

Pen and PapAR

Martin Miller, Jannis Kerz, Cassandra Monika Lenk und Salem Zin Ider Naser

March 15, 2025

Contents

1	Entwicklungsphasen	3
1.1	Planungsphase	3
1.2	Einarbeitung	4
1.3	Das MVP	4
1.4	Persistierung und Importierung	5
1.5	Der Mitspieler	5
1.6	Der Spielleiter	6
1.7	Die Gefährten	7
1.8	Ein Held kommt selten allein	7
1.9	Leben auf der flachen Erde	7
1.10	“Und sie ist trotzdem rund...”	8
2	Idee	8
3	Gameplay	9
3.1	Core Game Loop	9
3.2	Steuerung	10
3.2.1	Allgemeine Steuerung	10
3.2.2	Kartensteuerung	10
3.2.3	PC Steuerung	11
3.3	Der Spieler	11
3.3.1	Der Mitspieler	11
4	System	11
5	Zielgruppe	12
5.1	Spaß für Jung und Alt	12
5.2	Wer sind unsere Spieler?	13
6	Grafik und Sound	13
6.1	Attribute	13
6.2	Grafiken für Spielzustände (Conditions)	14
6.3	Weitere Icons	17
7	Finanzierung	17
8	Schlusswort	18
8.1	Der aktuelle Stand des Projekts	18
8.2	Die Zukunft	18

1 Entwicklungsphasen

Die Entwicklung von PenAndPapAR ist in mehreren Schritten geplant. Diese werden hier nochmal niedergeschrieben. Eine Notiz zeigt auch den aktuellen Stand.

1.1 Planungsphase

In der Planungsphase wird das Projekt geplant und organisatorische Aufgaben gestartet. Diese Phase hat folgende Meilensteine und Ziele:

- Aufgaben- und Rollenverteilung
 - Teamlead: Martin Miller
 - Primäre Technische Leitung: Jannis Kerz
 - Zweite Technische Leitung: Salem Zin Edin Naser
 - Design Leitung: Cassandra Monika Lenk
- Festlegung der Zielplattform
 - Primär Ziel: Holo Lens
 - Nice To Have: Alle VR/AR fähigen Geräte
- Einrichtung von Versionskontrollsystemen (Git)
 - Anfangs Unity Version Control, später GitHub
 - [Hauptspiel und GDD](#)
 - [Implementierung der Datenbank](#)
- Bestimmung der primären Entwicklungstools und Frameworks
 - Entwicklung: Unity als Game Engine
 - Persistierung: DjangoDB für das Backend
 - Kommunikation zwischen DB, Unity und Charakterquelle: ReST API
 - Server Backend für Multiplayer: ausstehend
- Erstellung eines MockUps

1.2 Einarbeitung

In der Einarbeitung wird das Team auf die kommenden Herausforderungen vorbereitet und instruiert und der Grundstein für das Projekt gelegt. Dies lässt sich insgesamt auf folgende Meilensteine unterteilen:

- Aufsetzen des Gits und der .gitignore für Unity, um große Uploads zu vermeiden.
- Einrichtung von Unity für ein HoloLens Projekt
- Einrichtung der HoloLens
- Verbindung der HoloLens mit Unity

1.3 Das MVP

Das MVP sollte primär Inventar, Stats und Notes haben und mit MOCK-UP daten einen Character darstellen, um eine grobe Kernfunktion zu zeigen und die Idee grob zu visualisieren Dazu gehören die folgenden Features:

- Charakter Stats
 - Layer 1 mit funktionierenden Conditions
 - Layer 2 mit zusätzlich Attributen und Haupt Charakter Informationen
 - Layer 3 mit ausführlichen Charakter-Informationen
- Das Inventar mit Buttons für einzelne Items
 - Mock Up Items
 - Informationen zu enthaltenen Items abrufbar
- Eine Oberfläche um Notizen zu erstellen
 - Neue Note Tabs erstellbar
 - Notizen in Note Tabs einfügbar
 - Layer 1 als Button
 - Layer 2 mit Notizen
- hard Coded Charakter
 - Charakter Eigenschaften werden im Code erstellt
 - Eigenschaften sind manipulierbar in der UI

1.4 Persistierung und Importierung

Die Persistierung der erstellten Charaktere ist ein Kern Element für unsere Funktion, da ein Charakter, welcher nicht gespeichert werden kann, am Ende nicht die Papiercharakterbögen ersetzt. Die Datenbank benötigt folgende Funktionen:

- Modellierung
 - Charakter ist mit Models in Django repräsentiert.
 - Charakter kann aus der Datenbank eine JSON ausgeben.
 - Charakter wird durch eine JSON eingelesen und in Datenbank gespeichert.
- Integritätssicherung
 - Eingelesene JSON wird auf korrektes Format geprüft.
 - Ausgegebene JSON ist standardisiert.
 - Charaktere im falschen Format werden nicht gespeichert.
- Schnittstelle nach aussen
 - GET, POST und PUT funktionieren und sind über ReST abrufbar.
 - Operationen erfüllen Integritätsbedingungen.
 - Bilderkennung um ein Sheet auszulesen und das JSON Schema zu füllen
 - API Schnittstelle, um einen Charakter aus *DnD-Beyond* auszulesen.

1.5 Der Mitspieler

Jeder Spieler hat Zugriff auf die Basis Spieler Tools, diese umfassen folgende Features:

- Verbindung zum Backend
 - Charakter wird von Datenbank in Unity geladen
 - Charakter wird aus Unity in Datenbank gespeichert
 - Datenbank ist stets erreichbar unter standardisierter Adresse

- Datenbank ist um Spielerverzeichnis erweitert
- HUD ist vollständig
 - Stats sind fertig
 - Inventar ist fertig
 - Notizen sind fertig
 - Charakter kann importiert werden aus dem HUD aus
 - Aktionen und Zauber sind im HUD integriert
- HUD Design ist fertig
 - Inventar hat grafische Icons und Grafiken
 - Stats haben Icons und Grafiken+
 - Notizen haben Icons und Grafiken
 - Aktionen und Zauber haben Icons und Grafiken
 - Importierung eines Charakters hat Icons und Grafiken
- Charakter vollständig
 - Text im HUD ist minimiert auf das nötigste
 - HUD Icons erklären durch Aussehen, was sie darstellen.
 - Bilderkennung funktioniert stabil und zuverlässig

1.6 Der Spielleiter

Der Session-Host kann einen Spielleiter zuweisen, welcher einen weiteren Button in seinem HUD angezeigt bekommt, mit dem er dann die Spielleiter Ansicht laden kann.

- Initialisierung des Spielleiter HUDS
- Spielleiter HUD ansicht
- Kampfwarteschlange
- NPC Liste
- Kartenrotation
- Spieler Übersicht
- Spieler interaktion
- Erweiterung der Datenbank für Spielleiter Rollen

1.7 Die Gefährten

Spieler können zudem, durch Klassen oder durch die Kampagne Begleiter wie Haustiere oder Familiars bekommen. Diese werden vom Spielleiter dann einem Spieler zugeteilt, welcher dann mehr Kontrolle über diese NPCs hat.

- NPC kann erstellt werden und hinzugefügt werden
- NPC kann ausgewählt werden
- NPC HUD ist implementiert als minimalistischeres Player Standard HUD
- NPCs haben ein 3D Objekt
- Spieler in Datenbank um verknüpfte NPCs erweitern

1.8 Ein Held kommt selten allein

Die Spieler spielen selten allein mit der Brille. In dieser Etappe wird der Spieler die Möglichkeit bekommen eine Session für das lokale Netzwerk zu öffnen und sich mit seinen Freunden zu verbinden.

- Bestimmung von Protokollen, die in einer Session benötigt werden.
- Erstellung eines simplen temporären dedizierten Server auf einem Lokalen Endgerät, (wahrscheinlich PC)
- Zugriffs Beschränkungen verwalten und einrichten.

1.9 Leben auf der flachen Erde

Im vorletzten Abschnitt soll nun auch der Spielleiter eine Spielwelt generieren lassen basierend auf den JSONs aus verschiedenen Dungeon Buildern. Dafür müssen folgende Dinge erstellt werden.

- Map Generierung mit 3D Würfeln die noch keine Höhen Information auf der Karte zeigen
- Map Generierung von Fog Of War
- Map ist für alle Spieler einer Session Interaktiv
- Spieler können ein Mini ihres Charakters auf der Map bewegen

1.10 “Und sie ist trotzdem rund...”

- Entschlüsselung der 3D-Informationen aus den Map Jsons
- Implementierung der Höhe der Blöcke in der Map bzgl. abhängig der Höheninformationen
- Implementierung von Licht auf Map

2 Idee

Die Idee hinter dem Spiel *Pen&PapAR* ist es, den seit Serien wie *Stranger Things* oder *The Big Bang Theorie* immer beliebteren und spätestens mit dem Hype um das Spiel *Baldur's Gate 3* und dem Film *Dungeons und Dragons - Ehre unter Dieben* auch im Mainstream angekommenen Pen&Paper Klassiker *Dungeons and Dragons* so wie weitere Pen&Paper Systeme nun auch in die heutige Zeit zu holen.

Dabei ist es uns wichtig das Spiel nicht komplett in die digitale Welt zu holen, sondern den besten Part, als soziales Zusammenkommen möglichst beizubehalten. Genauso wichtig ist es den Spielern nichts Digitales aufzuzwingen, dafür müssen die Spieler die gleichen Freiheiten haben, wie bei einem klassischen Spiel. Das bedeutet, dass das Charakter-Sheet des Spielers sowohl digital 100% editierbar ist, als auch, dass Spieler ihren Grad an Digitalisierung frei entscheiden können müssen und alle potenziell analog ausgeführten Aktionen von Spielern selbst digital nachgetragen werden können müssen, falls nötig bzw. gewünscht.

Der Vorteil einer digitalisierten Version ist aber vor allem, der Platz, dies sollte auch Hauptaugenmerk unseres Spiels sein. Charakter-Sheets sind oft viel zu klein um seinen ganzen Loot und all die mächtigen Angriffe, Zaubersprüche und Fähigkeiten niederzuschreiben, die man im Laufe seiner Kampagne gesammelt hatte. Dazu sind diese meist mehr als eine Seite lang und sobald man ein Haustier oder einen Begleiter hat, kann das schnell in einem großen Papier-Chaos enden, grade in der Rolle als Spielleiter hat man schnell viele Bücher, Regelwerke, und NPC-Sheets auf dem Tisch liegen.

Mit unserem Spiel ist es einfach und übersichtlich all diese Dinge im Blick zu behalten und dabei den Tisch freizuhalten. Mit einem Klick kann man eine Liste aller kontrollierter NPCs ansehen und deren Details nachschauen oder Informationen zu einem bestimmten Regelwerk oder Notizen nachzuschauen. Somit hat man viel mehr Platz am Tisch für die Snacks, Würfelwürfe und die sorgfältig bemalten Minis.

Es gibt oft zwar bereits digitale Lösungen, diese beschränken sich aber oft auf Laptops oder sind nur unter einem kostenpflichtigen Abo abrufbar. Außerdem ist es größtenteils schwer bei den offiziellen Anbietern fremde sogenannte *Homebrew*-Mechaniken und Items hinzuzufügen. Dies soll bei unserem Spiel soweit möglich vereinfacht werden, sodass unsere Spieler nicht erst kompliziert ein Item konfigurieren müssen und es einfügen müssen, damit es verwendbar wird. Spieler sollen frei entscheiden können, ob sie die Fähigkeiten eines solchen Gegenstands einfach in der Beschreibung erläutern oder sich die Mühe machen wollen, die Mechanik vollständig in das Spiel zu integrieren. Beide Wege sollen dabei gleichermaßen intuitiv sein und die Funktion der Waffe ähnlich übersichtlich darstellen.

Wenn all diese Aspekte fertiggestellt sind, ist das nächste Ziel nach dem Komfort und Platzsparen, die Immersion des Spiels zu erhöhen. Der erste Part hierbei wird es sein, eine 3D-Karte zu erstellen, welche das aktuelle Schlachtfeld, den Dungeon oder das aktuelle Areal in 3D darstellt und den Spielleiter interaktiv Punkte auswählen lässt, um Spieler so auf eine Regionskarte der eine genauere Karte öffnet, auf der die Spieler danach ihre Minis bewegen können. Dies setzt natürlich für alles eine solche Karte in digitaler Form voraus. Sollte der Spielleiter keine solche Karte eingestellt haben, kann er dennoch auch über das Menü sofort eine Kampfkarte seiner Wahl öffnen. Dieses Feature soll allerdings, für den Fall, dass die Spieler eine selbst gemalte Karte bevorzugen, auch ausschaltbar sein. Oberste Priorität ist der Komfort der Spieler ihr Spiel nur so weit zu digitalisieren, wie sie es sich wünschen. Unser Spiel soll sie dabei so wenig wie möglich zwingen, Elemente des Pen&Papers zu digitalisieren.

3 Gameplay

3.1 Core Game Loop

Beim Start lädt das Spiel automatisch den Character aus der Datenbank und füllt die verschiedenen Charaktereigenschaften mit den entsprechenden Informationen aus. Dann können die Spieler auch bereits loslegen und sind spielbereit. Durch Antippen der einzelnen Menüs können sie die kleinen Icons erweitern, um ausführlichere Charaktereigenschaften zu erhalten und abhängig davon in welchem Layer sie sich befinden, können sie dann auch mehr Eigenschaften bearbeiten. Auch können sie ihr Inventar verwalten und sich eigene Notizen machen, indem sie auf die jeweils anderen dazugehörigen Menüs tippen. Wenn die Spieler ihre Menüs erstmal aus dem Weg haben wollen, können sie diese durch gedrückt halten auf das Icon im ersten Layer

in 3D Objekte verwandeln und dann im Raum abstellen, der ihnen besser passt.

Auch können sie mit einer eigenen API ihren *DnD-Beyond* Charakter verwenden. Da *DnD-Beyond* nach unserem Wissensstand aktuell allerdings keine eigene öffentlich zugängliche API zur Verfügung stellt, muss der Charakter auf *DnD-Beyond* öffentlich einsehbar sein. Die Datenbank erlaubt dabei auch das Speichern mehrerer Charaktere, da diese automatisch mit einer ID versehen werden. Der Index reicht für 9.999 Charaktere pro Spieler.

Aktionen, Zauber und Feats müssen aktuell allerdings noch in das Feld eingefügt werden oder unter Notizen notiert werden, da aktuell keine Oberfläche dafür implementiert ist. Dies sollte noch implementiert werden, so wie auch die 3D Map und der die Spielleiter Ansicht.

Da diese Dinge allerdings erstmal auch eine Multiplayer Verbindung bedingen, um ihre Sinnhaftigkeit zu erfüllen wurden diese Dinge noch nicht implementiert, allerdings ist ihre Konzeption zumindest in Teilen bereits vollzogen.

3.2 Steuerung

3.2.1 Allgemeine Steuerung

Im Idealfall ist das Spiel vollständig mit Handbewegung steuerbar und bedarf lediglich die HoloLens. Das gedrückt halten eines Menüs verwandelt es in ein 3D Item, das durch den Raum gezogen werden und abgelegt werden kann und dann beim Antippen alle Informationen anzeigt. Erneutes Doppeltippen des 3D Objekts soll dieses dann wieder verschwinden lassen und stattdessen wieder das vorherige HUD-Menü erscheinen lassen.

Die Booleschen und Zahlenwerte sollen mit der Hand manipuliert werden. Die Manipulation von Textwerten soll durch Laden aus der *DnD-Beyond* API oder durch Einlesen des Textes über die Kamera der HoloLens passieren.

3.2.2 Kartensteuerung

Die generierte Karte soll durch auseinander ziehen und zusammen ziehen von Daumen und Zeigefinger vergrößert oder verkleinert werden. Durch langes Antippen kann die Map dann verschoben werden und mit der zweiten Hand waagrecht gedreht werden, wenn die Karte deaktiviert werden soll, kann der Spielleiter die Karte gedrückt halten und nach oben wischen. Durch Antippen und links und rechts wischen wird die nächste Map in der Rotation geladen und generiert. Durch Antippen eines Quadrats wird es dann

möglich sein, auch seine eigenen Figuren zu platzieren und über die Karte zu bewegen.

3.2.3 PC Steuerung

Für das einfachere Debuggen und weil auch nicht jeder eine HoloLens zur Verfügung hat, sollte das Spiel so konzipiert sein, dass das Menü und die Map auch mit Maus und Tastatur anzeigbar ist. Dabei simuliert der Mausklick ein Antippen mit dem Finger. Das Mausrad wird dann für eventuelle Drehbewegungen und Zooms verwendet.

3.3 Der Spieler

Die Spieler können ihre Charaktere entweder aus *DnD-Beyond* importieren, ihren auf Papier geschriebenen Charakter einscannen oder die Werte komplett selbst anpassen und daraus einen Charakter erstellen. Der Spieler kann mit anderen Spielern in eine Session gehen und so eine Party starten. Dabei soll dann einer der Spieler den Spielleiter übernehmen und ein erweitertes HUD haben, mit dem er weitere Optionen hat für die Session um ein vorher importiertes Kartenset zu laden und NPCs auf diesen zu platzieren. Innerhalb dieser Session hat der Spielleiter als eine Art Admin auch eingeschränkte Rechte die Charaktere der anderen Spieler zu beeinflussen durch das Zuweisen von Status Effekten zum Beispiel.

3.3.1 Der Mitspieler

Jeder Spieler hat Zugriff auf das Standard HUD mit der Ansicht über einen Charakter. Auch der Spielleiter hat diese Ansicht, weil es grade bei kleinen Gruppen auch dazu führen kann, dass der Spielleiter auch gleichzeitig einen Charakter mitspielt. Die Ansicht enthält Informationen über den Charakter, das Inventar, Notizen und ein Menü für Aktionen und Zauber des Charakters. Diese Informationen

4 System

Das Spiel soll irgendwann auf den gängigsten VR/AR fähigen Geräten funktionieren und laufen um eine möglichst breite Masse an Spielern zu locken. Das primäre Ziel ist allerdings erstmal das Spiel auf der HoloLens 2 nutzen zu können. Somit ist die HoloLens 2 unsere aktuelle primär fokussierte Plattform. Wenn der Launch auf der HoloLens 2 erfolgreich ist und mindestens

den Mehrspieler implementiert hat, kann begonnen werden das Spiel auf andere Plattformen zu portieren.

Für den Server der Datenbank reicht für die Anfänge der lokale Host. Sollte allerdings in Zukunft auf einen global verfügbaren Server zugreifen, dafür muss die Datenbank allerdings zuerst auch in der Middleware eine Zugriffsbeschränkung und Spielerverwaltung haben, damit jeder nur seine eigenen Charaktere erreichen kann. Zudem muss die Datenbank in diesem Fall noch deutlich bessere Sicherheitsvorkehrungen erhalten. So sollte eine erhaltene ReST-Anfrage strenger validiert werden und auf eventuell schädliche, versteckte links oder andere Daten überprüft werden.

Der Multiplayer soll in Zukunft nur über das lokale Netzwerk verfügbar sein, da es uns explizit darum geht, Spieler für Pen and Paper auch weiterhin real zusammenzubringen. Deswegen haben wir uns gegen einen globalen Multiplayer entschieden und werden nur einen Multiplayer im lokalen Netzwerk nutzen, dafür wird ein Laptop oder PC reichen der als temporärer Server den Datenaustausch zwischen den Spielern übernimmt.

Das Spiel braucht somit nur etwa 25 GB Speicher auf dem PC zum Installieren des Spiels, und keine weiteren besonderen grafischen Anforderungen, sodass jeder PC der Windows starten kann und laufen lassen kann, auch unser Spiel spielen kann.

5 Zielgruppe

5.1 Spaß für Jung und Alt

Die Hauptzielgruppe unseres Spiels wird alterlich sehr unterschiedlich sein. Daher ist es wichtig eine intuitive Steuerung für Personen jeden Alters zu nutzen. Damit die Steuerung von allen möglichen Menschen verstanden wird, auch Eine UI die zu viel Text enthält wird vielleicht die Millenials nicht stören, da diese solche UIs auch aus den Zeiten der 90er und 2000er Jahre in Internet Seiten kennen. Doch auch diese und spätestens die Ersten der GenZ sehen eine Intuitive UI ohne viel Text und nach gewohnten Mustern. Somit ist es zwingend erforderlich Bilder sprechen zu lassen statt Text. Komplette auf Text und Zahlen verzichten wird nicht möglich sein, da Pen and Paper Systeme enorm Groß sind und man kaum alles mit Bildern eindeutig betiteln kann. Wie zum Beispiel die Skills. Schleichen und arkanes Wissen mögen zwar gut visualisierbar sein. Schwieriger wird es aber bei Akrobatischen und athletischen Fähigkeiten, diese so zu trennen, dass sie eindeutig sind

und das Icon nicht zu gross ist.

5.2 Wer sind unsere Spieler?

Unsere Spieler werden wohl vor allem eines sein: Kreativ! Wer Pen and Paper Systeme wie Dungeons and Dragons spielt ist Text gewöhnt, er ist motiviert ein komplexes Regelsystem zu lernen, weil es ihm eine fantastische Welt eröffnet, Geschichten erzählen und spielen lässt. Eigene und fremde Ideen entdecken lässt und in fremde Welten tauchen lässt. Ohne Kreativität wäre Dungeons and Dragons nur eine aneinander Reihung von Würfel Würfeln. Daher sollten wir beim Entwickeln unserer Applikation darauf achten, diesen kreativen Freigeistern auch nicht die Möglichkeit wegnehmen, ihre Kreativität in ihrer Kampagne auszuleben und Regeln und Welten von bereits vorhandenen Systemen anzupassen und an die eigenen Bedürfnisse zu verbessern. Denn von dieser Freiheit lebt ein Pen and Paper und so auch unser Spiel.

6 Grafik und Sound

In diesem Abschnitt werden die zentralen Grafiken vorgestellt, die im Spiel verwendet werden, sowie ihre Bedeutung und Platzierung im Design.

6.1 Attribute

Zu aller erst werden die einzelnen Attribute eines Charakters grafisch angezeigt durch ein dazu passendes Icon. Diese Attribute beeinflussen einen Charakter und seine einzelnen Skills direkt oder indirekt durch Rettungswürfe oder Rollenspielaspekte.



Stärke: Stärke steht für physische Kraft und beeinflusst die Traglast, Nahkampfangriffe und andere physische Aktionen.



Geschicklichkeit: Die Geschicklichkeit bestimmt die Beweglichkeit und Reflexe eines Charakters. Sie beeinflusst die Charakterini-

tiative und viele Fähigkeiten die zur Bewegung notwendig sind.



Konstitution: Die Konstitution steht für die Gesundheit eines Charakters und bestimmt essenziell mit wie gut man Giften und einflüssen wie Kälte und Hitze widerstehen kann. Auch beeinflusst sie die Lebenspunkte eines Charakters.



Intelligenz: Die Intelligenz repräsentiert den Wissensstand und das logische Denken eines Charakters. Sie beeinflusst lernbezogene Fähigkeiten und Zauber-Fähigkeiten bestimmter Klassen.



Weisheit: Die Weisheit repräsentiert Wahrnehmung und Intuition. Sie beeinflusst Fähigkeiten wie Medizin, Überleben und bestimmte Zauber.



Charisma: Dieses Attribut repräsentiert die Ausstrahlung und Überzeugungskraft eines Charakters. Es beeinflusst soziale Interaktionen und bestimmte Fähigkeiten wie Verhandeln oder Täuschen.

6.2 Grafiken für Spielzustände (Conditions)

Die folgenden Grafiken stellen verschiedene Bedingungen oder Zustände dar, die auf Charaktere im Spiel angewandt werden können. Jeder Zustand wird durch eine Grafik illustriert, um die Benutzerfreundlichkeit und Verständlichkeit zu erhöhen.

Dabei gibt es im Spiel folgende Zustände die ein Spieler erhalten kann:



Blinded: Der Zustand eines geblendeten Charakters, wodurch

dessen Sicht stark eingeschränkt wird. Dies kann Einfluss auf die Aktionen und Wahrnehmung haben.



Poisoned: Dieser Zustand stellt einen vergifteten Charakter dar. Der Charakter erleidet schrittweise Schaden oder wird in seinen Werten geschwächt.



Restrained: Zeigt einen Zustand begrenzter Bewegung, in dem der Charakter gefesselt oder anderweitig unbeweglich gemacht wurde. Angriffe gegen ihn haben häufig Vorteile.



Exhaustion: Die Erschöpfung eines Charakters, der durch Beeinträchtigung mehrerer Werte schrittweise geschwächt wird (z.B. Geschwindigkeit oder Lebenspunkte, Attribute, Skills).



Frightened: Dieser Zustand symbolisiert die Angst eines Charakters, wodurch seine Bewegungsfreiheit und sein Verhalten eingeschränkt werden können.



Grappled: Der Zustand zeigt einen festgehaltenen Charakter, der sich nicht frei bewegen kann, bis er sich befreit.



Charmed: Zustände unter dem Einfluss äußerer Kräfte (z.B. Verzauberung), wobei der Charakter möglicherweise nicht frei agieren kann.



Paralyzed: Vollkommene Bewegungsunfähigkeit, wobei der Charakter keinen Widerstand leisten kann.



Invisible: Dieser Zustand macht den Charakter für Gegner unsichtbar, wodurch Nah- oder Fernangriffe erschwert werden.



Deafened: Darstellung der Taubheit eines Charakters, die es schwierig macht, akustische Signale wahrzunehmen.



Unconscious: Ein bewusstloser Charakter ist kampfunfähig und anfällig für Angriffe.



Incapacitated: Zeigt einen Zustand der völligen Handlungsfähigkeit, bei dem keine Aktionen ausgeführt werden können.



Prone: Der liegende Zustand eines Charakters, der seine Manövrierfähigkeit und seinen Verteidigungswert verringert.



Stunned: Ein betäubter Charakter ist nicht in der Lage, sich zu bewegen oder auf Aktionen anderer zu reagieren.

6.3 Weitere Icons

Zudem gibt es noch einzelne andere Grafiken, die wir integrieren wollen, um immer mehr Text zu ersetzen und bildlich mit den Spielern zu sprechen.



Rüstungsklasse: Die Rüstungsklasse zeigt die Verteidigungsfähigkeit eines Charakters an. Je höher der Wert, desto schwieriger ist es, den Charakter zu treffen.



Expertise: Ein Status den man durch Klassen einigen Skills zuweisen kann um den Proficiency Bonus gleich zweimal statt nur einmal dazu addieren kann.



Lebenspunkte: Das Herz wird prozentual gefüllt abhängig vom gesamten HP Anzahl zu der aktuellen HP Anzahl.



Initiative: Zeigt die Reihenfolge und Reaktionszeit von Akteuren im Spiel an.

7 Finanzierung

eurosymDas gesamte Projekt hat nicht das große Geld oder große Gewinne als Plan oder Konzept. Es sollte stets beachtet werden. Somit ist auch die Arbeit am Projekt aktuell eine rein ehrenamtliche Beschäftigung. Allerdings werden gewisse Kosten entstehen zum Bereitstellen der Datenbank und auch für Lizenz gebühren durch die Nutzung von Unity.

Da aber sicher nicht jeder diesen Service zwingend braucht, lohnt es sich eventuell, eine Grundversion anzubieten, mit einer kleinen Anleitung zum Erstellen einer eigenen Datenbank vor Ort, zum eigenen Gebrauch mit Freunden, welche kostenlos sein kann.

Zusätzlich kann man den Zugriff auf einen globalen Server abonnieren und

für 2 € pro Monat unsere Kosten zum Instandhalten des Servers decken. Weiter kann man einen Rabatt anbieten, wenn eine ganze Gruppe zusammen den Server nutzen will. Man könnte so zum Beispiel für 5 € einen Zugang für 6 Personen anbieten. Der Rabatt ist möglich weil, a: die meisten Gruppen meist aus 4 bis 5 Personen bestehen, nur manchmal auch eine 6 Person dazu kommt und b: die Kosten der Wartung nicht gleich zur Spielerzahl steigen, sondern weitaus langsamer ansteigen.

Die zweite Finanzierung wird dazu genutzt die App zu verbessern und den Entwicklern für ihre Arbeit Anerkennung zu geben. So sollen Spieler die Möglichkeit bekommen Spenden an die Entwickler zu senden. Hierbei sollen sie auch die Möglichkeit haben eine Einzelspende zu geben oder eine wiederkehrende Spende zu geben. Bei wiederkehrenden Spenden, sollen Spieler, nochmals unsere Dankbarkeit erhalten und ab einem monatlichen Betrag von über 2 € als Spende, ebenfalls einen Datenbankzugang erhalten für die Dauer der Spende.

8 Schlusswort

8.1 Der aktuelle Stand des Projekts

Der aktuelle Stand des Projektes ist in etwa kurz vor Abschluss des Abschnitts *Der Mitspieler* im Punkt *Entwicklung* zu verordnen. Vieles der dort genannten Dinge sind bereits integriert und benötigen nur noch einen gewissen Feinschliff. Nach diesen Änderungen sollte das Projekt in die nächste Phase gehen können. Der kritischste noch fehlende Punkt ist das Verknüpfen, der bereits erstellten und im Projekt eingefügten Icons und Grafiken, mit den GameObjects. Dies ist leider aus Zeitgründen nicht mehr gelungen, da die Icons erst kurz vor Ende des Projekts hinzugefügt wurden.

8.2 Die Zukunft

Stand jetzt wird das Projekt wahrscheinlich zu großem Teil neu aufgesetzt, da keiner im Team zu Hause eine HoloLens oder andere AR Brillen hat. Allerdings ist eine Portierung für PC und Handheld AR denkbar und wird wohl weiter in diese Richtung entwickelt. Es ist allerdings fraglich, wer nach dem Semester noch dabei mithilft und ob das Projekt nicht erstmal pausiert wird aus zeitlichen Gründen der Teammitglieder. Alternativ kann eine Basis für weitere AR/VR Semester geschaffen werden, sodass andere Studenten dieses Projekt nicht wieder von vorne beginnen müssen, sondern auf das bisher geschaffene aufbauen können und dieses Projekt so erweitern können.

Im GitHub wird dafür eine Kontaktmöglichkeit eingerichtet welche allerdings wohl erst nach dem 15.03.2025 dort zu finden sein wird.