Konzeptänderungen People Bouncy:

Während wir People Bouncy programmierten, haben wir einige Konzepte zum Spielprinzip ergänzt und andere verändert oder entfernt.

Ergänzungen:

Als erstes haben wir uns dazu entschieden, dass der Wecker beim Start des ersten Levels nicht sofort losläuft, um allen Kindern die Möglichkeit zu geben, sich zu orientierten. Weiterhin haben wir kleine Striche an den Mündern der Figuren beim Husten ergänzt, da die Aktion nur mit dem Soundeffekt nicht richtig beim Spielenden angekommen ist.

Veränderungen:

Nach einigen Testläufen entschieden wir uns dazu, die Reinfolge und den Sinn der Level zu ändern.

Im ersten Level werden die People nun vergrößert dargestellt, um den Raum um sie herum kleiner wirken zu lassen. Auch haben die People so weniger Platz sich zu bewegen und es ist einfach den sich als Erreger zu verbreiten. Durch die Vergrößerung der People, sind auch der Virus über deren Kopf und die Striche beim Husten größer und somit besser zu erkennen.

Im zweiten Level haben die People nun zur Hälfte Masken auf und befinden sich auf dem Pausenhof. Hier ist die Verbreitung schwieriger, da die Masken die Flugweite reduzieren und die kleineren Personen deutlich mehr Platz haben sich zu bewegen. Hier soll nun deutlich werden, dass Masken nicht besonders viel bewirken, wenn kein Abstand eingehalten wird und zu viele die Maske nicht tragen.

Im dritten Level haben alle People Masken auf und halten so gut es geht Abstand ein. Jetzt sollte es fast unmöglich sein, sich als Erreger zu verbreiten. So soll letztendlich deutlich werden, dass nur durch einhalten von Abständen und das tragen von Masken eine Ausbreitung wirklich eingedämmt werden kann.

Wir haben bei der Entwicklung natürlich auch andere Ideen ausprobiert unsere Botschaften zu vermitteln. So haben wir auch getestet, wie es sich spielt, wenn die Masken die Wahrscheinlichkeit ändern mit der ein Virus beim Drücken der Leertaste erzeugt wird. Dies fanden wir aber wenig befriedigend, da es sich komisch anfühlt, wenn ein Drücken der Taste keine sichtbare Auswirkung hat. Selbiges gilt für den Fall, wenn Masken den People eine gewisse Wahrscheinlichkeit geben, bei einem Treffer nicht angesteckt zu werden. Der/die Spielende wird sich eher fragen, ob er/sie nicht richtig getroffen hat oder ob das Spiel fehlerhaft sei, als die eigentlich Botschaft zu verstehen. Letztendlich war eine Flugweiten Minimierung die Option, welche sich am besten angefühlt hat und auch ohne Erklärung am verständlichsten ist.

Im letzten Level reduzierten wir die Personen Anzahl auf Hannah und einen People für unsere Hauptperson. Dies taten wir, um die Dramaturgie der Szene zu erhöhen und um die Zerreißen Animation einheitlich darstellen zu können. Diese war am Ende echt ein Problem, da die People sonst immer zufällig verteilt wurden und wir so nicht einfach ein Video einbauen konnten, in welchem der Screen zerreißt. Daher entschieden wir uns für die oben genannte Szene, um eine immer gleiche Ausgangslage für das Video zu schaffen.

Entfernt:

Einige Konzepte haben wir bei unserem Prototyp erstmal ausgelassen oder entfernt, da diese entweder technisch für uns in der Zeit nicht umsetzbar waren, bzw vielleicht doch nicht in die Simulation sollten. Grafisch entschieden wir uns dazu die Richtungspfeile an den Figuren wegzulassen, da die Figuren bei uns nur in 4 Hauptrichtungen schauen können und diese klar zu erkennen sind. Beim Anstecken entfernten wir die Bedingung, dass die People sich gegenseitig anschauen müssen, um den Erreger zu übertragen, da die Figuren sich zu zufällig zu einander bewegen und drehen. Auch sind wir bei dieser Einschränkung auf das Problem gestoßen, was überhaupt passieren soll, wenn der Virus jemanden von hinten trifft. Wenn der Erreger einfach verschwindet, sieht das zum Einen komisch aus und fühlt sich zum Anderen auch falsch an. Aus diesen Gründen haben wir uns entschieden, diese Beschränkung zu entfernen.