

Legende:

★ --> Intro = Einführung in Spielmechanik + Einführung in TLT

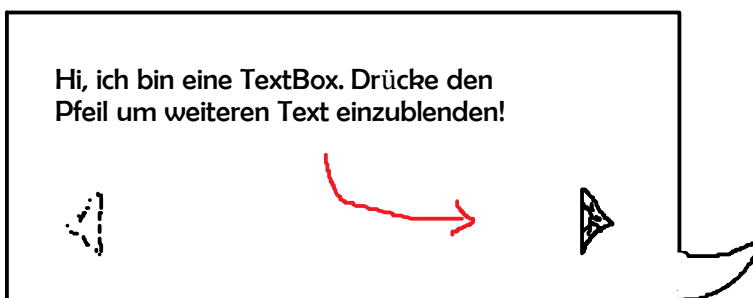
? Noch zu klären  
💡 Idee dahinter

Voraussetzungen für Starten der Erklärung der Spielmechanik:

- Spiel wird gestartet
- Login-Fenster erscheint
- Neuer Spieler meldet sich erstmalig an

## Intro

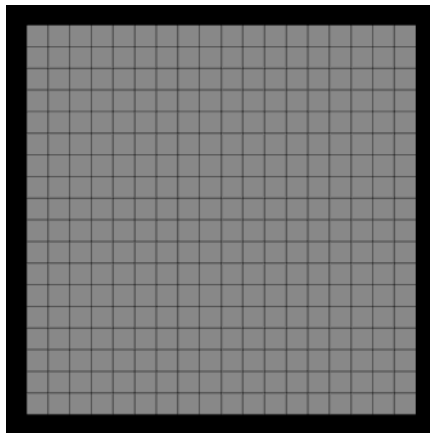
- Schwarzer Hintergrund, nichts zu sehen
- TextBox blendet ein, könnte so aussehen:



? Gestaltung der TextBox ist variabel, könnte lebend mit Augen oder RPG-mäßig gestaltet sein.

💡 Sinn der TextBox ist es, sich selbst zu erklären und dabei den Nutzer intuitiv dazu zu bringen das Richtige zu tun. So sollte auch die restliche Navigation erklärt werden.

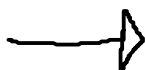
- Nach Erklärung der Spielmechanik: auf TLT eingehen
- Dazu: leere Welt einblenden:



💡 die leere Welt dient perfekt dem Zweck, ohne große Erklärungen die Grundsituation aufzuzeigen: "TLT findet in einer Welt aus Feldern statt"

? An dieser Stelle ist trotzdem eine TextBox notwendig, Gestaltung dieser ist noch unklar. Es bietet sich an, eine extra Fläche einzurichten um das ständige Ein- und Ausblenden (vielleicht als störend empfunden) zu vermeiden!

- Die leere Welt nach der Erklärung mit einem Triangle bestücken und dessen Funktion erklären
- Zeigen das sich das Triangle bewegen kann, indem es automatisch auf der Karte bewegt wird



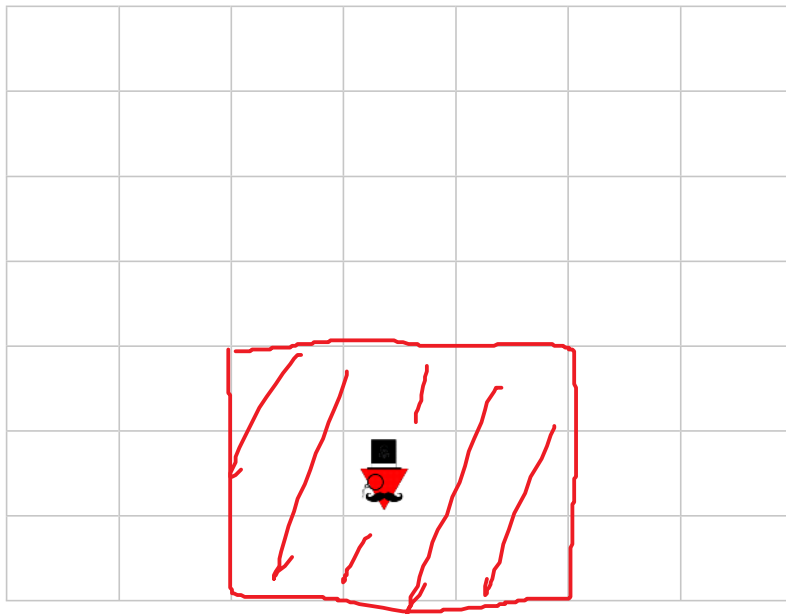
? bewegt sich das Triangle zufällig irgendwo hin oder ist es geschickter eine Route festzulegen (auch mit Blick auf die Einführung von Feldern)

- Triangle eingeblendet und Bewegung erklärt
- Energiebalken einblenden und zeigen das er durch Bewegung schrumpft
- Triangle sterben lassen (zeigt Konsequenz des Energieverlustes)
- neues Triangle erscheinen lassen
- Interaktion zwischen Triangle und Welt darstellen --> Felder

? Wie lässt sich die Felder-Erklärung am besten realisieren?

- Im Spiel aufpoppen lassen und Triangle drauf bewegen
  - Als Menü in TextBoxen erklären
  - Vom Spieler setzen lassen (setzt festen Triangle-Pfad voraus)
- 
- Nach der Erklärung der Felder: weitere Variable "Sichtfeld" einführen
  - das Sichtfeld lässt sich mithilfe vom Ausgrauen aller irrelevanten Felder gut darstellen

💡 Das Ausgrauen zeigt schnell und einfach was das Sichtfeld ist und wie es sich auswirkt. Man kann den Spieler auch die Steuerung übernehmen lassen und ihn mithilfe des Sichtfeldes durch die Karte steuern lassen (der Rest ist unsichtbar)



- zu guter Letzt: Ziel des Triangle zeigen: möglichst lange zu überleben

💡 Hier können auch gut situationsspezifische Ziele aufgezeigt werden, an denen dann gezeigt wird, dass alle Ziele zum selben Gesamtziel führen!