



# Masterplan

Entwicklung eines Brettspiels mit App-Ergänzung

Vorstellung der  
These

**01**

Motivation

**02**

Spielerfindung und  
Spielablauf

**03**

# Inhalt

**04**

Programmieren /  
App Ablauf

**05**

Nächste Schritte

**06**

Rückmeldungen /  
Fazit



# Vorstellung der These

---

Meine These ist, dass durch eine App die Attraktivität eines Brettspiels gesteigert wird und sich erneut mehr Menschen dafür begeistern lassen.





# Motivation

---

- Begeisterung für Brettspiele und Programmieren
- Enttäuschung über andere Spielergänzende Apps

# Spielerfindung und Spielablauf



## Idee

- Schweizerreise => Schaffhauserreise

## Spielziel

- Einer Reisegruppe Schaffhausen von der besten Seite präsentieren
- Beispiel



# Programmieren

- Codezeilen
  - 2035 Zeilen
- Entwicklungsumgebung
  - Unity
- Programmiersprache
  - C#
- Wie gelernt
  - Coursera, Programmierbücher

# App Ablauf

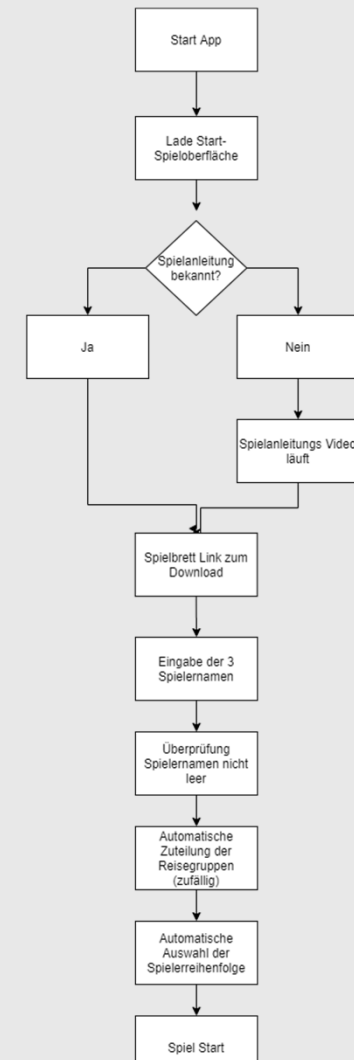
---

- Start
- Main
- Spezielle Elemente



# Start

- Spielanleitung
- Namen eingeben
- Zufällige Zuteilung Reisegruppen



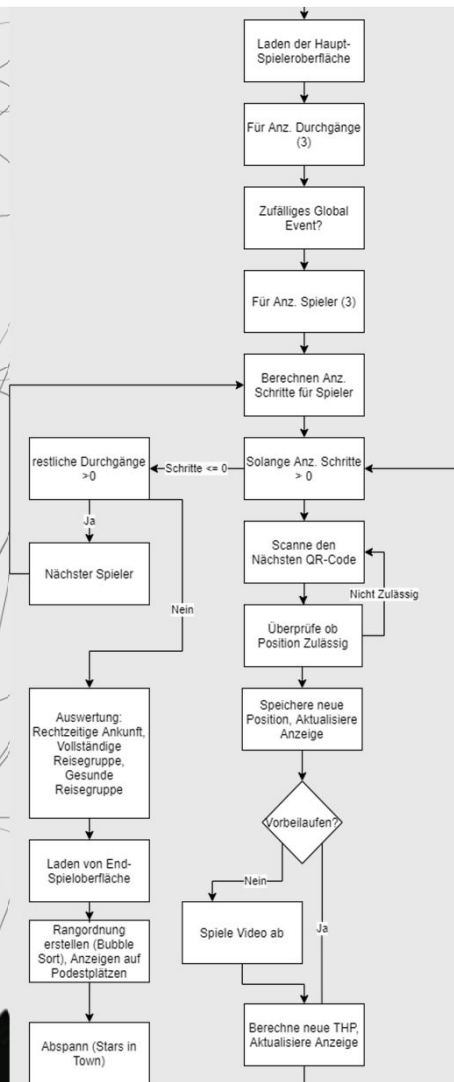


Made with



# Main

- Global Event?
- QR-Code Scan
- Entscheidung: Erklären/Nicht Erklären
- Punkte berechnen





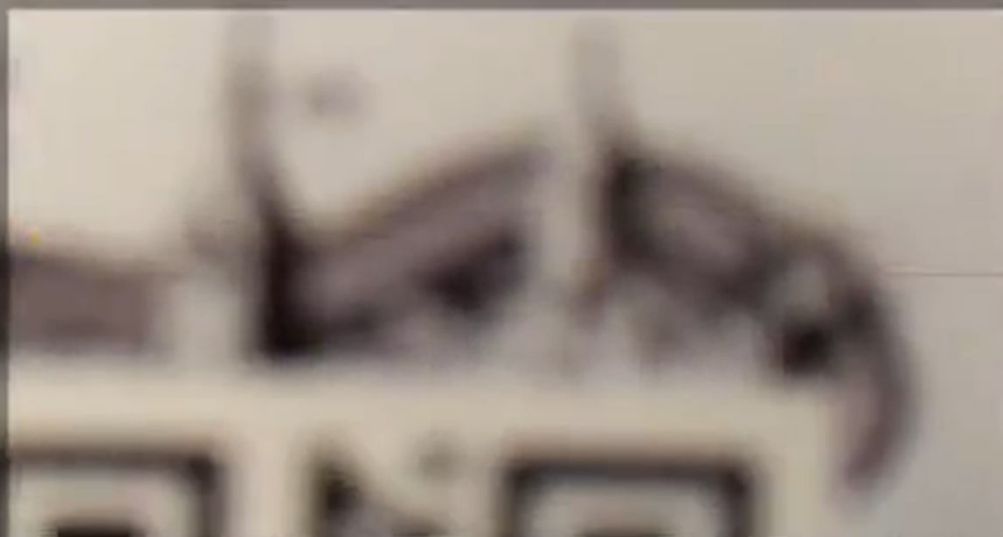
Barcode Scanner



SENDEN



VERLAUF



Positionieren Sie den Barcode innerhalb des Rechteckes.

# Spezielle Elemente

---

- YouTube Player
- QR Code-Scanner
- Internet Test



# Masterplan



Es spielt Nadja



Herkunft: Deutschland



Position 2



RGZ: Members: alle  
Gesundheitszustand: ok  
Essen: ok1

QR Code Scan



Neue THP = 20



Restl. Schritte im Zug: 2



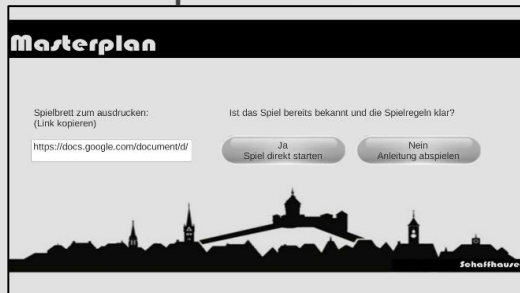
Restl. Durchläufe 3



Schaffhausen

# Design

## Startspieloberfläche



## Endspieloberfläche



## App:

- Professionell
  - schwarz/weiss, schlicht
- Sich wiederholendes Motiv
- Einheitliche Schrift und Schriftgrösse
- Aussagekräftige Symbole

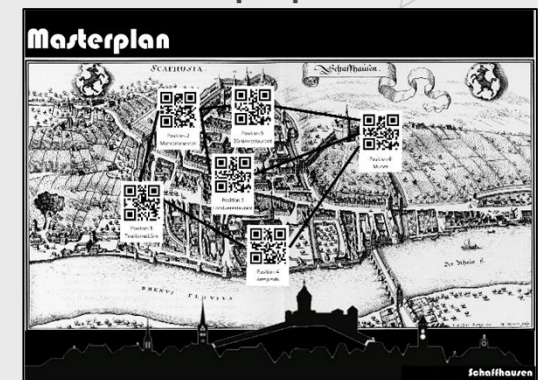
## Spielplan:

- Kombination Alt / Neu
- Motiv + Schrift aus App

## Hauptspieloberfläche



## Spielplan



# Rückmeldungen zur These



## Testspieler:

- Definitiv attraktiver (einfacher, selbsterklärender, motivierender)
- Je nach Alterskategorie

## Jury Spiel des Jahres:

- Apps sollten nicht ablenken
- Übernimmt unangenehme Verantwortung
- Bringt neue Elemente ein
- Technische Hürde

# Mein Fazit

---

- Ergebnisse schwierig festzustellen
  - (Demo-App)
- Selbsterklärend, einfach zu Bedienen
- Auch nach mehreren Spielen noch interessant
- Überraschende Events, Spielleiterfunktion, Anleitung leicht Verständlich durch Video







**Fragen?**

---