

Storyboard: App Wettbewerb von Hermes



Jo Teichmann, Alexander von Quistorp
Gymnasium Blankenese, 22587
Hamburg

Einleitung

Sehr geehrte Damen und Herren,
bei der Entwicklung einer Spielidee für die Hermes Logistik-Gruppe, hat unser Team auf verschiedene Faktoren besonders Wert gelegt. Unsere Hauptpriorität lag darin, Ihr Unternehmen möglichst ausführlich, authentisch und positiv darzustellen.

Des Weiteren haben wir versucht das Konzept möglichst simpel zu entwickeln, damit die spätere Umsetzung keine zu große Hürde darstellt und außerdem auch, um jungen Spielern Ihr Logistik-Unternehmen einfach aber trotzdem sympathisch darzustellen.

Wir hoffen auf ein Gefallen, sowie eine positive Resonanz ihrerseits.



Inhaltsverzeichnis

Einleitung	Seite 1
Inhaltsverzeichnis	Seite 2
Spielkonzept/Ablauf	Seite 3
a.) Ziel des Spiels	
b.) Übersicht einzelner Stufen	
Stufe 1	Seite 4
Stufe 2	Seite 5
Stufe 3	Seite 6-7
Fazit	Seite 8
Geräteunterstützung	Seite 9
Anlagen	Seite 10 -12

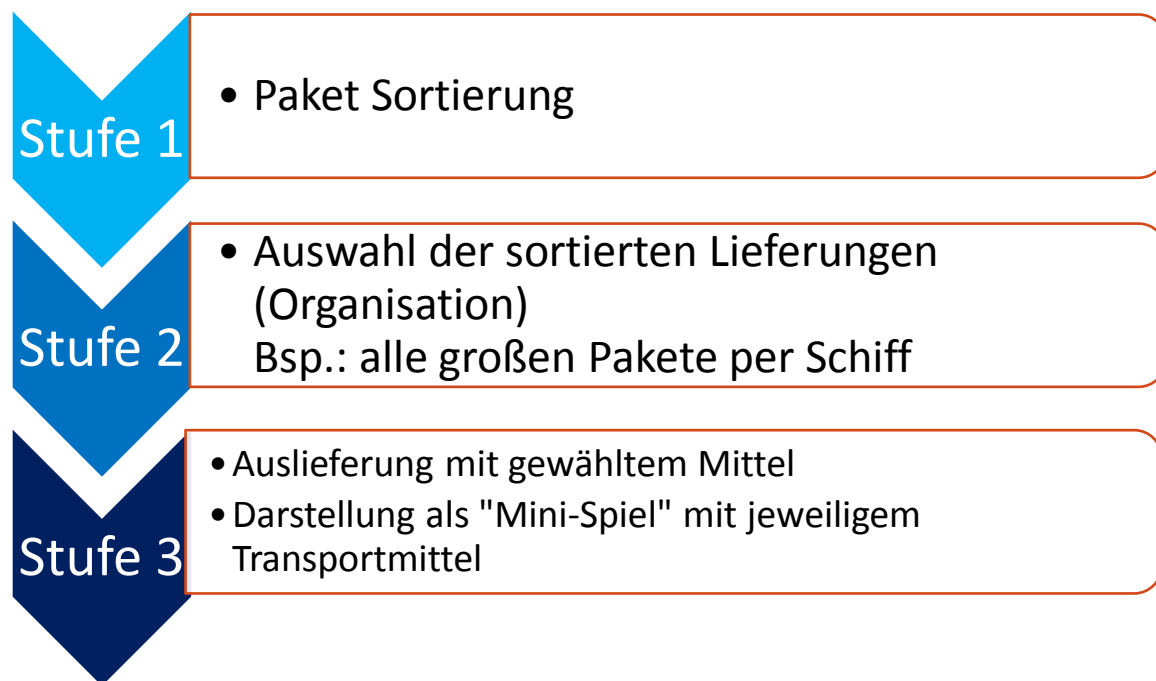
Spielkonzept/Ablauf

a)


Ziel des Spiels ist es in vorgegebener Zeit, in verschiedenen Stufen, so viele Punkte wie möglich zu sammeln.

b)

Übersicht der einzelnen Stufen



Einzelne Stufen

A blue graphic element consisting of a downward-pointing chevron shape on the left and a rounded rectangular box on the right. The text 'Stufe 1' is written in white inside the blue chevron. The rounded box contains a bulleted list of two items.

Stufe 1

- Paket Sortierung
- nach Größe, Zielland und Gewicht

Ein Laufband, welches verschieden große Pakete transportiert. Der Spieler muss nun möglichst präzise und schnell alle Pakete mit einer Größe sortieren und mit dem Finger in die jeweiligen Kisten „wischen“. Am Ende dieser ersten Stufe wird eine Spielanalyse angezeigt, die dem Spieler seine erzielten Ergebnisse anzeigt. Mit dem drücken auf den „weiter Button“ geht der Spieler direkt in die nächste Stufe über. (Vgl. Anlage 1)

Stufe 2

- Auswahl der sortierten Lieferungen (Organisation)
Bsp.: alle großen Pakete per Schiff

Mit dem Übergang von Stufe eins in Stufe zwei, öffnet sich ein Auswahlfeld, auf dem der Spieler ein Transportmittel für seine zuvor sortierten Pakete wählen muss. Er kann sich zwischen Fahrrad (kleine Pakete), Transporter (mittlere Pakete) und Schiff (große Pakete) entscheiden. (Vgl. Anlage 2)

Nach Abschluss der Wahl geht der Spieler in Stufe 3 über.



Stufe 3

- Auslieferung mit gewähltem Mittel
- Darstellung als "Mini-Spiel" mit jeweiligem Transportmittel

Bei der dritten und letzten Stufe, liefert der Spieler nun seine ausgewählten Pakete mit einem Transportmittel seiner Wahl aus.

Die einzelnen Auslieferungsprozesse werden als Mini-Spiel dargestellt.

Liefert der Spieler alle kleinen Pakete aus, und wählt somit also das **Fahrrad**, gelangt er in einen simplen Spielmodus bei dem der Spieler aus der „Third-Person“ Perspektive den Fahrradfahrer sieht und die Pakete zielgenau mit einem „wischen“ auf dem Bildschirm nach links/rechts vor die Haustür „werfen“ muss. Je präziser der Wurf ist, desto mehr Punkte erhält der Spieler. Trifft er jedoch ein Fenster oder den Hund, werden Punkte abgezogen. (Vgl. Anlage 3)

Wenn der Spieler hingegen den **Transporter** auswählt, um die mittelgroßen Pakete auszuliefern, öffnet sich ein Feld mit dem Transporter aus der „Third-Person“ Perspektive. Der Spieler muss das Fahrzeug steuern und muss dabei verschiedenen langsameren Fahrzeugen durch einen Spurwechsel ausweichen. Dies geschieht durch Neigung des Gerätes nach links/rechts. Das Ziel bei diesem Mini-Spiel ist es, möglichst schnell von Punkt A zu Punkt B zu kommen. (vgl. Anlage 4)

Wenn der Spieler hingegen das **Schiff** auswählt, um große Pakete auszuliefern, muss dieser die Schiffe möglichst schnell in den Hafen lotsen. Durch das ziehen mit dem Finger wird die Strecke für das jeweilige Schiff vorgegeben. Dabei ist es wichtig, dass keines der Schiffe miteinander kollidiert. (vgl. Anlage 5)

Fazit

Wir haben bei der Entwicklung der App besonders Wert auf eine schnell zu verstehende und einfache, jedoch trotzdem authentische Struktur gelegt, damit ein schnelles Spielerlebnis ohne zu viel Anleitung möglich ist. Das Spiel ist in einzelne Stationen mit Mini-Spielen unterteilt, um spielerisch die Funktion eines Logistik Unternehmens - wie Hermes darzustellen. Die Inhalte sind jugendfrei und einfach zu verstehen, daher auch für jüngere Spieler geeignet.

Wir hoffen wir konnten Sie von unserer Spielidee und Intention der App überzeugen.

Vielen Dank, dass Sie sich Zeit genommen haben unsere Idee zu begutachten.

Jo Teichmann

Alexander von Quistorp

Geräteunterstützung

Da das Spiel nur die geringsten Anforderungen an das Endgerät stellt, Touch-Display und Gyrosensoren, sollte eine Geräte Unterstützung für:

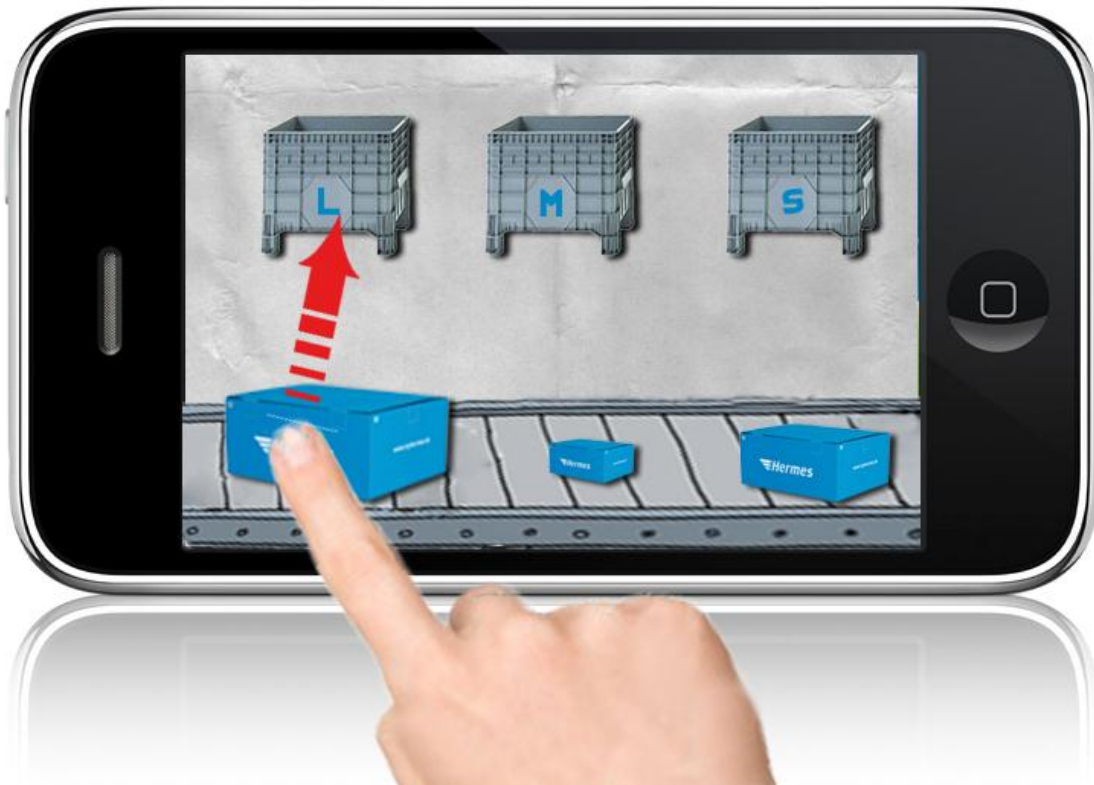
- iPhone 3G, 3GS, 4, 4S
- iPod touch
- iPad 1,2 und 3

vorliegen.

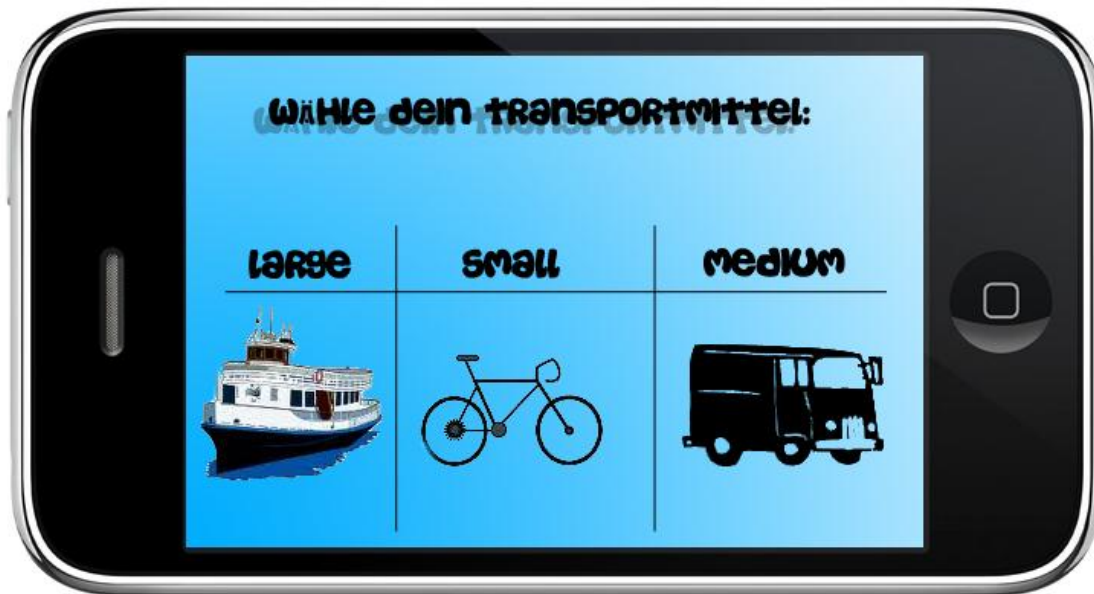
GPS sowie eine Kamera wird nicht gefordert, Highscores können ggf. bei Facebook geteilt werden. Der Spieler braucht nicht zwingend eine Internetverbindung beim Spielen. Die Anwendung ist auf Single-Player ausgelegt. Bei einem Highscore-Board, welches vorgesehen ist, müssen Daten auf einem externen Server gespeichert werden.

Anlagen

1.



2.



3.



4.



5.

