

PoC 1: Umweltauswirkungen simulieren

Beschreibung: Entwicklung eines Prototyps, der die Auswirkungen von Umweltfaktoren wie Dürre, Starkregen und Temperaturschwankungen auf die Felder, Tiere und Pflanzen im Spiel simuliert.

Exit-Kriterium: Realistische Darstellung der Umweltauswirkungen mit konsequenter Auswirkung auf den normalen Hofbetrieb (Profitverlust etc.).

Fail-Kriterium: Unzureichende Simulation der Umweltauswirkungen und keine signifikanten Auswirkungen auf den Hofbetrieb; falscher technischer Ablauf (Bugs)

Fallback: Verstärkung verwendeter Auswirkungsparameter oder Untersuchung und Implementierung alternativer Simulationsalgorithmen.

PoC 2: Interaktive Entscheidungsbaum-Mechanik

Beschreibung: Implementierung einer interaktiven Entscheidungsbaum-Mechanik, die den Spielern erlaubt, verschiedene Entscheidungsoptionen zu erkunden und die Auswirkungen ihrer Entscheidungen auf den Bauernhof zu verstehen.

Exit-Kriterium: Funktionierende Entscheidungsbaum-Mechanik mit klaren Verzweigungen und visuell erkennbaren Konsequenzen.

Fail-Kriterium: Verwirrende oder inkonsistente Entscheidungsbaum-Struktur, die den Spielern keine klaren Informationen bietet.

Fallback: Überprüfung von Storytelling- sowie Spieldesignprinzipien und der Domänenanalyse, um eine benutzerfreundliche Entscheidungsbaum-Mechanik mit einschlagenden „Events“ zu entwickeln.