

Falltown RPG

Labor Games – Game Pitch

Gruppenmitglieder

Valentin Petrov	187180
Dominik Kress	186898
Teophil Bachmann	184325
Brian Wirth	185613
Tom Görner	185552

Falltown RPG

Voraussetzungen

Bei Falltown RPG handelt es sich um ein Top-Down-RPG mit einem dystopischen Setting. Entwickelt wird das Spiel als mobile, hybride Applikation und ist somit also auf allen gängigen Smartphone-Betriebssystemen verfügbar. Aufgrund der grafischen Darstellung wird als Mindestanforderung eines der folgenden Betriebssystemen empfohlen: Android ab Version 4.4, iOS ab Version 8 oder Windows 8 oder höher.

Zielgruppe

Das Spiel richtet sich hauptsächlich an Core-Gamer, kann jedoch durch seine Einfachheit auch für Casual-Gamer, sowie durch die Langzeitmotivation der unterschiedlichsten Wege sich RPG-üblich zu skillen und der offenen Level-Grenze nach oben für Hardcore-Gamer interessant sein.

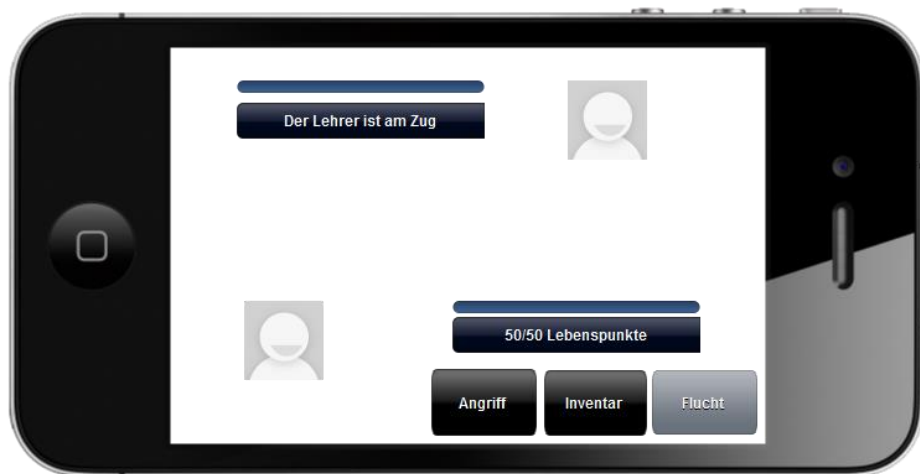
Die Story

Worum geht es also bei Falltown RPG? Eines Tages wacht unser Held in einem düsteren, ziemlich herunter gekommenen Zimmer auf und hat keine Ahnung wo er sich befindet oder wer er ist. Also begibt er sich durch die schiefe Türe des Raumes und erblickt ein kleines Städtchen, das umgeben ist von einer großen Mauer.

Er wird sogleich von einem verrückt aussehenden, alten Mann angesprochen. Dieser erzählt davon, dass das kleine Städtchen, in dem der Held sich befindet, Falltown heißt und von jeder Menge von der heiligen Bombe verwirrter Mutanten, Tiere und anderen schlimmen Wesen belagert wird. Zudem wird die Stadt auch noch von einer Gruppe Banditen aus dem Norden bedroht, die von einem alten Bunker aus operiert und Händler auf dem Weg zu Falltown überfallen, weshalb diese nicht mehr zur Stadt durchkommen.

Zudem erzählt er, er sei einer der berühmten Helden des Afterfall-Landes gewesen, bevor er einen Pfeil ins Knie bekam und seitdem nicht mehr kämpfen kann. Aber nun sei es seine Aufgabe, die Jünglinge wie unseren Helden zu trainieren und zu solch Kampfmaschinen zu machen wie er einst eine war – auch wenn er nach Meinung unseres Helden ganz sicher nicht danach aussieht.

Der Trainer drückt dem Helden also einen Holzstock in die Hand und der erste Kampf beginnt. Das Spiel wechselt nun aus der Top-Down Ansicht in den auf dem folgenden Mockup abgebildeten Kampfmodus.



Oben rechts sieht der Spieler den aktuellen Gegner, gegen den er kämpft. Daneben dessen Lebenspunkte. Auf der unteren Hälfte sieht der Spieler sich selbst und die Optionen, die er in diesem Zug hat. Entweder kann er nun einen seiner vier Angriffsarten auswählen, die am Anfang noch recht simpel sind, im Inventar einen Lebenstrank nehmen oder aber eine Waffe wechseln. Außerdem kann er – in diesem Fall ausgegraut, weil im Tutorial nicht möglich – versuchen zu fliehen – was nur mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit zum Erfolg führt.

Besiegt der Spieler in diesem ersten Kampf nun den komischen alten Mann, erlaubt dieser einem nach einem längeren Selbstgespräch die Stadt zu verlassen und gegen die Monster außerhalb der Stadt zu kämpfen. Er warnt aber davor, den Banditen zu nahe zu kommen, da der Held für diese noch wesentlich stärker sein sollte.

Nun könnte sich der Spieler – während der alte Mann weiter seinen Monolog hält, dass er absichtlich verloren habe - erst einmal in der Stadt umschaun und weitere Charaktere kennenlernen. Da gibt es zum Beispiel die alte Katzenfrau, die ihn jedes Mal, wenn er sie ansprechen möchte, angreift und solange mit Katzen wirft, bis der Spieler flüchtet. Oder die Ladenbesitzer des Waffen-/Rüstungs- oder Tante-Emma-Ladens, in denen er jeweils Waffen, Rüstungen und Heiltränke/Essen kaufen kann. Durch Rüstungen verbessert der Held seine Rüstungswerte, also wieviel Schaden die Gegner beim Kampf gegen ihn machen. Mit besseren Waffen verbessert er seine Angriffe. Dabei hat er zwei Möglichkeiten der Waffen, sowohl nah als auch Fernkampf. Fernkampf Waffen erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass der Spieler einem gegnerischen Angriff ausweicht und machen normalerweise mehr Schaden, benötigen jedoch auch recht teure Munition. Nahkampfwaffen hingegen sind wesentlich günstiger und benötigen keine zusätzliche Munition. Die Währung nennt sich Finger und kann bei Kämpfen oder durch kleine Nebenaufträge der Stadtbewohner verdient werden.

Durchschreitet der Spieler das schützende Stadttor, begibt er sich in das Afterfall Land. Dieses ist mit allen möglichen zufallsgenerierten Monstern befüllt ist, die auf den Spieler zulaufen, sobald sie ihn erblicken. Sie greifen an, sobald sich der Spieler in Reichweite ihrer zufällig zugewiesenen Fern- oder Nahkampfwaffe befindet. Beim Absolvieren dieser Kämpfe erlangt der Spieler nun Finger – zwischen

Null und zehn - bei manchen Mutanten eventuell auch mehr als 10 - und Erfahrung. Durch die Erfahrung steigt der Spieler in Stufen auf. Sobald er Stufe 10 erreicht, wird der Lehrer ihn darauf hinweisen, dass ihm Gerüchte zu Ohren kamen, dass der Bunker der Banditen im Norden nun wieder geöffnet worden ist, da wieder eine Händler-Karawane auf dem Weg nach Falltown sei.

Nun kann der Spieler in das Bunkergebiet ganz im Norden, einem besonderen Dungeon mit extra schweren Gegnern, den Banditen. Dort muss sich der Spieler durch mehrere düstere Gänge kämpfen, um am Ende gegen den Bossgegner der Banditen antreten zu können. Dieser hat spezielle Angriffe und hält besonders viel aus. Besiegt der Spieler ihn jedoch, wird er mit einem letzten verzweiferten Schlag noch Bewusstlos geschlagen.

Es folgt eine Traumsequenz, in der die Katzenfrau dem Spieler erscheint und in komplexer Weise recht hochgestochen erklärt, dass der Spieler nun durch diese außerordentliche Erfahrung seinen Horizont und sein höheres Selbst erweitert hat, wodurch er 10 Meta-Punkte bekommen hat. Diese kann er nun auf seine Fähigkeiten wie Stärke, Präzision, Widerstandsfähigkeit, Lebenskraft, Glück und weiteren besonderen Fähigkeiten verteilen.

Hat er dies getan, dann wacht er wieder im gleichen Raum wie zu Beginn des Spiels auf, tritt vor die Tür und wird vom seltsamen alten Mann begrüßt, der einem nun erzählt, dass der Kampf gegen die Banditen den Handelskarawanen zwar erlaubt hat, in die Stadt zu kommen, weshalb die Händler nun noch bessere Waffen und Rüstungen anbieten, jedoch sei in der schwachen Verfassung die der Banditenboss nach dem Kampf gegen den Helden, eben dieser Boss von einem seiner Untergebenen besiegt worden, wodurch dieser zum Banditenboss wurde, der nun die Handelskarawanen zur Stadt bedroht. Das Spielprinzip beginnt nun also von neuem, nur ist nun der Held sowie die Gegner etwas stärker.

Der Spieler kann also immer Stärker werden und sich RPG-mäßig auf gewisse Kampfstile spezialisieren. So hat der Meta-Wert Stärke etwa nur Einfluss auf seine Nahkampf-Angriffe, Präzision dahingegen auf seine Fernkampf-Angriffe. Durch diese Entscheidungsfreiheit lässt sich das Spiel auf unterschiedlichste Weise spielen. Wechselnde Endgegner mit wechselnden Fähigkeiten oder Besonderheiten sowie immer mal wieder auftretende Nebenaufträge von anderen Stadtbewohnern halten die Langzeitmotivation hoch und benötigen keine lange Einarbeitungszeit, um nicht auch für ein paar Kämpfe zwischendurch uninteressant zu werden.

Plattform und Technologie

Auf technischer Seite entwickeln wir ein HTML5-basiertes Spiel, welches wir mit Apache Cordova auf verschiedene mobile Plattformen deployen. Dadurch bieten wir einfache Portabilität auf allen gängigen Plattformen. Hierdurch könnten wir sogar für künftige Überlegungen wie etwa eine Speicherung der Fortschritte in einer Cloud auch eine Version für den Webbrowser und somit auch für den PC (mit Maus-Steuerung) anbieten.

Projektplanung

Unsere Haupt-Programmiersprache ist JavaScript. Als Game Framework benutzen wir das Phaser. Die Grafiken werden durch ein Vektor-Grafik-Tool erzeugt. Hier werden wir, sollten wir die angefragten Hochschul-Lizenzen bekommen, Adobe Illustrator benutzen. Für die Erstellung der Grafiken ist Valentin zuständig. Im Audio-Bereich möchten wir einen eigenen, abwechslungsreichen und zum düsteren dystopischen Setting passenden Soundtrack schaffen. Dazu gesellen sich noch dutzende Kampf- und Umgebungsgeräusche, die vertont werden müssen. Zudem wird noch eine Vertonung der Charaktere im Spiel überlegt. Für diese Audio-Aufnahmen und Bearbeitung ist Teophil zuständig.

Letztendliches Programmieren sollte jeder in der Gruppe in dem Umfang, der die Neben-Verantwortungen zulässt. Hauptprogrammierer sind jedoch Tom und Brian. Dominik ist zuständig für die Projektleitung.

Das Projekt wird im Scrum-Ansatz mit zweiwöchigen Sprints entwickelt. Zur Verwaltung der Aufgabenpakete wird Atlassian Jira verwendet. Zudem steht ein Bitbucket Repository zur Verfügung. Das erlaubt uns, die Commits gleich mit den Tasks auf Jira zu verbinden. Das Spiel wird Scrum-typisch evolutionär entwickelt. Wir sollten also recht früh eine spielbare Version zum Testen zur Verfügung haben und daher schon recht früh mit dem Testen des Spiels beginnen können. Hierfür werden wir gruppenferne Kommilitoninnen und Kommilitonen als Tester engagieren.

Wettbewerb

Somit bieten wir ein Einsteigerfreundliches aber auch langzeitmotivierendes RPG auf dem Smartphone, was es in dieser Form noch nicht gibt. Bei unseren Recherchen nach RPGs in App-Stores kamen wir außer mit „Shakes and Fidget“ auf keine namhaften Ergebnisse. „Shakes and Fidget“ bietet jedoch nicht diesen Umfang an spielerischer Freiheit und Individualität wie unser Spiel mit der Charakterentwicklung.