

Ascendancy

Bernd Schmidt
Thomas Volkmann
Chris Arnold
Norman Simanowski
Erfurt University of Applied Sciences

- Projektdefinition
- Organigramm
- Game Design
- Meilensteine und Deadlines
- Verwendete Technologien
- Wirtschaftliche Analyse
- Unternehmerisches Risiko

- Ascendancy (Vorherrschaft, Einfluss, Übergewicht)
- Einflüsse der realen Welt in einem Spiel nutzen
 - Terrain
 - Wetter
 - Goldpreise
 - Position des Spielers (GPS)
 - etc.
- Aufbau-Strategie-Spiel (+Pervasive Game)
- Fantasy Genre
- Pseudo-Rundenbasiert
- Vergleichbar: Civilisation, Battle of Wesnoth

Organigramm

Bernd Schmidt
Projektleitung /
Server Architektur /
Quality Management /
Game Design

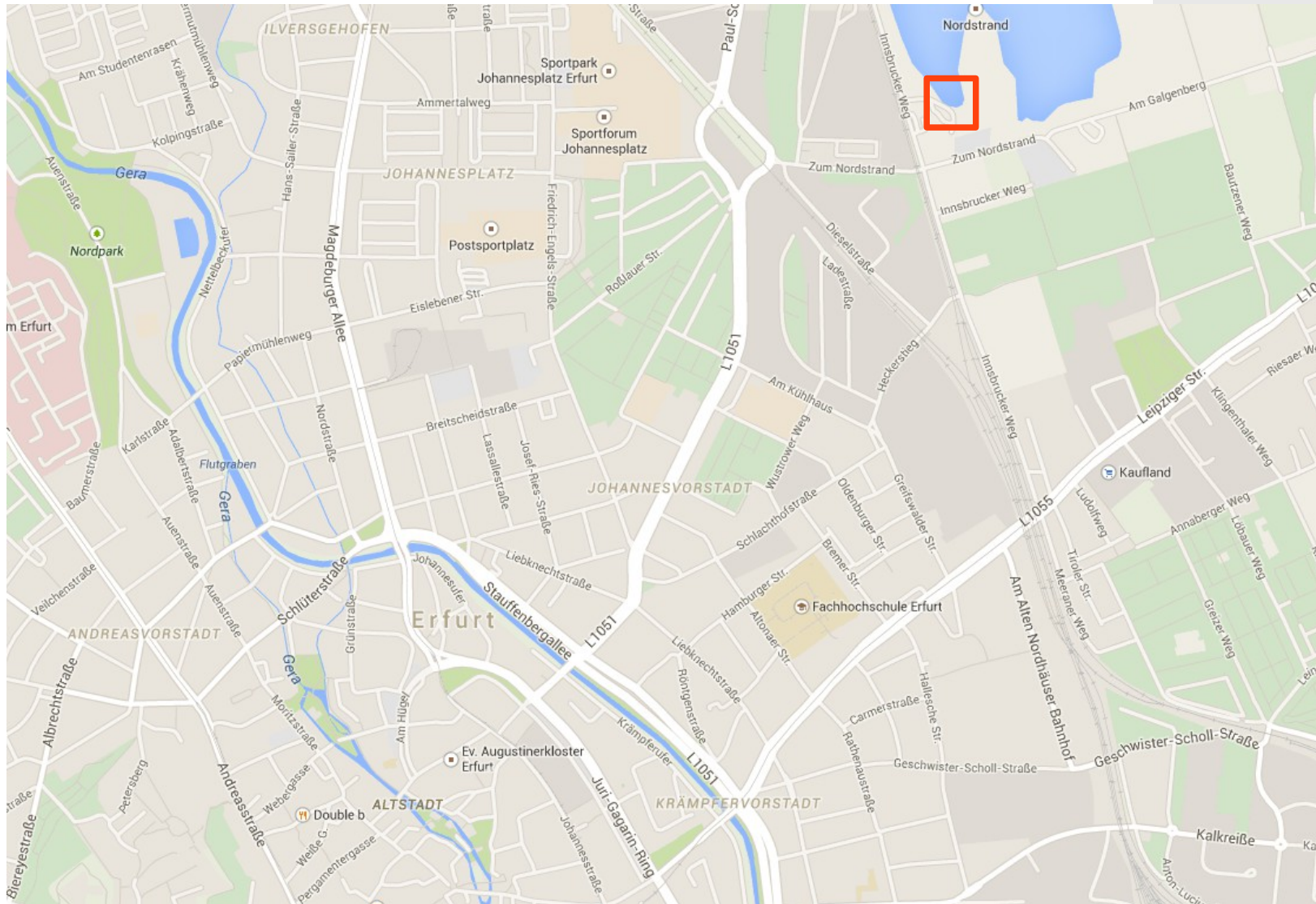
Chris Arnold
Client Architektur /
GUI /
Game Design

Thomas Volkmann
Logik /
Client-Server
Kommunikation /
Game Design

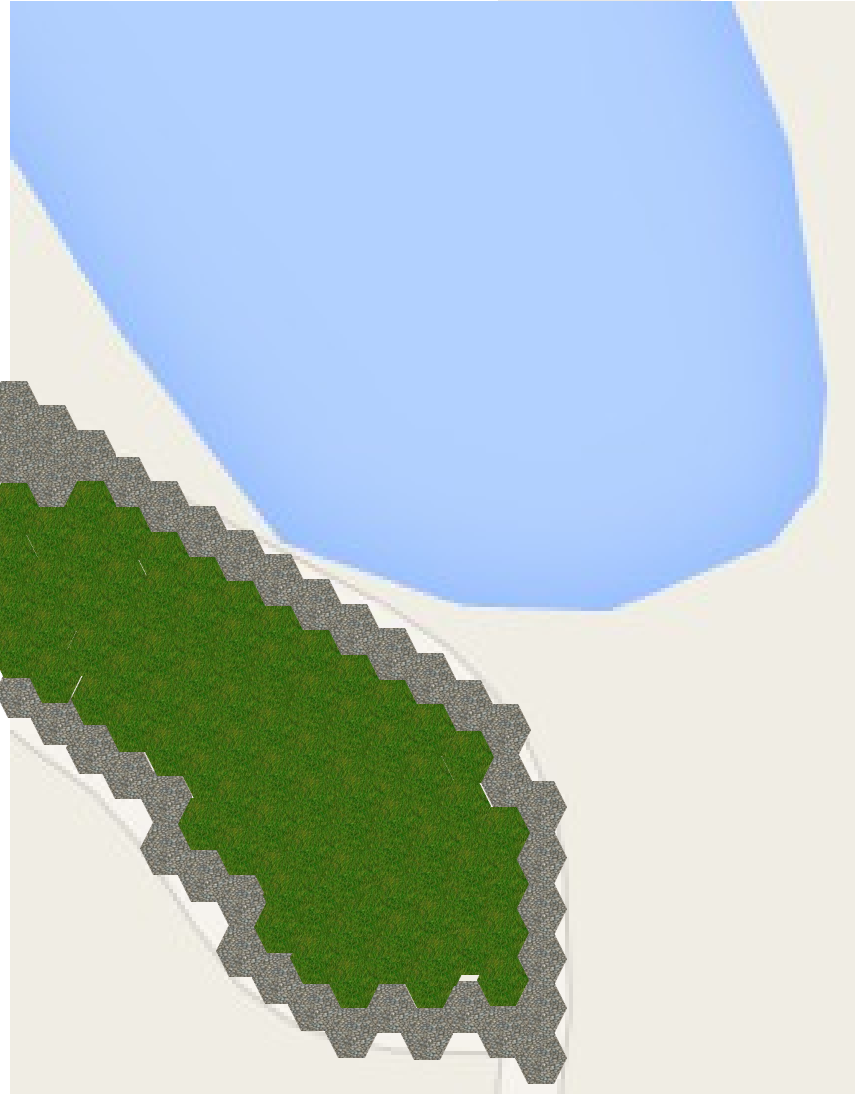
Norman Simanowski
Style /
World Design /
Game Design /
Grafik

- Alle Spieler in einer gemeinsamen Welt
- Reale Umgebungseinflüsse einbinden
- Ohne Bewegung des Spielers spielbar
- Bewegen in der realen Welt bringt Vorteile
- Krieg und Angriffe sollten Zeit- oder Ressourcen-Aufwendig sein
- Schere-Stein-Papier Prinzip

Concept Art



Concept Art



Concept Art



- 15.04.2015
Game Design, Pflichtenheft, Technische Konzeptionen, Wireframes, Klassendiagramm, Datenbankschema
- 22.04.2015
Weitere Meilensteine festlegen
- 19.05.2015
Client-Server-Kommunikation, rudimentäre Anzeige
- 26.05.2015
Zwischenpräsentation
- Ab 07.07.2015
Feature Freeze, Testen, Fehlerkorrekturen
- 31.07.2015
Deadline

Verwendete Techniken

	Selbst programmieren	Xamarin / CocosSharp	Unity3D
Programmiersprache	Java, C#, Objective C / Swift	C#	C#, JavaScript, Boo
Akkulaufzeit	Hoch	Mittel	Gering
Speicherauslastung	Gering	Gering-Mittel	Mittel-Hoch
Code Reuse (andere Plattformen)	Gering	Hoch	Sehr Hoch
Code Reuse (Client, Server)	Hoch	Mittel-Hoch	Gering (an Unity gebunden)
Unterstützte Plattformen	iOS oder Android oder Windows Phone	iOS, Android, Windows Phone	iOS, Android, Windows Phone

Wirtschaftliche Analyse

Kostenträger	Theoretische Kosten
Xamarin	100 € / Monat (4 x Indie Lizenz) ^[1]
Genymotion	33 € / Monat (4 x Indie Lizenz) ^[2]
Personalkosten	16000 € / Monat (4 Entwickler x 4000 €) ^[3]
Entwicklerlizenzen	99 € / Jahr iOS ^[4] 25 € Einmalig Android ^[5]
Server	~ 1000 € / Monat
Insgesamt	~ 16 250 € / Monat

[1] <https://www.genymotion.com/#!/pricing>

[2] <https://store.xamarin.com/>

[3] <http://www.gehalt.de/einkommen/suche/App-Programmierer>

[4] <https://developer.apple.com/programs/start/ios/>

[5] <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/6112435?hl=en&rd=1>

- Aktuell keine Einnahmen geplant

- App-Kosten

Einmalig. Schwierigere Verbreitung weil höhere Einstiegshürde

- In-App Käufe

Frustfaktor bei Pay2Win. Maximal hübsche Skins oder Statussymbole.

- Advertisements

Nervig. Eventuell mit In-App Käufen kombinierbar (z.B. um sich werbefrei zu kaufen)

- Kein Unternehmen, keine Ausgaben, keine Einnahmen → kein unternehmerisches Risiko
- Risiko bei Entwicklern
 - schlechte Umsetzung → schlechte Note

