

TableTopLink

Frederik Hausen, Chenghua He, Esra Sancak

The wireframes illustrate the user interface for the TableTopLink application. The first screen, 'Hallo Spieler' (Hello Player), displays a message 'Ein neuer Tag eine neue Runde' (A new day a new round) and two large buttons: 'FINDE EIN TREFFEN' (Find a Meetup) and 'ERSTELLE EIN TREFFEN' (Create a Meetup). The second screen, 'Finde ein Treffen' (Find a Meetup), contains five input fields: 'Bitte Kategorie wählen' (Please choose category), 'Bitte Spiel wählen' (Please choose game), 'Bitte Stadt eingeben' (Please enter city), 'Bitte PLZ eingeben' (Please enter ZIP code), and 'Umkreis 20 km' (Radius 20 km). A 'WEITER' (Continue) button is at the bottom. The third screen, 'Erstelle ein Treffen' (Create a Meetup), includes six input fields: 'Bitte Kategorie wählen' (Please choose category), 'Bitte Spiel wählen' (Please choose game), 'Bitte Spielerzahl wählen' (Please choose number of players), 'Bitte Stadt eingeben' (Please enter city), 'Bitte Beschreibung hinzufügen' (Please add description), and a large text area for the description. A 'ERSTELLE EIN TREFFEN' (Create a Meetup) button is at the bottom. The fourth screen, 'Passende Spieldtreffen in Ihrer Nähe' (Matching game meetups near you), lists several events with icons and descriptions: Uno (Hier finden Sie eine Beschreibung für das Treffen), Uno (Hier finden Sie eine Beschreibung für das Treffen), Phase 10 (Hier finden Sie eine Beschreibung für das Treffen), Skipbo (Hier finden Sie eine Beschreibung für das Treffen), Skipbo (Hier finden Sie eine Beschreibung für das Treffen), and Skipbo (Hier finden Sie eine Beschreibung für das Treffen).

Problem

Die Suche nach Mitspielern für Brettspiele kann herausfordernd sein, besonders ohne etablierte Gruppe. Online-Plattformen wie Brettspielforen, Facebookgruppen und Meetups bieten nur begrenzte Möglichkeiten, Gleichgesinnte zu finden.

Herausforderung

Die größte Herausforderung für ein solches System ist es, zu einer kritischen Größe heranzuwachsen, damit ausreichend Spieler gematched werden können. Unser System setzt hauptsächlich auf verbesserte Features gegenüber den Konkurrenten, um dieses Problem anzugehen. Aber auch eine erfolgreiche und gute Vermarktung des Systems könnte dieses Problem lösen. Hierzu ist eine Kooperation mit Spieleherstellern vorgesehen. So sollen Spieleentwickler die Möglichkeit haben über das System gezielt Spieler als Tester für Prototypen zu finden.

Ziel

Das Projektziel ist die Entwicklung eines Systems zur Organisation von Spieletreffen. Das System schlägt Treffen und Spiele Personen vor, die wahrscheinlich interessiert sind, was die Suche nach Mitspielern erleichtert. Zusätzlich soll eine Community mit sozialen Features aufgebaut werden, an der Brettspielfans regelmäßig teilnehmen können.

Wireframes

Die hier gezeigten Wireframes stellen die Suche nach einem Spielabend, bzw. das Erstellen eines solchen, dar. Ein Spieldtreffen oder ein Spielabend bezeichnet den tatsächlichen Meetup und das Spielen eines Spiels. Eine Spielgruppe ist eine registrierte Gruppe an Nutzern die häufiger zusammen spielt. Eine Spielrunde bezeichnet eine einzelne Partie.

BGG



Boardgamegeek ist eine internationale Spieldatenbank mit einem durch Community Votes bestimmten Ranking. Es ist bei weitem die vollständigste Spieldatenbank im Netz und wird von uns für die Suche verwendet.

Fazit

Als Fazit bleibt, dass sich unsere initiale Einschätzung der Domäne nicht verändert hat. Es bleibt erstaunlich für uns, dass es kein breites erfolgreiches System mit ähnlichen Kernfeatures gibt. Es ist für uns durchaus vorstellbar zu diesem Projekt, zu dieser Idee zurückzukehren, um es als Startup zu verwirklichen.