

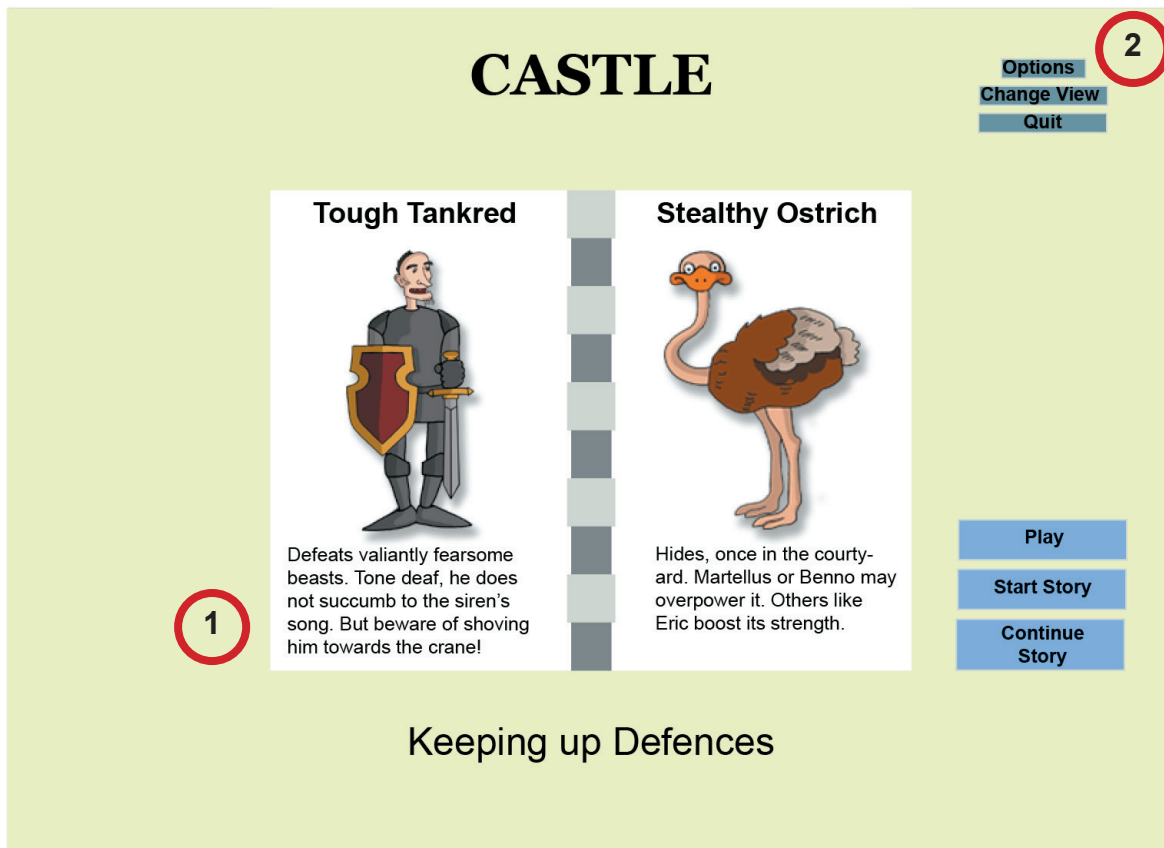
Generelle Übersicht



Generelle Aufteilung

- 1** Links Feedback, Texte und Spezialinstrumente. Hier nannte ich die über die Slot machine gesammelten Medikamente / Gegenmittel noch „Pickings“. Ich würde aber dafür plädieren, diesen Abschnitt „Cabinet“ (nach „Medicine Cabinet“) zu nennen - das geht für beide Perspektiven (Mittelalter / Medizin) auf.
- 2** In diesem Feld sind die Schaltflächen, die beinahe überall vorkommen. Die meisten Schaltflächen sind hier angeschrieben. Ich würde aber sehr dafür plädieren, wo möglich mit illustrativen Schaltflächen zu arbeiten. Grund: sie sind unabhängig von der Sprache verständlich, in vielen Spielen üblich, einmal geklickt klarer (hinter „Options“ steckt zum Beispiel mehr als bloss die Settings) und helfen, den Text auf der Spielfläche zu vermindern.

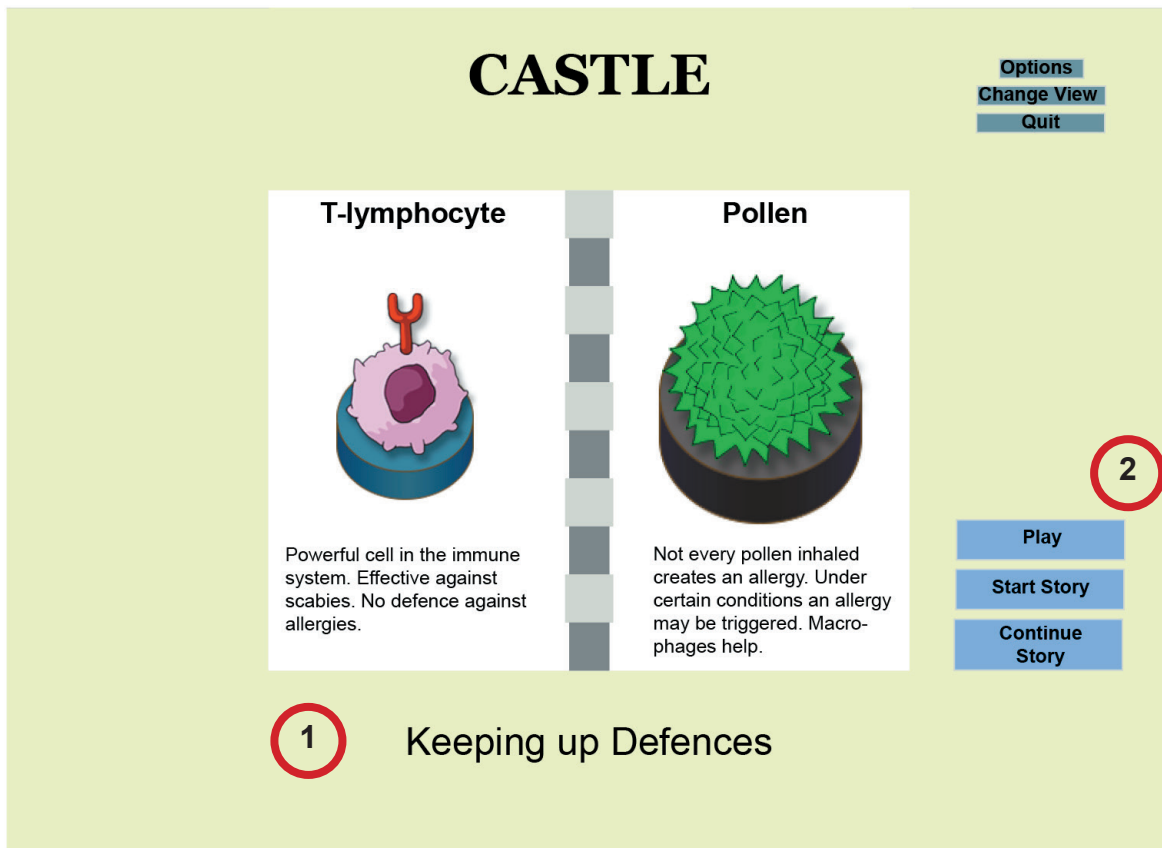
Erste Seite - Mittelalteransicht



1 Ich fände es gut, wenn ich auf der allerersten Seite schon Informationen zu den Protagonisten erhielte. Dazu könnten wir für jeden Verteidiger und jeden Angreifer eine Karte erstellen. Sie enthält Bild, Name und drei Sätze zum Charakter. Falls die drei Sätze zu viel sind, könnten wir sie auch so formulieren, dass auf der „Karte“ zufällig jeweils ein Satz der drei auftaucht. Die Karten werden in Zufallsreihenfolge gezeigt. Nach einer gewissen Zeit werden sie ausgewechselt, wenn ich lange auf der Startseite bleibe. Allerdings sehe ich immer nur die Protagonisten einer Ansicht (also entweder die medizinischen oder die mittelalterlichen), je nachdem, in welcher ich mich befinde.

2 Vorschlag für Symbole für diese Schaltflächen:
„Options“: eine Fackel („To see the light“ funktioniert im Englischen wie „es geht einem ein Licht auf“, man erkennt etwas. Hier verstecken sich Einstellungen und grundlegende Informationen)
„Change View“: in der mittelalterlichen Ansicht habe ich hier eine generische Zelle (z. B. ein Virus oder eine Mastzelle), in der medizinischen Ansicht sehe ich zum Beispiel einen Schild als Button.
Quit: Pfeil durch ein Tor.
Art der Schaltflächen: sie müssen nicht genau gleich detailliert wie die Illustrationen sein, es können auch Strichzeichnungen ohne Füllung sein, um sie als Schaltflächen erkennbar zu machen.

Erste Seite - Medizinansicht



Landing Page View Medical

- 1 Die erste Seite hat einen Titel und eine Byline (1). Ich würde vorschlagen, dass die erste Ansicht immer mittelalterlich ist. Man kann aber schon hier die Ansicht wechseln. Titel und Byline müssen wir in den folgenden Ansichten nicht mehr wiederholen.
- 2 Ich glaube, dass diese drei Schaltflächen angeschrieben sein müssen (aber vielleicht gibt es ja noch andere Ideen). Sie sollten im Aussehen den Schaltflächen oben angepasst werden.

Auswahl Figur - erste Ansicht



Boardgame Medieval

- 1 Hier die Figuren zeigen, aus denen ich auswählen kann. (Mir ist nicht ganz klar, weshalb ich aus drei Norberts auswählen kann, wenn ich doch in dieser Phase bloss eine Spielfigur zu den vorhandenen auswählen darf). Alle Figuren sind beschriftet. Idee: vielleicht könnte hier eine Verknüpfung zu den „Kartensets“ mit Infos zu den Figuren sein.
- 2 Wenn ich das erste Mal auf das Spiel komme, möchte ich mich vielleicht kurz informieren, was genau meine Aufgabe ist. Die Schaltflächen hier haben nicht alle die gleiche Funktion: Go to Game bringt mich zum Brettspiel, die andern vier enthalten Kurzinfos (siehe nächste Seiten). Vielleicht müssten diese unterschiedlichen Funktionen sichtbar sein. Auch diese Schaltflächen würde ich anschreiben - ausser es gibt eine bessere Idee.

Auswahl Figur - Erklärung Aufgabe

First step:

Select a fighter or a weapon.



Norbert the Numerous



Magnus Magnificent



boulders



Hot Oil

1 Your Task:

To defend the castle against invaders: each of them wants to reach a specific place at the other end of the yard: the armory, the arms depot or the midden. Once one of these places is occupied by two invaders, your battle is lost.

Options

Change View

Quit

Go to Game

Your Task

Your Tools

Your Challenges

Your Chances

Boardgame Medieval

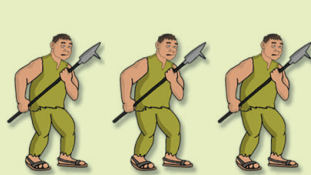
2

- 1 Ob der Erklärungstext hier gut ist, weiss ich nicht. Er muss auf jeden Fall gut lesbar sein. Die Schaltflächen „Task“, „Tools“ etc. können Spielende übergehen, wenn sie direkt zum Spiel möchten. Deshalb braucht es (wie in der vorherigen Seite) auch eine Ansicht ohne Text.
- 2 Bitte diese Beschriftungen nicht beachten - sie sind nicht ganz konsistent.

Auswahl Figur - Erklärung Mittel

First step:

Select a fighter or a weapon.

[Options](#)[Change View](#)[Quit](#)

Norbert the Numerous



Magnus Magnificent



boulders



Hot Oil

Your Tools:

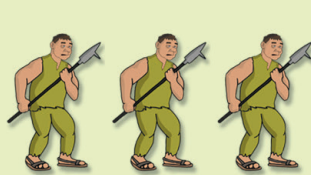
Warriors and defensive weapons with specific areas of use. They can defeat certain invaders; they are helpless against others. Some weapons are immobile, warriors move in specific patterns. Some warriors die even if they win a battle, others survive a defeat but need a time to heal their wounds.

[Go to Game](#)[Your Task](#)[Your Tools](#)[Your Challenges](#)[Your Chances](#)

Auswahl Figur - Erklärung Herausforderung

First step:

Select a fighter or a weapon.

[Options](#)[Change View](#)[Quit](#)

Norbert the Numerous



Magnus Magnificent



boulders



Hot Oil

Your Challenges:

Only five defenders may be placed on the field at a time. You can place a new defender once another leaves the field. The type of attacker is only recognizable once it is attacked. Certain intruders are sneaky and disappear into the cracks of the courtyard once they are in, leaving just their shadow behind. A second conspecific in the courtyard or an accident will make them appear again. Then they are susceptible to your defence.

[Go to Game](#)[Your Task](#)[Your Tools](#)[Your Challenges](#)[Your Chances](#)

Auswahl Figur - Erklärung Möglichkeiten

First step:

Select a fighter or a weapon.

Options

Change View

Quit



Norbert the Numerous



Magnus Magnificent



boulders



Hot Oil

Your Chances:

When the first intruder enters the castle, the lord of the castle appears to assess the situation. He mobilises further and powerful fighter types. But he needs to see all of the situation: take him one field to the left and then one back to initiate this second wave.

Go to Game

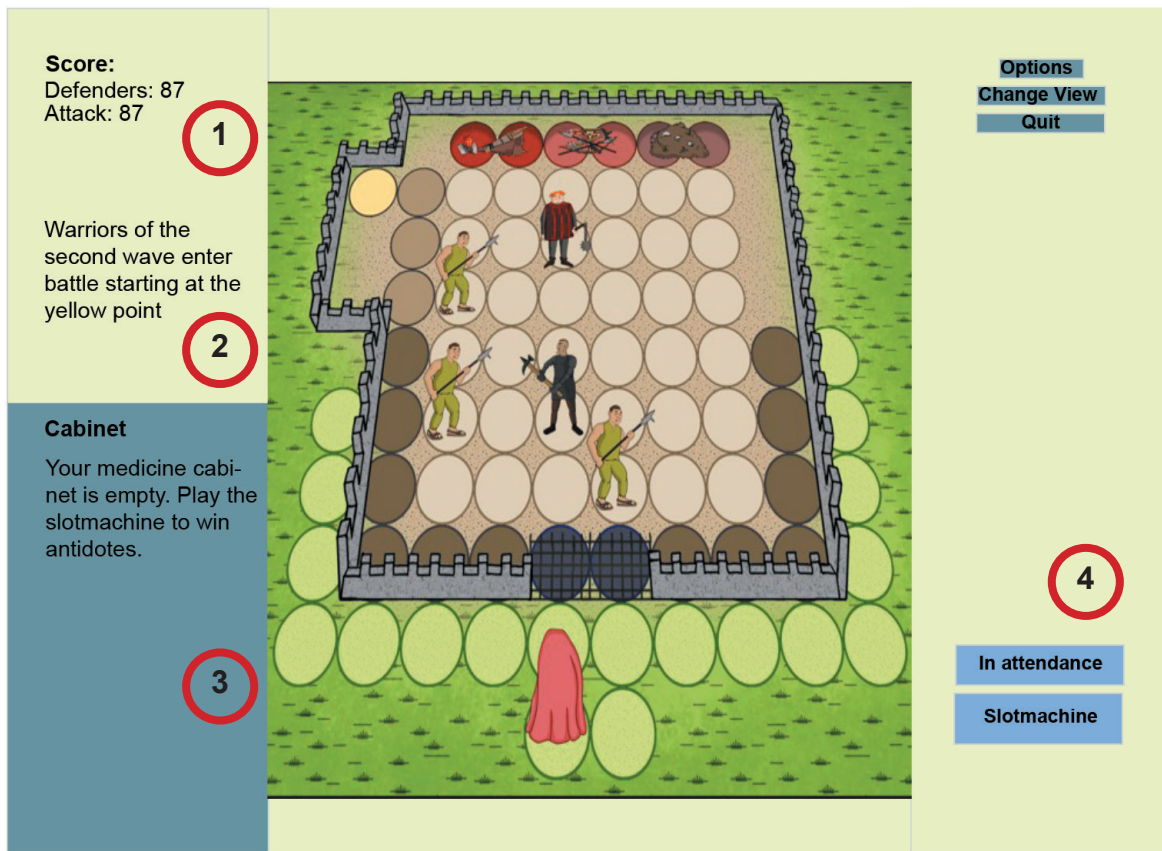
Your Task

Your Tools

Your Challenges

Your Chances

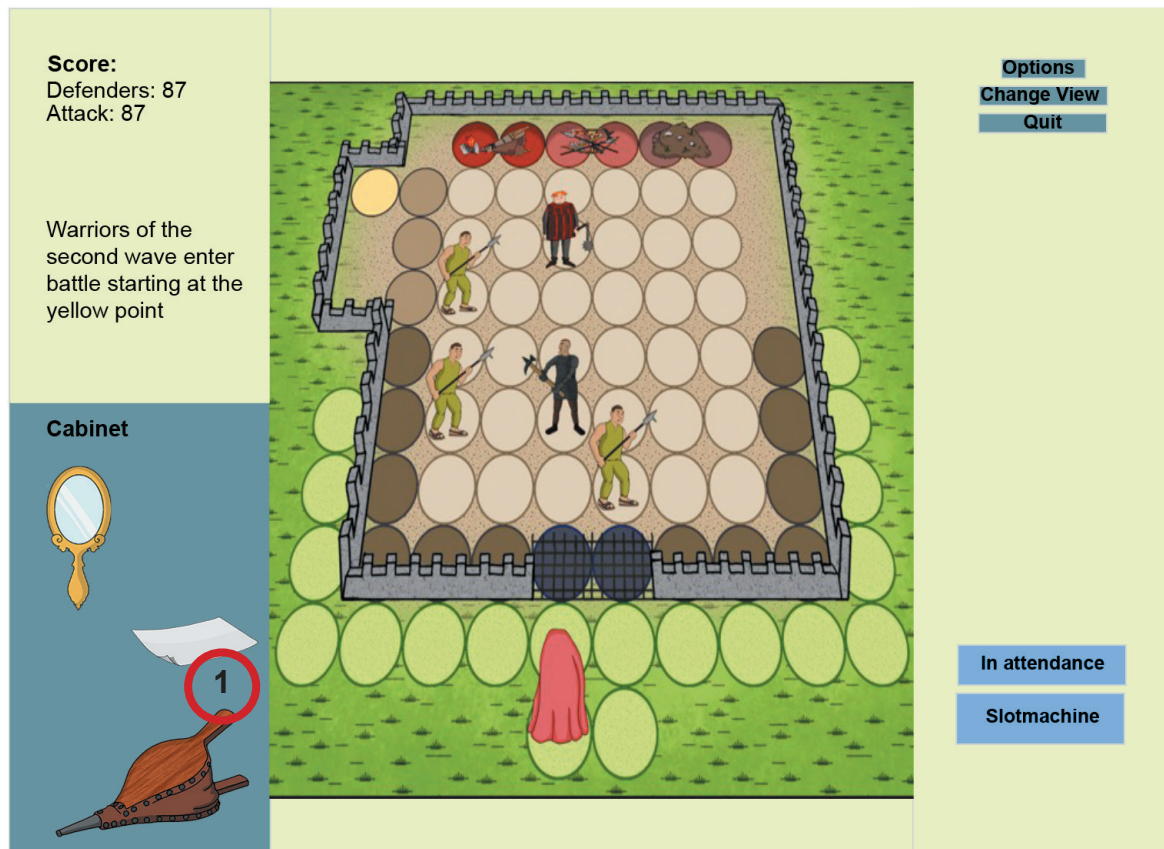
Ansicht Spielfeld



Go to Game Medieval

- 1 Ich würde unbedingt einen Punktestand integrieren
- 2 In diesem Feld können (müssen aber nicht) erklärende Texte auftauchen, wenn sie die Spielenden unterstützen können.
- 3 Hier ist das Medizinschränkchen. Ich würde es von Anfang an
- 4 Auch hier würde ich empfehlen, „Bild“ - Schaltflächen zu machen. Slot - machine: die Slot machine; „In attendance“ (das ist der Warteraum / Raum der Wache): eine Liege? eine Hängematte?

Ansicht Spielfeld

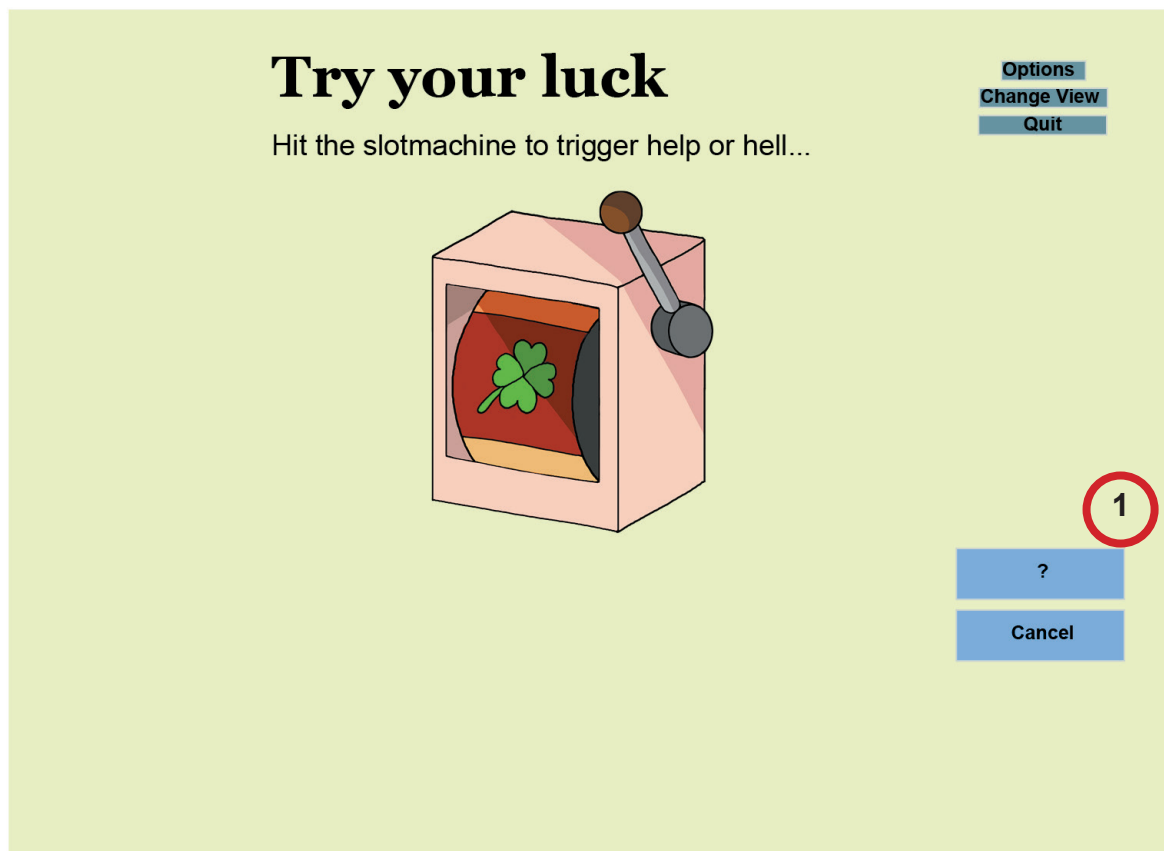


Go to Game Medieval

1

Hier der Raum für die möglichen drei „Trophäen“ oder Medikamente. Graphisch könnten in Kacheln in der Hintergrundfarbe unterschiedlich platziert sein, damit sie nicht alle genau untereinander zu liegen kommen.

Ansicht Slotmachine

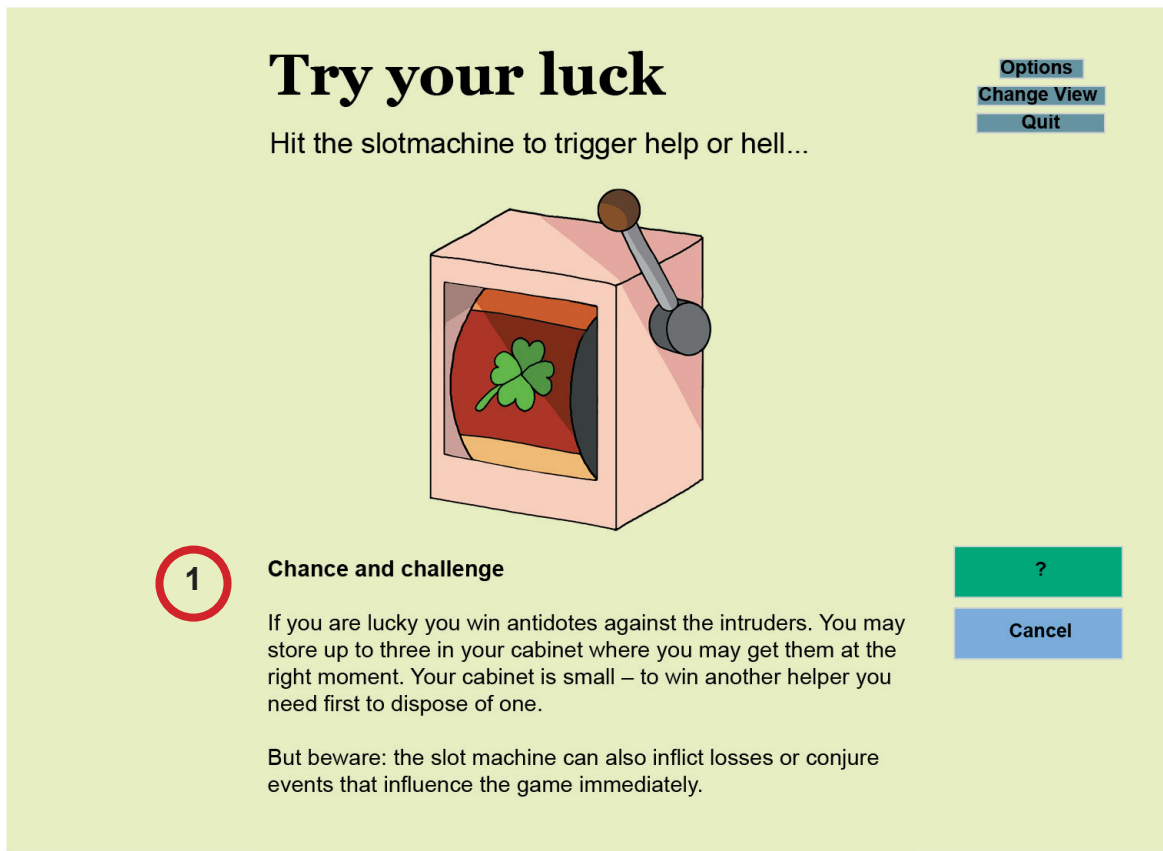


Trigger Slotmachine

1

Ein Fragezeichenbutton für diejenigen, die nicht verstehen, um was es geht. Wir sollten überall überprüfen, ob es „cancel“ oder „Back“ - Button dort hat, wo es sie braucht.

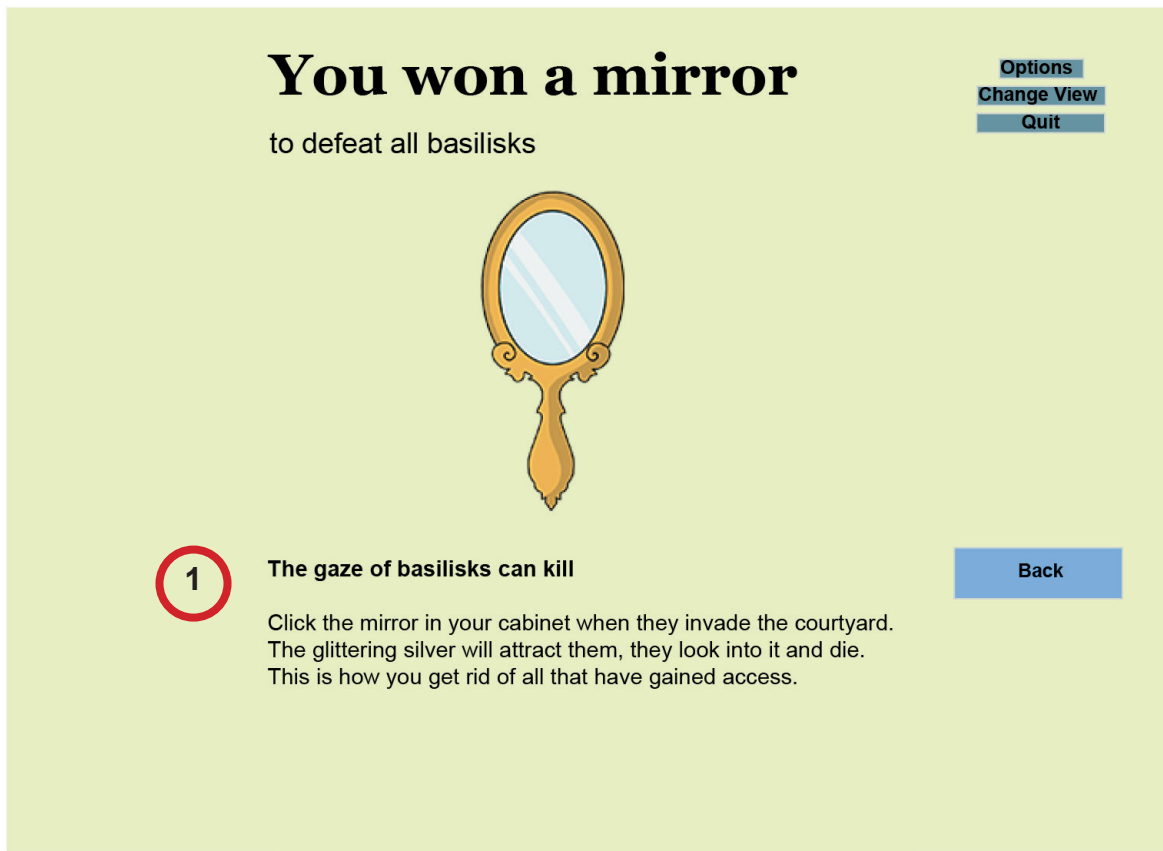
Ansicht Slotmachine: Erklärung



Trigger Slotmachine

- 1 Erklärungstext (allenfalls ist dies nicht der richtige Ort). Das Texten ist eine Herausforderung, es gibt auch für Spiel Texttypen - und sie sollten nicht zu lange sein. Daran arbeiten wir dann noch.

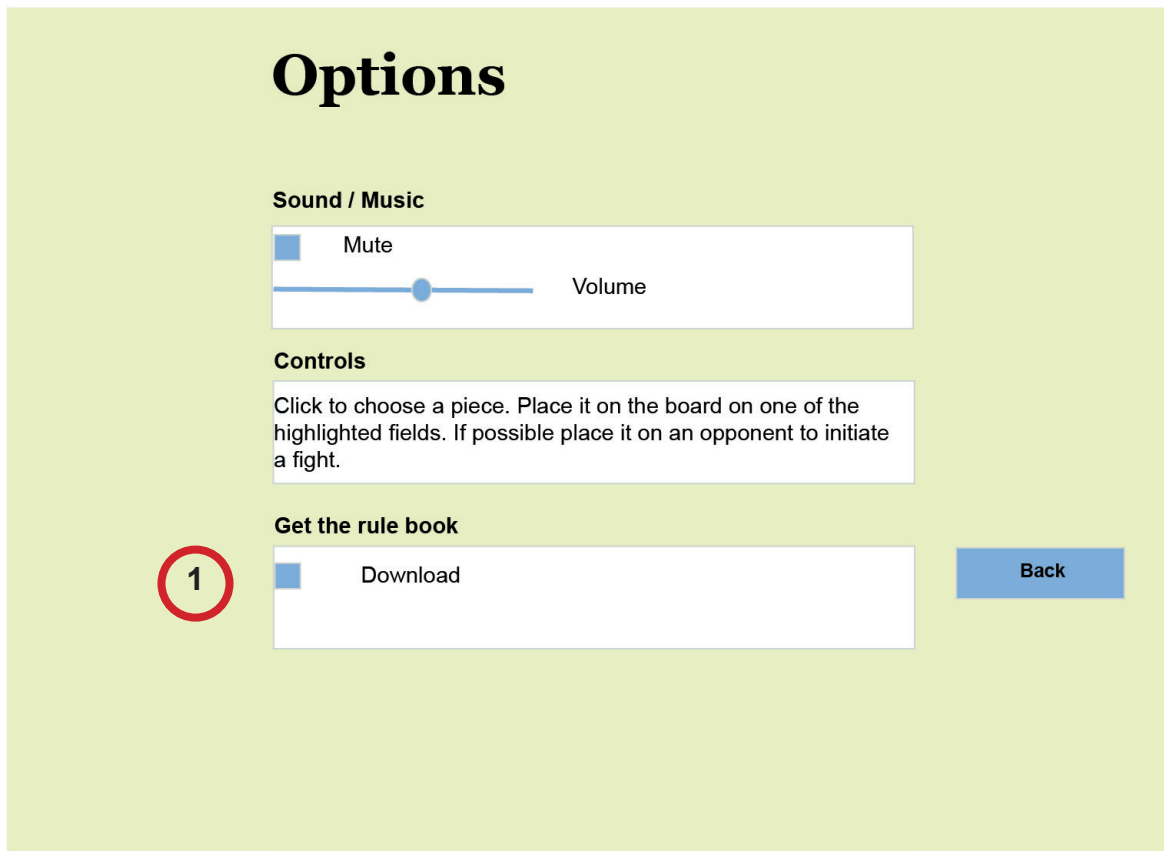
Ansicht Slotmachine: Ergebnis



result slot machine medieval

- 1 Hier braucht es auf jeden Fall einen Erklärungstext - sonst weiss ich nicht, was ich damit machen kann. Ich kenne aber Spiele, bei denen dies offen gelassen wird und der Spieler einfach ausprobieren muss, ob er den Gegenstand richtig einsetzt (wenn er ihn falsch einsetzt, verliert er ihn). Falls wir uns dafür entscheiden, kann dieser Text auch optional sein.

Ansicht „Options“

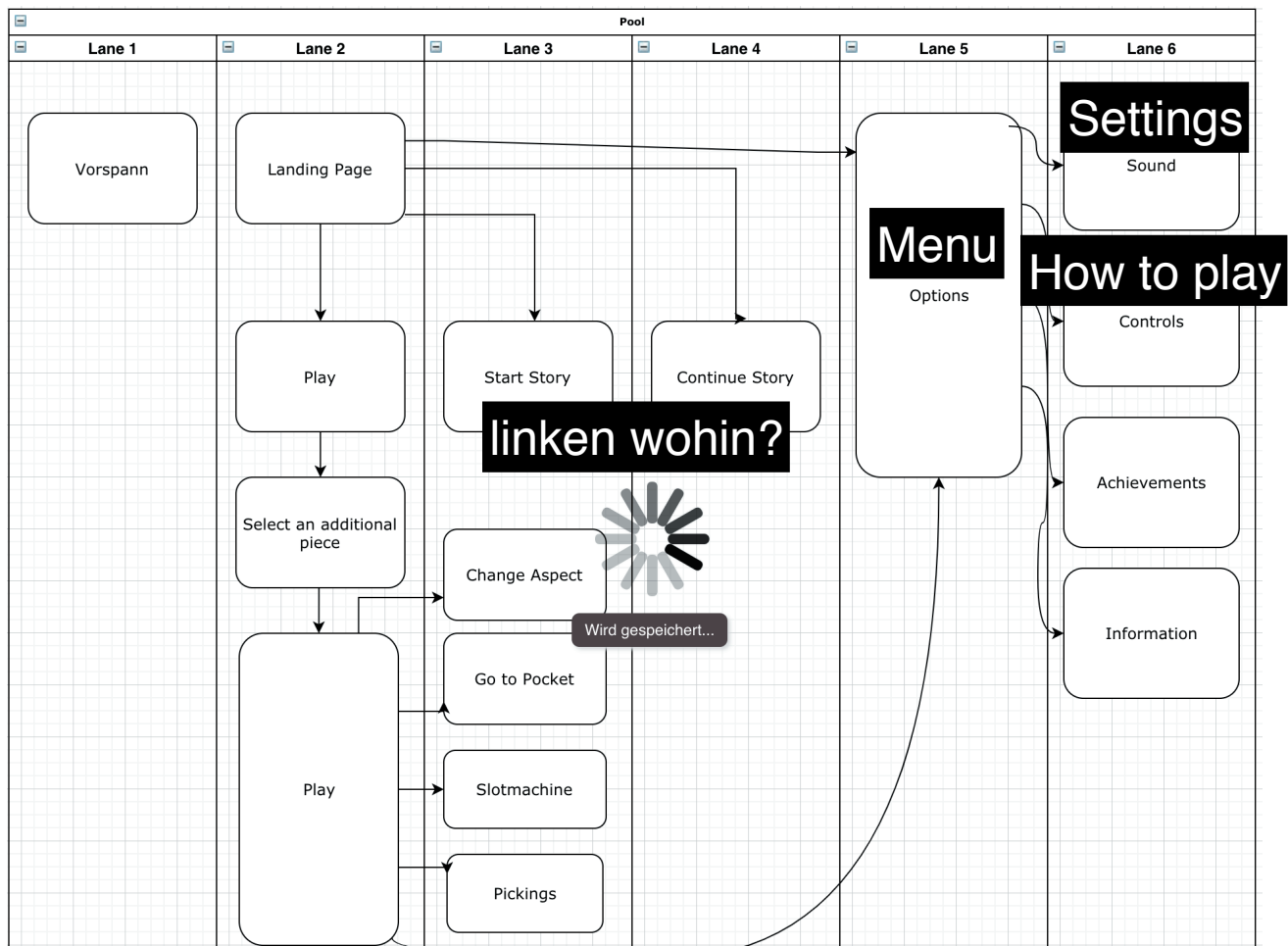


options

1

Diese drei Punkte sind Vorschläge und können noch ergänzt werden. Grundsätzlich würde ich in diesem Bedienfeld alles unterbringen wollen - von den Settings, zu Erklärungen, wie die Spielfiguren geführt werden, zu Erklärungen zu den Regeln etc. In Spielen, die ich kenne, heisst dieser Bereich „Options“ - aber das ist nicht unbedingt auf den ersten Blick klar. Als Button würde ich hier, wie gesagt, etwas graphisches Vorsehen.

Übersicht Verknüpfungen Eingang Castle



Von dieser Übersicht bin ich ursprünglich ausgegangen. Die Bezeichnungen stimmen nicht mehr überall.