

Projektdokumentation zum Spiel

# Order of Laylin

Tobias Wolf, CSM 2. Semester | Gameplay & Programming

Benjamin Münster, MMB 4. Semester | Artworks & Animations



## **FACTSHEET**

„Order of Laylin“ ist ein Prototyp für ein Metroidvania, das in Unity entwickelt wird und dessen Animationen in Adobe Photoshop erstellt werden. Laylin ist dabei die namensgebende Region, in der die Handlung stattfindet.

### **Story**

Die Geschichte spielt in der Region Laylin. Dort gibt es den hochangesehenen Orden von Laylin. Die Region wird außerdem von seltsamen Maschinenwesen bewohnt.

### **Inhalt des Spiels**

Das Spiel besteht aus drei verschiedenen Bosskämpfen, gegen die der Spieler als ein Bewohner von Laylin antreten muss. Diese Bosskämpfe finden an thematisch unterschiedlichen Schauplätzen statt und haben jedes Mal unterschiedliche Angriffsmuster. Der Spielcharakter kann laufen, schlagen, springen und ausweichen.

### **Verwendete Software**

Adobe Photoshop: Animationen und Assets  
Unity: Programming, Gameplay und Levelbuilding

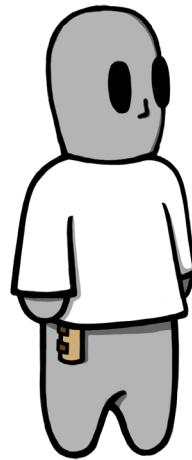
### **Ziele für das Projekt**

Erlernen von Animationsprinzipien für 2D Spiele  
Verbesserung digitaler Zeichentechniken  
Characterdesign anwenden  
Leveldesign und Assets erstellen  
Entwicklungsablauf eines Spiels kennenlernen

## CHARAKTER-DESIGN

Bei der Gestaltung der Charaktere des Spiels ist das co-michafte Design und die flächige Kolorierung besonders wichtig, damit diese sich gut vom Hintergrund abheben können. Außerdem hat jeder Charakter, passend zum Stil, schwarze Outlines.

Die jeweiligen Gegnertypen gibt es immer in zwei Versionen: Normal und Cyborg. Jeder Gegner ist dabei mit zwei Primärfarben koloriert.



### Nashorn



### Eule



### Frosch

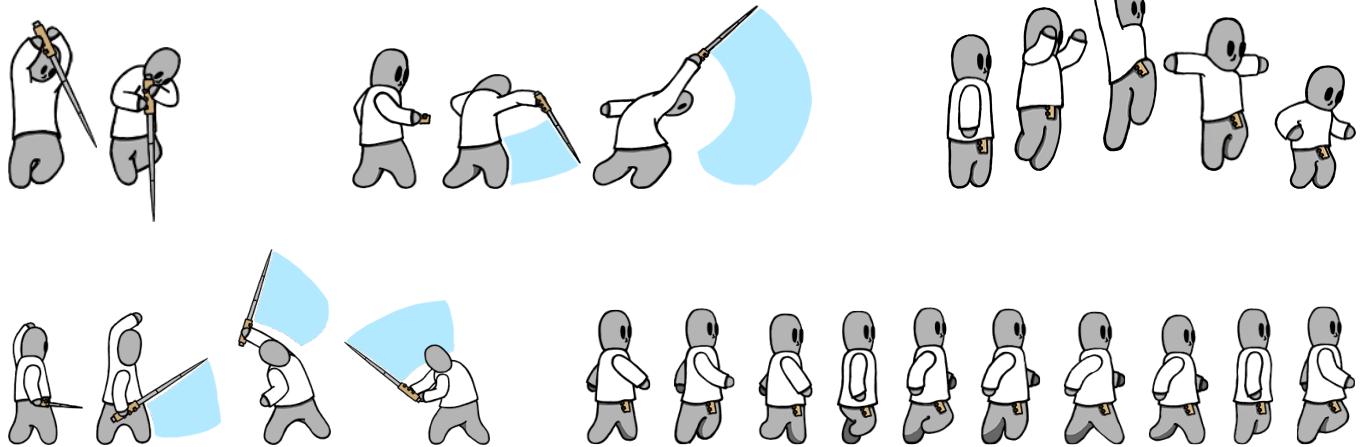


## ANIMATIONEN

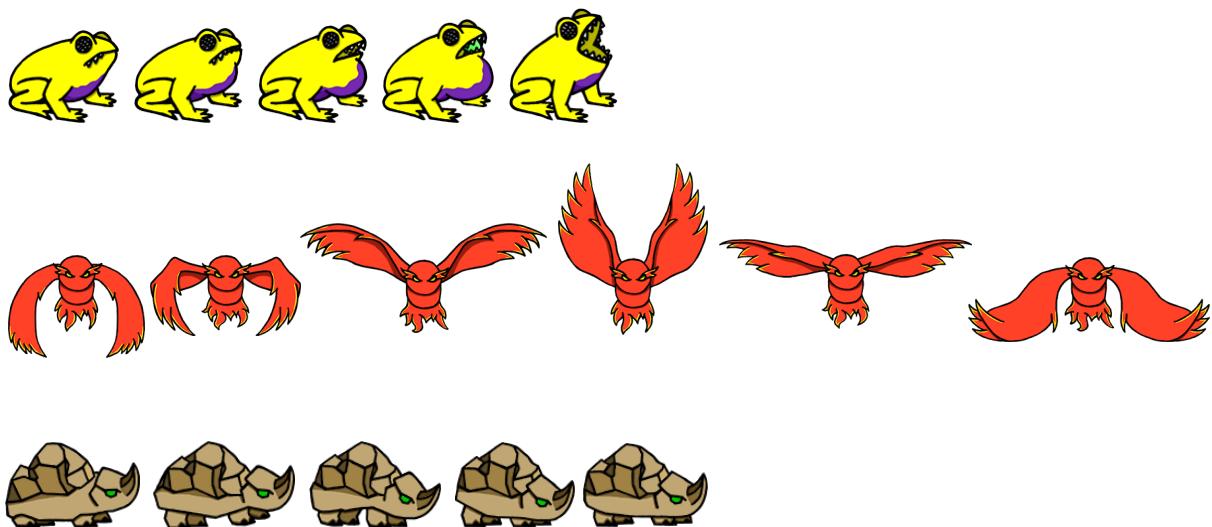
Anders als vorher im Konzeptdokument angenommen, sind 10 Frames pro Animation meistens zu lang, um im Spiel verwendet werden zu können. Einzige Ausnahme ist hier die Laufanimation, da diese jederzeit unterbrochen werden kann, ohne dass es dem Spieler seltsam erscheint. Alle anderen Animationen müssen möglichst kurz sein, gerade bei Angriffen mit dem Schwert ist dies besonders wichtig.

Neben den Animationen für den Hauptcharakter besitzt jeder Boss eine eigene Animation für seine Fortbewegung, bzw. seinen Angriff. Der Frosch beispielsweise ist stationär und bewegt sich innerhalb des Levels nicht.

### Hauptcharakter



### Gegner



## LEVEL-DESIGN UND ASSETS

Im Spiel gibt es drei verschiedene Level, die gestalterisch jeweils ein bestimmtes Thema besitzen: Wald, Sumpf und Ruinenlandschaft.

Im Gegensatz zu den Charakteren haben die Hinter-und Vordergründe sowie Assets keine Outlines und sind malerischer gezeichnet. Innerhalb von Unity sind die Assets auf vier Ebenen aufgeteilt, um dem Level eine gewisse Tiefe zu verleihen.

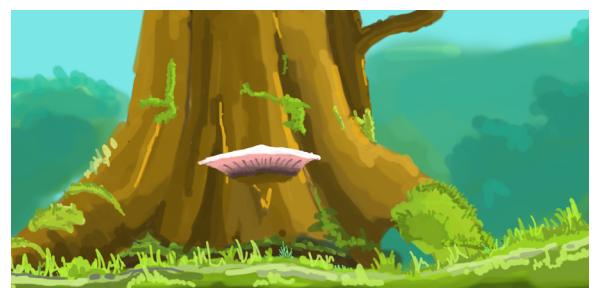
### Wald



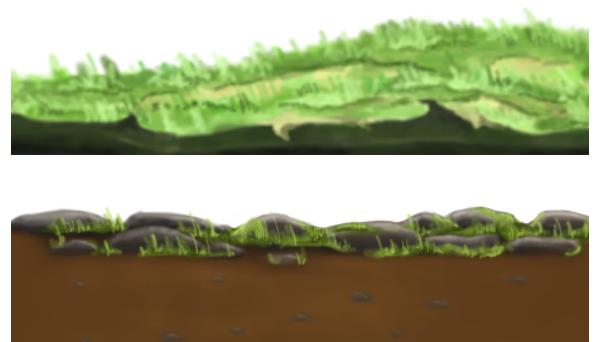
### Sumpf



### Entwürfe



### Ruinen



## ARBEITSSCHRITTE

Eine kurze Zusammenfassung der einzelnen Arbeitsschritte innerhalb der Projektes, chronologisch sortiert:

- Concept Art und Charakterdesign des Hauptcharakters
- Erstellung der ersten Animation - die Laufanimation des Hauptcharakters
- Erstellung der restlichen nötigen Bewegungsanimationen für die Spielfigur
- Concept Arts für die drei Bosse. Darauf aufbauend erfolgte die Cyborg-Version jedes Gegnertypes
- Bewegungs- und Angriffsanimationen der Bossgegner
- Concept Art der Level
- Erstellung von Level Assets
- Polishing der Animationen aller Charaktere
- Erstellen von Unity-Showcase Leveln für alle drei Level (Wald, Ruinen, Sumpf) ohne Gameplayfunktionen

## **HERAUSFORDERUNGEN**

- Zu Beginn des Projektes war die Erstellung von Animationen besonders schwierig, da diese nicht zu viele Frames beinhalten durfte, da die Animation im Spiel sonst nicht ausreichend schnell angezeigt werden konnte. Das Entfernen von Frames durfte die entsprechende Animation auch nicht ruckelig oder unsauber wirken lassen.
- Anfangs wurde auch viel Zeit in die Erstellung von ersten Testanimationen verwendet, da diese zu sehr ausgearbeitet wurden und dann ohnehin wieder überarbeitet werden mussten.
- Generell wurde der allgemeine Arbeitsaufwand beim Erstellen von Animationen aufgrund fehlender Erfahrung unterschätzt. Dies war auch beim Finetuning von Artworks und Animationen gegen Ende des Projektes der Fall.
- Eine sehr nervenaufreibende Aufgabe war die Explosionsanimation des Frosches, nachdem dieser seinen Säureball spuckt. Eine physikalisch zumindest einigermaßen realistische Animation von Partikeln Frame für Frame zu zeichnen erwies sich als äußerst frustrierend.
- Für das Erstellen von Assets war es wichtig, diese wie Puzzleteile zu behandeln und zu erstellen. Zunächst wurden diese als große Artworks angelegt, für die Implementation in Unity natürlich völlig ungeeignet und mussten daher neu erstellt werden.

## FEHLENDE INHALTE

Hier werden einige Inhalte aufgezählt, die in der aktuellen Version von Order of Laylin nicht im Spiel enthalten sind. Das hat unterschiedliche Gründe, wobei die Hauptursache fehlende Zeit für eine angemessene Umsetzung ist. In dieser Aufzählung werden auch fehlende oder veränderte Gameplay-Aspekte genannt, die ursprünglich anders geplant waren, und die das Erstellen von Animationen überflüssig gemacht haben.

- Wandsprung (Zeitmängeln und fehlende Einsetzbarkeit im Spiel)
- Ein großes zusammenhängendes Level, wie es für ein Metroidvania eigentlich üblich ist. Dafür gibt es drei einzelne Level mit Bosskämpfen (Zeitmangel)
- Keine Hintergrundanimationen wie fließendes Wasser, sich im Wind wiegende Blätter oder fliegende Vögel (schwere Umsetzbarkeit und Zeitmangel)
- Keine Musik oder Sounds (Zeitmangel)
- Keine spezielle Todesanimation (Zeitmangel)
- Keine Animationen zum Rennen (wird im Spiel nicht benötigt, daher nicht erstellt)
- Keine spezielle Animation für den Dash (Funktioniert auch ohne Animation)
- Die Sprunganimation des Frosches ist im Spiel nicht enthalten, die Animation dafür wurde allerdings erstellt (Keine Einsetzbarkeit im Spiel)
- Cyborg-Gegner haben zwar ein anderes Aussehen, sie sind jedoch nicht stärker als ihre normale Version oder haben keine anderen Angriffsmuster und Animationen (Zeitmangel)
- Ein UI-Design wurde aufgrund fehlender Menüs im Spiel nicht erstellt