

# Projekt

Julian Petruck und Leona Goebbels

19. Juli 2016

## Grundkonzept

- Name: Quälgeist
- Art: Textadventure
- Zusammenfassung:  
Erweiterung/ Abwandlung vom Brettspiel Cluedo.  
Kind (Quälgeist) hat Mord an der Putzfrau beobachtet und Du als Ermittler musst den Mord aufklären.  
Kind hat Hinweise, will diesen aber nicht teilen. Um Hinweis zu bekommen muss man Aufgaben erledigen, die das Kind (der Quälgeist) einem stellt. Das Kind ist sehr launisch und es gibt Situationen, wo es sich umentscheidet, doch nicht zu helfen oder gibt falsche Tipps.  
Wenn Du eine Vermutung hast, dann kannst Du diese äußern. Wenn Du aber dreimal eine falsche Verdächtigung gemacht hast, dann verlierst Du deinen Job und auch das Spiel.

Mögliche Täter:

- Vater
- Mutter
- Gärtner
- Koch
- Nachbar
- Besuch

Mögliche Tatorte:

- Eingangsbereich
- Schlafzimmer
- Küche
- Garten
- Wohnzimmer
- Arbeitszimmer

Mögliche Tatwaffen:

- Pistole
- Messer
- Seil
- Spaten
- Gift
- Pokal

- Pseudonym: jupleg
- Alleinstellungsmerkmal:
  - Minispiele in Hauptspiel eingebaut
  - Eingabe mit Enter (Satzzeichen am Ende oder in Satzmitte möglich)
  - Viele verschiedene, randomisierte Ausgaben auf nicht verstandene Eingaben

## Nutzertest

### Zielsetzung

Bei unserem Nutzertest hat uns interessiert, welche Eingaben der Nutzer tätigt (die wir nicht bedacht haben) und ob er unseren Aufbau mit den verschiedenen Situationen in denen nicht immer alle Fragen gehen verstanden hat.

### Aufgabenstellung

Wir haben dem Nutzer jetzt keine feste Aufgabe (z.B. 'gehe ins Arbeitszimmer und sehe dich dort um') gegeben, da wir schauen wollten, ob dem Nutzer alle Möglichkeiten klar sind. Die Aufgabenstellung war lediglich: 'Spiele einfach!'.

### Auswertung

(Protokolle in separaten files, ein Nutzertest als Video.

Nutzertest 2 wurde als Video angehängt, da wir vor der Bib getestet haben sind leider noch andere Personen zu hören, aber es gab keinen ruhigen leeren Raum. Am Ende haben wir kurz übernommen um einen Hinweis zu testen.)

Aufgetretene Probleme (nach Schwere sortiert, dabei ist das oberste das Schwerstwiegendste):

- Gerichtsmediziner rief kontinuierlich an, nachdem er das erste Mal angerufen hatte (Wurde mit einer geeigneten Prädikat behoben)
- Beim Wechseln der Räume wurde nach dem ersten Anruf des Gerichtsmediziners keine Beschreibung mehr angezeigt (dies wurde ebenfalls durch geeignet Prädikate behoben)
- Unfertige Räume interaktiv machen (Räume wurden ergänzt)
- Hinweis von Gerichtsmediziner taucht nicht auf (sofort behoben)
- Bei Lösung wird der Fall nicht erklärt, d.h. kein Motiv genannt (zumindest in kleiner Ausführung wurde dies mit geeigneten Outputs behoben)
- Einleitungstext verbessern, zum besseren Verständnis der Gesprächssituationen. (Text wurde verbessert)
- Manche Eingaben haben nicht gematched, da wir sie nicht bedacht hatten. Wir haben diejenigen, die für den Fall sinnvoll sind gematched (alle anderen werden weiterhin random auf eine unserer zufälligen Antworten gematched, da man nicht alle möglichen Fragen abfangen kann)

## Abschlusskommentar

Mit dem Ergebnis sind wir sehr zufrieden. Der Spieler kann verschiedene Hinweise sammeln, sich um Gebäude umschauchen, mit verschiedenen Personen interagieren, bekommt Tipps erst, wenn er bestimmte Aufgaben (Minispiele) erledigt hat oder wenn er in allen Räumen war. Wir denken dadurch bietet das Spiel viel Variabilität und es wird nicht langweilig oder ist zu schnell aufgeklärt. Außerdem kann man das Spiel mehrmals spielen.

Besonders viel Wert haben wir darauf gelegt, dass die Eingabe möglichst flexibel ist. Eine Eingabe wird mit Enter bestätigt und Satzzeichen wie ?,.! werden ignoriert. Außerdem matchen wir in den meisten Fällen auf Schlüsselwörter und nicht auf ganze vorgefertigte Sätze, um dem Nutzer mehr Eingabemöglichkeiten zu bieten.

Als Alleinstellungsmerkmal hatten wir uns zu Projektbeginn die flexible Eingabe (Eingabe mit Enter, matchen auf Schlüsselwörter), randomisierte Ausgaben bei nicht passenden Eingaben und Minispiele im Hauptspiel überlegt. Alles drei wurde umgesetzt.

Allerdings ist ein weiteres Alleinstellungsmerkmal hinzugekommen: Random Mord!

Wenn man das Spiel startet wird zufällig ein neues Mordszenario erstellt und entsprechend werden die Hinweise ausgegeben. Außerdem haben wir auch bei den Minispielen auf Variabilität geachtet, so gibt es bei 'Mastermind' keinen festen Code, auch dieser wird Random erstellt, und bei 'Morsen' keinen festen Satz, sondern vier verschiedene, wovon einer zufällig generiert wird. So kann der Spieler das gesamte Spiel mehrmals durchspielen ohne schon alles im Vorhinein zu wissen/ lösen zu können.

Auf die Variabilität des Szenarios und die passenden Hinweise haben wir zum Ende des Projekt besonderen Wert gelegt.

Die während des Nutzertests aufgetretenen Probleme, ob sie umgesetzt wurden und Gründe falls nicht, sind unter dem Punkt 'Nutzertest' weiter oben in der Dokumentation zu finden.

Wir haben beide zu gleichen Teilen an diesem Projekt gearbeitet. Wir haben uns oft zusammengesetzt und gemeinsam programmiert.

## Ausblick

Hier noch ein Ausblick, welche Aspekte man noch verbessern/ erweitern könnte:

- Kindliche Sprache besser ausnutzen (mehr Witze), wir haben das nicht umgesetzt, da dies keine programmiertechnische Herausforderung ist und daher keine hohe Priorität bekommen hat
- Weitere Eingaben matchen, bzw. noch mehr random Ausgaben generieren (z.B. Wo die Verdächtigen sich befinden etc.).
- zu Beginn wird ein Schriftzug eingeblendet, "Quaelgeist", könnte man noch ohne ae sondern mit ä machen, sieht dann aber nicht mehr ganz so schön aus, daher haben wir uns dagegen entschieden
- 'Ich komme nicht weiter'-Funktion, die dann weitere mögliche Eingaben angibt, falls man gerade nicht weiter kommt