

Dokumentation

Projekt A

Stfu&Fight

Vorname	Nachname	Matrikelnr.	Mail
Bager	Bingöl	2239338	bager.b@hotmail.de
Nikolai	Stecker	2240250	Nikolai.Stecker@gmx.de
Fynn	Braren	2238797	fynn.braren@hotmail.de
Jan- David	Larsen	2239465	jandavidlarsen@hotmail.de

Inhaltsverzeichnis

Produktvision	3
Die Idee	3
Personas	3
User Stories	4
Anforderungsliste	4
Zusammenarbeit im Team	5
Charaktere	6
Projekttagebuch	7 – 12
Rollen- und Aufgabenverteilung	13
Projekt Prototypen	13
Codes	13
Entwicklungsstadien der Illustrationen	14 – 19
• Map	14 – 15
• Charakter – Helene Fischer	16
• Siegerendbild	17 – 19
Wireframe	20
Videotutorials zur Realisierung des Projekt A	21 – 23

Produktvision:

Sie haben das Bedürfnis Helene Fischer mal richtig eins auf den Deckel zu hauen? Oder dem nervigen, quietschigen Schwamm zu zeigen was ein scheppern in den Ohren ist?

Dann sind Sie bei Uns genau richtig!

Von einen wasch echten Computerspieler bis hin zur deutschen Musikhörerschaft, ist das Spiel „Stfu&Fight“ ein Muss.

„Stfu&Fight“ ist dem Computerspiel- Genre des *Beat 'em ups* zuzuordnen und gehört, wie *Street Fighter* und *Super Smash Brothers* zu den „competitive fighting games“, jedoch ist dies das erste Kampfspiel indem deutsche Musiker wie der legendäre SpongeBozz und die wunderschöne Helene Fischer gegeneinander kämpfen.

Mit selbstgezeichneten Kämpfern, Karten und mithilfe der Unity- Engine, bietet das einzigartige Kampfspiel eine tolle Spiel- Atmosphäre, welche nicht zu missen ist.

Die Idee:

Aufgrund unseres Interesses an Computerspielen, insbesondere *Beat 'em ups*, haben wir uns dazu entschlossen im Rahmen unseres Projektes ein Kampfspiel zu entwickeln. Anschließend hat man sich nochmal zusammengesetzt und geschaut in welche Richtung man gehen will und wie alles aussehen könnte. Da kam die Idee von einem Kampfspiel, in dem sich deutsche Musiker beweisen müssen.

Personas:

	Spielexperten	Spielanfänger
Key Goals	<ul style="list-style-type: none">• Schnell und viel Stfu&Fight spielen	<ul style="list-style-type: none">• Unkompliziert spielen
Behaviours	<ul style="list-style-type: none">• Intensives schnelles spielen• Ungeduldig	<ul style="list-style-type: none">• langsames, bedachtes Spielen möglich
We must	<ul style="list-style-type: none">• Kontinuierlich Spielspaß bieten	<ul style="list-style-type: none">• Hilfestellungen im Falle des Scheiterns
We must never	<ul style="list-style-type: none">• Langsames Spiel/ Programm• Langweiliges Spiel	<ul style="list-style-type: none">• Langweiliges Spiel bieten, was Fingerverrenkungen erfordert

User Stories:

Spielexperten:

Ich will so viel wie möglich Stfu&Fight spielen ohne Angst haben zu müssen irgendwann keine Lust mehr zu haben.

Spielfanfänger:

Als Anfänger will ich im Bereich Kampfspiele ohne große Komplikationen oder einer komplizierten Steuerung entspannt Stfu&Fight spielen können und dabei nicht den Spielspaß verlieren.

Anforderungsliste:

Dadurch dass wir gerne Computerspiele spielen, stellen wir gewisse persönliche Anforderung an ein Spiel.

Diese Anforderungen sollte unser eigenes Spiel auf jeden Fall erfüllen.

- Zu aller Erst wollten wir ein zeitgeistgerechtes 2D Kampfspiel entwickeln, welches die Popstars der jetzigen Generation gegeneinander antreten lässt. Wir wollten ein humoristisches Spiel programmieren und zeichnen. Diese Anforderung würde vorrangig uns nützen, da die Vermarktung des Programms aufgrund der Aktualität, erheblich leichter fällt.
- Uns war es wichtig eine selbstgezeichnete Karte mit selbstgezeichneten Charakteren zu gestalten. Einerseits wollten wir damit Plagiatsvorwürfe umgehen und so eine Vermarktung zu ermöglichen. Andererseits hätte keine Vorlage unseren Vorstellungen entsprochen.
- Das Ziel war es ein selbsterklärendes Spiel zu entwickeln, welches auch einen Laien das unkomplizierte Spielen ermöglicht. Die Tasten, die zur Bedienung der Figuren benötigt werden, werden vorher erklärt, damit man ein breiteres Kundenfeld ansprechen kann.
- Das Spiel sollte eine düstere Atmosphäre mit coolen Effekte haben. Damit sollte die Karte interessanter gestaltet werden.
- Es sollen verschiedene und untereinander Kombinierbare Moves geben.

Zusammenarbeit im Team:

Die Organisation fand in den meisten Fällen im sozialen Netzwerk (Facebook) und in WhatsApp statt, dieses hatte den Vorteil, dass kein gemeinsamer Termin gefunden werden musste und absprachen individuell getroffen werden konnten.

Trotz dessen hat man sich auch oft bei größeren Entscheidungen, zum Beispiel bei dem Aussehen der Karte oder das Aussehen der Charaktere getroffen.

Die Absprache zwischen den einzelnen Personen und in der Gruppe hat gut funktioniert. Einzig dass man mal ein paar Stunden auf eine Antwort warten musste, da nicht jeder dauernd am Handy oder auf Facebook ist.

Vorrangig lag unsere gute Zusammenarbeit daran, dass die Aufgaben je nach Präferenzen und Talenten zugeordnet wurden, so dass jedes das macht was er gut kann.

Dies mag zu einem zu Effektivität geführt haben, zum anderen minimierte es den Lerneffekt.

Jemand der etwas kann, sollte mit Jemanden der es nicht kann, zusammenarbeiten, bzw. es ihm so gut wie möglich beibringen, damit er was dazu lernt.

Z.B. jemand der zeichnen kann, sollte jemanden der nicht so gut zeichnen kann unterstützen und versuchen ihm das zu lehren.

Man sollte sich Prioritäten setzen und nicht mehrere Minutenlang über Helene Fischer's Kleidfarbe diskutieren.

Es wäre interessant zu sehen, ob solch ein Projekt auch im zeitlichen Rahmen gelingen könnte, wenn man keine Aufgaben zuteilt sondern alles zusammen macht. Außerdem könnte man eine Seite wie Trello ausprobieren, weil es den Projektverlauf übersichtlicher macht.

Charaktere:

Als ersten Charakter haben wir SpongeBozz gewählt, einen deutschen Hip-Hop-Künstler der durch sein Auftreten im JBB (Juliens Blog Battle), einem Internet-Video-Rapbattle, bekannt geworden ist.

Der gelbe Schwamm ist bekannt aus der amerikanischen Kinderserie SpongeBob Schwammkopf und diente als SpongeBozz dem Rapper Sun Diego als Pseudonym.



Der Gegner und zweiter Charakter unseres Spiels ist die, durch den Platz-Eins-Charterfolg „Atemlos durch die Nacht“, populäre Schlagersängerin Helene Fischer.



Projekttagebuch:

Mo. 30.03.2015: Kreative Arbeitsphase

Jan-David Larsen, Fynn Braren, Nikolai Stecker, Bager Bingöl

- Projektbeginn
- Themenfindung
(festlegen des Genres)

Di. 31.03.2015:

Jan-David Larsen, Fynn Braren, Nikolai Stecker, Bager Bingöl

- Ausarbeiten der groben Idee
(2D Kampfspiel mit animierten deutschen Stars)

Do. 02.04.2015:

Jan-David Larsen, Fynn Braren, Nikolai Stecker, Bager Bingöl

- Wie realisieren wir unser Projekt?
(Programm?, Charaktere?, Aussehen der Karten?)
- Überlegungen der Aufgabenverteilung

Mo. 06.04.2015: Beginn der Arbeitsphase

Nikolai Stecker, Bager Bingöl

- erste Versuche mit der Unity Engine
(Video-Tutorials angeschaut, Buch gelesen)

Di. 07.04.2015:

Fynn Braren

- Beginn der Gestaltung der Kampfumgebung
- Erste Skizzen und Zeichnungen mit Photoshop CS 6 und dem Wacom Bamboo Fun (Tablet)

Do. 09.04.2015:

Jan-David Larsen

- Entwickeln der Sounds und Kampfgeräusche, Hintergrundmusik
- Aufnahme mehrerer Probeaufnahmen

Sa. 11.04.2015:

Nikolai Stecker

- Einfügen von, aus dem Internet ausgewählten, Bildern von Helene Fischer und SpongeBozz, um zu testen wie man sie animiert.

Fynn Braren, Bager Bingöl

- Kampfkarte, die Kampfumgebung, fertiggestellt (ohne Hintergrund)

So. 12.04.2015:

Jan-David Larsen

- Aufnahme der Hintergrundmusik (Hip-Hop)

Fr. 17.04.2015:

Nikolai Stecker

- Kampfkarte bei Unity hinzugefügt

Fynn Braren

- erste Zeichnung des Charakters SpongeBozz

Jan-David Larsen, Bager Bingöl

- Aufnahme erster Soundeffekte von SpongeBozz
- Fertigstellung der Hintergrundmusik (Hip Hop)

Sa. 18.04.2015:

Nikolai Stecker, Bager Bingöl

- erste Lichteffekte zur Map hinzugefügt

Fynn Braren

- weiterarbeiten an SpongeBozz

Mo. 21.04.2015:

Fynn Braren, Bager Bingöl

- Fertigstellung von SpongeBozz

Jan-David Larsen

- Aufnahme der Schlagsounds von SpongeBozz

Sa. 25.04.2015:

Nikolai Stecker

- Ausschneiden der Einzelteile von SpongeBozz, um animieren zu können.
- erste Animationen eingefügt (Schläge)

Fynn Braren

- erste Zeichnungen des Hintergrundes

Jan-David Larsen, Bager Bingöl

- Schlagsounds für SpongeBozz abgeschlossen

Sa. 02.05.2015:

Nikolai Stecker, Bager Bingöl

- Abschluss der Animationen für SpongeBozz

Fynn Braren

- Fertigstellung des Hintergrundes

Jan-David Larsen

- Aufnahme der Hintergrundmusik
(Rock)

Mo. 04.05.2015:

Nikolai Stecker

- weitere Lichteffekte bzw. Lichtquellen hinzugefügt

Fynn Braren, Bager Bingöl

- erste Skizzen vom Charakter Helene Fischer

Sa. 09.05.2015:

Fynn Braren

- Fertigstellung des Charakters Helene Fischer

Di. 12.05.2015:

Nikolai Stecker, Bager Bingöl

- Ausschneiden des Einzelteile und Animation von Helene Fischer
- Animation von SpongeBozz beendet
- erste Animationen von Helene Fischer (Schläge)

Fynn Braren

- erste Zeichnungen vom Bild, wenn SpongeBozz gewinnt

Mi. 13.05.2015:

Bager Bingöl, Jan-David Larsen, Nikolai Stecker

- Ausbessern kleinerer Bugs im Bewegungsablauf der Charaktere

Sa. 16.05.2015:

Nikolai Stecker

- Animation von SpongeBozz beendet

Fynn Braren

- Weiterarbeiten am SpongeBozz-Bild

Jan-David Larsen, Bager Bingöl

- Aufnahme der Laufsounds für SpongeBozz

So. 17.05.2015:

Bager Bingöl, Jan-David Larsen, Nikolai Stecker

- Ausbessern kleiner Bugs

Di. 19.05.2015:

Fynn Braren, Bager Bingöl

- Fertigstellung des SpongeBozz-Bildes

Jan-David Larsen

- Fertigstellung der Laufsounds für SpongeBozz

Do. 21.05.2015:

Fynn Braren

- erste Zeichnungen vom Bild, wenn Helene Fischer gewinnt

Jan-David Larsen

- Aufnahme der Laufsounds für Helene Fischer

Fr. 22.05.2015:

Bager Bingöl, Jan-David Larsen, Nikolai Stecker

- Ausbessern kleiner Bugs

Sa. 23.05.2015:

Fynn Braren, Bager Bingöl

- Fertigstellung des Helene Fischer-Bildes

Jan-David Larsen

- Fertigstellung der Laufsounds von Helene Fischer
- Aufnahme der Schlagsounds von Helene Fischer

Mo. 25.05.2015:

Nikolai Stecker

- Einfügen der Helene Fischer und SpongeBozz Gewinnerbilder
- Einfügen von Hitboxen um die Charaktere

Jan-David Larsen

- Fertigstellung der Schlagsounds von Helene Fischer

Sa. 30.05.2015:

Nikolai Stecker, Fynn Braren, Jan-David Larsen, Bager Bingöl

- Einfügen und einstellen aller erstellten Sounds und Beats

Mo. 01.06.2015: Ende der Arbeitsphase

Bager Bingöl, Jan-David Larsen, Nikolai Stecker

- kleine Bugfixes

Mo. 15.06.2015:

Bager Bingöl

- Fertigstellung der Dokumentation

Rollen- und Aufgabenverteilung der Projektmitarbeiter

Bager Bingöl

- Ideenfindung
- Dokumentation
- Bugfixing

Fynn Braren

- Illustration
- Conceptart

Nikolai Stecker

- Animation
- Scripting
- Bugfixing

Jan-David Larsen

- Sounds
- Toneffekte
- Bugfixing

Projekt Prototypen:

Das Projekt fing mit dem Prototypen, bzw. der Version 1.5. an und wurde beendet mit der Version 2.4.

Insgesamt gab es 11 Builds.

Codes:

Geschrieben wurden die Codes von Nikolai Stecker.

Die Codes können im Quellcodes- Ordner angeschaut werden. Sie wurden im Projekttagbuch nicht berücksichtigt, weil die Codes in den Dateien kommentiert wurden.

Entwicklungsstadien der Illustrationen:

1. Map

Da SpongeBozz unser Hauptcharakter ist, haben wir uns für seine Heimatstadt Bikini Bottom als Kampfhintergrund entschieden. Dieser ist für den späteren Spieler leicht zuzuordnen. Er erkennt sofort den Bezug zur Serie SpongeBob Schwammkopf. Dies wäre bei einem Helen-Fischer – Bezogenen Hintergrund schwieriger, da wir nur eine X-Beliebige Bühne darstellen könnten.

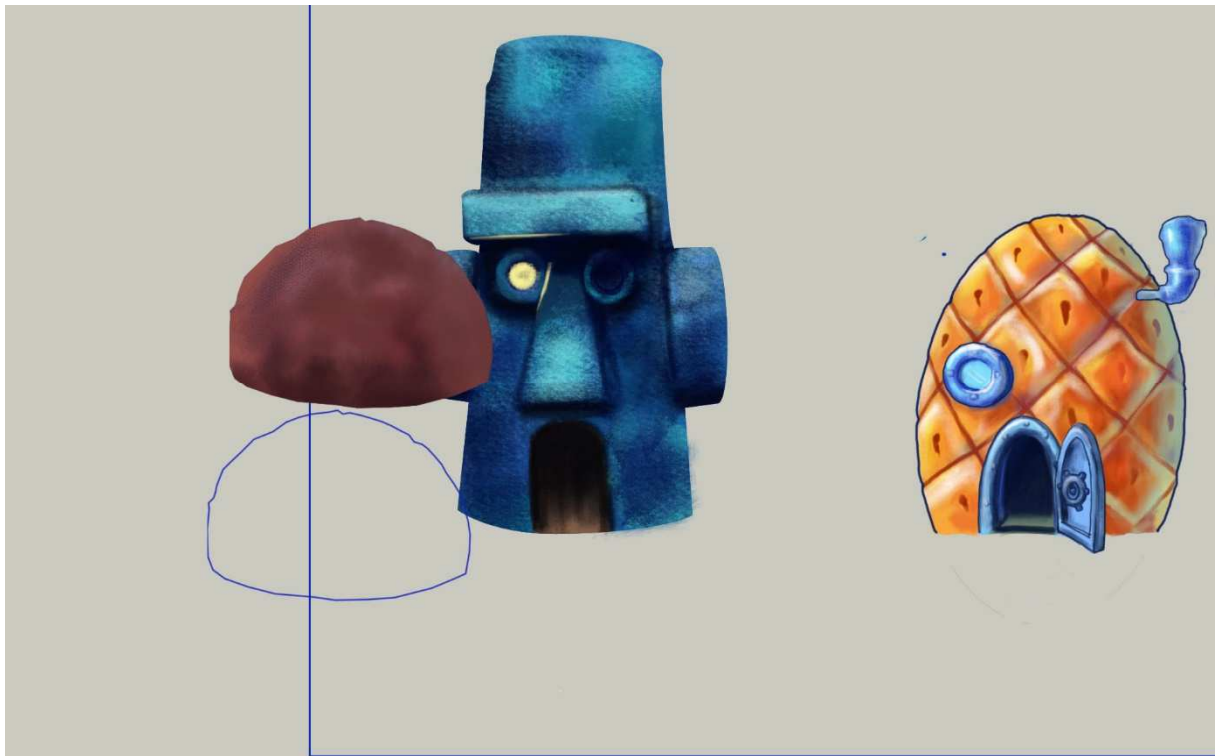


Abb. 1

Im ersten Schritt haben wir die drei charakteristischen Behausungen designed. (Abb.1) Sie bilden die Hauptelemente der Map. Zunächst haben wir sie originalgetreu gestaltet.



Abb. 2

Im zweiten Schritt haben wir die Häuser an den Stil von SpongeBozz angepasst.

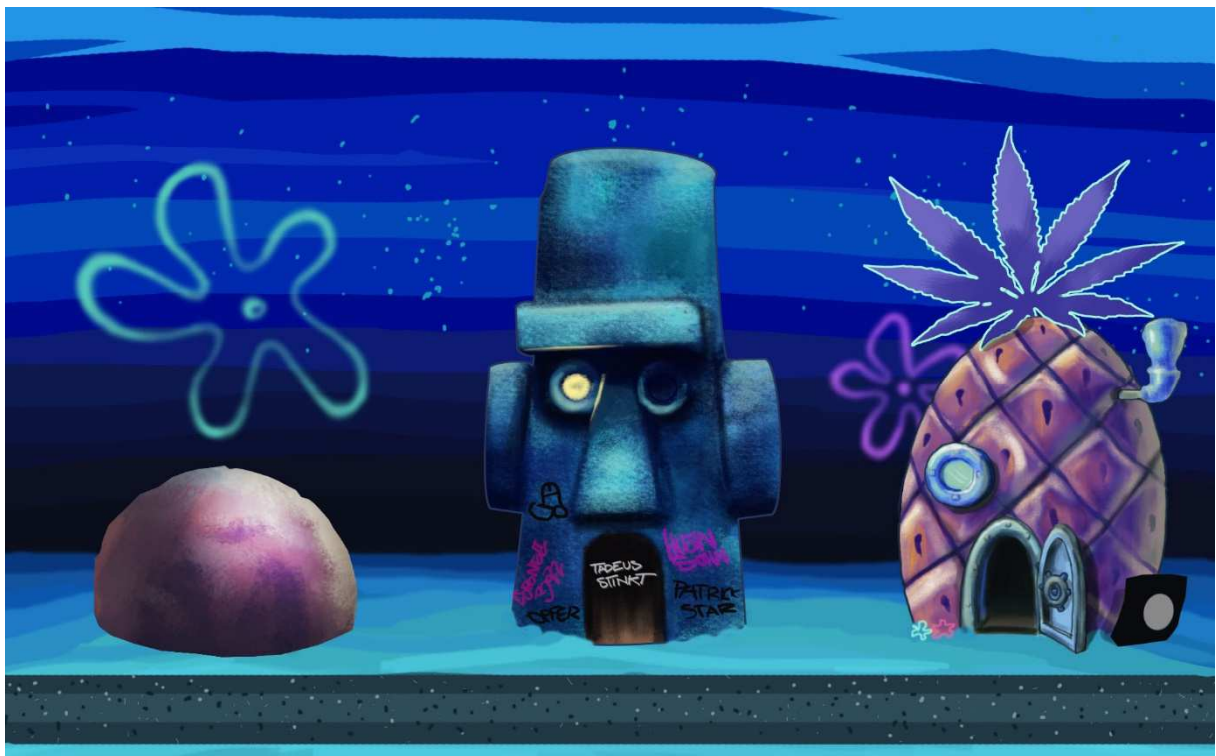


Abb. 3

Zuletzt haben wir einen dunklen, düsteren Effekt erzeugenden, Hintergrund gewählt. Der zu einer Kampfszene passt.

2. Charakter – Helene Fischer

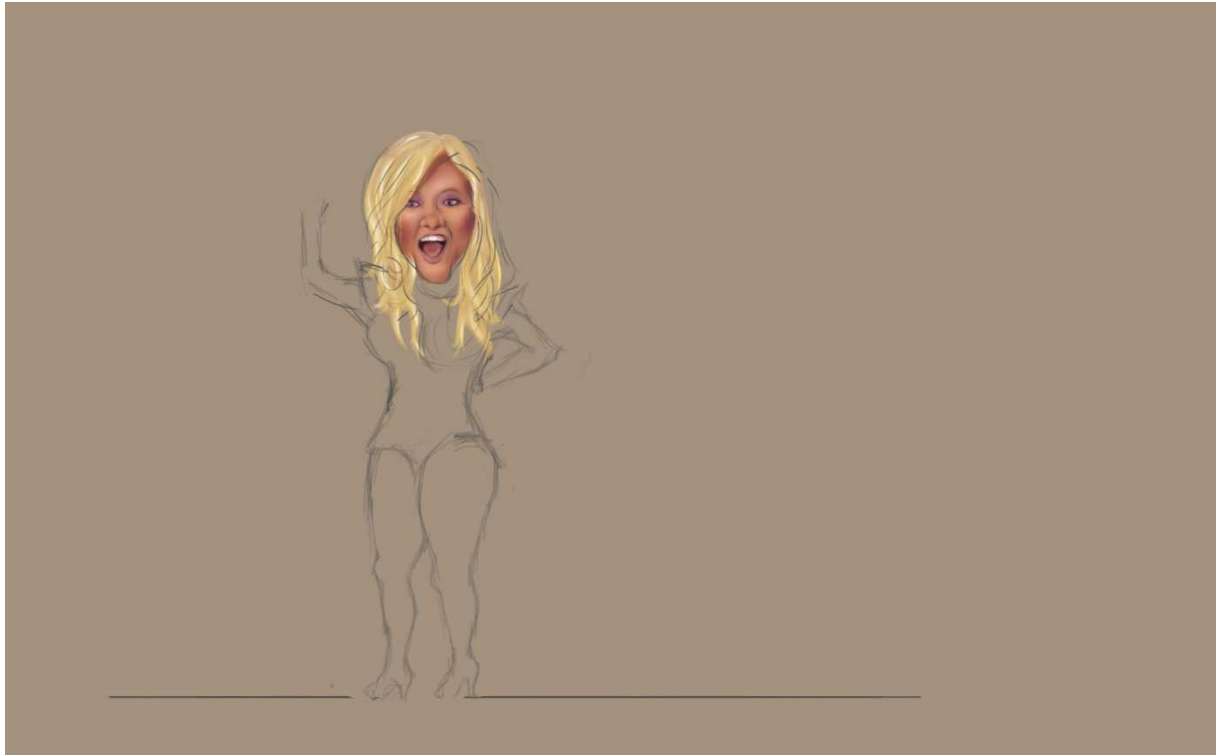


Abb. 4

Skizzierung der Spielfigur Helene Fischer.



Abb. 5

Fertig gezeichnete Helene Fischer mit für die Animierung separaten Gliedmaßen.

3. Siegerendbild

SpongeBozz

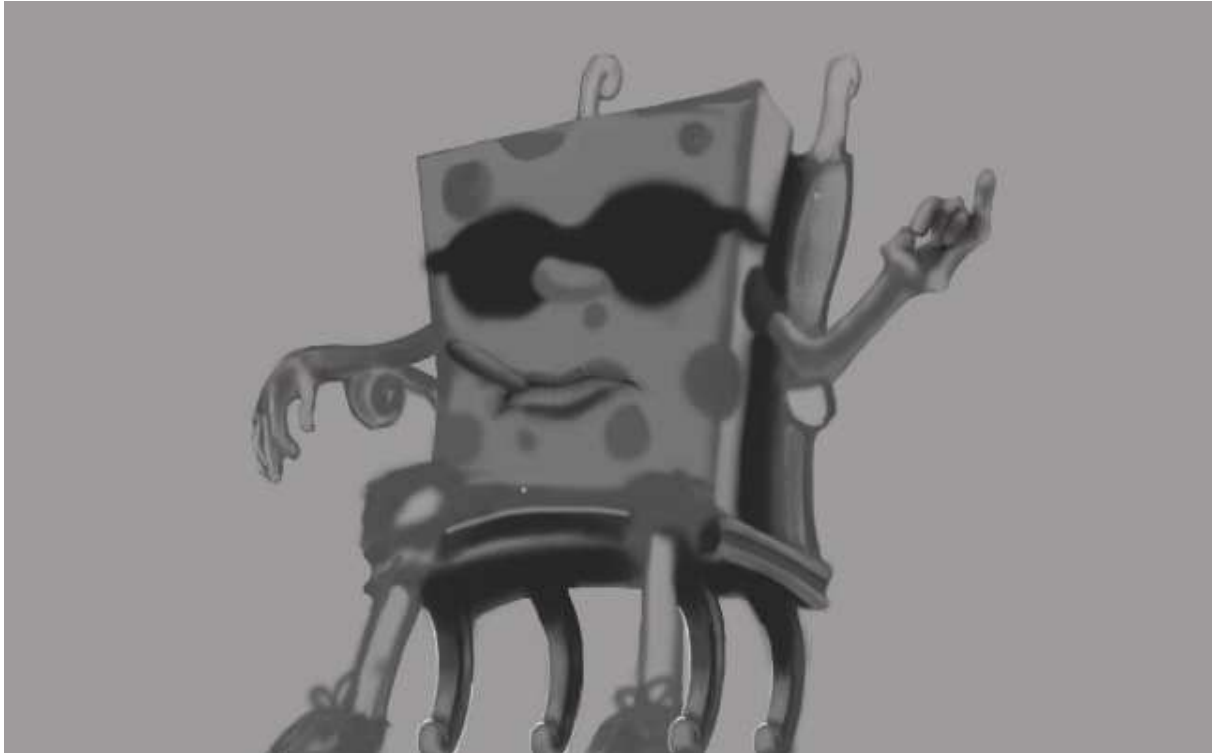


Abb. 8



Abb. 9

Helene Fischer



Abb. 10



Abb. 11



Abb. 12

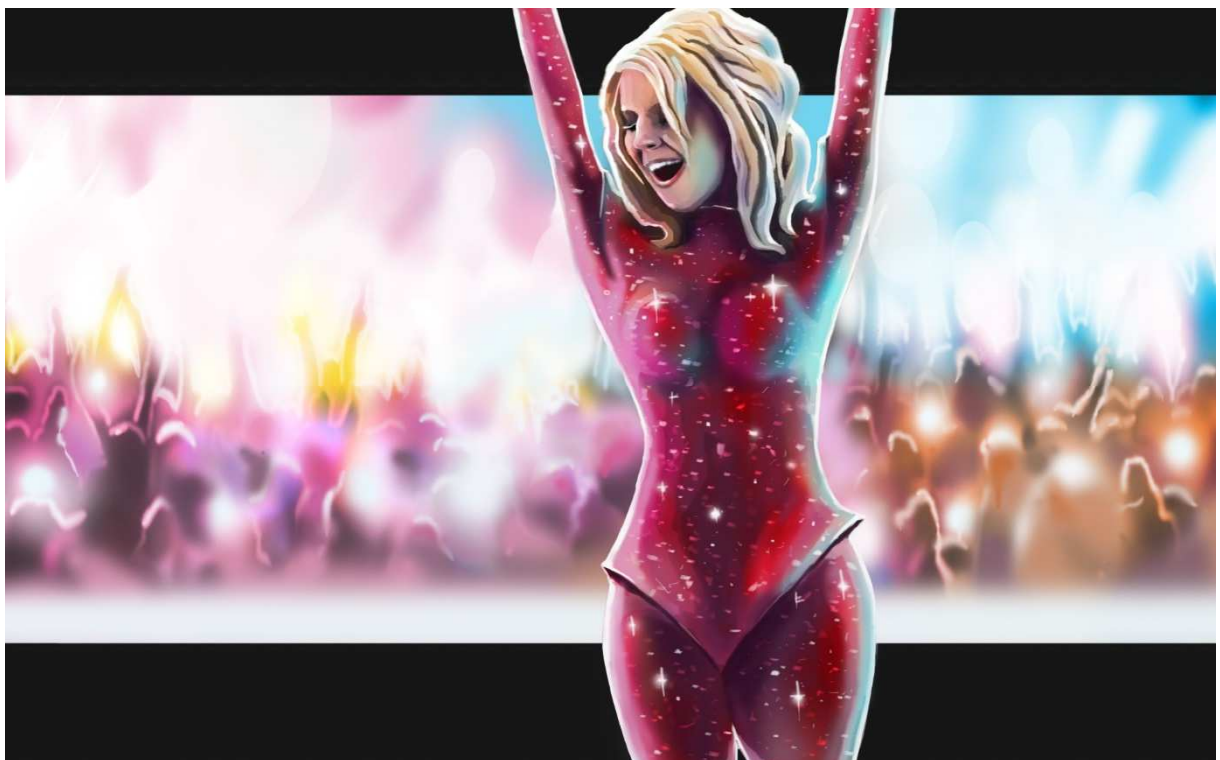
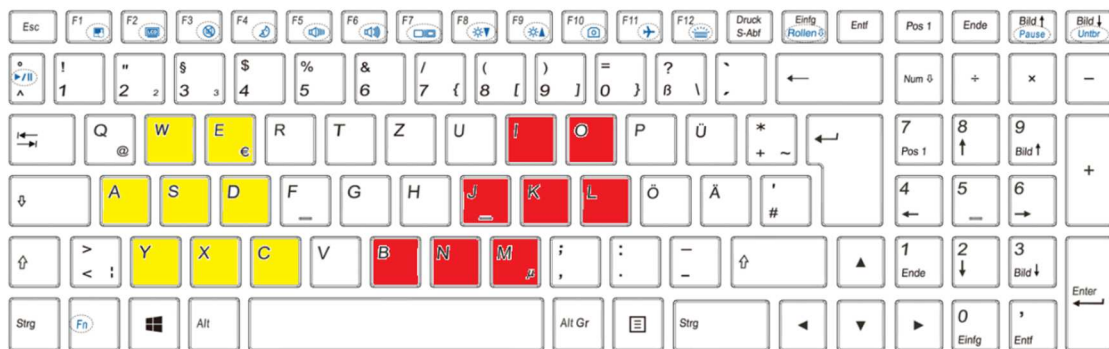


Abb. 13

Wireframe Computer:



MySN Schenker: http://mysn.de/images/prod/keyboard_Layout_W355STQ_DE.png Tastatur - Schenker Technologies GmbH, Erlenstraße 3, 04105 Leipzig

Steuerung SpongeBozz

„A“ – nach links laufen
„D“ – nach rechts laufen
„W“ – Springen
„S“ – einmal Ducken
„E“ – Verteidigung
„Y“ – Schlagen
„X“ – Rundumschlag
„C“ – Treten

Steuerung Helene Fischer

„J“ – nach links laufen
„L“ – nach rechts laufen
„I“ – Springen
„K“ – einmal Ducken
„O“ – Verteidigung
„B“ – Schlagen
„N“ – Kopfnuss
„M“ – Treten

Videotutorials zur Realisierung des Projekt A:

- 3DBuzz: Creating 2D Games in Unity 4.5 #2 - Intro to 2D,
Veröffentlicht am: 11.06.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=tp9PRN2TMy0>
- Perminder Suman: My Unity fighting game - first look,
Veröffentlicht am: 01.04.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=YJEwFyywN6Y>
- Cheng Lim Teo: Unity Street Fighter 2 Fan Test in 2D,
Veröffentlicht am: 23.04.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=XuJm09EgF0k>
- Takesi Inaba: Unity3Dで格闘ゲーム製作 Making a fighting game in Unity3D
ブログ更!,
Veröffentlicht am: 06.04.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=ij02W-zedYI>
- Unity: Unity 4.3 - 2D Game Development Walkthrough,
Veröffentlicht am: 12.11.2013
<https://www.youtube.com/watch?v=4qE8cuHI93c>
- SunriseKingdom: Unity 4.6 - UI Start Button,
Veröffentlicht am: 27.11.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=QlQemKPC3Zg>
- Hummelwalker: #7 Unity 2D: GUI Lebensbalken/ Healthbar - Unity3D Tutorial,
Veröffentlicht am: 21.03.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=XzVBlwj6R94>
- Unity: Collider 2D - Official Unity Tutorial,
Veröffentlicht am: 22.04.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=YQ7Umjp6R10>
- Paul Conway: Unity 2D - Part 2: Simple Player Movemen,
Veröffentlicht am: 18.11.2013
https://www.youtube.com/watch?v=7Wj7rGiX_5Y
- AmaneSuzuha2036: How to Mix Animations in Unity3D,
Veröffentlicht am: 28.10.2013
<https://www.youtube.com/watch?v=65ns7uikvzc>
- SunriseKingdom: Unity 2D 4.3 - Lighting on 2D Sprites,
Veröffentlicht am: 03.05.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=FhNNBPbV9po>

- Monsterfabriken: Unity 2D Animation,
Veröffentlicht am: 28.10.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=RKEuxDXpcFA>
- Unity: The Animator Controller - Unity Official Tutorials,
Veröffentlicht am: 02.02.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=JeZkctmoBPw>
- Abhinav a. k. a. Demkeys: Unity Tutorial: 2D Collision Detection,
Veröffentlicht am: 30.03.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=ttHzAOn2gEo>
- On5 Games: Tesla VS Darwin! Legendary fighter by On5,
Veröffentlicht am: 11.07.2013
<https://www.youtube.com/watch?v=bEAr2ap153c>
- Hummelwalker: #1 Unity 2D Grundlagen Tutorial [Deutsch/German][Unity3D],
Veröffentlicht am: 24.01.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=BMVef0bAtSE>
- Hummelwalker: #2 Unity 2D Spieler-Animationen erstellen – Tutorial,
Veröffentlicht am: 01.02.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=O6X1NrgPe70>
- Hummelwalker: #3 Unity 2D Spieler Animator Controller - Unity Tutorial,
Veröffentlicht am: 07.02.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=lbYE9Y5XnGQ>
- Hummelwalker: #4 Unity 2D Eigenen Character Controller und Spieler konfigurieren - Unity Tutorial,
Veröffentlicht am: 14.02.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=HebQN8RbgVU>
- InScope Studios: 1. Unity Tutorial: Creating a health bar - The basics,
Veröffentlicht am: 16.10.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=NgftVg3idB4>
- Hummelwalker: #6 Unity 2D - Szeneübergreifende Lebensverwaltung - Unity Tutorial,
Veröffentlicht am: 01.03.2015
https://www.youtube.com/watch?v=4_WL6urNx9g
- Sebastian Lague: [Unity Tutorial] Platform | Sidescroller 04,
Veröffentlicht am: 21.07.2013
<https://www.youtube.com/watch?v=zirvkEWxPXU>

- Sebastian Lague: [Unity Tutorial] Platform | Sidescroller 01,
Veröffentlicht am: 19.06.2013
<https://www.youtube.com/watch?v=d3HEFiDFApI>
- Sebastian Lague: [Unity] Creating a 2D Platformer (E02. collision detection),
Veröffentlicht am: 05.04.2015
<https://www.youtube.com/watch?v=OBtaLCmJexk>
- AwfulMedia: Unity C# Beginner Tutorial - Accessing Other Classes (Part 05),
Veröffentlicht am: 10.01.2014
<https://www.youtube.com/watch?v=Bgs18CC1b90>
- WillGoldstone: Unity Tutorials - Beginner 10 - Sound Basics -
Unity3DStudent.com,
Veröffentlicht am: 22.07.2010
<https://www.youtube.com/watch?v=hbjB80-Mc7E>