

Paperless Pen & Paper

Die hohe Komplexität der Organisation von Pen & Paper Spielen, welche in Person gespielt werden führt oft zu Störungen im Spielfluss und zum Aussetzen von Immersion in das Rollenspiel. Unsere App soll nicht nur für besseren Spielfluss und auch Spielspaß sorgen, sondern auch gleichzeitig an Papier sparen und dadurch die Umwelt schonen.

Die geplanten Features der App sind eine Ansammlung von Quality of Life Verbesserungen für bekannte Pen & Paper Spiele wie Dungeons & Dragons, Das Schwarze Auge, Call of Cthulhu. Diese Features dienen in erster Linie dazu den Spielleiter (Game- oder Dungeon-Master) bei seinen Aufgaben im Spiel zu unterstützen, jedoch nicht dazu ganze Spielelemente zu ersetzen oder Regelwerke zu implementieren.

Die Spieler sollen in der Lage sein dem Spielleiter in einer Kampagne beizutreten und an vom Spielleiter angestoßenen Live-Sessions teilzunehmen.

Als Spielleiter möchte ich

- Bilder austauschen, ohne sie auszudrucken oder mein Telefon/Tablet wegzugeben.
- heimlich mit einem Spieler kommunizieren können, ohne dass andere es bemerken.
- dass die Spieler die Map sehen, damit sie sich die Situation besser vorstellen können
- möchte ich verschiedene Kampagnen/Spielgruppen in der App organisieren

Als Spieler möchte ich die Karte bearbeiten, um Routen oder Kämpfe zu organisieren.

Als Nutzer möchte ich meine Würfelwürfe und das Zählen der Würfel automatisieren, denn jede Runde 8d6(8 Sechsseitige Würfel) zu würfeln ist wirklich mühsam.

Top Features:

- Synchronized game map editing
- Live picture sharing
- Dice rolling
- Message sending
- Joint campaign

Optional Features:

- Text-Recognition of handwritten notes (OCR)
- QR-Code Invites
- Avatar and Player Profile
- Combat/Initiative Order
- Dice with "real" physics
- Share dice result





Aufgabenbereiche im Team:

Gunes: Frontend, UI/UX-Design

Llewellyn: Backend

Valentin: Feature Definition, Organization, Frontend

Kenny: Frontend, User Stories

	<p>Yagiz Gunes Teker gunes.teker@campus.lmu.de 11594090 Informatik (Master) Semester 1</p>
	<p>Llewellyn Hochhauser ll.hochhauser@campus.lmu.de 12242579 Informatik (Master) Semester 3</p>
	<p>Valentin Scheibe v.scheibe@campus.lmu.de 11599198 Informatik (Master) Semester 1</p>
	<p>Kenny-Minh Nguyen ken.nguyen@campus.lmu.de 11522868 Informatik (Master) Semester 2</p>