



MINI MOBILE RPG

Image Processing, MS 5

https://github.com/BettinaG/IMP_MiniRPG

Bettina Ganter | 2257641

Kemal Amet | 2269511

Dozent: Patrick Hilgenstock

28.02.2018

Hochschule für angewandte Wissenschaften Hamburg

Fakultät Design, Medien und Information

Department Medientechnik

Inhalt

Inhalt.....	1
Konzept.....	2
Geplante Umsetzung.....	2
Das Endprodukt.....	3
Unterschiede Planung und Resultat.....	6
Herausforderungen und Probleme	7
Fazit	7
Quellenverzeichnis	7

Konzept

Wir wollen ein Mobile RPG im 2D Design entwickeln. Dieser soll im puren 2D Format erstellt werden. Das heißt nur Sprites und nur gezeichnete Tiefe.

In diesem Spiel spielt man einen Helden, der sich dazu berufen fühlt die Stadt wieder in Ordnung zu bringen, da die selbstsüchtige Prinzessin die Badeenten aller Bewohner gestohlen hat. Er ist zwar nur ein einfacher Junge, doch er kämpft sich sein Weg an das Ziel. Das Ziel jedem Bewohner seine Enten zurück zu bringen, sodass jeder in Ruhe baden kann.

Der Held soll im Laufe des Spiels einige typische Aufgaben erledigen. Bestimmte Ware von einem Ort zu einem anderen bringen oder etwas abholen oder gar jagen.

Die Welt sollte einfach zu erkunden sein, sodass es Spaß macht umher zu reisen.

Geplante Umsetzung

Anfangs schien das Konzept doch recht mager, doch bei genauer Betrachtung was wir uns vorgestellt habe, wie es funktionieren soll, wurde es doch mehr.

Wir wollten die Welt klein machen, sodass es für den Helden kein Problem wäre diese zu umrunden. Das heißt, dass sich die Welt permanent wiederholen müsste. Dies hatten wir auch vor denn, dass hörte sich spaßig an.

Außerdem wollten wir noch Rundenbasierte Kämpfe einbauen, sobald man auf einen Gegner trifft. Ausrüstung sowie Inventar und Fähigkeiten sollten auch dazu gehören.

Da all dies den Rahmen des Kurses sprengen würde, entschieden wir uns, dass wir die sich wiederholende Welt und die Quests einbauen möchten.

Die Entwicklung von Spielen für ein Smartphone war für uns beide neu. Für uns war dies ein sehr wichtiger Faktor den wir berücksichtigen müssen. Die Art der Steuerung steht aber schnell fest. Unten links auf dem Bildschirm hat man einen virtuellen Stick oder zwei Buttons zur Steuerung und auf der rechten unteren Seite befinden sich zwei Knöpfe zum Springen und Angreifen.

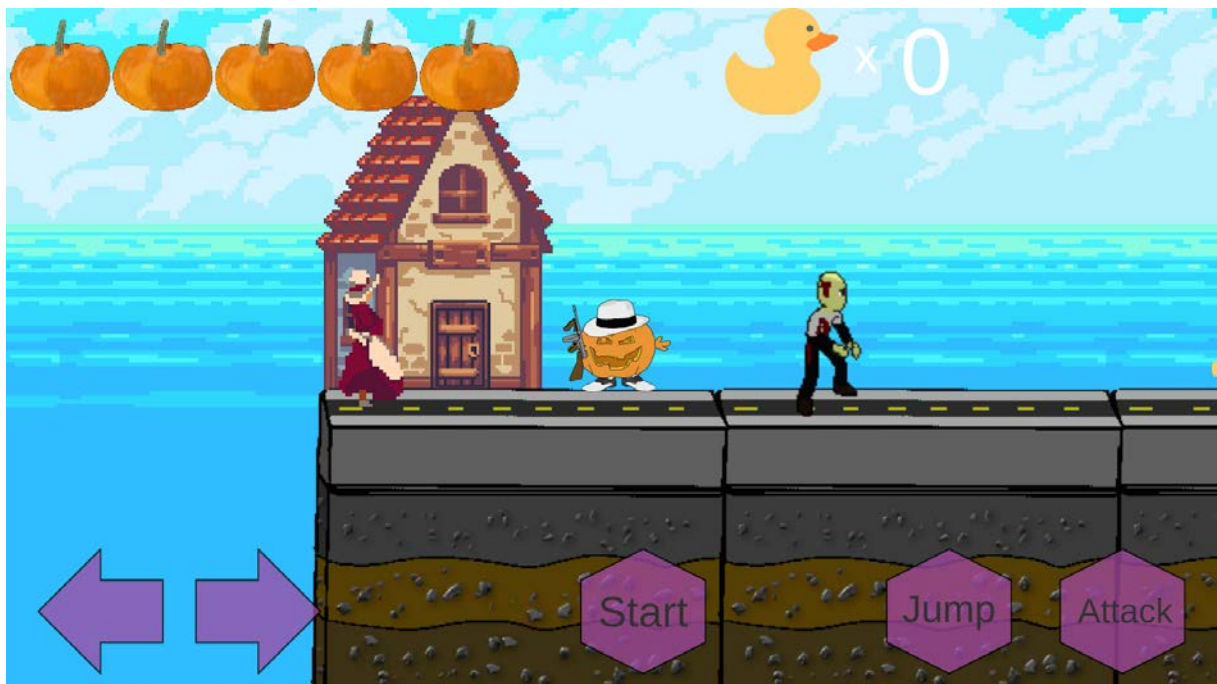
Das Endprodukt

Das User-Interface

Nach Start der App, wird zu erst das Hauptmenü gezeigt. Hier kann sich der Benutzer aussuchen ob er das Spiel startet, sich anschaut wie das Spiel funktioniert oder die App beendet.

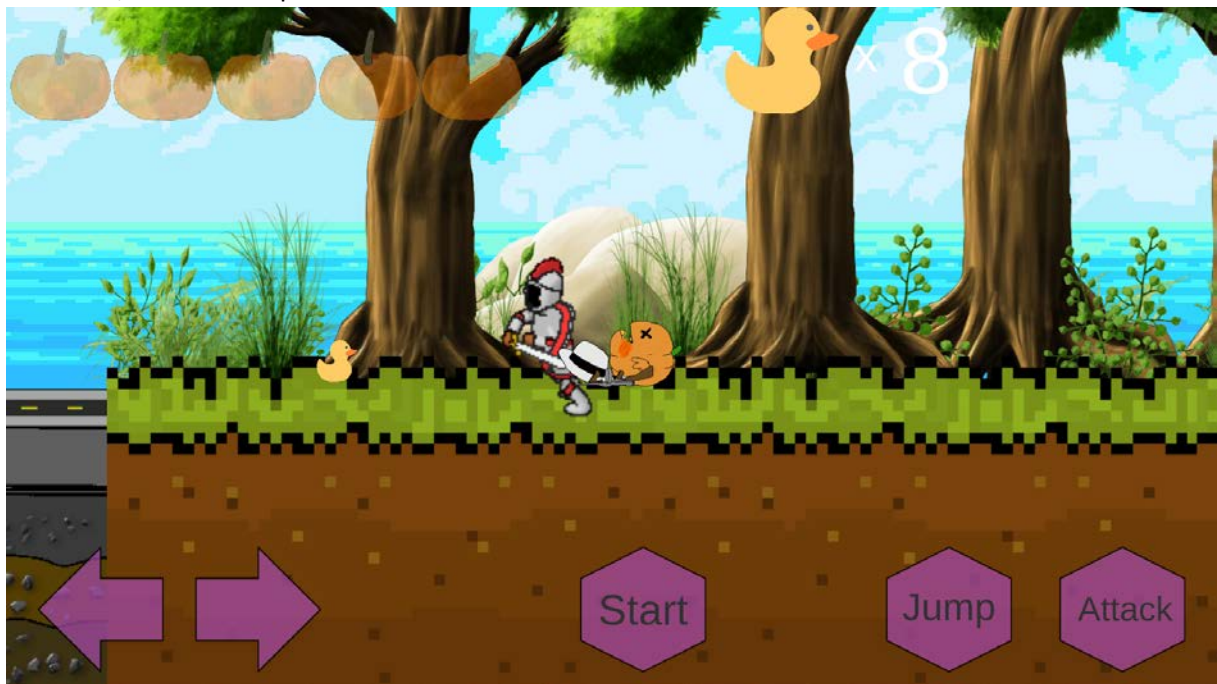


So sieht das Spiel aus, wenn man das Spiel vom Hauptmenü aus startet.



Unten findet man die Input Möglichkeiten zum bewegen, springen oder angreifen. Oben links ist die Lebensanzeige und rechts die Anzahl an Badeenten die man gesammelt hat.

Im Kampf gegen feindlich gesinnte kann man Schaden nehmen und auch sterben. Sollte dieser Fall eintreten, startet das Spiel von neu.



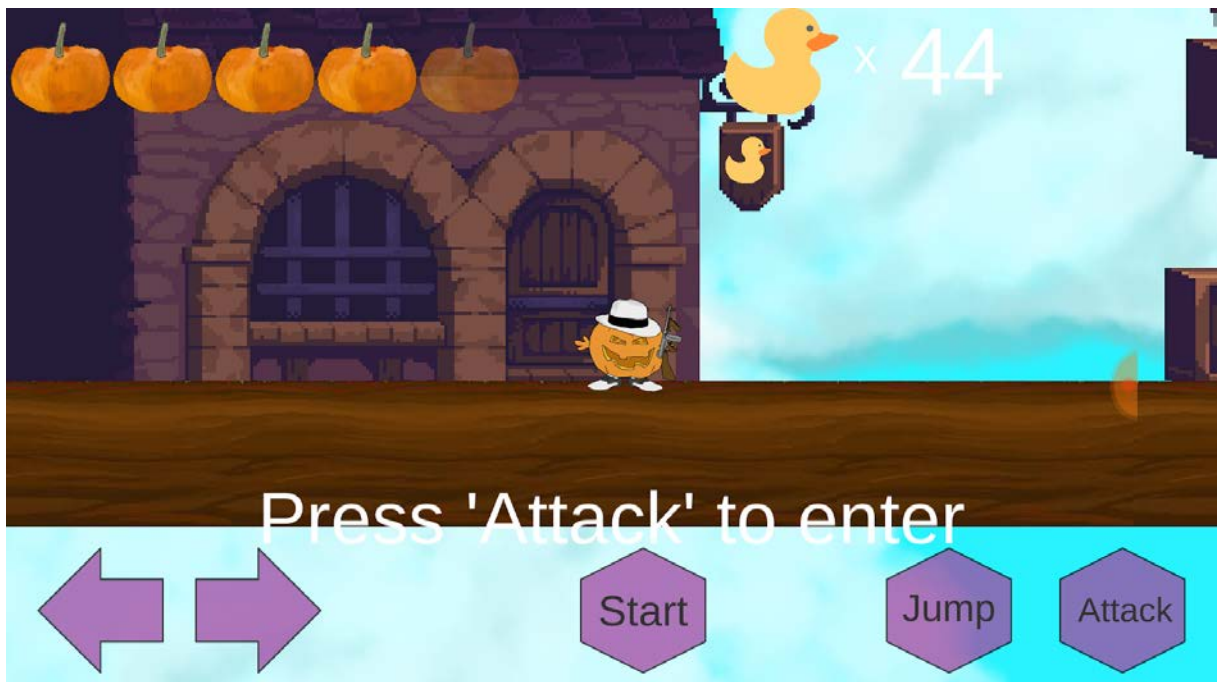
Falls man im Kampf Schaden genommen haben sollte, ist es möglich Lebenspunkte zurück zu gewinnen, indem man die Kürbisse aufsammelt. Aber Vorsicht: Die Plattformen bleiben vielleicht nicht da, wo man sie erwartet!



Sollte alles gut laufen, so kann man zur Burg gehen und die Prinzessin zur Strecke bringen. Doch man gelangt nur hinein, wenn man genug Enten hat.



Wenn man nicht alle gefunden hat sollte man sich noch nach verstecken umschauen und in Häusern nachschauen. Vielleicht versteckt sich da jemand.



Nach genug Schlägen, gibt die Riesen Ente einen großen Betrag an Badeenten.



Der Spielablauf

Wie man den Bildern entnehmen kann, geht es darum die Burg zu erreichen und genug Badeenten mitzubringen, damit man empfangen wird. Durch das Absuchen von Häusern und anderen Orten gelangt man zu der gewünschten Summe.

Auf dem Weg lauern Gegner die es einem aber nicht leicht machen. Doch mit gezielten Angriffen, sind diese besiegt.

Unterschiede Planung und Resultat

Im Endprodukt, wurden viele Dinge weggelassen die wir im Konzept besprochen haben. Bei einigen Dingen haben wir uns verschätzt was den Zeitaufwand betrifft und die Komplexität von einigen Funktionen. Wie beispielsweise unsere sich wiederholende Welt. Nach langer Zeit haben wir es aufgegeben. Es hat nicht so geklappt wie wir es uns vorgestellt haben. Deswegen sind wir auf einen „Platformer“ umgestiegen. Hier haben wir die einzelnen Abschnitte so erstellt, dass es den Eindruck erweckt, als würde man die Welt bereisen.

Die Quests sind geblieben. Ein paar zumindest. Denn dies wollten wir unbedingt haben. Im Spiel sind es eher Aufgaben die zu bewältigen sind um weiter zu kommen.

Das Fehlen einiger Aspekte wie Dialoge, Ausrüstung oder Sound nimmt die Immersion eines Rollenspiels, doch dies ist immer noch erweiterbar.

Doch wir sind zufrieden mit unserem Resultat. Unser erstes Handyspiel, das wir nach belieben erweitern können um so unsere Planung wahr werden zu lassen.

Herausforderungen und Probleme

Die größte Herausforderung in diesem Projekt war Unity. Wir beide haben zuvor kaum bis gar nichts mit einer Game-Engine gemacht. Es war erstaunlich wie viel dadurch vereinfacht wird, wenn man die nötigen Befehle dafür kennt. Doch nach einer gewissen Einarbeitung in die Oberfläche von Unity hat man sich daran gewöhnt.

Das aufpolieren vom Spiel lief nicht sehr gut. Es gibt noch einige kleine Fehler, die das Spiel behindern und auch etwas zu schwierig machen. Wir haben uns dafür deutlich zu wenig Zeit genommen um alles gründlich zu testen und haben uns an Probleme festgebissen, die im Nachhinein nicht relevant waren.

Wir wollten zu viel auf einmal haben. Dies und jenes soll dabei sein und dieses Ding darf man auch nicht vergessen. So zu denken, hat uns viel Vorbereitungszeit gekostet. Die ewige Suche nach passenden Assets für Funktionen, die es noch nicht gibt, war ebenfalls nicht sehr hilfreich.

Doch es gab auch Dinge die im Projekt sehr gut liefen. Dafür, dass keiner von uns Erfahrung mit dem Input auf dem Smartphone hat, ging dies sehr schnell bei uns. Es war leicht eine Steuerung zu implementieren, die sowohl im Editor als auch im fertigen Build funktioniert.

Genauso lief es mit den Animationen von unserem Helden und anderen Dingen. Dies ist zwar kein Spieltechnisch wichtiger Faktor, doch für das Auge sehr schön anzusehen, wenn es sich hübsch bewegt.

Github hat uns einerseits geholfen, andererseits haben wir auch erst nicht verstanden, wie wir unser Repository so einrichten, dass es für uns am besten ist. Nach längerem Versuchen haben wir es dann geschafft und gewöhnten uns an die Arbeit mit einem Repository.

Zum Schluss kommt noch hinzu, dass das Semester für uns beide ziemlich anstrengend war und wir in den Ferien arbeiten wollten. Doch ein paar Störungen waren da, sodass nicht immer gearbeitet werden konnte und es zum Ende hin sehr knapp wurde.

Fazit

In diesem Projekt haben wir sehr viel gelernt. Es gab Momente die einem gezeigt haben, dass vieles frustrierend wirken kann, aber wenn man ein Problem gelöst hat, fühlte sich dies noch besser an.

Schon im Konzept haben wir uns gefreut an dem Spiel zu arbeiten und zu sehen wie gut wir das Umsetzen können.

Auch wenn es, wie vorher schon erwähnt, unser erstes Spiel für ein Smartphone ist, sind wir sehr zufrieden damit wie es gelaufen ist. Es ist ein noch offenes Spiel für uns und bringt Potential weitergeführt zu werden.

Quellenverzeichnis

Alles im Ordner „DownloadedAssets“ entstammt dem Asset Store in Unity.

<http://pezcame.com/ZG9vciBzcHJpdGUgMmQ/>