

Selbstreflexion

Fillip Czogallik

Bei „Bernd bricht aus“ war ich erst hauptsächlich für die Gestaltung für die Figur „Bernd“ verantwortlich, sowie die Animationen der Figur und dem Movement in dem Spiel, wohin er sich bewegt und wo er steht. Wo ich Bernds design für das erste Zimmer gesehen habe, ist mir direkt „South Park“ in den Sinn gefallen. Der Grundumriss der Figur basiert auf den Hauptcharakteren dieser Show. Für sein Outfit habe ich mich für ein simples Design entschieden, ein Rowdy mit einem Lächeln im Gesicht und einem Pflaster, Cappy und Pullover sind gegeben. Seine Pose ist an „Sans“ von „Undertale“ angelehnt und die Laufanimationen an den alten Pokémon spielen. Doch nach einiger Zeit habe ich die Figur nachbearbeitet, mit einer deutlicheren Farbe, einer Schramme statt einem Pflaster, und Ovalen Augen, welche an Cartoons von den 20er 30er Jahren basieren.

Für die Animationen habe ich mich ganz am Anfang schwierig getan, da ich im Internet viele verschiedene Möglichkeiten gefunden habe, wie man in CSS/Javascript eine Figur per Knopfdruck bewegen lassen kann. Nach einigem Ver zweifeln habe ich die Methode gefunden, die ich für das Spiel verwendet habe. Diese Methode habe ich benutzt, da sie mich sehr an Keyframe Animationen von 3D Animation Programmen erinnert, und ich mich schon etwas damit auseinander gesetzt habe. Ich habe mich dafür entschieden, jeweils eine bestimmte Anzahl an Punkten im Raum zu haben, zu welchen er hingehen kann, statt ein Punkt für jedes Objekt. Welche „Geh-Animation“ er benutzt ist eine Pure Design-Wahl gewesen, obwohl dies auch mit einer Funktion berechenbar gewesen wäre.

Außerdem war ich für die Funktionen der Sprechblasen im Badezimmer und in der Küche verantwortlich. Dort dachte ich mir, bevor ich mich mit der bisherigen benutzen Funktion für die Sprechblasen verbeisse, schreibe ich eine neue Funktion für die letzten zwei Räume. Am Anfang war es mir noch ein Rätsel, wie die schon existierenden Sprechblasen positioniert sind, doch nach einigem Herumprobieren habe ich es (irgendwie) herausgefunden.

Im Ganzen hat mir das Projekt gut gefallen, da das Programmieren und das Gestalten der Figur Spaß gemacht hat und ich gute Gruppenmitglieder hatte, die alle ihre Abteilung abgearbeitet haben.