

Es wurde mit der visuellen Aufbereitung begonnen und einzelne Grafiken erstellt. Außerdem wurden UI-Elemente und Skripts ausgearbeitet.

Konzept

Handlung

Die Zahnfee hat auf dem Weg nachhause die Zähne der Kinder verloren. Sie muss diese wieder finden, andernfalls werden die Kinder ihre Geschenke nicht bekommen und hören auf, an sie zu glauben. Sie sind den Rest ihres Lebens enttäuscht und leiden an Depressionen. Um diese depressive Gesellschaft zu vermeiden, macht sich die Zahnfee auf die Suche nach den Zähnen. Sie hat eine begrenzte Zeit, denn wenn die Zähne zu lange draußen bleiben, erkranken sie an Karies und werden nutzlos. Auf dem Weg nach den Zähnen muss sie komischerweise Fragen aus dem Gebiet Medientechnologie und Informatik beantworten. Pro falsche Antwort geht ein Zahn verloren. Das Ergebnis besteht aus dem Prozentsatz der richtig angegebenen Antworten. Z.b. man beantwortet 7 von 10 Fragen richtig -> 30% der Bevölkerung leidet in Zukunft unter Depressionen.

Funktionsweise

Als ersten Schritt wird die Geschichte der Zahnfee einführend, per Text erläutert und anschließend ein Button für das Starten des Quiz-Spiels eingeblendet. Beim nächsten Schritt wird eine Frage mit vier möglichen Antwortmöglichkeiten gezeigt, bei denen nur eine stimmt. Jede Antwort kann durch Buttons bestätigt werden. Ist die Antwort falsch, wird die richtige Antwort darauf folgend gezeigt und der Zahn ist verloren. Ist die Antwort richtig, ist der Zahn vor dem Karies gerettet, die Zahnfee bekommt ihn zurück und die Nächste Frage folgt. Jede Frage muss unter Zeitdruck von 30 Sekunden beantwortet werden und jede richtige Antwort gibt eine Erhöhung des Zahn-Highscores. Das Spiel ist im Format eines Text-Adventures, Browser Game, gesteuert mit Maus bzw. Touch auf dem Tablet Auf der nächsten Seite sind Mockups erstellt worden, die einem dabei helfen sollen, sich das ganze besser vorzustellen.

Datum: 09. Jänner 2019

Projektname: Zahnfee

FEEDBACK

Zahnfee:

Feedback der anderen Gruppen an uns:

- Die Buttons „play again“ und „exit“, sind die einzigen, die auf englisch sind. Es sollte aber einheitlich sein.
- Die Farben sind gut gewählt.
- gute Animation
- Die Schrift ist etwas zu dünn, sie sollte dicker sein, um die Lesbarkeit zu verbessern.
- Der Kontrast zwischen weiß und gelb ist zu niedrig und dadurch schlecht lesbar.
- Die Animation der Schrift sollte schneller erfolgen.
- schöne Grafiken
- Geschwindigkeit der Maus erhöhen

Unity UI Elemente

Sprites:

- Zahnfee(glücklich. Traurig, mit Zähne im Gefäß, ohne Zähne im Gefäß)
- Zähne
- Sprechblase
- Überschriftdesign
- Zeitleiste

Canvas:

- Hintergrund

Buttons:

- Hilf ihr!
- Start
- Antwortbuttons
- Weiter
- Play again
- Exit

Text:

- Überschrift
- Textfelder mit Erklärtext
- Fragennummerierung
- Score
- Fragen
- Antwortmöglichkeiten

Verwendete Scripts

- SceneLoader
- DisplayCountdown
- ScoreCounter
- GameLogic
- QuestionAnimator
- SpriteAnimator
- Random Question Generator

