

Spielidee

Erste Ideen

Unsere erste Idee für dieses Projekt war ein textbasiertes Spiel mit verschiedenen Leveln. Das Spiel soll durch eine Geschichte, wie zum Beispiel ein Märchen geleitet werden. Zu jedem Abschnitt der Geschichte soll es verschiedene Auswahlmöglichkeiten geben, wodurch es zu unterschiedlichen Enden kommt. Die Grafik und optional die Musik soll dem Spielgeschehen angepasste sein. Die gezeigten Bilder sollen die Geschichte visualisieren.

Endgültige Spielidee

Die endgültige Spielidee ist ein Bankraub. Der Raub folgt einer Grundlegenden Geschichte, die durch verschiedene Auswahlmöglichkeiten vom Spieler beeinflusst wird.

Das Spiel ist in drei Abschnitte unterteilt. Der erste ist die Planung. Hier bekommt der Spieler Einblicke in die Geschichte und den Grund für den Bankraub. In der Planung werden die ersten Entscheidungen getroffen, wie das Spiel verlaufen wird. Nach der Planung kommt der Raub. Während des Bankraubs trifft der Spieler weitere Entscheidungen, die über den Ausgang des Spiels entscheiden. Desweiteren werden zwei Minispiele gespielt, wodurch der Spieler sich aktiv in das Spielgeschehen einbringt. Der letzte Abschnitt ist die Flucht, wo der Bankräuber versucht zu fliehen. Je nach dem, welche Entscheidungen getroffen wurden, gibt es einen positiven bzw negativen Ausgang des Spiels.

Handlung

Ablauf und Interaktion

Unser Spiel handelt von einem Bankraub. Im Laufe des Spiels wird der Spieler durch eine Geschichte geführt, die er durch seine Entscheidungen beeinflussen kann. Das Spiel ist in 3 Abschnitte eingeteilt.

Der erste ist die Planung des Bankraubs. Hier wird der Spieler in die Geschichte eingeführt. Die grundlegende Geschichte beginnt damit, dass der Spieler ein Student im Auslandssemester in Amerika ist. Er muss die Entscheidung treffen, ob er eine Bank ausrauben will, um eine Operation zu bezahlen, die seiner Mutter das Leben rettet. Hier hat der Spieler zwei Auswahlmöglichkeiten. Bei der Antwort "Ja" wird die Geschichte weitererzählt und es geht mit der Planung weiter. Wählt der Spieler jedoch die Antwort "Nein", wird er erneut gefragt. Nach der Einführung in die Geschichte ist die nächste Frage, welche Bank ausgeraubt werden soll. Bei dieser Frage gibt es drei Auswahlmöglichkeiten. Diese Frage zieht darauf ab, mit welchem Schwierigkeitsgrad der Spieler die Bank ausrauben will. Als nächstes muss der Spieler entscheiden, mit welchem von drei Hilfsmitteln er die Bank ausrauben möchte. Zur Auswahl stehen hier eine Waffe, eine Tasche und eine Dose Hundefutter. Der letzte Schritt der Planung ist die Entscheidung, zu welcher Tageszeit die Bank ausgeraubt werden soll. Der Spieler kann hier zwischen den Antworten "Tag" und "Nacht" wählen. Nachdem die Planung abgeschlossen wurde, fängt der Bankraub an. Die erste Frage des Raubes legt den Eingang, in dem der Spieler die Bank betritt fest. Hier sind die Antwortmöglichkeiten "Vorne" und "Hinten". Die Antworten auf die letzte Frage der Planung und die erste Frage des Bankraubes bestimmen das Fortsetzen des Raubes. Wenn der Spieler bei den letzten beiden Fragen zum Beispiel "Tag" und "Vorne" gewählt hat, wird das Spiel fortgesetzt.

Handlung

Wählt der Spieler hier jedoch "Tag" und "Hinten", wird er von einem Zeugen gesehen und das Spiel beginnt von vorne. Die Auswahlmöglichkeiten "Nacht" und "Vorne" oder "Hinten" führen die Geschichte ebenfalls fort. Der Spieler befindet sich nun auf dem Weg zum Tresorraum.

Der nächste Schritt des Bankraubes ist ein Minispiel. Der Spieler benötigt Schlüssel, um die Tresortür zu öffnen. Diese sucht er bei den Schreibtischen der Angestellten der Bank. Das Suchen der Schlüssel wurde durch das Spiel 'Memorie' dargestellt. Der Spieler muss alle acht Schlüssel innerhalb von 90 Sekunden finden, damit das Spiel weitergeht. Findet er sie nicht, beginnt das Spiel wieder von vorne. Nachdem die Schlüssel gefunden wurden, ist der Spieler auf der Suche nach einem Code im Büro des Bankdirektors. Dieser Code ist in der angezeigten Grafik versteckt. Der Spieler hat nun vier Auswahlmöglichkeiten, um den richtigen Code zu wählen und den Tresor zu öffnen. Wählt der Spieler die Zahlenkombination "2063" öffnet sich die Tresortür. Die anderen Kombinationen führen zu einer weiteren Frage. Hier kann der Spieler entscheiden, ob er den Code erneut suchen oder ihn noch mal eingeben möchte. Nach dem Bankraub versucht der Spieler die Bank zu verlassen. Die letzte Frage entscheidet, durch welchen Ausgang die Bank verlassen wird. Hier hat die letzte Frage der Planung eine große Auswirkung auf das Ende des Spiels. Die Auswahlmöglichkeit "Tag" führt dazu, dass der Räuber von Bankangestellten gesehen und festgenommen wird und seine Mutter nicht mehr retten kann. Hat der Spieler jedoch die Tageszeit "Nacht" gewählt, kann die Flucht erfolgreich durchgeführt werden. Der Räuber kann mit dem gestohlenen Geld die Operation seiner Mutter bezahlen.

Verwendete Technologie und Medien

Verwendete Technologien im Hauptgame

Das Browsergame wurde mit HTML5, CSS3 und JavaScript erstellt.

HTML dient als visuelle Darstellung von Buttons, Bildern und Grafiken.

CSS wurde als Verschönerung und Positionierung der Objekte verwendet.

Mithilfe von JavaScript bekommen die Buttons ihre Funktion und die Bilder ihren URL-Link. Darüber hinaus läuft die gesamte Funktionsweise des Spiels über JavaScript.

Verwendete Technologien der Startseite

Für die Startseite wurde JQuery, HTML5 und CSS3 verwendet.

Desweiteren wurden die Bibliotheken 'Bootstrap.css', 'Bootstrap.min.js' und 'jQuery.min.js' benutzt

Verwendete Technologien vom Memorie

Das Minispiel 'Memorie' wurde mit HTML5, CSS3 und JavaScript programmiert. HTML ist für die Visualisierung des Spiels verantwortlich. CSS dient zur Positionierung und Verschönerung. Hier ist ebenfalls JavaScript für die Funktionsweisen zuständig.

Ablauf des Spiels

Ablauf

Jede einzelne Sektion bzw. Frage hat ihre eigene ID. Das Spiel besteht aus einem Array in der die einzelnen ID's hinterlegt sind. Durch das Klicken eines Button wird eine neue ID aufgerufen. Hierbei werden für jede neue Sektion die Bilder und Texte sowie die Buttons neu generiert. Durch diese Methode konnte das Spiel relativ schnell programmiert werden. Außerdem ist es möglich in Zukunft mehr bzw. weitere Wege einzuprogrammieren oder zu berücksichtigen.

Probleme beim Programmieren

Zu Beginn des Projekt haben wir überlegt das Spiel mit Canvas zu programmieren, da vielfältig einsetzbar ist. Relativ schnell haben wir dann allerdings festgestellt, dass diese Art für ein Klick-Adventure-Spiel nicht geeignet ist.

Im Laufe der Programmierung kam es zu der Fragestellung, wie man ein Bild in einen Array integrieren kann. Dieses Problem haben wir jedoch durch eine Frage im Forum 'tutorials.de' geklärt.

Der Aufruf und das Berücksichtigen der Minispiele war anfangs ebenfalls ein Problem. Dies lies sich jedoch mithilfe der Webseite 'www.w3schools.com/js/' schnell beheben.