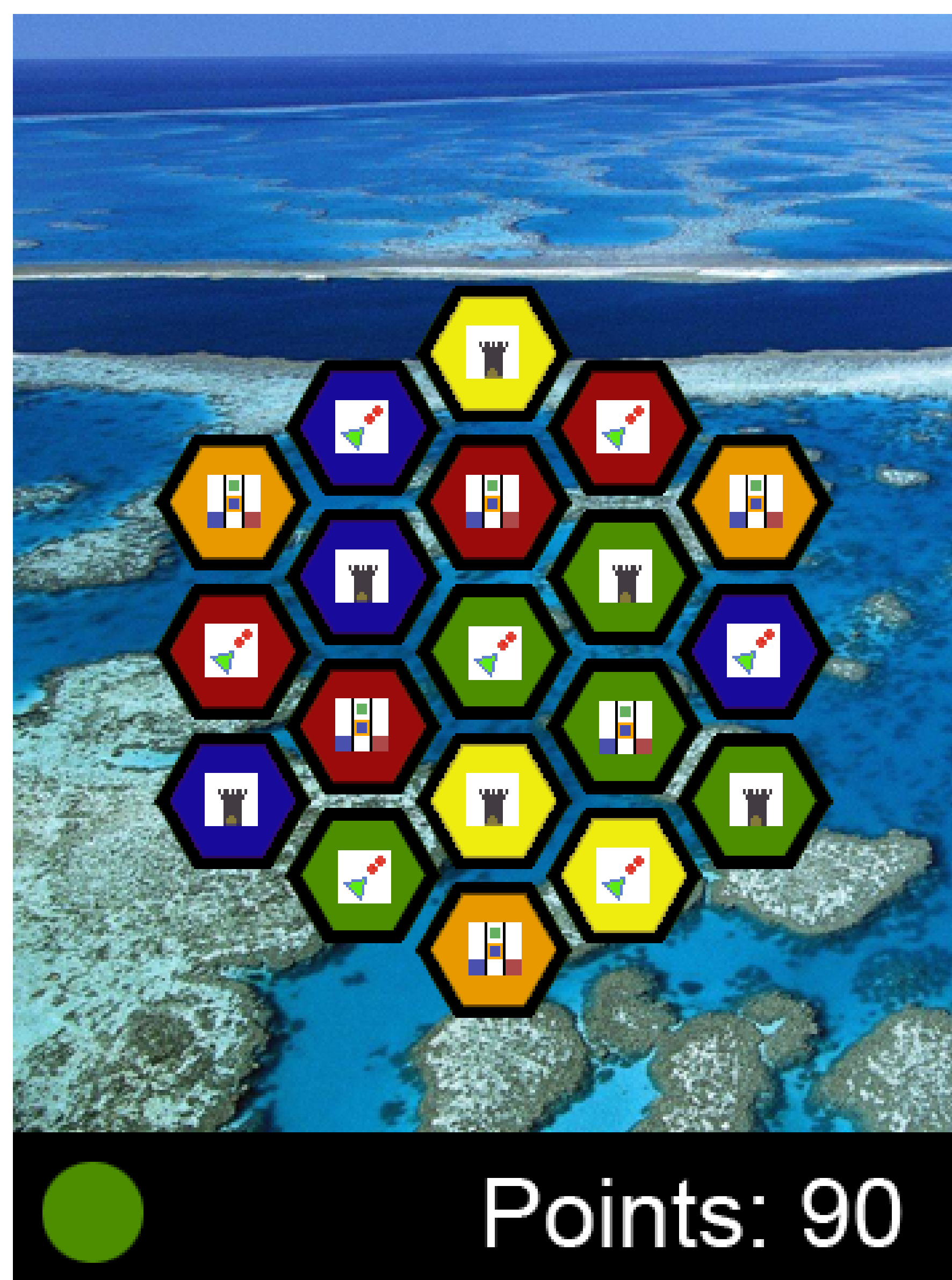
- ▶ Szenengraphen
- ▶ Eingaben
 - ▶ Multitouch
 - ▶ Bewegungssteuerung
- ▶ Verwaltung von Musikmerkmalen
- ▶ Client/Server mit RPC für Multiplayer
 - ▶ Datenbankanbindung

Spielprinzip

Spielbrett und Minispiel

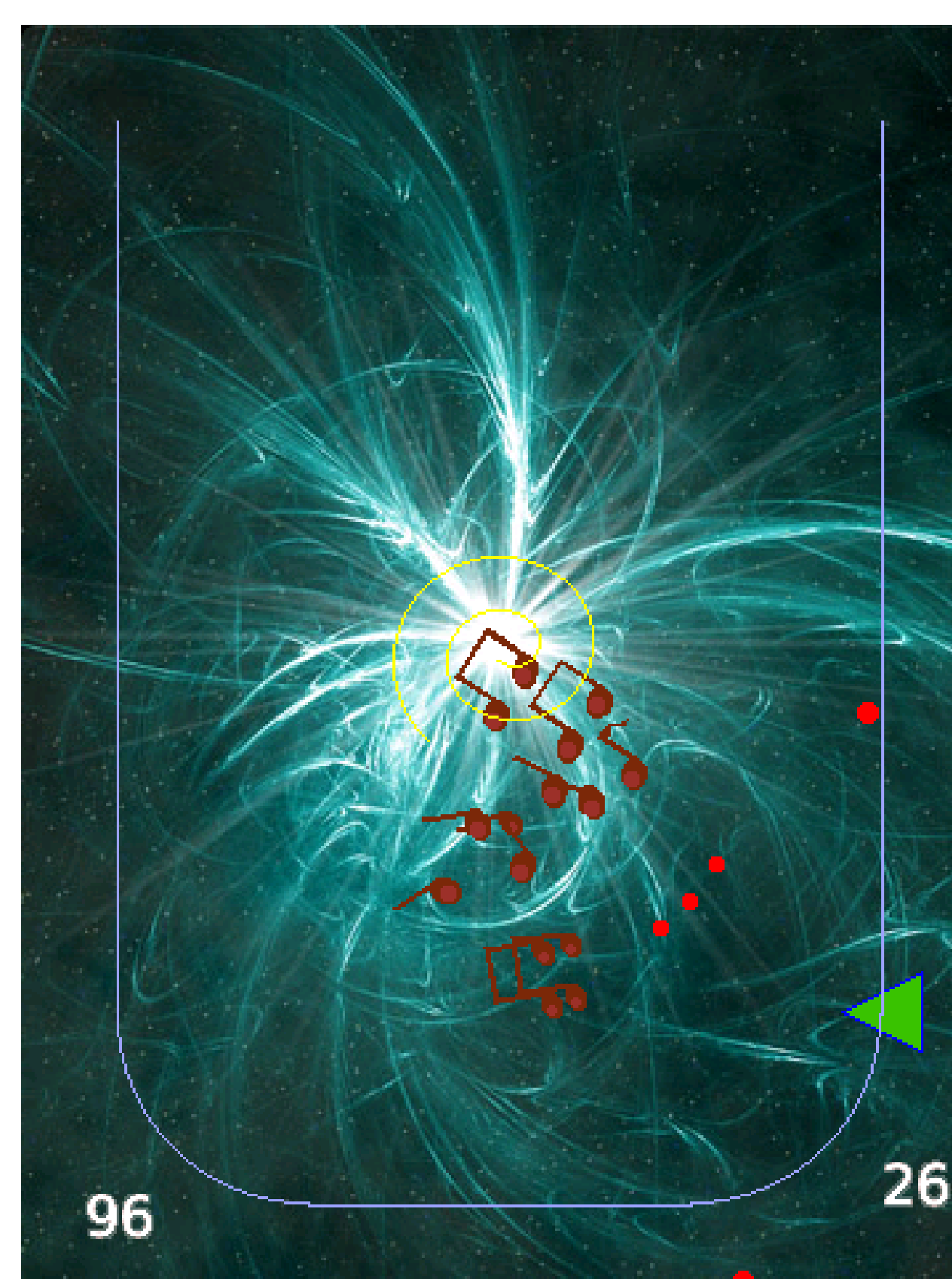
- ▶ jedes Spielfeld ein Lied
- ▶ auf jedem Spielfeld ein Minispiel
- ▶ erobere Spielfelder
 - ▶ durch bessere Punktzahl

Spielfeld



- ▶ Karte der Musikstücke
 - ▶ nach Musikmerkmalen „sortiert“
- ▶ Jedes Feld ein Lied
 - ▶ und ein Minispiel
- ▶ Spieler erobern Spielfelder
 - ▶ durch bessere Highscores

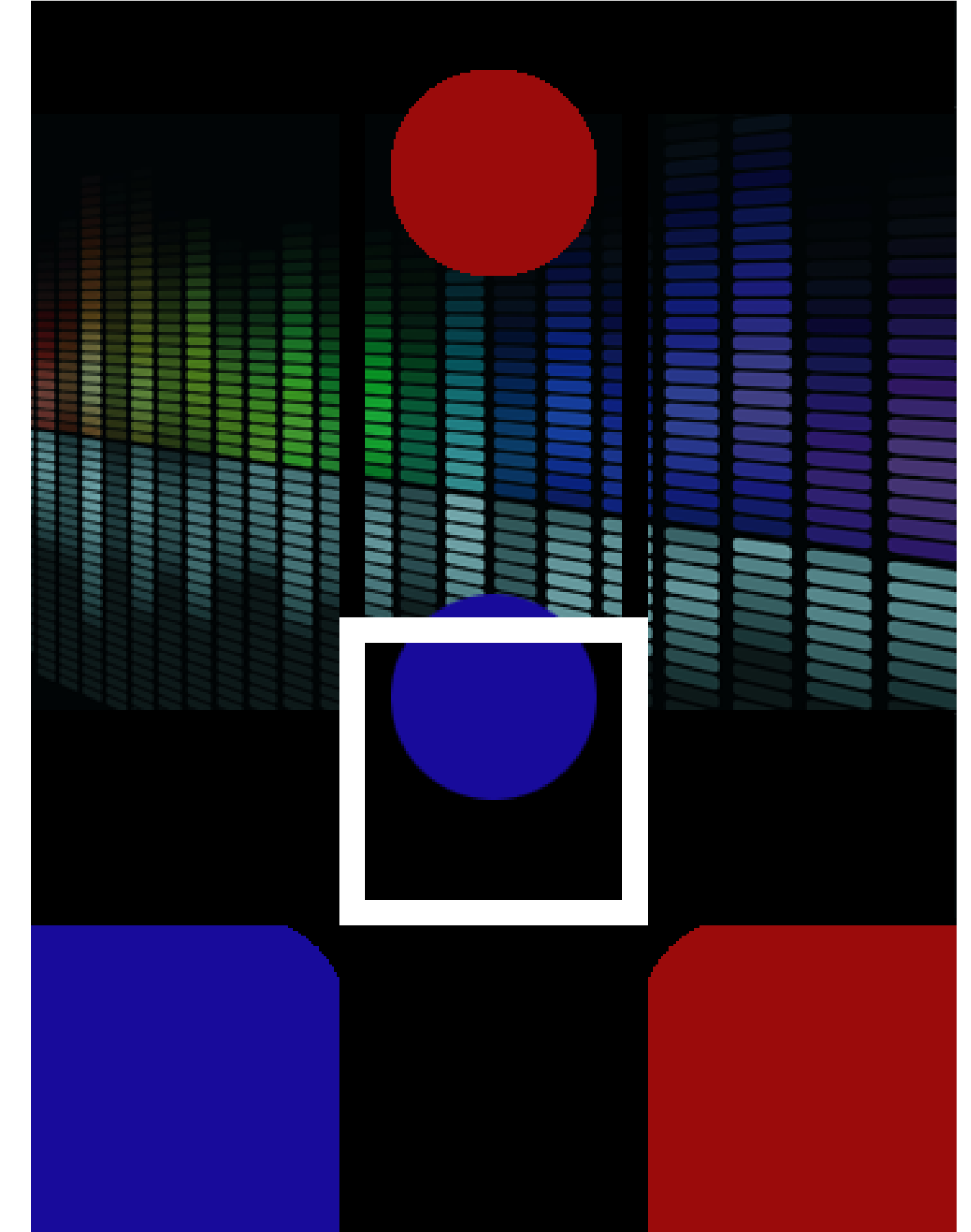
MusicFighter



- ▶ Gameplay: typischer Shooter
- ▶ Music-based Procedural Content Generation
 - ▶ Spawningzeiten und
 - ▶ Gegnertypen
 - ▶ passend zu psychoakustischen Merkmalen

Beispiel: Wenn das Lied unruhig wird, erscheinen mehr Gegner.

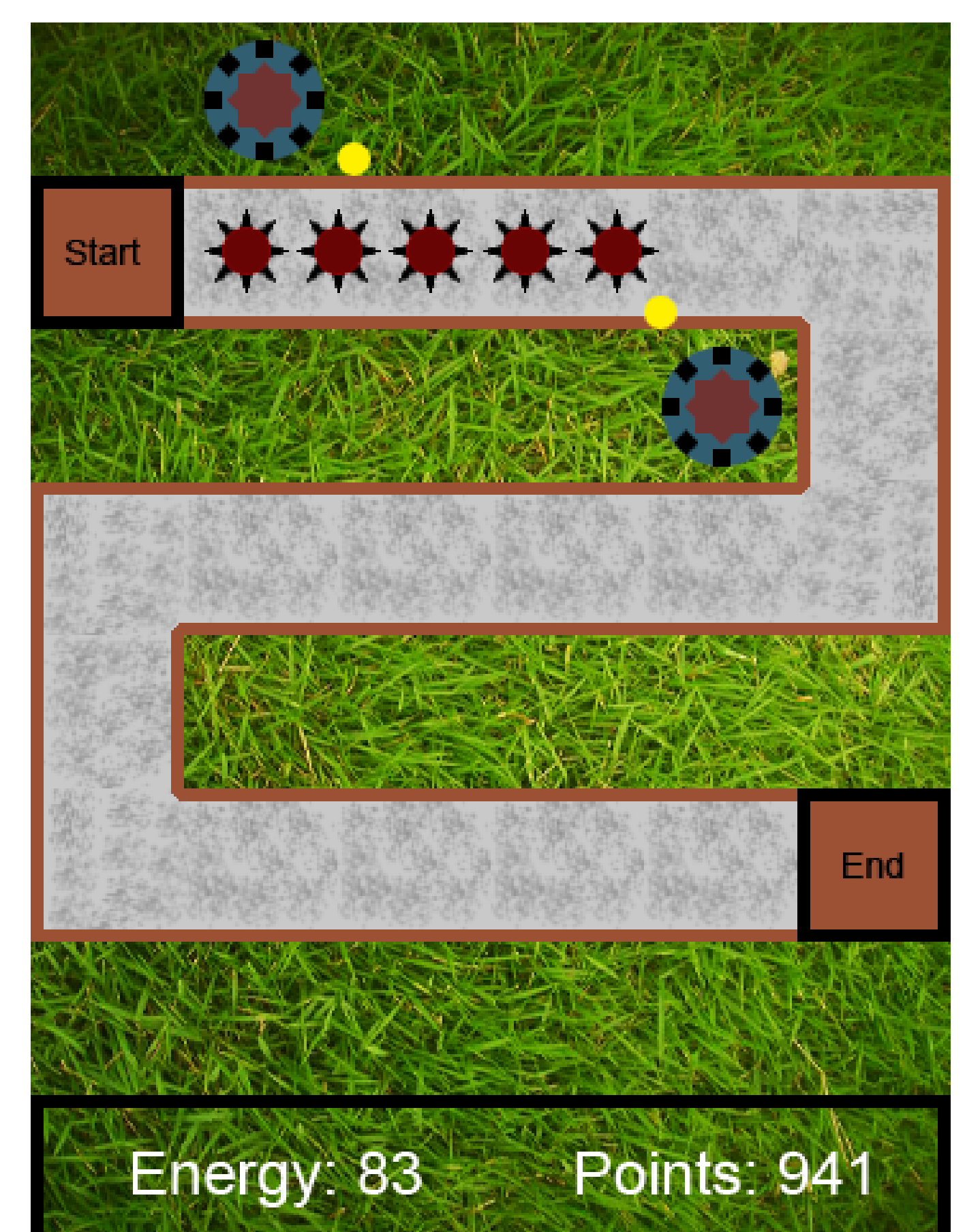
TapByTap



Rhythmusspiel

- ▶ tippe auf den Bildschirm im Rhythmus
- ▶ in der passenden Farbe
- ▶ zum richtigen Zeitpunkt

TowerDefense



Verhalten der Türme wird durch instrumentale Merkmale gesteuert

- ▶ der Spieler kennt das Merkmal

Beispiel: Ein „Bass-Turm“ schießt häufiger, wenn das Lied basslastig ist.

Plattformunabhängigkeit



Abbildung: Bisher unterstützte Plattformen

Selbst entwickelte

- ▶ plattformunabhängige Game-Engine