Entwicklungsprozess:

Zu Beginn des Entwicklungsprozesses haben wir erstmal Ideen gesammelt, welche Spiele uns beide interessieren und welche Art von Spielen wir uns ungefähr vorstellen würden. Dabei kamen wir mit Story-basierten Spielen, Kooperativem Gameplay und Leagcy-Spielen schnell auf einen Nenner. Allerdings wollten wir versuchen, das Spiel in seiner Komplexität und den benötigten Materialien möglichst gering zu halten, um auch „Casual Brettspieler“ abzuholen.

Als nächstes haben wir uns nähere Gedanken zu einzelnen Systemen und Komponenten unseres Spiels gemacht. Wir wollten auf jeden Fall einen Spielplan haben, der die Spielwelt in der man sich befindet repräsentiert. Für die Fortbewegung auf diesem haben wir uns dann für Hex-Felder entschieden, da diese übersichtlicher als Felder mit flexiblen Größen sind und nicht das Problem von diagonalen Bewegungen bei quadratischen Feldern mit sich bringen. Ein schwierigerer Punkt war die Möglichkeit der Spielergruppe, sich auf dem Spielplan aufzuteilen. Grundsätzlich war der Plan eine gemeinsame Bewegung (in einem Schiff, siehe Setting). In der ersten Hälfte der Entwicklung wollten wir allerdings noch ein Beiboot einführen, mit welchem sich 1-2 Spieler von der Hauptgruppe trennen könnten um separat die Welt zu erkunden. Diese Idee haben wir dann aber verworfen, da dadurch viel Downtime für die nicht aktiven Spieler entstehen würde und der Mehrwert dieses Features nicht allzu groß war. Über die Aufteilung der Orte auf der Karte haben wir uns genauere Gedanken gemacht, als die Story fast fertig war. Wir wollten, dass sich die Spieler an der Hauptmission (rote Zahlen) orientieren und haben die Nebenmissionen (grün) ungefähr entlang dieser angeordnet. In den Tests hat sich dieser Ansatz auch bewehrt. Die Welt fühlte sich für die Spieler offen an gleichzeitig kamen sie aber auch ungefähr zu den von uns vorgesehenen Zeitpunkten an die vorgesehenen Orte. Am Anfang hatten wir außerdem einen Hauptmissionsmarker geplant, der weiterbewegt wird, und mehrere Nebenmissionsmarker. Letztendlich sind die Nebenmissionsmarker allerdings weggefallen, da man jederzeit jeden Ort besuchen kann, in der App aber im Zweifelsfall einen anderen Dialog erhält.

TODO Rationen

TODO Papagei? Wichtig?

Ein weiterer Punkt war das Setting des Spiels. Dabei haben wir uns sehr früh für ein Fantasy Setting entschieden, da es viele kreative Freiheiten mit sich bringt. In einigen ersten Skizzen waren die Spielercharaktere zum Beispiel Drachen, deren Flügel, Schwänze oder Krallen zur Charakterentwicklung ausgetauscht werden könnten. Letztendlich haben wir uns dann aber für ein Piraten-/Seefahrer-Setting entschieden. Allerdings sollte die Spielwelt sich dabei nicht zu ernst nehmen und somit immer wieder Überraschungen offenhalten.  
Die bereits angesprochene Charakterentwicklung in Form von Ausrüstung für Charaktere war ein weiteres Grundlegendes System. Bei der Recherche hat sich ein eigentlich immer gleiches Muster von Rüstung (Oberkörper, Unterkörper), Helm, Waffen, Schilde,… in verschiedenem Detailgrad ergeben. Eigentlich hatten wir uns auch schon fast für ein Ähnliches System entschieden, als wir irgendwann im Games Lab saßen. Dann hatten wir allerdings so ein bisschen über Möglichkeiten für die Story geredet, wie brutal diese werden könnte und ob man einfach mal so ein Körperteil verlieren könnte. Und aus diesem spontanen Gedanken hat sich dann unser Ausrüstungssystem entwickelt: Verliert Körperteile und ersetzt diese durch neue, die ihr auf eurer Reise findet.   
Zuerst hatten wir noch zusätzliche Stats wie Lebenspunkte für die Charaktere angedacht, haben dann bei den Tests allerdings gemerkt, dass man die Körperteile wie Lebenspunkte behandeln kann und der Verlust von Lebenspunkten auch wirklich den Charakter schwächt, da weniger Körperteile zur Verfügung stehen.

Die Körperteile sind dadurch natürlich auch eng mit dem Kampfsystem verbunden. Das Kampfsystem ist auf jeden Fall der Teil des Spiels, den wir am meisten iteriert haben. Am Anfang haben wir uns erstmal angeguckt wie in anderen Spielen Kämpfe mit Würfeln ausgetragen werden, da wir beide fanden, dass Würfel sich beim Spielen „gut anfühlen“ und eine Menge Spielraum bieten.   
In unserem ersten Prototypen gab es Würfel mit verschiedenen Raritäten in verschiedenen Farben (an Systeme aus RPGs angelehnt mit Common = Grau, Rare = Blau, Epic = Lila, Legendär = Orange,..). Die Würfel hatten dabei verschiedene Werte, ein Grüner Würfel hatte z.B. die Seiten 1|2|2|3|3|4 während ein lila Würfel 3|3|4|5|6|6 oder ein besonders riskanter roter Würfel -3|-1|0|1|3|6 zeigen würde. Die Charaktere erhielten dann durch verschiedene Körperteil-Karten bestimmte Würfel. Im Kampf wurden diese geworfen um den Kampfwert des Gegners zu bestimmen. Dieser sollte in verschiedenen Iterationen entweder fest gesetzt, von der zugehörigen App angegeben(und dadurch pseudo-zufällig berechnet) oder ebenfalls durch Würfel bestimmt werden.   
Bei unseren Tests fielen uns dann allerdings recht schnell einige Probleme auf:  
\_Man benötigt sehr viele Würfel, wenn diese in verschiedenen Raritäten und mehrmals gebraucht werden.  
\_ Lediglich gegen einen Gegner mit einem gewissen Kampfwert anzutreten brachte sehr wenig Spielerinteraktion mit sich, da jeder einfach das Ziel hatte möglichst viel zu würfeln.

In der nächsten Iteration verfolgten wir einen stark abgeänderten Ansatz. Wir führten drei Gegnertypen ein: Monster (grün), Menschen (rot) und Maschinen (gelb). Die Symbole der Gegnertypen waren ebenfalls auf den Würfeln der Spieler abgebildet. Dabei gab es ausgeglichene Würfel mit 2 Symbolen jedes Typen, aber auch Würfel, die besonders gut gegen einzelne Typen waren (zeigten also häufiger das Symbol). Im Kampf standen die Spieler dann beispielsweise einem Menschen stärke 5, einem Monster stärke 3 und einer Maschine Stärke 2 entgegen. Alle Spieler würfelten Gleichzeitig mit ihren 4 Würfeln (+ durch die Körperteile erhaltene Zusatzwürfel). Hatte ein Spieler genügend Symbole eines Typen gewürfelt, um einen Gegner zu besiegen konnte er mit Würfeln aufhören. Ziel war es als 4 Spieler nach 3 Würfen (für jeden) alle Gegner (1-4) zu besiegen. In der ersten Version konnte man in Wurf 2 und 3 lediglich alle Würfel neu werfen, nach kurzer Zeit änderten wir es allerdings zu einem Kniffel-Ähnlichen Prinzip um, bei dem Würfel aus vorherigen Würfen aufgehoben werden konnten.  
Das System funktionierte schon um einiges besser als das erste, brachte allerdings folgende Vor- und Nachteile mit sich:  
\_ Die Spielerinteraktion war verbessert, da man sich durch das parallele Würfeln absprechen musste, wer sich auf welchen Gegner konzentriert.  
\_ Es gab einen Spieler mit ausgeglichenen Würfeln und jeweils einen der gegen einen der drei Typen bessere Würfel hatte. Das fanden wir sinnvoll, damit sich die Charaktere einzigartiger anfühlen, letztendlich hat sich dadurch der Fokus und die Absprache im Kampf eher erübrigt.   
\_ Es wurden immer noch ziemlich viele Würfel benötigt.

Im nächsten Schritt behielten wir das Kniffel-Ähnliche und gleichzeitige Würfeln bei, änderten allerdings grundlegend die Funktion der Körperteil-Karten. Sie erhielten nun eine Würfelkombination und einen zugehörigen Effekt, der ausgelöst wurde, wenn die Kombination gewürfelt wurde. Inspiration dafür waren also fast schon eher klassische Fighting Games mit ihren Tastenkombinationen, als klassische Systeme aus Brettspielen. Die Würfel zeigten von nun an alle 2x blau|blau|2x rot|rot|weiß|schwarz. Jeder Spieler erhielt 5 dieser Würfel. Die Gegner hatten keine bestimmten Typen mehr, dafür aber Lebenspunkte die es auf 0 zu verringern galt. Ein Kampf galt als gewonnen, wenn es nach den 3 Würfen gelang alle Gegner zu besiegen.  
Das neue System brachte viele neue Vorteile mit sich:  
\_ Die Effekte der Karten baten sehr viel mehr Freiheit als die stumpfen Kampfwerte der vorherigen Systeme. So konnte man z.B. mehreren Gegnern Schaden zufügen, den Schaden anderer Spieler einen Multiplikator verleihen oder den Effekt durch das abwerfen einer Körperteil-Karte noch verstärken. Durch die verschiedenen Wahrscheinlichkeiten eine gewisse Kombination zu würfeln, konnte man das System außerdem gut ausbalancieren. (Zu diesem Zweck haben wir auch eine Excel Tabelle mit möglichen Kombinationen und Wahrscheinlichkeiten und ein Python-Tool, welches das Beiseitelegen von Würfeln mit einberechnet, erstellt.)  
\_ Durch das gleichzeitige Würfeln konnte man sich teilweise absprechen, wie viel Risiko man eingehen musste, an sich machte es das System aber eher unübersichtlich.  
\_ Es waren „nur noch“ 20 Würfel nötig.  
\_ Man hat Kämpfe meist hart gewonnen oder hart verloren. Kein wirklicher Mittelweg.

In der finalen Form des Kampfsystems änderten wir lediglich das gleichzeitige Würfeln ab. Man würfelte nun nacheinander, was die Anzahl benötigter Würfel auf 5 reduzierte und den Ablauf übersichtlicher machte. Dadurch entstand zwar mehr Downtime für die Spieler, bei den Tests merke man aber, dass man durch die kooperative Natur des Spiels auch bei den anderen mitfieberte und versuchte diesen zu helfen. Außerdem musste man nun nichtmehr gewinnen oder verlieren, sondern insgesamt alle Gegner besiegen. Ausschlaggebend für die danach erhaltene Belohnung/verlorenen Körperteile war dann die Anzahl gespielter runden. Das ganze wird einfach von der App erfasst und ausgewertet.

Parallel zu den Kämpfen war das Erzählen einer von den Spielern beeinflussten Story Kernaspekt unseres Spiels. Da solche Branching Narratives schnell unübersichtlich werden und eine Menge Planung benötigen haben wir von Anfang an Twine benutzt (Auf Empfehlung von Prof. Wilhelm). Damit konnten wir Dialoge mit Entscheidungsmöglichkeiten für die Spieler einfach planen. Die Dialoge haben wir dabei jeweils Orten in der Spielwelt zugeteilt, an denen diese ausgelöst werden. Besuchte man einen Ort auf dem Spielplan sollte man das entsprechende Symbol in der App anklicken, um den Dialog zu triggern.   
Zuerst haben wir einfach angefangen drauf los zu schreiben, um irgendwie eine Abenteuergeschichte mit Piraten-Fantasy Flair zu erschaffen. Nach einiger Zeit ist uns aber klar geworden, dass wir uns erstmal einen groben Ablauf und Rahmen für die Story überlegen sollten. Nachdem wir die Grundlegende Struktur festgelegt hatten haben wir uns auch relativ gut an diese gehalten.  
Beim Erstellen der parallelen Handlungsstränge merkten wir, dass dies ein sehr großer Aufwand ist und wir die Geschichte an gewissen Punkten immer mal wieder auf einen gemeinsamen Punkt hinführen mussten. Hinzu kamen die charakterspezifischen Entscheidungen, die wir von Vornherein einbauen wollten. Da man sich als Gruppe immer zusammen bewegte und zusammen Kämpfte sollten die charakterspezifischen Dialogoptionen den Spielern mehr Individualität geben.

Bezüglich der Story spielte der digitale Anteil des Hybriden Spiels auch die größte Rolle. In der Vergangenheit haben andere Brettspiele es zwar auch geschafft Geschichten über die Verkettung von Spielkarten oder dicke Story Hefte, bei denen man folgende Seiten heraussuchen muss, zu erzählen. Mit einer App brauchten wir all das nicht und konnten Unity und das Dialogue System for Unity aus dem Asset-Store nutzen. Durch dieses konnten wir unser Twine Dokument einfach importieren. Außerdem hatte man den Vorteil im Vergleich zu reinen Brettspielen, im Hintergrund Variablen bei gewissen Entscheidungen zu setzen, die im späteren Spielverlauf wieder relevant wurden. Die Sprachausgabe der Dialoge, die wir seit Beginn der Entwicklung immer als Spielerei im Hinterkopf hatten, war mit dem System auch noch zu realisieren. Ansonsten bedurfte die App recht weniger Iterationen (nur zu versuchen, diese auf einem Mac zum laufen zu kriegen, hat einige Nerfen gekostet…). Letztendlich mussten nur noch die ganzen Platzhalter durch Grafiken für die NPCs in der Story und die Gegner in den Kämpfen ersetzt werden.

Ein Thema über das wir uns immer wieder Gedanken gemacht haben, waren die Win- und Loose-Conditions unseres Spiels. In einigen kooperativen Brettspielen muss man nach dem Verlieren eines Szenarios dieses erneut spielen, was sehr repetitiv werden kann. Andere Spiele kann man quasi nicht verlieren, sondern lediglich ein gutes oder schlechtes Ende erreichen. Manche kooperative Spiele bringen außerdem trotzdem kompetitive Elemente zwischen den Spielern ein (wer ist der beste Held). Das wollten wir allerdings vermeiden. Letztendlich haben wir unser Spiel so designt, dass man nur beim Verlust aller Körperteile(sehr unwahrscheinlich) oder bei einer Niederlage im finalen Kampf verlieren kann. Einen weiteren Ansporn liefern die Errungenschaften, die man in einem Spiel erhalten kann. Dadurch hat man neben dem Abschließen des Szenarios noch eine weitere Motivation, die Welt zu erkunden oder auch mal eher eigenartige Dialogoptionen zu wählen.

TODO Legacy Aspekt?! Körperteile übernehmen, story weiterführen, spielplan erweitern. -> nicht möglich weil zeit, passt aber noch zu unseren Grundkonzepten.