

Gestaltungsrichtlinien

Dieses Dokument beschreibt die gemeinsame Vision für die Gestaltung des Spiels *Man don't get angry* im Programmierprojekt.

Zielgruppe

Das Spiel richtet sich an eine breite Zielgruppe, die sowohl Gelegenheitsspieler als auch erfahrene Brettspiel-Spieler einschließt. Besonders angesprochen werden dabei Personen, welche ein Interesse an strategischen Brettspielen im Militärstil oder Spaß an klassischen Brettspielen wie „Mensch ärgere dich nicht“ haben.

- **Altersgruppe:** ab 6 Jahren
- **Benötigte Vorkenntnisse:** Grundlegende Kenntnisse der Spielregeln und das Verständnis der in unserem Spiel verwendeten Powerkarten, sowie die im Spiel verwendeten Tasten für Bewegung und Aktionen (siehe Benutzerhandbuch) werden vorausgesetzt. Sonstige bestehende Spielerfahrung ist nicht erforderlich.
- **Besondere Passung:** Unser Spiel richtet sich besonders an Spieler, die sich für Brettspiele im Stil der Bundeswehr interessieren und ein Faible für Strategie und militärische Themen haben. Die Ergänzung von Powerkarten bringt einen taktischen Twist in das Spiel.
- **Barrierefreiheit:** Das Spiel erfordert grundlegende Hand-Augen-Koordination zur Bedienung mit der Maus. Zusätzlich sind mentale und visuelle Fähigkeiten notwendig, um die Geschehnisse im Spiel zu erfassen. Kognitive Fähigkeiten zur strategischen Entscheidungsfindung sind hilfreich, jedoch nicht zwingend erforderlich. Das Hören von Geräuschen oder die Unterscheidung von Farben ist für das Spielen nicht notwendig.

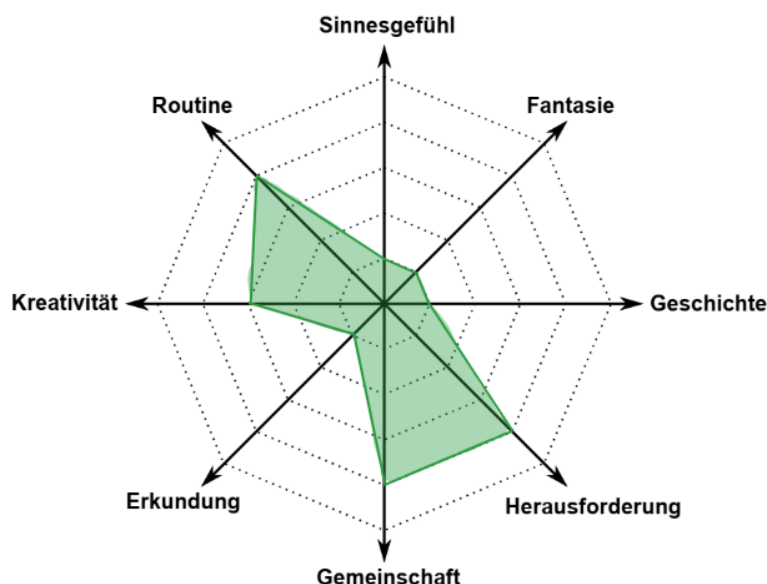
Spielerlebnis

Die Spieler schlüpfen in die Rolle einer Teilstreitkraft der Bundeswehr und führen ihre Figuren über das Spielfeld, um taktische Vorteile zu erlangen und ihre Gegner zu bezwingen. Das Ziel, alle eigenen Figuren ins Haus zu bringen, erfordert eine sorgfältige Planung und den klugen Einsatz von Bonuskarten, um die eigene Strategie zu optimieren.

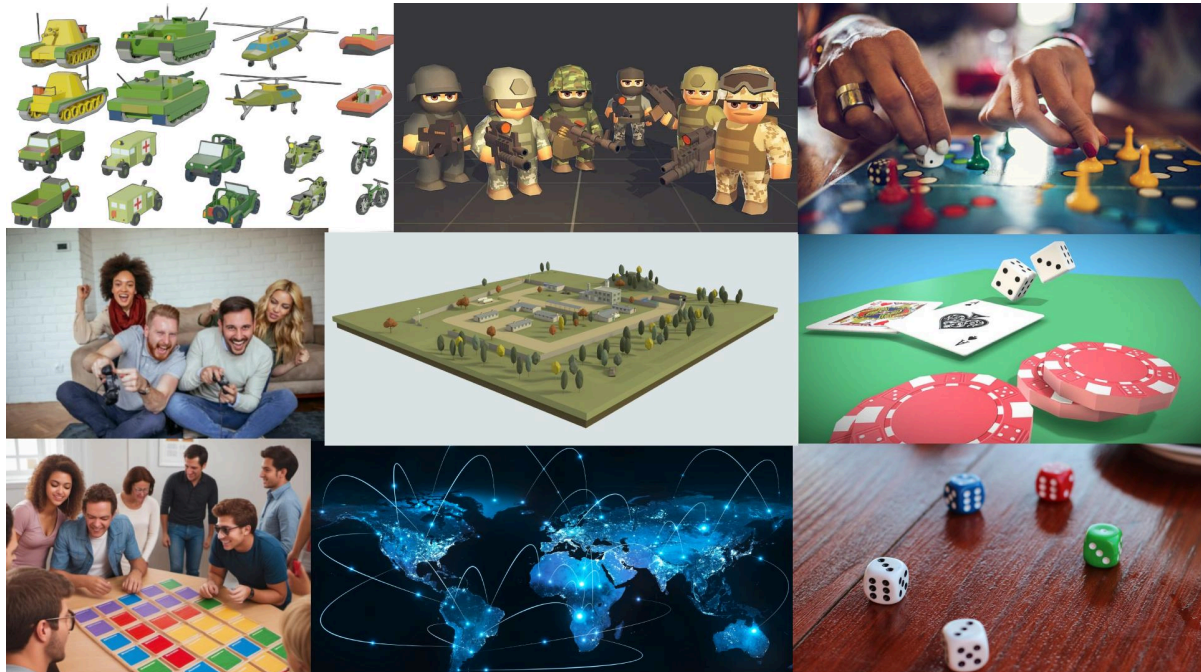
Die Bonuskarten sorgen für überraschende Wendungen und fördern das Experimentieren mit verschiedenen Taktiken. Fehlschläge werden nicht bestraft, sondern bieten Gelegenheit zur Anpassung der Strategie. Das Spiel bleibt dynamisch und ermutigt zur stetigen Verbesserung.

Visuelle und akustische Effekte heben besondere Momente hervor, wie das Einsetzen von Bonuskarten oder das Schlagen eines Gegners, was zur Spannung beiträgt, ohne überwältigend zu wirken. Der Stil des Spiels betont Klarheit und Übersichtlichkeit, wodurch eine angenehme Atmosphäre geschaffen wird, die das strategische Denken unterstützt.

Spaßkompass



Moodboard



Visuelle Gestaltung

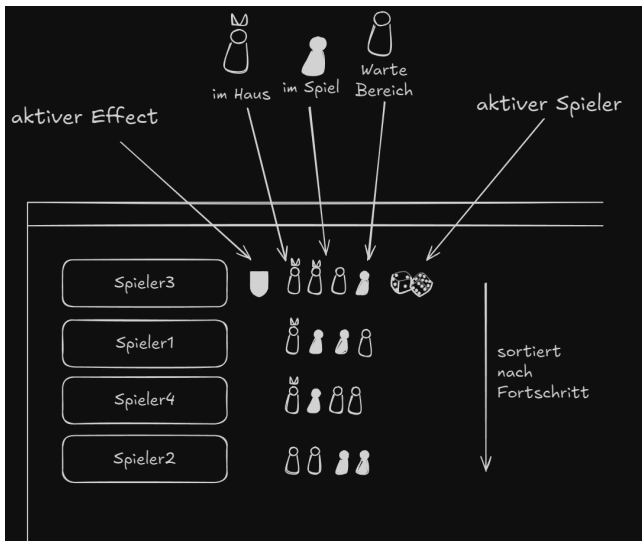
Die Spielauflösung ist variabel auswählbar in den "Videoeinstellungen".
Zudem kann unterschieden werden, ob das Spiel im Fenster- oder Vollbildmodus gespielt werden soll.

Die wählbaren Auflösungen:

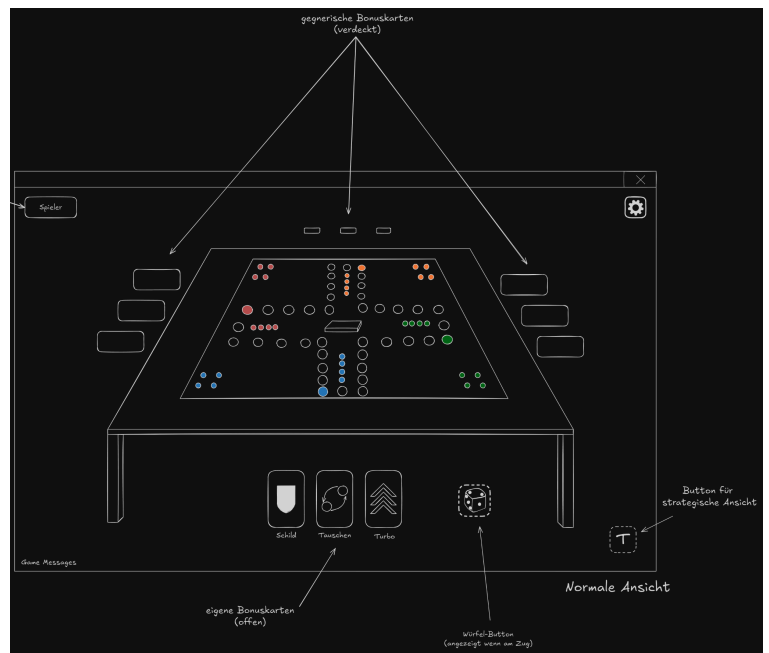
- 1920x1080
- 1600x900
- 1366x768
- 1280x720

Die Benutzeroberfläche, die während des gesamten Spiels angezeigt wird, soll den Spielern hilfreiche Informationen bieten. Zum einen wird eine Auswahl der gesammelten Bonuskarten dargestellt, zum anderen eine Übersicht der anderen Spieler oben links auf dem Bildschirm. Diese Übersicht zeigt eine Liste aller Spieler, den aktiven Spieler, die aktuellen Effekte der Spieler sowie ein Spielerranking, sodass der Fortschritt der anderen Spieler und der eigene Fortschritt auf einen Blick erkennbar sind. Zusätzlich gibt es Buttons für die Einstellungen, das Würfeln und die taktische Ansicht, die dem Spieler das Ausführen dieser Funktionen erleichtern.

Die Spielerübersicht oben links:

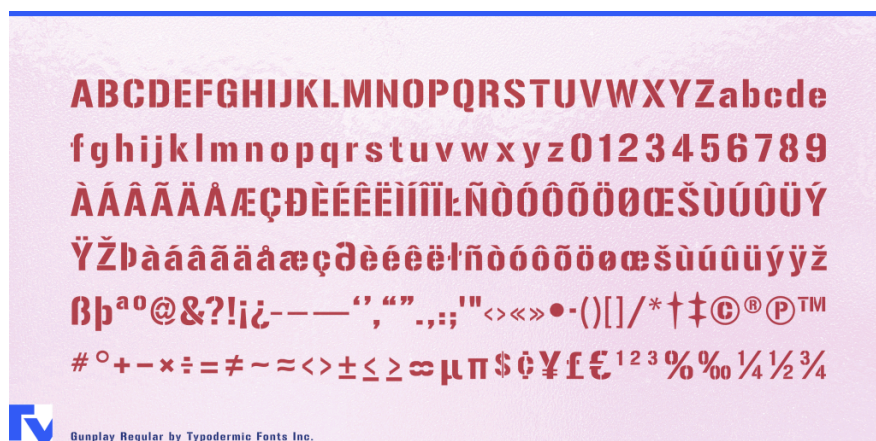


Das grobe Spiel Layout:



Schriftbild und Menüführung

Die verwendete Schriftart ist "Gunplay" in der Gewichtung Regular. Sie verbindet den spielerischen Charakter von "Mensch ärgere dich nicht" mit einem Hauch von Militärstil und unterstützt so die thematische Atmosphäre des Spiels. Die Schrift wird je nach Spielsituation in unterschiedlichen Farben eingesetzt, um die visuelle Dynamik zu betonen.



Sprache: Englisch (en_us) und Deutsch (de)

Dialoge:

- Startmenü
 - Spiel-Überschrift
 - Buttons
- Einstellungen
 - Einstellungs-Überschrift
 - Buttons
- Videoeinstellungen
 - Video-Überschrift
 - Button
 - Checkbox
 - Dropdowns
- Audioeinstellungen
 - Audio-Überschrift
 - Checkbox
 - Schieberegler
- Netzwerk Dialog
 - Textfeld
 - Buttons
- Lobby
 - Spiel-Überschrift
 - TSK-Auswahl
 - Spielernamen
 - Buttons
- Benutzeroberfläche im Spiel
 - Spieler Auflistung
 - Kartenbeschreibung
- Verbindungsabbruch
 - Beschreibung
 - Button
- Siegerehrung
 - Platzierung
 - Spielernamen
 - Statistiken

Grafiken

Bonuskarten:

