

Wir haben uns für **Design Vorschlag Nummer 4** aus folgenden Gründen entschieden:

1. Zu viele FoodCubes auf den Squares (wie in Vorschlag Nummer 5) wird sehr schnell unübersichtlich.
2. Die ScoreLadder gehört wie im echten Spiel in rund um die Ursuppe.
3. Eine ständig anzeigende Information zu jedem Spieler (wie sie in Vorschlag Nummer 4 zu sehen ist) ist sicherlich eine sinnvolle Sache, da man so nie den Überblick verliert.
4. Bei Vorschlag Nummer 4 ist bei jeder Phase nur das zu sehen, was zur Phase gehört. Viele Dinge bleiben immer an derselben Stelle wie zum Beispiel das Board oder der Exit-, GoToPhase- und goBack-Button. Alles was sich von Phase zu Phase ändert befindet sich rechts vom Board und direkt unterhalb der Anzeige des aktuellen Spielers. Der Spieler weiss, wenn ich Optionen in der aktuellen Phase zu finden will, sind diese alle dort und sonst nirgendwo!
5. Da wir bereits seeeeeehr früh mit einem GUI begonnen haben, haben wir im Laufe der Zeit uns auf das Design Nummer 4 geeinigt, da dies auch darzustellen ist .
6. Vieles ist sehr nah dem Original Spiel (z.B. Board, Würfel oder der Compass).