

Spielentscheidung:

Sportspiel	Vorteile	Nachteile
Basketball	<ul style="list-style-type: none">- Gute Mischung aus Timing & Zielgenauigkeit- Beliebt bei vielen Altersgruppen	<ul style="list-style-type: none">- Tracking kann bei hohen Würfeln ungenau sein- Schwierig, echte Korbhöhe zu simulieren
Tennis	<ul style="list-style-type: none">- Schnelles Spielgefühl- Gut für Reaktion & Bewegung	<ul style="list-style-type: none">- schwer umsetzbar (Platz, Geschwindigkeit)- Echtzeit-Schläge
Tischtennis	<ul style="list-style-type: none">- Multiplayer-freundlich- Ideal für kurze Duelle	<ul style="list-style-type: none">- Ballphysik nötig- Echtzeit-Reaktionsspiel
Torwartschießen (Fußball)	<ul style="list-style-type: none">- Viele kreative Varianten möglich- eines der beliebtesten Sportart	<ul style="list-style-type: none">- Schwer, Schussgefühl zu vermitteln- Tracking bei Flugbewegung aufwendig- Ausarbeitung des Torwarts aufwendig
Golf	<ul style="list-style-type: none">- Sehr präzises & strategisches Gameplay- fixierte Ziele	<ul style="list-style-type: none">- Langsamer Spielstil- Eingeschränkte Action
Darts	<ul style="list-style-type: none">- Gut für Multiplayer & kurze Sessions- gut in Begegnungsfläche zu integrieren (zb Wand)	<ul style="list-style-type: none">- Bewegung eher minimal- Gameplay braucht Varianten, um langfristig zu fesseln
Billard	<ul style="list-style-type: none">- Präzision & Planung entscheidend	<ul style="list-style-type: none">- Aufwendige Physikberechnung- Punkt/Kugel-Positionierung muss exakt sein

Entscheidung: Darts

Darts:

Spielfeld

- Dartscheibe in der echten Umgebung platziert. Die Position der Scheibe bleibt stabil, unabhängig von der Bewegung des Spielers oder der Kamera

Wurfobjekte (Wurfpfeile)

- Wurfkraft wird durch die Dauer des Tastendrucks definiert
- Wurfrichtung kann über einen separaten Button gesteuert werden
- Pfeile sollen nur die Dartscheibe treffen und nicht außerhalb landen oder durch sie hindurchfliegen

Zielscheibe

- Erkennt den genauen Einschlagspunkt des Wurfpfeils
- Trefferzonen (z. B. Bullseye, Doppel-/Triple-Felder) werden exakt lokalisiert und gewertet

Wurfsystem / Spielerinteraktion

- Spieler führt den Wurf aktiv per Button aus
- animierte Wurfhand oder Figur kann optional eingeblendet werden
- Flugbahn des Pfeils wird realistisch simuliert

Level & Herausforderungen

- Verschiedene Umgebungen (z. B. Kneipe, Schule, Turnier)
- Windböen oder Magnetfelder beeinflussen den Flug
- Bewegliche Ziele (z. B. verschobene Scheibe)
- Hindernisse, die nur kurz verschwinden oder den Wurf blockieren
- Begrenzte Wurffanzahl pro Level oder Zeitdruck

Effekte

- Licht- und Schatteneffekte für realistische Umgebung
- Belohnung bei perfektem Spiel/Wurf
- Punktestand
- Anzahl der verbleibenden Würfe
- Timer für Speed-Modes

Phasenablauf

Woche 2 – Planung:

- MVP und Spielmechaniken definieren
- Technologien und Plattform festlegen
- Teamstruktur und Aufgabenbereiche klären
- Erste Spielfluss-Diagramme erstellen

Woche 3 – AR-Grundlage:

- Dartscheibe stabil im Raum platzieren können
- Erste Test-App mit sichtbarer Scheibe erstellen

Woche 4 – Steuerung:

- Wurfkraft und Richtung über Buttons und Touch implementieren
- Flugbahn der Pfeile simulieren
- Steuerung und Pfeilwurf visuell darstellen

Woche 5 – Punktberechnung:

- Einschlagposition des Pfeils erkennen
- Trefferzonen (Bullseye, Doppel, Triple etc.) auswerten
- Punktesystem und Anzeige entwickeln

Woche 6 – Spielmodi:

- Spielregeln und Rundenstruktur entwickeln
- Timer und Wurfanzeige einbauen
- Verschiedene Spielmodi (Zeitdruck, Limitwürfe) vorbereiten

Woche 7 – Feinschliff:

- Punkte-, Wurf- und Zeit-Anzeigen gestalten
- Benutzerführung verbessern (Start, Restart, Feedback)
- Soundeffekte und Audiofeedback hinzufügen

Woche 8 – Umgebungen & Effekte:

- Verschiedene Umgebungen gestalten (z. B. Kneipe, Turnier)
- Partikeleffekte (zB Rauch, Feuerwerk) umsetzen
- Licht- und Schatteneffekte einbauen

Woche 9 – Hindernisse:

- Bewegliche oder blockierende Hindernisse einbauen
- Wind- oder Magneteffekte zur Pfeilbeeinflussung integrieren
- Schwierigkeitsgrade und Spezial-Level vorbereiten

Woche 10 – Tests:

- Interne Tests auf verschiedenen Geräten durchführen
- Bugs finden und beheben
- Performance und Bedienung optimieren

Woche 11 – Release-Vorbereitung:

- Letzte Anpassungen am Spiel (Visuals, Audio, Menü)
- Präsentation oder Pitch vorbereiten
- (Optional) App-Build für TestFlight oder APK erstellen

Weiter mit: Aufgaben grob verteilen, Diagramm erstellen, Technologie fixieren, Gitlab aktualisieren