

Protokoll am 03.05.2021

Anwesenheit:

Alle da

1. Tagespunkt:

- GitLab - Bis jetzt 8 Sachen (alles)
- Ihor - bisschen knapp hochgeladen (deswegen noch nicht gesehen)
- Grafische Vorstellung vorhanden
- Grober Einblick in die Funktionalität vorhanden
- Spielregeln vorhanden

Anmerkung: In der Spielanleitung sind manche Details ein wenig versteckt.

2. Tagespunkt - Produktvision:

Rausgestrichen:

- Revenue Streams
- Cost Factors
- Channels
- Business Goals

Drinnen:

- Target Group
- Needs
- Competitors
- Product

Target Group:

(Was ist unsere Zielgruppe?)

- Leute, welche Interesse, an dem Spiel haben
- Privatperson zur Unterhaltung
- Leute die eine Moderne Variante des Brettspiels haben wollen
- Tester/KI Forscher
- Modder
- Gelegenheitsspieler/Casuals
- Leveldesigner (Kartenbastler)

Needs:

(Welche Probleme wollen wir lösen?)

- Zeitvertreib/Spielspaß
- Großflächige KI Tests/Wegfindungsstrategien
- Training / Üben des Spielablaufs
- Testen/Forschung der KI
- Digitale Umsetzung des Spiels
- komfortable/ansprechende Spielversion
- Erweiterbarkeit

Product:

(Wie setzen wir die Sachen aus Needs um)

- Consolenmodus
- Modularität/Erweiterbarkeit über Schnittstellen
- Benutzerfreundlichkeit, Übersichtlichkeit, Intuitiv
- Schöne grafische Umsetzung
- Trainingsmodus mit Vorschlägen
- Gute Performance (Performant)
- Kommandozeilenmodus

Competitors:

(Wer sind unsere Konkurrenzen?

Was sind ihre Schwächen?)

- Schwächen:

- KI schwach umgesetzt
- keine Schöne grafische Umsetzung
- kaum Einstellungsmöglichkeiten
- Steuerung schlecht
- lange Lade-/Reaktionszeit

- Stärken:

- angenehme Menüführung

Vision:

(Was der Grund, um das Spiel zu machen?)

- Tim Kretzschmar:

"Mecha Wars ist ein Freizeit- und Gelegenheitsspiel, dass dank der Modularität vom Kunden selbst erweitert werden kann. Besonderen Wert legen wir darauf, dass die Umsetzung effizient gestaltet ist und somit eine hohe Benutzerfreundlichkeit gewährleistet wird."

- Konstantin Blechschmidt:

"Mecha Wars ist eine digitalisierte, intuitive und Benutzer freundliche sowie grafisch ansprechende Version von RoboRally, welche eine performante und komplexe KI vorweist."

- Marc Uxa:

"Mecha Wars ist ein leicht zu verstehendes (Benutzerfreundlichkeit), aber dennoch forderndes taktisches, digitales Brettspiel mit einen Trainingsmodus, mit einer ansprechenden Grafik, aber dennoch guter Performance, mit Mod Support und einer modernen Aufmachung."

- Christoph Pascal Ahlner:

"Mecha Wars ist eine Computerspielversion des Brettspielklassiker "RoboRally", welche erfahrene Spieler, Neulinge oder auch KI-Begeisterte Spieler mit seinem benutzerfreundlichen und ansprechenden Design mitreißt und dabei von jeden nach Belieben erweitert werden kann."

- Antonial Swiridoff:

"Mecha Wars ist eine performante, grafisch ansprechende Version des Spiels Robo Rally, in dem man auf verschiedenen Spielbrettern gegen KIs mit unterschiedlichen, einstellbaren Strategien spielt. Das Spiel kann auch nur mit KIs abgelaufen, so dass die unterschiedlichen Strategien veranschaulicht und analysiert werden können.

- Bernhard Oesen:

"Mecha Wars ist eine Software, die zum einen als ein Spiel zur Unterhaltung, und zum anderen als Werkzeug zum Testen und Forschen mit verschiedenen KIs dienen soll.

Der Unterhaltungspart sollte eine klassische Spieloberfläche bilden, ansprechend sein und den Spieler weder unter/ noch überfordern.

Der Forschungsteil sollte einen tieferen Einblick in die Softwarearchitektur geben und dem Benutzer die Möglichkeit geben, neben der Simulation von verschiedenen Routen und Abläufen, sehr nah an der Spiellogik."

- Ihor Charnozhytskyi:

"Mecha Wars ist ein benutzerfreundliches Spiel, mit guter KI, um gern Zeit mit Freunden zu verbringen oder allein zu spielen."

- Mark Fiedler:

"Mecha Wars ist ein ästhetisch ansprechendes Spiel, welches den Einstieg & das Üben für Anfänger ermöglicht, wie auch Herausforderungen für Profis im Spiel RoboRally stellt. Wir werden eine KI umsetzen welche sich für Tests und Forschung eignet.

Des Weiteren wollen wir interessierten Menschen die Möglichkeit geben sich auszutoben und das Spiel für sich weiter zu entwickeln."

- Gemeinsame Formulierung:

"Mecha Wars setzt das Brettspiel "Robo Rally" grafisch ansprechend und intuitiv benutzbar als Videospiel um. Der Spieler kann seine Fähigkeiten gegen KI's trainieren und auf eine Plattform zur Analyse verschiedener Strategien zurückgreifen."

Fazit:

Produktvision abgeschlossen