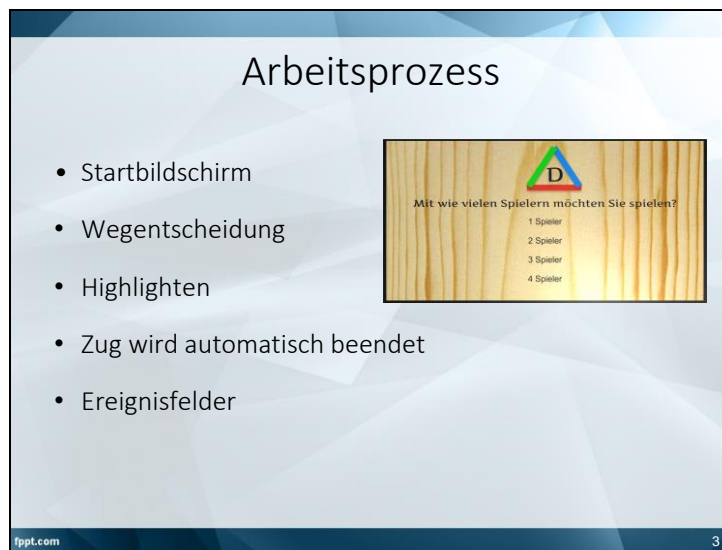


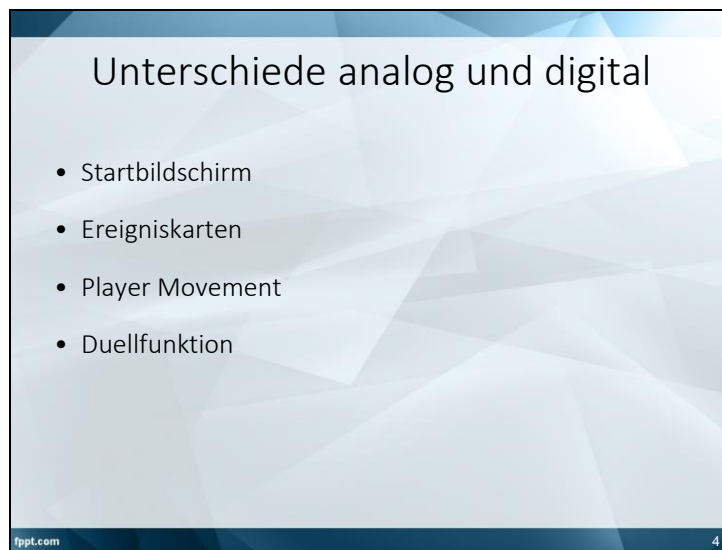
Inhalt

- Arbeitsprozess
- Unterschiede zwischen analog und digital
- Unterschiedliche Devices
- Poster
- Fazit

fppt.com 2



- Startbildschirm: Hier kann der User nun die gewünschte Spieleranzahl auswählen. Dieser entsprechend wird auch die gewünschte Zahl an Spielfiguren sichtbar.
Es gab Probleme bei der Übergabe von Variablen zwischen verschiedenen Szenen, um mit der Spieleranzahl weiter zu arbeiten.
- Wegentscheidung: Der User kann nun frei entscheiden, wohin er geht. Dabei werden die angrenzenden Felder des aktuellen Felds in einem Array gespeichert.
- Highlighten: dient dazu, die Wegentscheidung visuell zu unterstützen.
- - Zug beenden: Anfangs wurde der Zug mit einem Button beendet, mittlerweile wurde dies in den Code eingebettet so dass die nun automatisch passiert
- Ereignisfelder: Für den Prototyp wurden erstmal nur 3 Karten implementiert, z.B.: alle Spieler kehren an ihre Startposition zurück



Startbildschirm:

- ersetzt Verpackung/Haptik der analogen Version durch das Vermitteln einer Identität des Spiels.

- Logo verstärkt diesen Effekt

Bsp: Monopoly Männchen. Bietet Wiedererkennungswert zur direkten Identifikation unseres Spieles und dessen Branding. Besseres Branding = besseren Erfolg auf potentielltem Markt.

Ereigniskarten:

- waren in der analogen Version etwas "komplexer" und "wilder"

- eine Nutzen/Kosten-basierte Entscheidung, natürlich wären mehr und unterschiedlichere Karten besser

- aber die Prioritätensetzung, die wir im Verlaufe des Projektes angepasst haben den Umständen entsprechend hat diese ins Polishing gebracht.

Player Movement:

- Eine Einschränkung der Spielfigur, gerade bei elementaren Spielelementen wie das Bewegen = davon abzusehen.

Obwohl rückwärtsgehen in unserem Spiel nahezu immer schlechter ist, wollten wir den Spieler davon nicht abhalten dies zu tun.

- Nächste Frage war: Feld für Feld gehen, oder alle Schritte auf einmal?

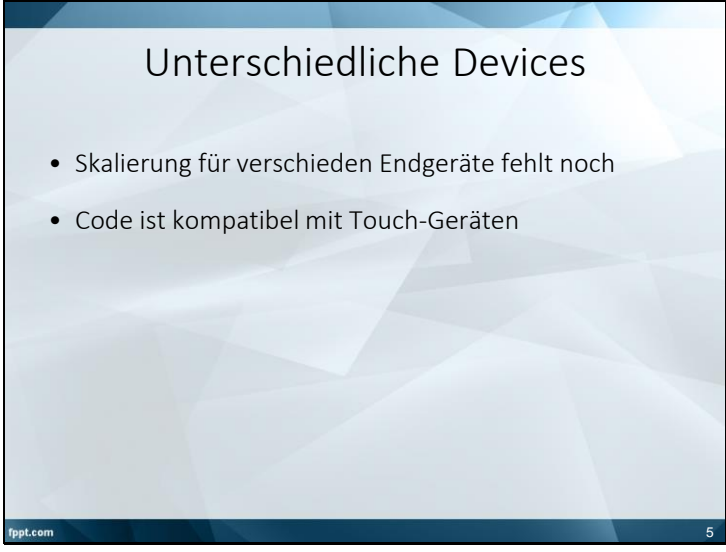
- Für ein schöneres Spielgefühl und um ein größeres Bewusstsein für den eigenen Fortschritt im Spiel zu schaffen haben wir uns für Schritt für Schritt entschieden.

- damit wird der Unterschied zwischen einer 1 und einer 3 unterbewusst verstärkt, weil man ja 3 Mal klickt anstatt 1 Mal, und wir erhoffen uns damit auch mehr strategisches Nachdenken beim Ziehen.

- Als letztes wäre noch der mögliche "Missclick" zu nennen, falls ein Spieler sich verklickt, ist dies bei unserem Modell weitaus weniger verheerend, als wenn dieser alle Felder immer auf einmal geht

Duellfunktion:

- Eigentlich wichtiger Bestandteil unseres Projektes und in unserer ursprünglichen Prioritätensetzung weit oben.
- Mittlerweile jedoch als Feature weniger Priorität
- Schwierigkeit der Implementierung war zu Beginn schwer abzuschätzen
- wir haben es hoch priorisiert aufgrund des potentiellen Unterhaltungsfaktors und der Motivation durch Competition und durch die emotionale Bindung des Spielers an das Spiel dadurch
- Mittlerweile jedoch nur noch ein nice-to-have Feature anstatt ein Must have
- Dennoch ein schmerzlicher Kompromiss

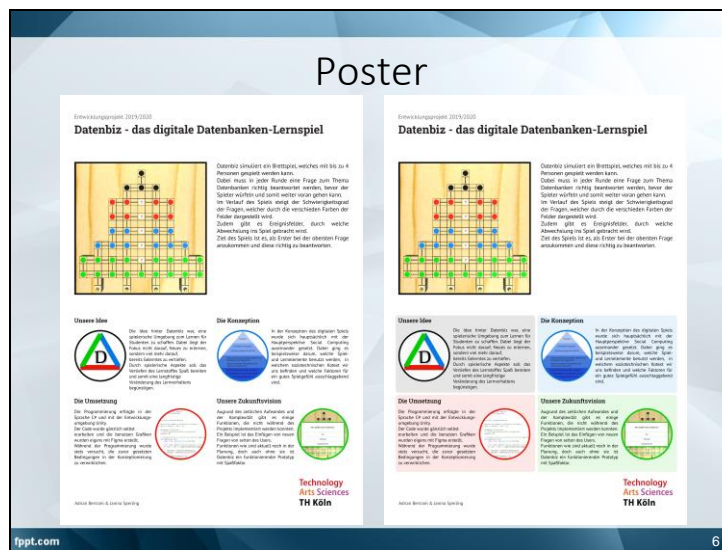
A presentation slide with a light blue geometric background. The title 'Unterschiedliche Devices' is centered at the top. Below it are two bullet points. The slide is framed by a dark blue border. At the bottom left, there is a small logo 'fppt.com' and at the bottom right, the number '5'.

Unterschiedliche Devices

- Skalierung für verschieden Endgeräte fehlt noch
- Code ist kompatibel mit Touch-Geräten

fppt.com 5

User interagiert mit dem System nur über Mausklicks; auf Hovern oder ähnliches wurde verzichtet. Ein Touch auf den Bildschirm wird genauso behandelt wie ein Klick mit der Maus, wodurch der Code für verschiedenste Geräte verwendbar ist.



Wir hatten sehr unterschiedliche Ansichten, ob wir mit Hintergrundfarben arbeiten sollten oder nicht.

Da wir beide gute Argumente für die verschiedenen Versionen hervorbringen konnten, wollten wir auch beide Versionen vorzeigen.

Die Poster unterscheiden sich ausschließlich in der Hintergrundfarbe in der unteren Hälfte des Posters.

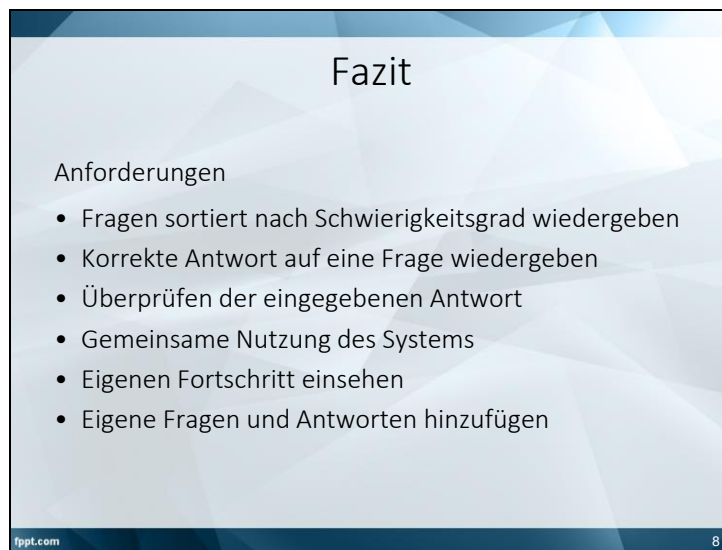
Figma ermöglicht leider keine qualitativ zufriedenstellende Exportierung in PDF-Format. Bei Bedarf stellen wir gerne die Poster in PNG-Format zur Verfügung.



Zielhierarchie aus dem 1. Audit

Speicherung des Fortschritts und Polishing noch nicht erreicht.

Berücksichtigung der Spiellänge ist nicht gänzlich absehbar, da verschiedene Ereigniskarten dies beeinflussen können.



Anforderungen, welche vor dem 1. Audit festgelegt wurden.

Die gemeinsame Nutzung des Systems ist nur über dasselbe Endgerät möglich.

Man kann weder den eigenen Fortschritt einsehen noch eigene Karten hinzufügen. Diese Punkte waren für uns jedoch optional und deshalb haben wir unseres Erachtens unsere Anforderungen gut erfüllt.

Unser Fazit:

- Trotz guter Vorausplanung mussten sehr viele Entscheidungen noch im Projekt selber getroffen werden
- Probleme bei der Unity eigenen Codierung/Syntax und deren Lösung hat uns sehr viel Zeit gekostet, die wir gerne für weitere Ideen investiert hätten
- Wir haben noch den ein oder anderen uns unerklärlichen Fehler, den wir noch zu beheben versuchen
- Aufgrund der Komplexität mussten wir leider manche Ideen verwerfen oder konnten sie nur anders umsetzen als anfangs geplant
- Implementierung einzelner Features im Analogen waren einfacher, jedoch bietet das Digitale viel mehr Möglichkeiten
- Diese dauern jedoch länger
- Digitale Version bietet mehr Erreichbarkeit durch die allgemeine Gegenwärtigkeit des Internets
- Analoge Version müsste man bestellen oder selber einkaufen gehen
- Digitale Version nimmt in der Wohnung keinen Platz weg
- Kosten: Digitale Version kostet (bis auf die Arbeitszeit) kein Geld, während die analoge Version durch die zu erwerbenden Handwerksmaterialien schon kostenintensiver war.

