Game Postmortem von „Arcade“

# Project Overview

## Beschreibung des Spieles

„Arcade“ ist ein Spiel, in dem man verschiedene Arcadespiele spielen kann. Eines der Spiele ist „Fang die Früchte“.

Bei „Fang die Früchte“ muss man versuchen so viele Früchte wie möglich zu fangen. Fängt man statt einer Frucht einen Müllsack verliert man Punkte und wird dadurch langsamer. Kann der Spieler sich nicht mehr bewegen oder hat er Punkte unter 0, dann hat man das Spiel verloren. Gewonnen hat man, wenn man bis zum Ende der Zeit überlebt hat. Das Spiel wird nach der Zeit ein wenig schwieriger, da der Spieler ein wenig langsamer wird.

## Beschreibung der Umstände des Spieles

Die Idee von dem Spiel war es ein einfaches Spiel für zwischendurch zu machen. Daraus entstand die Idee für das Spiel „Fang die Früchte“. Da ein Spiel ein Menü braucht, dachte ich mir, dass ein Menü, in dem der Spieler mit der Spielfigur sich dort bewegen kann, wäre sicher eine großartige Idee. Dadurch entstand die Idee von einem Raum voll mit Türen, die sich öffnen, wenn der Spieler davorsteht, und den Spieler in das Spiel bringt. Nachdem ich die Grundidee hatte, begann ich die Spielfigur und die -objekte zu gestalten. Da ich für ein außergewöhnliches Design nicht die Fähigkeiten hatte, dachte ich mir, dass ich alles in einem einfachen 8-Bit Design mache. Während des Gestaltungsprozess der Objekte, stellte ich mir die Frage, was der Spieler versuchen sollte nicht zu fangen. Da kam mir die Idee von Müllsäcke. Weil nur ein einfacher Sack langweilig wäre, dachte ich mir, dass diese schlechte Gedanken repräsentieren könnten. Nachdem ich fertig war mit der Gestaltung der Figur und der Objekten, fing ich an das Spiel zu programmieren. Während dieses Prozess kam mir die Idee, dass es in dem Hauptspiel nicht nur „Fang die Früchte“ geben könnte, dadurch entstand die Idee mit den verschiedenen Spielen. Aber leider kam ich nicht dazu ein weiteres Spiel hinzufügen, da es bei dem Spiel „Fang die Früchte“ einige nicht bedachte Probleme gab und dadurch keine Zeit mehr hatte für ein weiteres gab.

# Was ging gut

Der Designprozess des Spiel lief sehr gut. Das Spiel funktioniert sehr gut und man kann ohne große Probleme das Spiel „Fang die Früchte“ spielen. Die Früchte und die Müllsäcke fallen sowie geplant. Die Spielfigur bewegt sich wie geplant und macht auch die geplanten Animationen. Die Tür zu „Fang die Früchte“ macht auch wie geplant seine Animationen. Außerdem passiert es nicht, dass der Spieler nicht aus Versehen auslöst, dass die zweite Tür sich aus Versehen öffnet und ungeplant ein Spiel gestartet wird.

# Was ging falsch

Leider musste ich meine Idee verwerfen, dass die Früchte und die Müllsäcke nach einiger Zeit schneller fallen und dadurch der Spieler es schwerer hat. Da sobald ich die Spawnzeit höher einstellte die Spielfigur nicht mehr das Objekt fing, welches bei ihm ist, sondern das Objekt, das gerade gespawnt ist. Deshalb entstand die Idee, dass der Spieler neben Punkteabzug langsamer wurde, wenn er einen Müllsack fing. Daraus ging leider die Herausforderung an dem Spiel ein wenig verloren und ich versuchte immer wieder meine Lösung zu verbessern. Durch meinen Verbesserungsdrang verlor ich Zeit für ein weiteres Arcadespiel.

# Fazit

Mein Fazit ist, dass Sachen, die einfach ausschauen, sich als Herausforderung herausstellen können. Außerdem dass man sich leicht bei einem kleinen Problemen festfahren kann und dadurch zu viel Zeit verschwendet.