

Tiefergehende Ausarbeitungen

Betrachtet man die vorliegenden Ablaufdiagramme, so kommen weiter Fragen auf:

Welche Daten gehen in die Story mit ein?

Wie sieht die Story aus? Wie verändert sie sich von Level zu Level?

Wie bleibt der Spielspass über die Level hinweg erhalten? Was macht den Spielspass aus?

Wie steigt man auf? Wie verändern sich die Level? Wird etwas schwieriger?

Die Story, die einem Spieler zu Beginn des ersten Levels erzählt wird, um ihm eine Aufgabe zu geben setzt sich zusammen aus folgenden Tatsachen:

1. Er muss aus seiner bestehenden Wohnung raus, da er(Bezieht sich auch auf Statusangabe beim Charakter erstellen) (die „Karriereleiter“ geht in den folgenden Leveln weiter, er durchschreitet alle Stufen bis hin zum Rentner, so wird auch deutlich, dass man in verschiedenen Altersklassen auf unterschiedliche Dinge achten muss, und auch achtet)
2. Es wird der Grund genannt, und auch der Termin zu dem die jetzige Wohnsituation aufgegeben werden muss.
3. Es wird ein Anforderungsprofil/Wohnungsprofil angelegt in dem sich u.a. folgende Punkte finden:
 - Budget
 - Quadratmeter / Zimmerzahl
 - Dezibelgrenze (Sone) (Grenzwert der bei Einzug nicht überschritten werden darf !)
 - Logische Folgerungen aus den anfangs eingegebenen Daten. (hat der Spieler z.B. ein Auto angegeben, wird ein Stellplatz nötig, bzw. Parkmöglichkeit)
 - Ein Faktor der morgendlichen Fahrzeit zur Arbeit
 - Stockwerk
 - Helligkeit
 - Technischer Zustand der Wohnung

Die Wohnungen wiederum, also alle Anzeigen, die man wählen kann, haben Attribute, die die Wohnung werten (auf einer vom Spiel festgelegten Skala). Diese Attribute werden beim Scoring miteinander verglichen, und entsprechend ausgewertet.

Bei „Sofort los“ beginnt der Spieler in einer „Stufe“

„Stufen“ sind hier z.B. Schüler, Student, Lehrling, Berufsanfänger, Berufstätiger, Familienvater(Mutter), Rentner

Die Anzahl der Stufen ist die Anzahl der Level. Natürlich bleibt man in einer Wohnung nur einige Jahre, wird zu Beginn des nächsten Levels wieder rausgeworfen, neue Story, neuer Level.

Analyse der Anforderungen:

Das gegebene Wohnungsprofil wird mit den Attributen der Wohnung verglichen, hier werden Zahlenwerte gegeneinander aufgerechnet, so dass am Ende eine Bilanz herauskommt.

Diese Bilanz (Punktebilanz) wird in Zusammenhang mit dem Dezibelmesser beim Einzug gesetzt, und dessen Produkt ergibt einen weiteren Wert. Dieser wird noch mit dem verbliebenen Geld multipliziert, und mit der verbleibenden Zeit.

Die Zeit hat Ihrerseits Einfluss auf die anderen veränderbaren Größen des Spiels. Was beeinflusst was? Wie beeinflussen sich die Ressourcen?

Anzeigen des Wohnungsprofils

Hier kann der Spieler jederzeit sein zu erfüllendes Wohnungsprofil einsehen. Wer clever ist holt sich hier einen Stift und schreibt es sich ab, da bei jedem Zugriff auf dieses Menü Zeit abgezogen wird.

Die Quartiersbegehung

Hier kann man in einer vrml(?) -welt auf Wegen frei umherlaufen und sich das Quartier veranschaulichen. Es sollte im Comicstil gerendert werden, um nicht falsche Erwartungen an Realismus aufkommen zu lassen. Diese Quartiersbegehungen leben von ihrer Geräuschkulisse. Vorbeifahrende Autos oder LKW, schreiende Kinder, Proleten, Baustellen können hier Elemente sein.

Es gibt auch Interaktion mit „Nebencharakteren“:

In jedem Quartier gibt es irgendwo einen „alten Opa“, einer der im Unterhemd, zigaretterrauchend am Fenster sitzt, und die ganze Gegend kennt, hat man diesen innerhalb der kostbaren Zeit gefunden, gibt er dem Spieler Tipps und Informationen zum Quartier, so dass der Spieler eine bessere Entscheidungsbasis hat. Der Kontakt zum „alten Opa“ geht positiv ins Scoring ein!

Weitere Elemente der Quartiersbegehung:

Plötzliche lustige oder auch informative Zwischenrufe von Passanten. Schilder, aus denen man folgern kann, was für Gewerbe und Lärmquellen im Quartier ansässig sind.

Weiteres folgt!

Anzeigen und Studieren des Stadtplans

Ein Scan eines Stadtplanes, auf dem man als erstes die inserierte Wohnung finden und klicken muss, Dann werden weitere hotspots frei geschaltet, die einem Pop-up Informationen geben. Evtl. kann hier eine ähnliche Technologie wie bei Routenplanern benutzt werden ?

Während des Studierens des Stadtplans gibt es eine leichte, schnelle [Hintergrundmusik](#).

Evtl. muss der Scan noch grafisch an den „look and feel“ des Spiels angepasst werden.

Hier steht die Entscheidung an: nimmt man eine bestehende Stadt, z.B. Stuttgart, oder baut man eine virtuelle Stadt auf? In einer Bestehenden Stadt, die der Spieler kennt, wird der Stadtplan vielleicht schnell überflüssig...

Die Wohnungsbesichtigung „Preview“

Um hier noch etwas Geschwindigkeit in das Spiel zu bringen, beginnt die Wohnungsbesichtigung an der Straße an der Eingangstür. Diese stelle ich mir als Quicktime-VR Panorama vor, welches wiederum mit „hotspots“ zu weiteren QTVR´s linkbar ist. Auch gerichteter Sound ist mit diesen verknüpfbar, so dass sie eine gute Alternative zu einer komplett in 3D erschaffenen Innenraumsituation darstellen.

Man hat nun eine gewisse Zeit (ein weiterer Zeitbalken wird im Spielfeld eingeblendet), die Treppen bis zum entsprechenden Stock hoch zulaufen. Eine kurze „schnelle Zwischensequenz“, die das Spieltempo steigert.

Das Hochlaufen wird dadurch spannend gemacht, dass die entsprechenden hotspots nicht dort sind wo man es vermutet, sondern an Objekten verlinkt sind, die man in der Szene finden muss. Die Steuerung eines QTVR ist recht intuitiv, also schnell lernbar.

Man im richtigen Stock angekommen (es werden keine weiteren Hilfen gewährt, das zählen des Stockwerkes muss der Spieler erledigen - das drehen innerhalb der Panoramen wird sehr verwirrend wirken, so dass es gut vorkommen kann, dass man zu weit hoch steigt im Haus. Die [Musik](#) und die evtl. Zwischenrufe der Begleitung tun hier ihr übriges. Eine Sache die man hier bereits hört, sind die Geräusche beim hoch rennen in einem Treppenhaus, je nach Treppenhaus leise oder laut.

In der Wohnung angekommen, verstummt die Musik und man hört nur noch die Geräuschkulisse der Wohnung (hier werden verschiedene Grundlärmpegel aufgenommen und wiedergegeben.

Man hat dann die Möglichkeit „an der Uhr zu drehen“. Dies ist ein extrem Ressourcenvernichtender Vorgang, ist es doch quasi „ein Blick in die Zukunft“:

Hier kann man jedes Datum und alle Uhrzeiten auswählen.

Man kann also genau die Zeiten, an denen man erfahrungsgemäß oft zu Hause ist, bereits im Voraus abhören. Da der Vorgang so „teuer“ ist, kann man oft nicht mehr als ein Datum checken, und zwar das, welches ist wenn man die Wohnung betritt.

Sinn ist es, die verschiedenen Lärmsituationen zu erfahren, da ja einige Gegebenheiten nur in zeitlich engen Fenstern Lärm verursachen.

Strategien:

Man kann nun eigene Strategien entwickeln, wie man zu seiner „perfekten“ Wohnung kommt. Spart man sich langes Überlegen und Planen, spart „Ressourcen“ um diese dann bei einer Wohnungsbegehung zu verprassen (und so aber DEFINITIVE Informationen zu bekommen). Oder plant man gut und vorsichtig um dann ohne Preview eine perfekte Wohnung zu finden? Das Treppenlaufen kommt hier als etwas zufälliges Element ins Spiel, was eine Strategie auch leicht platzen lassen kann, denn ein erfolgloses Treppensteigen schlägt sich negativ im Scoring nieder, so dass einem evtl. die Previews gar nichts nützen. Das Treppenlaufen ist quasi die „0“ beim Roulette.