

MAKE MY DAY

a corona story

Idee und Ausgangssituation

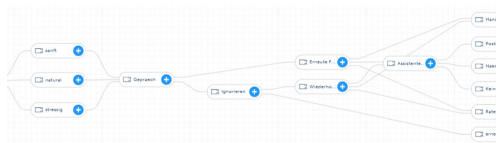
- Immersion = Abtauchen in eine virtuelle Welt
- Interaktiver Film als Mischmedium zwischen Film und Videospiel
- Nutzer kann die Handlung aktiv beeinflussen
- Beispiele: Bandersnatch (Black Mirror), Werbespot (Coca-Cola)
- Aufmerksamkeitslevel muss höher sein als bei klassischen Filmen
- Mit welchen Interaktionsarten kann das stärkste immersive Gefühl erzielt werden?

Umsetzung

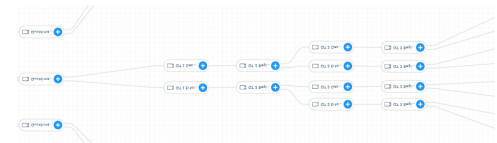
- Welche Interaktionsarten gibt es in anderen Medien?
- Beispiele aus Videospielen, Filmen und TV-Shows
- Einarbeitung der Beispiele in eine Story und Umsetzung in einem eigenen interaktiven Film
- Software: Onlineplattform Eko Studio
- Softwarebedingte Beschränkung der Interaktionselemente auf klickbare Buttons



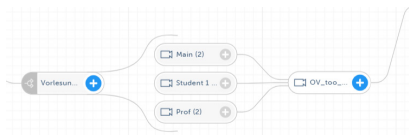
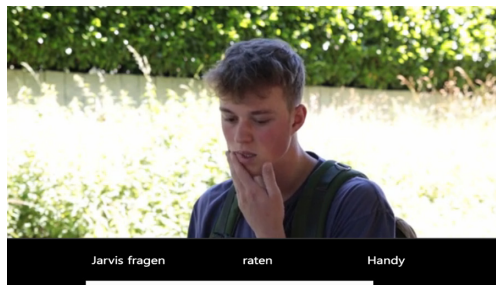
Entscheidung mit Statistikanzeige
Auswahl Weckton für den Protagonisten
Statistik wird angezeigt



Konversation
Auswahl der Gesprächsinhalte des Protagonisten



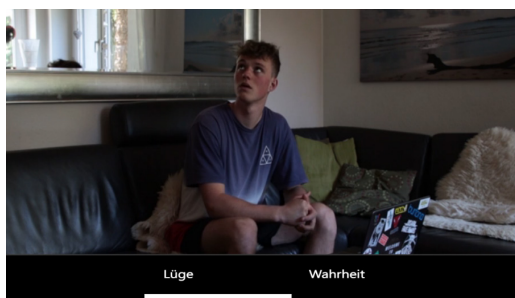
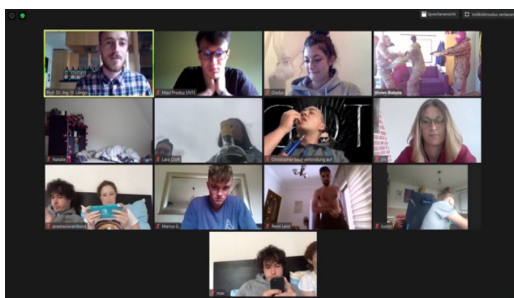
Quick-Time-Event
Der Nutzer muss schnell genug interagieren, sonst schafft er das Event nicht



Ansichtswechsel
Der Nutzer kann selbst entscheiden, aus welcher Perspektive er die Szene anschaut



Fourth wall break
Der Nutzer kann sich dem Protagonisten offenbaren



Ausblick

- Durch Expertenbefragungen soll die Fragestellung beantwortet werden
- Ausblick auf Möglichkeiten, die softwarebedingt nicht umgesetzt werden konnten

Hier geht's zum Film

