



Dokumentation meiner Projektarbeit

Kristian Lubina (Februar 2016)

INHALT

Einführung und vorwort	2
Dokumentation.....	2
24.03	2
28.03	2
30.03	3
31.03	5
07.04	5
14.04	6
21.04	6
21.05	6
24.05	8
25.05/26.05.....	8
01.06/02.06.....	9
Reflexion	10

EINFÜHRUNG UND VORWORT

In der Schule Kappeli, wo ich noch in die Schule gehe, durfte ich ein interessantes Projekt heraussuchen. Nach einem langem Suchprozess und Überprüfen entschied ich mich für ein Projekt. Ich habe dieses Projekt ausgewählt, weil ich mich schon immer für Informatik interessiert habe. In diesem Projekt werde ich ein Spiel machen, das Spielspass verspricht und Abenteuerlustig ist.

DOKUMENTATION

24.03

Erst am Gründonnerstag begann ich mich ernsthaft mit dem Projekt zu beschäftigen. An diesem Donnerstag habe ich einen Plan entworfen der detailliert ist und den Meinungen meines Projektleiters entspricht. Weil mein vorheriger Plan für ihn nicht genug detailliert war, musste ich einen neuen Plan entwerfen. Bei der Planung habe ich ca. eine Stunde verbracht damit sie, nach meiner Meinung, detailliert ist.

28.03

Am Ostermontag begann ich den Plan in die Tat umzusetzen. Ich schaute mir im Internet Anleitungen an, wie ich das Programm bediene um das Spiel zu programmieren. Dies kostete mir zwei Stunden.

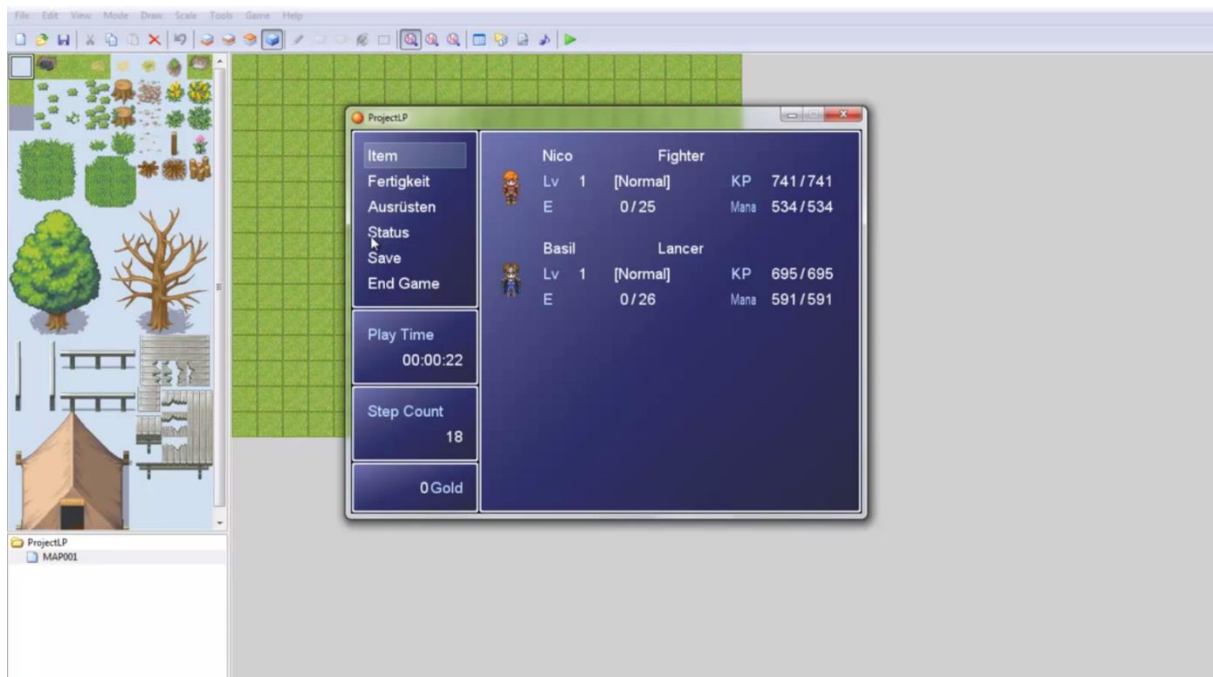


Abb. 1: Ein Ausschnitt aus der Anleitung

Am Mittwoch begann ich mit „RPG-Maker XP“ persönlich zu arbeiten. Aber ich konnte nichts mit dem Programm anfangen, weil ich die Erkenntnisse vom 28. Februar vergessen habe. Deshalb schaute ich die Anleitungen im Internet wieder an und machte mich wieder an die Arbeit. Leider unterschätzte ich die Arbeit sehr und brauchte etwa fünf Stunden. Dabei gestaltete ich vier verschiedene Landschaften und bestückte sie mit den entsprechenden „Events“.

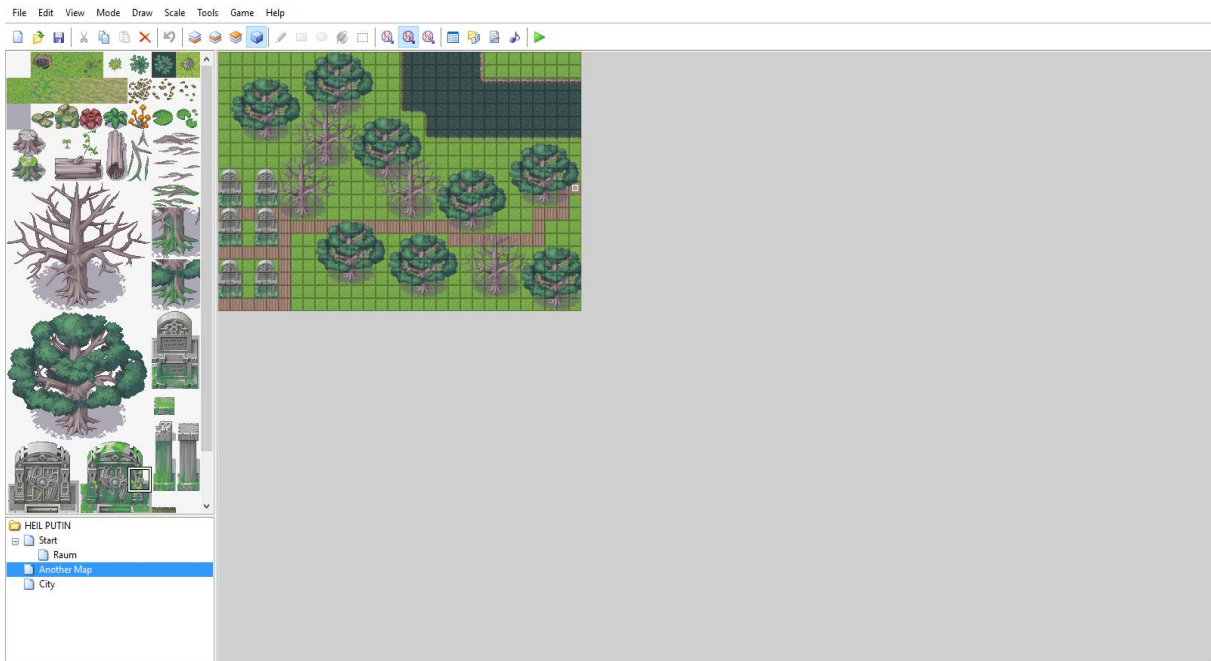


Abb. 2: Die Karte des Friedhofes

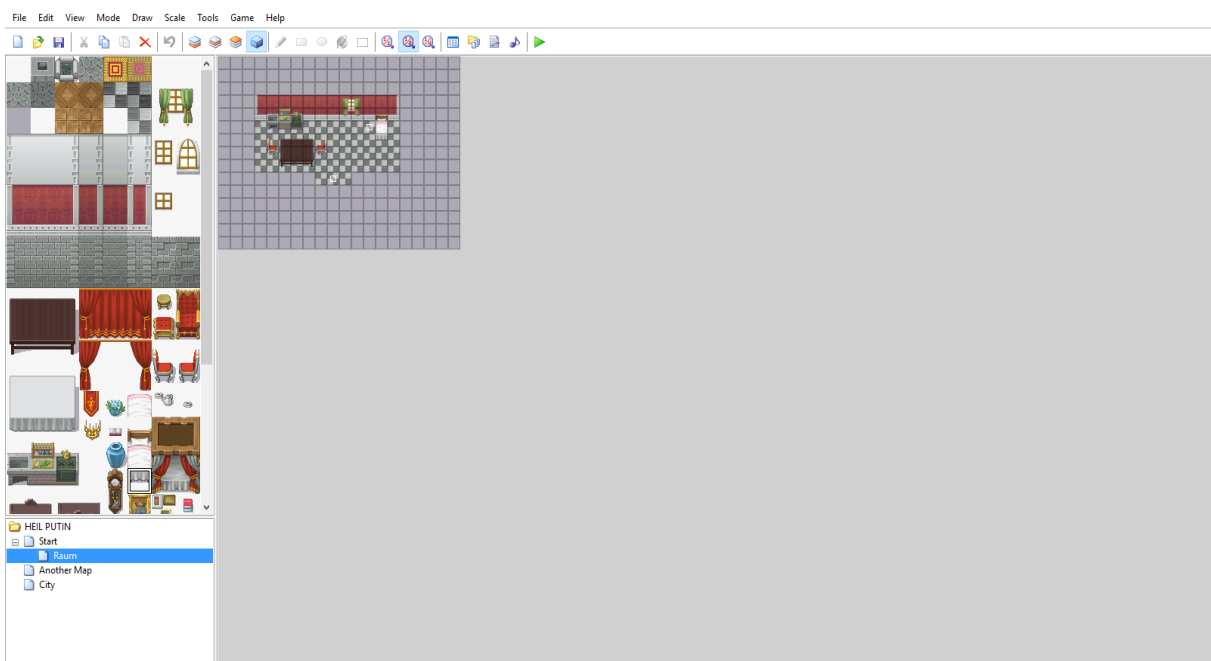


Abb. 3: Das Zimmer des Hauptcharakters

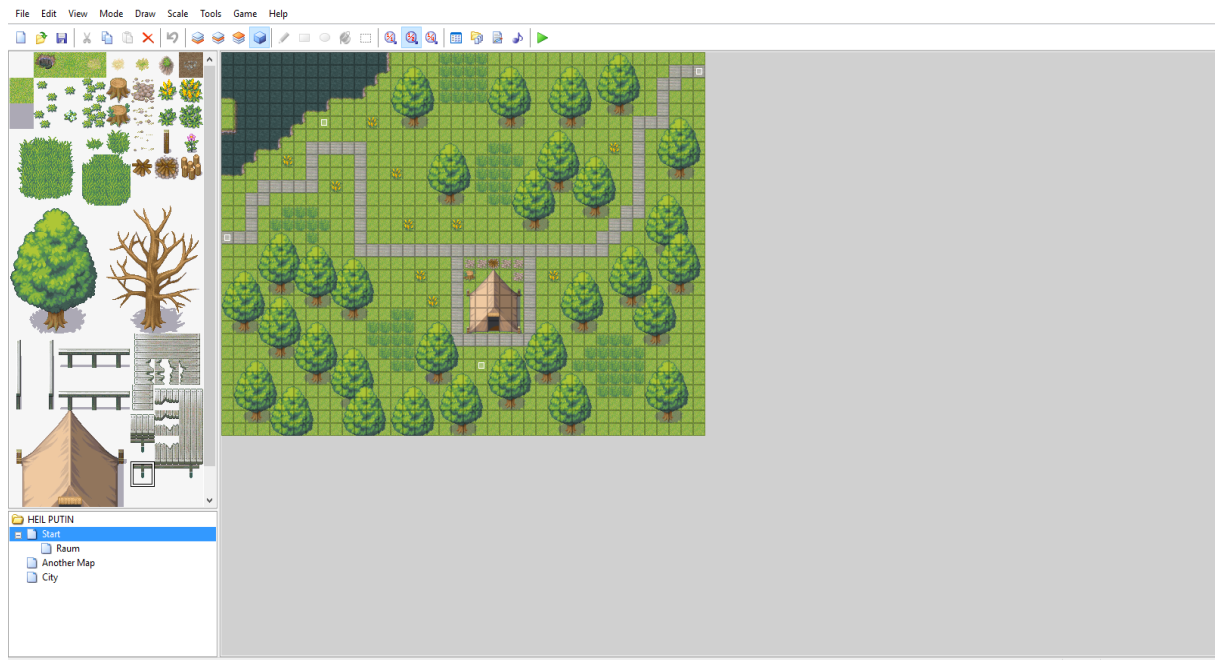


Abb. 4: Das Haus des Hauptcharakters und die umliegende Landschaft

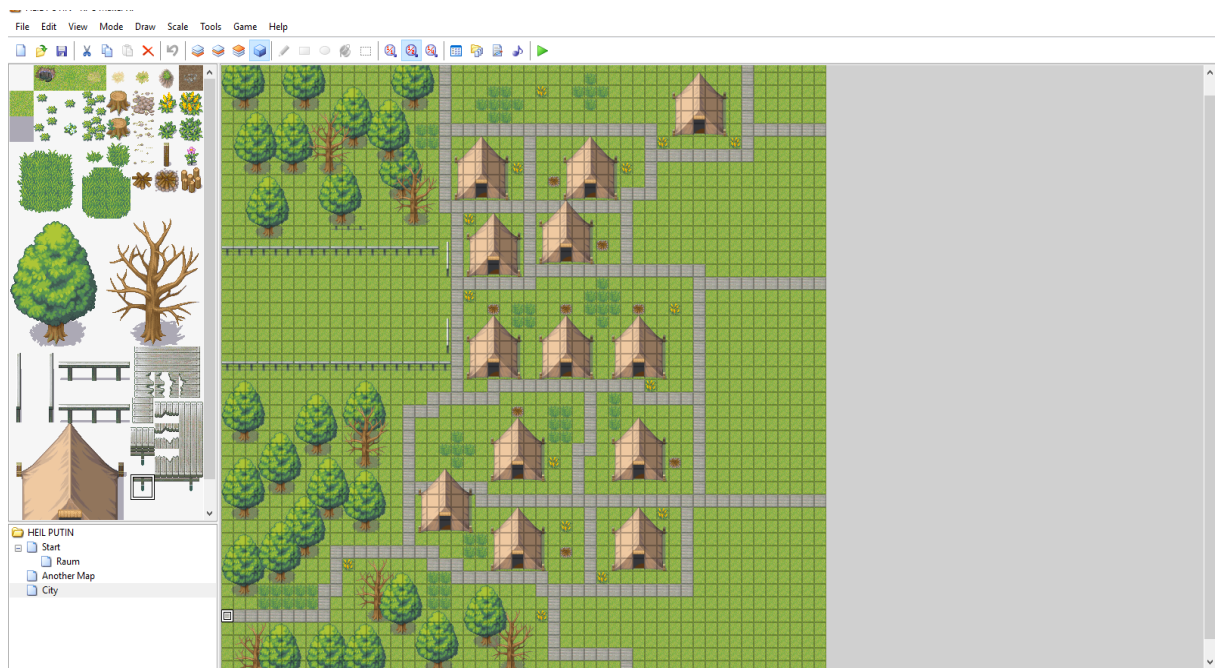


Abb. 5: Die Stadt vom Spiel



Abb. 6: Ein Ausschnitt des Spieles

31.03

Heute konnte ich im Projektunterricht weiter an meinem Spiel arbeiten. Ich konnte heute einen neuen Kampf programmieren und die vorherigen Fehler der letzten Tage verbessern. Nun bin ich mit der Landschaft der ersten Missionen fertig und konzentriere mich auf die Kampfhandlungen und die Geschichte des Spieles.

07.04

An diesen Tag konnte ich weiter an meinem Projekt arbeiten. Zuvor hatte ich keine Zeit für dies. Am Donnerstag habe ich zwei weitere Räume kreiert und die Fehler von dem letzten Unterricht verbessern. Diese zwei Räume wurden für eine weitere Mission erstellt.

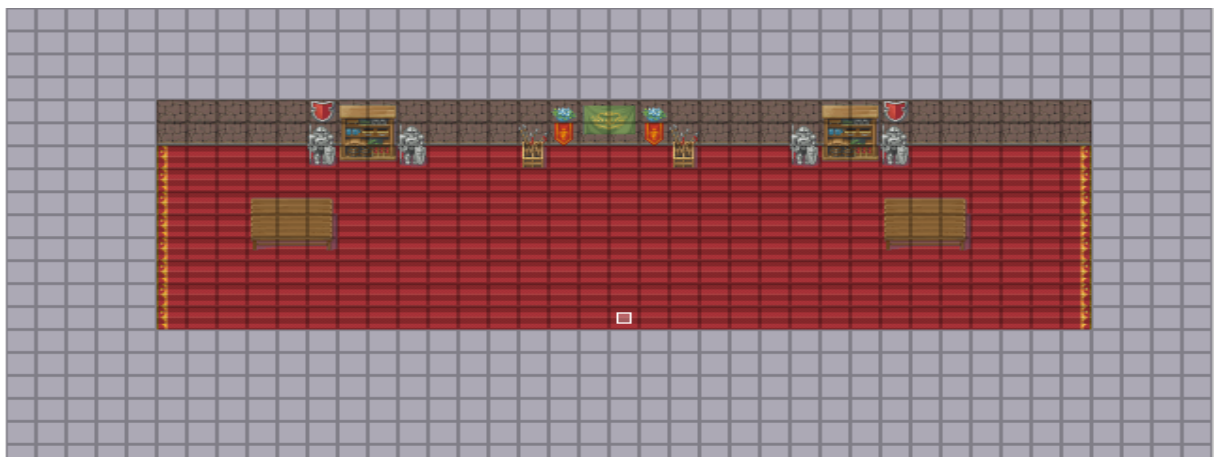


Abb. 7: Der erste Raum

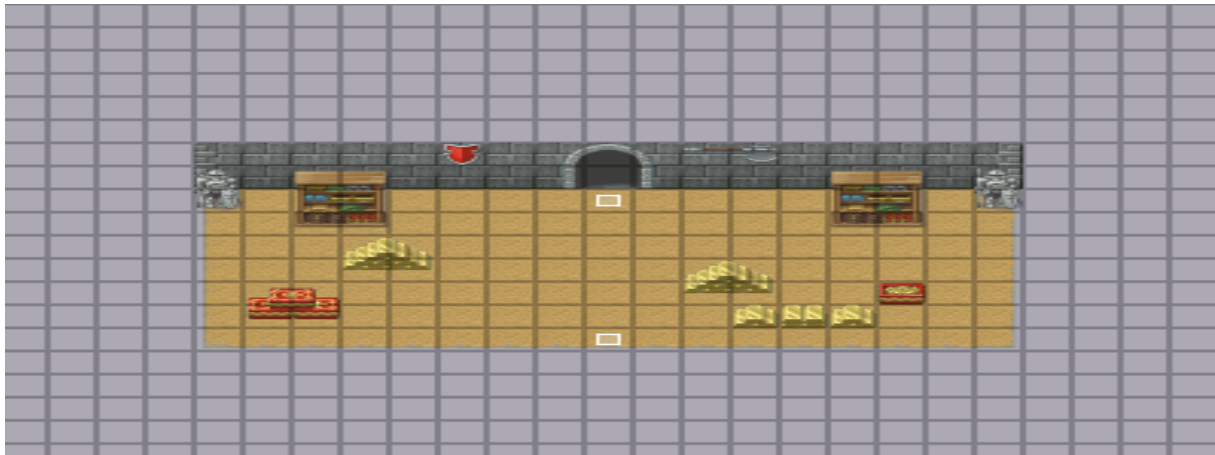


Abb. 8: Der zweite Raum

14.04

An diesem Tag konnte ich weiter an meinem Projekt arbeiten. Ich zeichnete einige weitere „Sprites“. Diese habe ich auch im Spiel hinzugefügt.

21.04

An diesem Tag hatten wir nur zwei Stunden Projektunterricht. In diesen zwei Stunden habe ich die beiden neuen Räume mit den entsprechenden „Events“ bestückt. Ebenfalls informierte ich mich mehr über die Audio-Optionen im Spiel.

21.05

Nach einer langen Auszeit die ca. einen Monat dauerte, begann ich mich wieder mit dem Projekt zu beschäftigen. Zuerst zeichnete ich ein dem Thema entsprechendes Titelbild. Ebenfalls kreierte ich ein Bild für fehlgeschlagene Versuche. Für Charakter im Spiel habe ich für jeden einen bestimmten „Sprite“ gemalt. Nebenbei auch im Spiel hinzugefügt.



Abb. 9: Titelbild für das Menü



Abb. 10: Titelbild für fehlgeschlagene Versuche

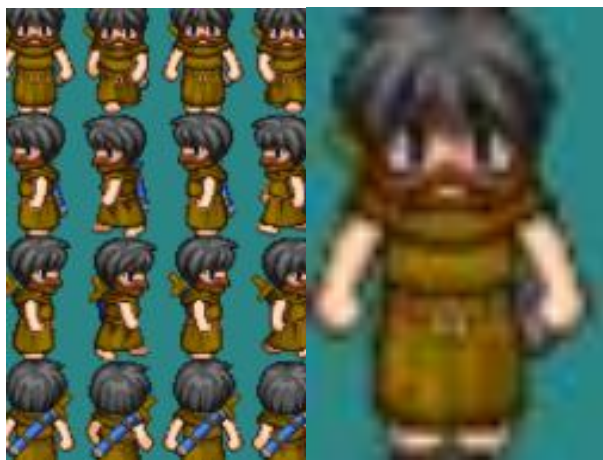


Abb. 11: „Sprites“ für Musa



Abb. 12: „Sprites“ für den Bösewicht



Abb. 13: „Sprites“ für normale Barbaren



Abb. 14: „Sprites“ für den Barbarenoffiziere



Abb. 15 „Sprites“ für Musafina

Abb.16: „Sprites“ für Barbarengeneräle

24.05

Es waren nur noch zwei Tage bis zum Grossen Tag und ich hatte noch grosses vor mir. Ich musste noch einige „Events“ hinzufügen und Missionen fertigstellen. Zuerst begann ich mit dem hinzufügen von Türen. Danach verbesserte ich die Dialoge. Zu einem Dialog habe ich sogar ein Bild eingeblendet. Danach begann ich mit „Switches“ und erstellte einige Missionen. Die erste Mission war, dass man den alten Mann am See findet und mit ihm redet. In der nächsten Mission musste man die Stadt erreicht. In der dritten Mission musste man die Feinde besiegen um das Haus zu erreichen.

25.05/26.05

Ich musste nur noch die vierte Mission einprogrammieren. Diese Mission war nämlich der Endkampf. Als ich fertig war, habe ich die Audio im Spiel hinzugefügt. Als Titelmusik habe ich „Soviet March (Piano Version)“ ausgewählt. Nun widmete ich mich den Details gewidmet. Ich habe im Menü die Stärke des Charakters und der Gegner eingestellt, damit das Spiel mehr an Spannung gewinnt. Ebenfalls habe ich eingestellt wann er Erfahrungspunkte und Gold nach einem Kampf gewinnt. Damit er sich während dem Spiel auch Gegenstände kaufen kann und dadurch sich verbessern kann. Ich war fertig mit dem programmieren und teste das Spiel. Zunächst lief alles rund, aber als es zum Kampf kam, unterbrach sich das Spiel plötzlich. Es wurde angezeigt, dass es ein Problem im „Script“ gab. Nämlich bei der Nr.62. Bei der Nr.62 ging es um Skills. Daher dachte ich könnte es löschen, weil es im Spiel sowieso nicht verwendet wurde. Denn dem Spieler wurden Skills nicht zur Verfügung gesetzt. Als ich danach wieder das Spiel starten wollte, startete es nicht. Es wurde nur angezeigt, dass es ein Problem gab. Da ich keine Erklärung für das Problem hatte, schloss ich einfach das Fenster. Als ich es wieder geöffnet hatte, wurde angezeigt, dass meine kostenlose Zeit zu Ende war. Ich verstand das zunächst nicht, weil ich nicht die Demo heruntergeladen hatte. Ich suchte im Internet fieberhaft nach einem Key-Code, aber die Websites waren gesperrt. Mein Schicksal wurde beschlossen. Ich konnte nicht zurück ins Spiel, obwohl ich es reparieren musste.

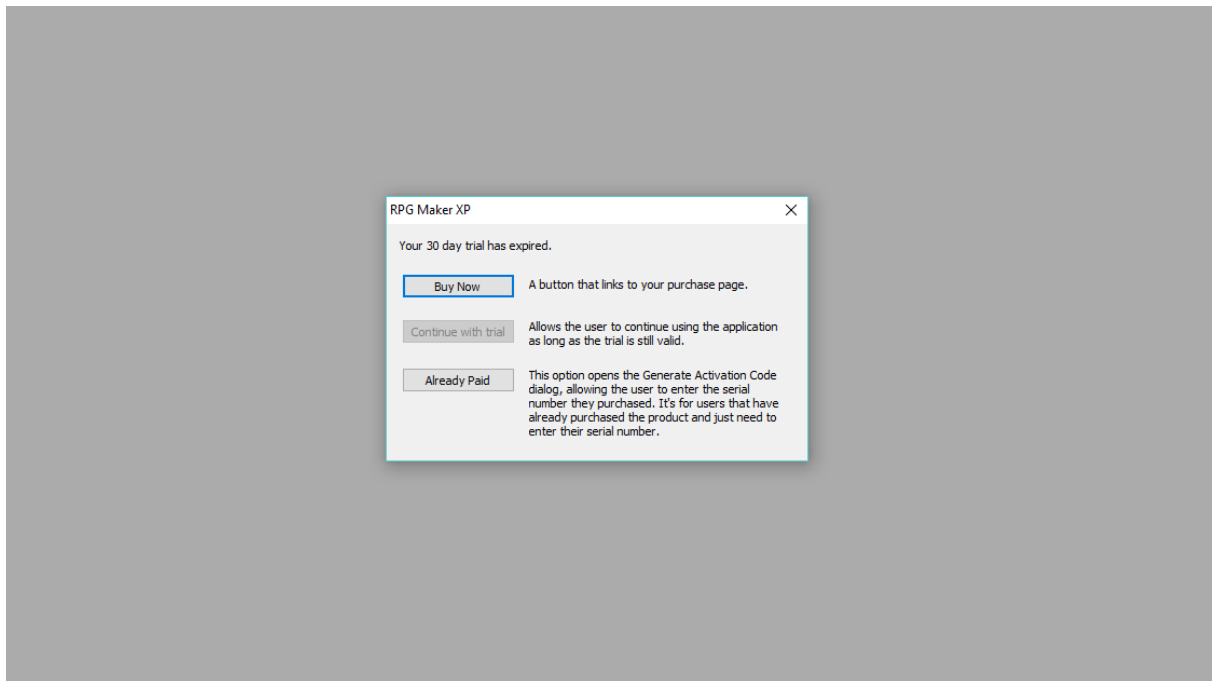


Abb. 17: Die Anzeige für die kostenlose Demo

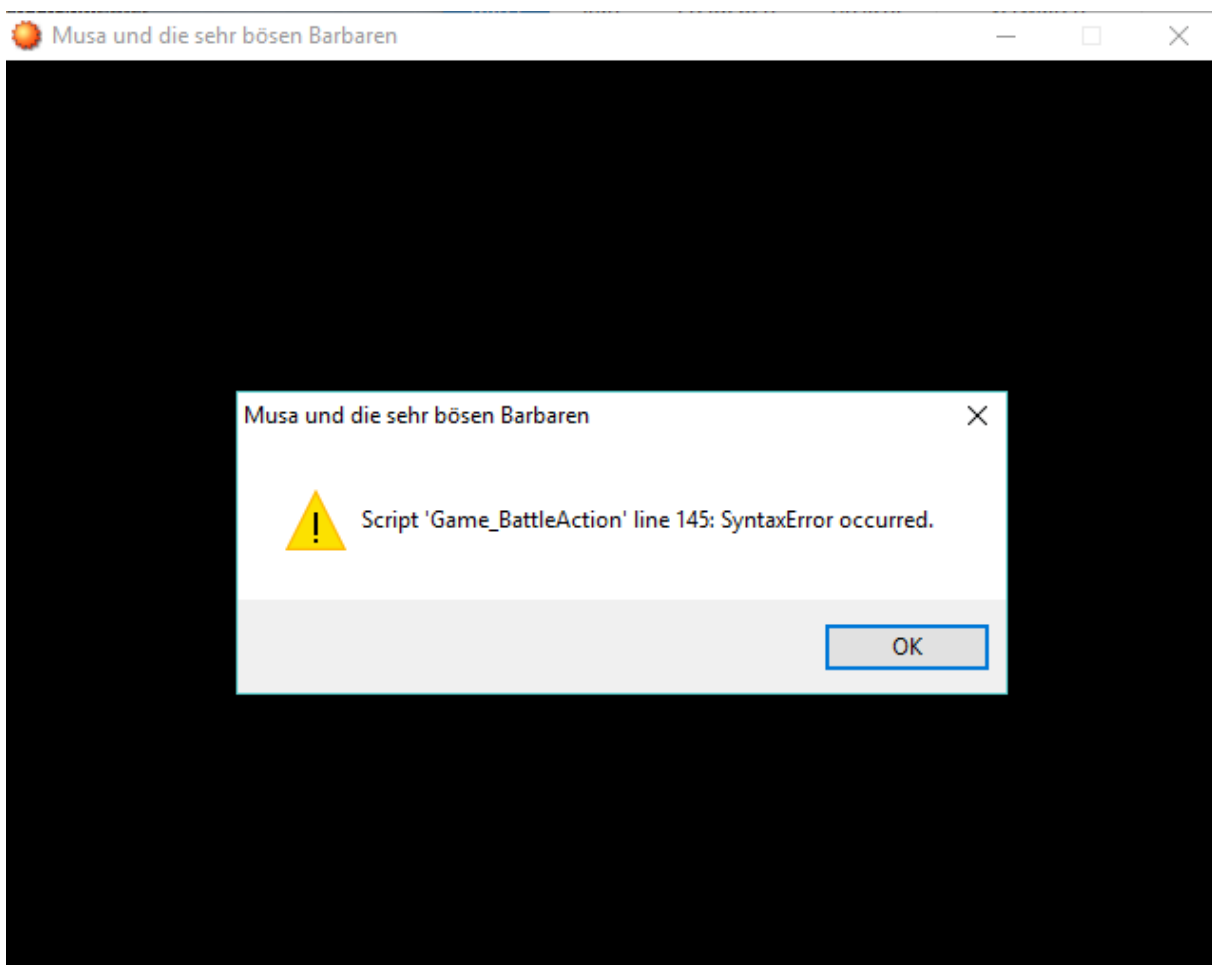


Abb. 18: Die Anzeige für den Fehler

Ich habe mich zusammengerissen und den zweiten Anlauf begonnen. Für das habe ein neues Programm ausgewählt. Aber ich hatte nur noch wenig Zeit, deshalb konnte das Spiel nicht so werden wie das alte. Die „Story“ blieb die gleiche, aber die Karten und die Charaktere haben sich verändert. Ich habe ebenfalls neue „Sprites“ gemalt. Ich begann mit meiner Arbeit um 18:00 Uhr und sie endete um 06:00 am 02.06. Ich habe sehr viel geleistet und war in diesen Stunden besessen von meiner Arbeit. Und das hat sich ausgezahlt, ich habe das Spiel zu Ende gemacht und war meiner „Story“ treugeblieben. Ich hoffe dem Spieler wird das Spiel unterhaltsam, aber auch herausfordernden sein. Ich habe sehr darauf geachtet, dass das Spiel eine gewisse Balance hat und man sich nie vernachlässigt fühlt.



Abb. 19: Ein neues „Sprites“ im Spiel

REFLEXION

Was ich aus diesem Projekt gelernt habe, ist dass ich eine sehr fleissige Person bin. Ich hätte mir nie zugetraut dass ich Stunden in zweistelligen Bereich am Stück arbeiten kann. Aber es gab auch negative Seiten. Zum Beispiel, dass ich am Anfang sehr viel Zeit verträdelte habe und das Projekt sehr unterschätzt habe. Es hat mir aber sehr viel Freude gemacht daran zu arbeiten und das Ergebnis lässt sich sehen. Aber ich habe mir jedenfalls mehr erhofft. Meine eigene Arbeit würde ich mit einer 4.5 benoten, weil es eine Arbeit ist die ihre Ziele erreicht hat, aber mehr nicht. Sonst gab es am Spiel nichts Besonderes. Wenn ich wieder ein Projekt machen könnte, würde ich viel früher beginnen. Aber sonst hätte ich das gleiche getan wie ich bei diesem Projekt getan habe.