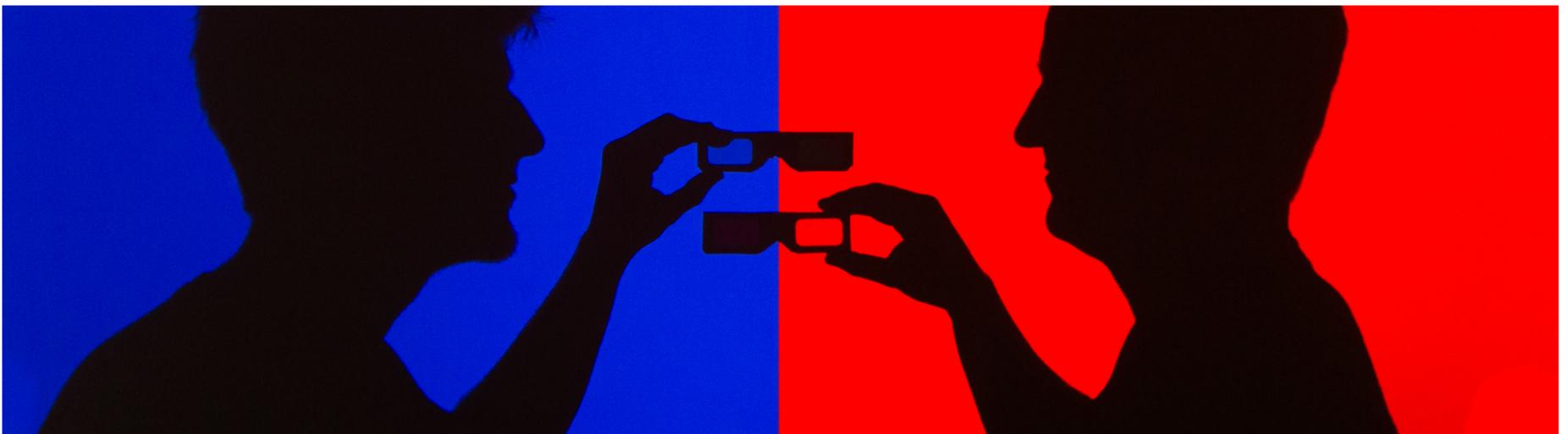


# Farbfilter: Eine Methode für mobile Spiele mit versteckten Informationen

## Ich sehe was, was du nicht siehst

Jennifer Geist, Benjamin Byl, Florian Reitberger, Sascha Reinhold, Michael Teistler



### 1. Zwei Spieler, ein Gerät

Bestehende Konzepte:

- Shutterbrillen
- Split-Screen
- Blickwinkelabhängige Methoden

Unser Konzept:

- Modifizierte Anaglyphenbrillen

### 2. Gefilterte Informationen

Die Brillen:

- Zwei rote Gläser
- Zwei cyanfarbene Gläser

Das Spielfeld:

- Hintergrund violett
- Schiffe in den Farben Rot und Blau

### 3. Das Spiel – ein Prototyp

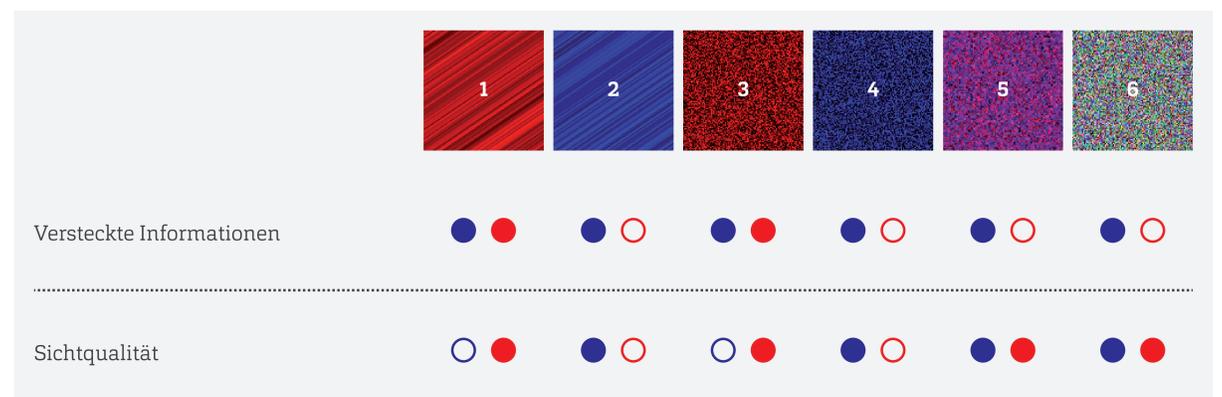
- *Schiffe versenken* als Prototyp mit *Unity 3D*
- Beide Spieler spielen gegeneinander auf einem Gerät
- Probleme im Vortest: Spieler mit roter Brille konnte die Schiffe des Gegners anhand eines Gelbstiches erahnen.

- Lösung: Rauschen als Methode, um die gefilterten Informationen besser zu verschleiern

### 4. Rauschen im Vergleich



Zwei Spielerinnen spielen den Prototypen auf einem Samsung Galaxy S3.



Sichtbarkeit der gegnerischen Schiffe sowie die allgemeine Sichtqualität des Spielfelds beim Tragen der modifizierten Anaglyphen-Brillen bei unterschiedlichen Arten von Bildrauschen

### 5. Ergebnisse

- Farbunterschiede allein genügen nicht, um Informationen zu verstecken.
- Rotes Rauschen unterstützt das Verstecken von Informationen.
- Die Sicht für die cyanfarbene Brille ist beim roten Rauschen nicht optimal.