# Definition mobile Applikation

# Konzeption und Implementierung einer Test-Applikation

Um die Möglichkeiten der gewählten Entwicklungstools tiefgehender analysieren zu können, sollten die theoretischen Informationen um praktische Erkenntnisse ergänzt werden. Demnach wird als Teil dieser Arbeit ein Beispiel-Spiel konzipiert, mit den jeweiligen Tools umgesetzt und daraus Applikationen für verschiedene Plattformen erzeugt. Die Anwendung soll dann Anhand von vereinbarten Metriken bemessen und analysiert werden. Die gewonnenen Resultate werden daraufhin in Zusammenhang mit den theoretischen Informationen komplementiert und die Entwicklungstools als Ganzes verglichen.

# Definition von Anforderungen

Applikationen aus den Kategorien Business, Unterhaltung und die meisten weiteren ohne den Fokus auf Spiele, greifen in der Regel auf plattformspezifische Benutzeroberflächen zurück. Native Apps besitzen jeweils technische und optische Konventionen. Cross-Plattform Apps versuchen diese möglichst genau zu generieren und einzuhalten, um dem Benutzer ein natives Look-and-feel zu bieten.

Meist folgen Spiele diesen Regeln nicht, da sie in Abhängigkeit des Spielprinzips auf unterschiedliche Eingabeelemente und UIs zurückgreifen.

Das Spiel als solches ist ein komplexes Phänomen, mit dem sich bereits Philosophen, Psychologen, Philanthropen und andere Forscher auseinandergesetzt haben. Ein Teilbereich der Spielwissenschaft, genannt Ludologie (Die Lehre über das Spiel), befasst sich unter anderem mit der Erforschung des digitalen Spielens. Die Forschungsinhalte befassen sich mit Fragestellungen aus den Bereichen:

Geschichte des digitalen Spielens

Elemente des digitalen Spiels

Begrifflichkeit zur Klassifizierung von Spielen und Genres

Regeln und Spielmechanik

Uvm.

%QUELLE: https://de.wikipedia.org/wiki/Ludologie

Wie definiert man aber nun den Inhalt und den Umfang eines Computerspiels?

Um sich in den konkurrierenden Theorien zu verlieren, wird hierfür beispielhaft die Gebrauchsdefinitionen von Salen und Zimmerman herangezogen:

„A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.”

%TODO: QUELLE: [Salen & Zimmerman 2004, S. 80]

Aus dieser Definition lassen sich wesentliche Konzepte entnehmen.

Spieler

Ein Spiel ist etwas, das ein oder mehrere Spieler aktiv spielen. Die Spieler interagieren mit dem System und Methoden des Spiels.

Konflikt

Der Konflikt bezeichnet den Wettkampfcharakter jedes Spiels. Dieser kann verschiedene Formen annehmen, wie kompetitive Elemente oder der Konflikt gegen das Spielsystem.

Regeln

Die Regeln liefern die Struktur des Spiels, in dem sie festlegen was der Spieler machen kann und was nicht.

Quantifizierbares Ziel

Das Ergebnis eines Spiels ist entweder das der Spieler gewonnen oder verloren hat, oder eine Form eines Erfolgsfaktors erhält. Dieser Erfolgsfaktor kann sich beispielsweise durch ein höheres Level oder eine Art Punktzahl bemerkbar machen.

%QUELLE: Rules of Play: Game Design Fundamentals

Anhand dieser Definitionen werden die Anforderungen für die Beispielapplikation konkretisiert:

Es soll eine Spielfigur geben, auf die der Spieler Einfluss nehmen kann.

Die Spielfigur soll auf Hindernisse treffen, welche die Aktionen des Spielers beeinflussen können.

Der Spieler gewinnt, wenn er ein definiertes Ziel erreicht oder das Spiel nicht beendet wird.

Der Spieler verliert, wenn er eine definierte Anzahl an Fehlversuchen erreicht hat, das Spiel abbricht oder andere Aktionen ausführt, die gegensätzlich zum gewinnen des Spiels stehen.

Der Spieler soll einen Erfolgsfaktor erhalten, um seine Spielweise zu messen.

Weitere allgemeine Anforderungen:

Das Spiel soll Grafiken oder 3D Objekte verwenden.

In dem Spiel sollen Animationen vorkommen, wie zum Beispiel Bewegungen.

Das Spiel soll über Audioelemente verfügen, wie Musik oder Soundeffekte.

Die Applikation soll zudem möglichst simpel gehalten werden, um sie Anhand der einfachsten und elementaren Eigenschaften zu bemessen.

Ein mobiles Spiel das mitunter seiner Einfachheit, in kürzester Zeit großen Erfolg erlangte, ist das Spiel „Flappy Bird“. In diesem Spiel steuert der Spieler durch Antippen des Touchscreens die Flughöhe eines Vogels, um ihn vor dem Aufprall auf den Boden zu bewahren und durch entgegenkommende Hindernisse zu manövrieren. Hierbei handelt es sich um eine Art „Endlos-Spiel“, das sich dadurch auszeichnet, dass der Spieler solange spielt, bis er verliert. Verlieren kann man, indem die Spielfigur mit einem anderen Objekt kollidiert. Es verfügt über eine Punktzahl, die sich erhöht, wenn der Vogel erfolgreich die Hindernisse passiert hat.

In der Anlehnung zu Flappy Bird, entstanden zahlreiche Spiele die große Ähnlichkeit aufweisen. Auch wird dieses Spielprinzip häufig als Vorlage verwendet, um beispielhaft den Einstieg in die Spielentwicklung mit einer bestimmten Engine oder einem Framework zu erlernen. Da alle vorher genannten Anforderungen in dieses Spielprinzip hineinpassen, wurde ein Spiel konzipiert, das sich an dieser Vorlage orientiert. Das Spiel trägt den Titel „Happy Bird“.

%TODO: Spielfluss beschreiben!

## Definition Spiel