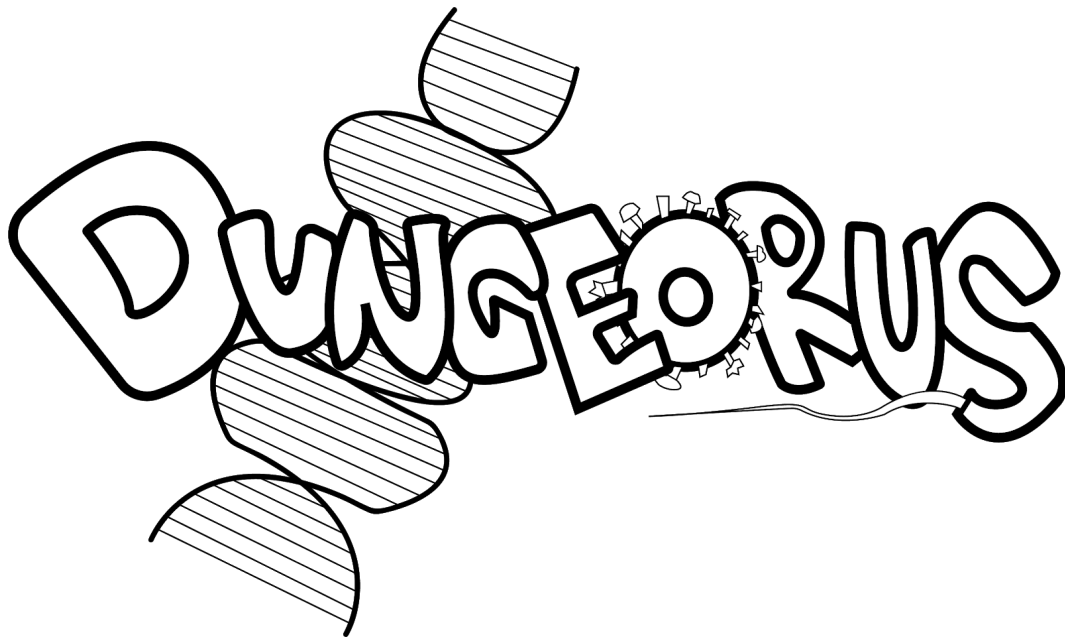


Technische Spezifikation



Ein 2D Top-Down Pixel Art Spiel

| | |
|------------------------------|---|
| Autoren des Dokuments | : Adib Ghassani Waluya Minh Hoang Do Michael Reno |
| Letzte Änderung | : Berlin, 10.06.2020 |
| Dateiname | : TechSpec - Dungeorus |
| Version | : 1.0 |

Inhaltsverzeichnis

| | | |
|----------|--|----------|
| 1 | Überblick | 4 |
| 2 | Prozessüberblick | 5 |
| 2.1 | Realisierungsprozess | 5 |
| 2.2 | Fachlicher Workflow | 6 |
| 3 | Systemarchitektur und Infrastruktur | 7 |
| 3.1 | Systemarchitektur | 7 |
| 3.2 | System Infrastruktur | 8 |
| 4 | Spezifikation Software | 8 |
| 4.1 | Überblick Komponente | 8 |
| 4.2 | Beschreibung der Implementierung | 10 |
| 4.2.1 | F1 - Neues Spiel starten | 10 |
| 4.2.2 | F2 - Pause-Menü aufrufen | 11 |
| 4.2.3 | F3 - Charakter auswählen | 12 |
| 4.2.4 | F4 - Charakter bewegen | 13 |
| 4.2.5 | F5 - Fähigkeiten einsetzen | 13 |
| 4.2.6 | F6 - Schlagen | 14 |
| 4.2.7 | F7 - Schießen | 14 |
| 4.2.8 | F8 - Charaktere / Items / Gegner / Levels designen | 15 |
| 4.2.9 | F9 - Charaktere / Items / Gegner / Levels anlegen | 17 |
| 4.2.10 | F10 - Item aufsammeln | 19 |
| 4.2.11 | F11 - Charakter heilen | 19 |
| 4.2.12 | F12 - Gegner erzeugen | 20 |
| 4.2.13 | F13 - Highscore berechnen | 20 |

Versionshistorie

| Version | Datum | Autoren | Bemerkung |
|---------|------------|---|---|
| 0.1 | 31.05.2020 | Michael Reno | Initiale Dokumenterstellung |
| 0.2 | 05.06.2020 | Michael Reno, Adib Ghassani Waluya, Minh Hoang Do | Erweiterung |
| 0.3 | 08.06.2020 | Minh Hoang Do, Michael Reno, Adib Ghassani Waluya | Erweiterung und Erstellung von Diagramme |
| 1.0 | 10.06.2020 | Adib Ghassani Waluya, Minh Hoang Do, Michael Reno | Erweiterung, Erstellung von Diagramme und Fertigung |

Vorhandene Dokumente

| Dokumente | Autoren | Datum |
|---------------|--|------------|
| Lastenheft | Adib Ghassani Waluya, Michael Reno, Minh Hoang Do | 29.04.2020 |
| Projektplan | Prof. Dr.-Ing. Mohammad Abuosba, Adib Ghassani Waluya, Minh Hoang Do, Michael Reno | 21.05.2020 |
| Pflichtenheft | Adib Ghassani Waluya, Michael Reno, Minh Hoang Do | 21.05.2020 |

1 Überblick

Um die Funktionen von Dungeorus zu testen wird ein Android-Smartphone bzw. ein Emulator benötigt, auf dem das Spiel über eine APK-Datei installiert wird.

Nach dem Starten der App öffnet sich das Hauptmenü, in dem der Benutzer wählen kann, ob er ein neues Spiel startet, sich in das "Optionen"-Menü begibt oder sich die Highscores anschaut.

Im "Optionen"-Menü kann die Lautstärke des Spiels eingestellt werden. Wählt der Benutzer ein "Neues Spiel" wird er zur Charakterauswahl weitergeleitet, wo er zwischen mindestens zwei verschiedenen Helden auswählen kann, die verschiedene Fähigkeiten sowie Eigenschaften besitzen.

Daraufhin wird das Level geladen mit den verschiedenen Gegnern. Das Ziel des Benutzers ist es diese zu besiegen, um einen neuen Highscore zu erreichen. Das Spiel endet, wenn der Lebensbalken des Helden auf 0 sinkt.

Während des Spielverlaufs kann der Benutzer Items einsammeln, wie z.B. Masken und Desinfektionsmittel, um sich zu heilen, oder Munition und Waffen, um Fähigkeiten freizuschalten.

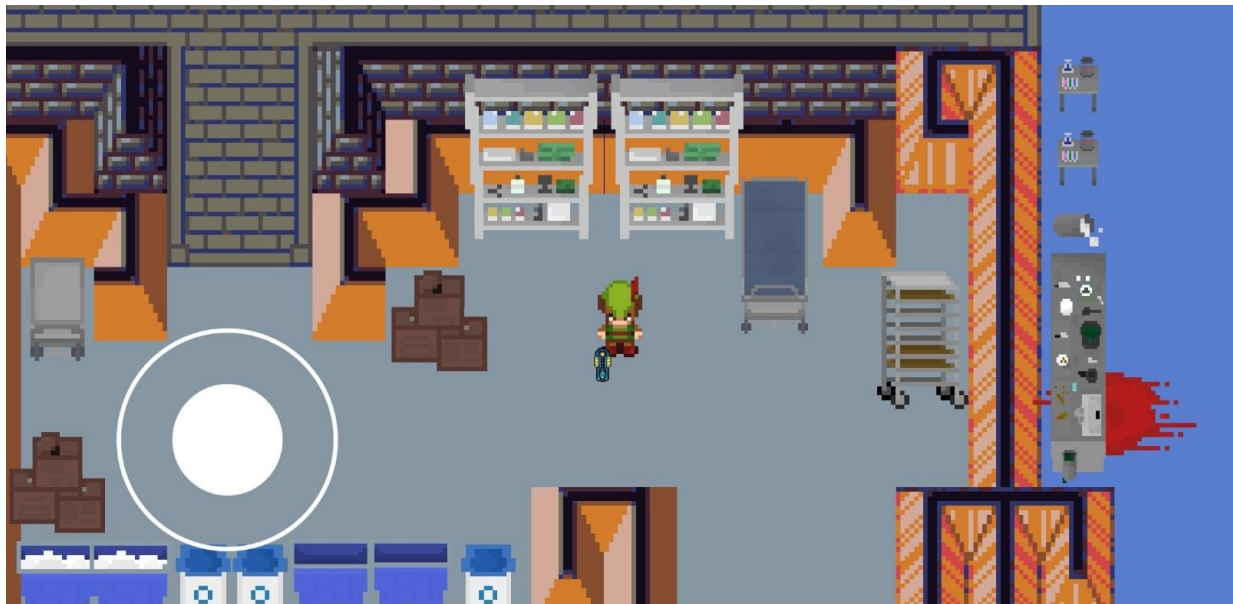


Abbildung 1: Ein Screenshot vom Dungeorus v0.1

2 Prozessüberblick

2.1 Realisierungsprozess

Zur Realisierung dieses Projektes müssen zuerst fertige Dummy-Assets (Platzhalterobjekte) genutzt werden, damit parallel die Skripte geschrieben und die eigenen Assets designed werden können. Es werden unter anderem Skripte für die Bewegung, die Kollision, die Animationen, den Highscore und die Fähigkeiten benötigt.

Nach der Fertigstellung der eigenen Designs werden diese animiert und in das Spiel implementiert. Zum Schluss wird das Spiel als APK-Datei exportiert und kann somit auf Android-Geräten installiert werden.

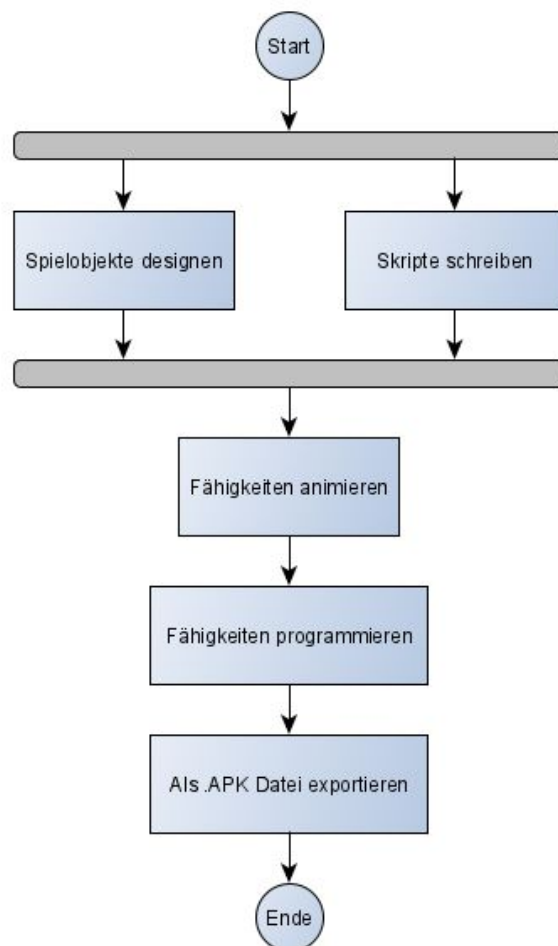


Abbildung 2: Diagramm des Realisierungsprozesses

2.2 Fachlicher Workflow

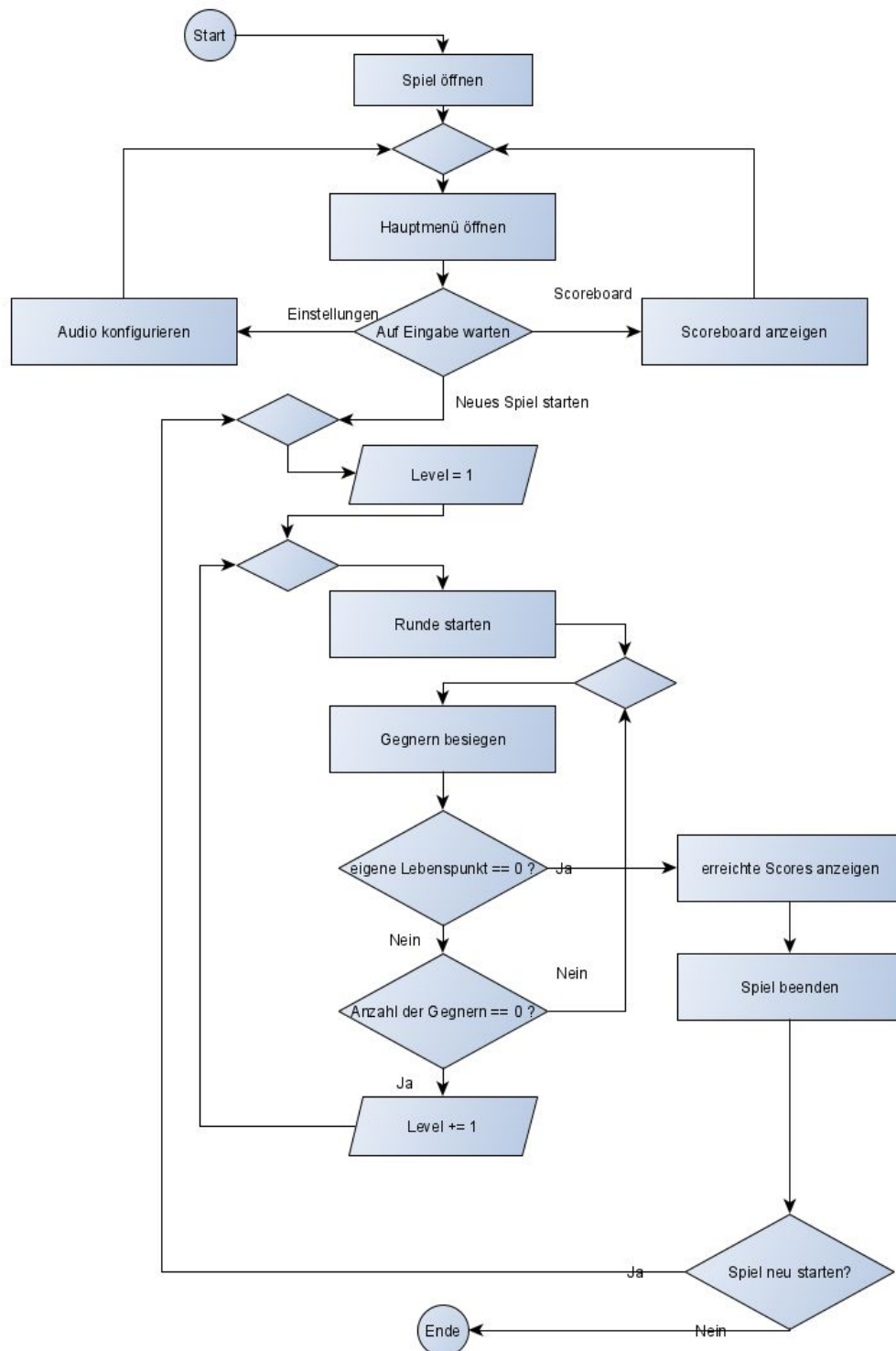


Abbildung 3: Fachlicher Workflow

3 Systemarchitektur und Infrastruktur

3.1 Systemarchitektur

Die folgende Abbildung zeigt es, wie das System mit dem Benutzer verbindet.

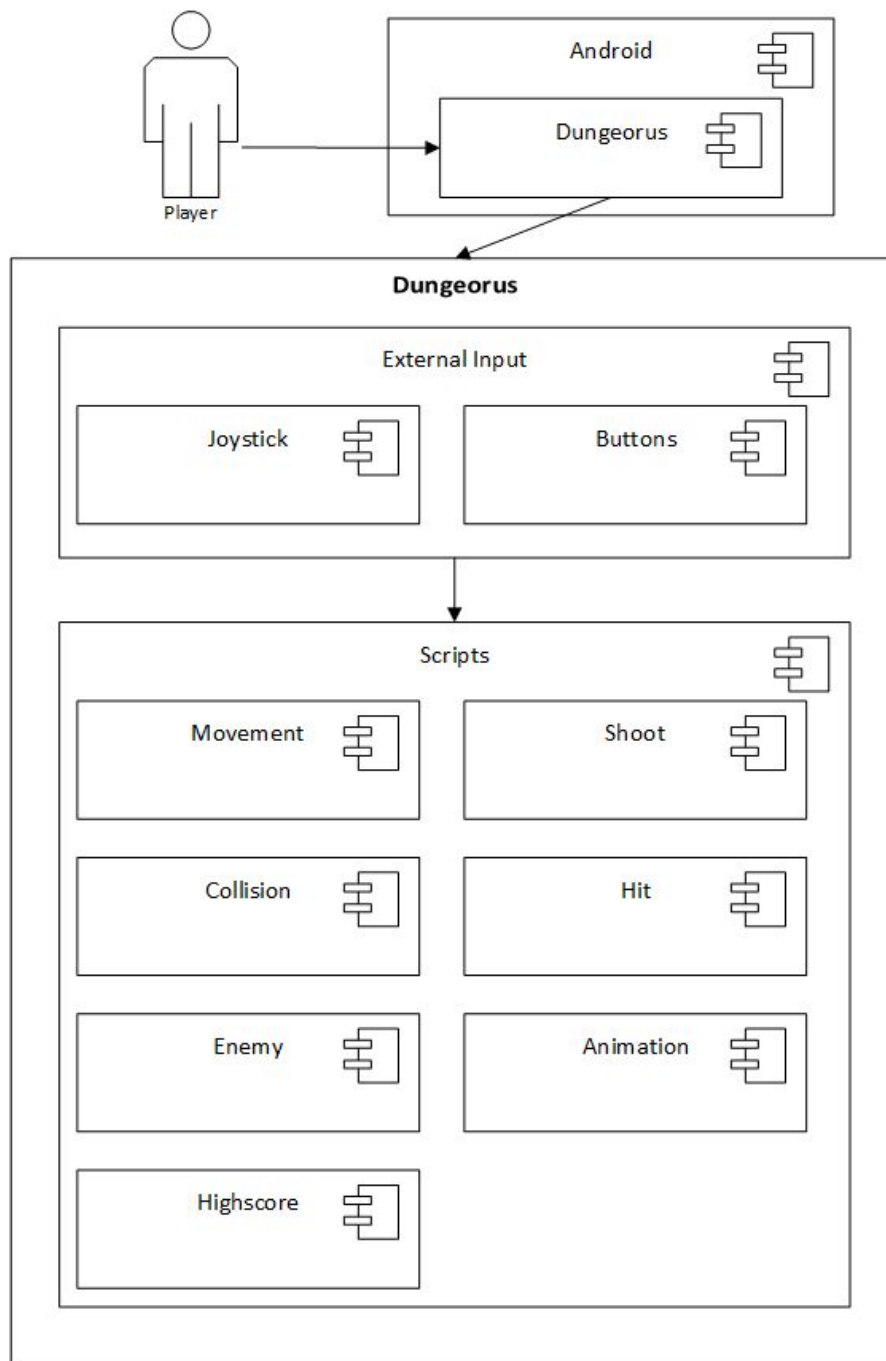


Abbildung 4: Systemarchitektur Diagramm

3.2 System Infrastruktur

Das Spiel läuft lokal auf dem Gerät ohne Multiplayer-Feature, daher wird kein Backend-Service benötigt. Zum Speichern des Highscores, wird auch keine externe oder lokale Datenbank genutzt, da Unity eine Funktion dafür schon integriert hat. Diese nennt sich "PlayerPref" und stellt Funktionen für das Speichern von Daten bereit.

4 Spezifikation Software

4.1 Überblick Komponente

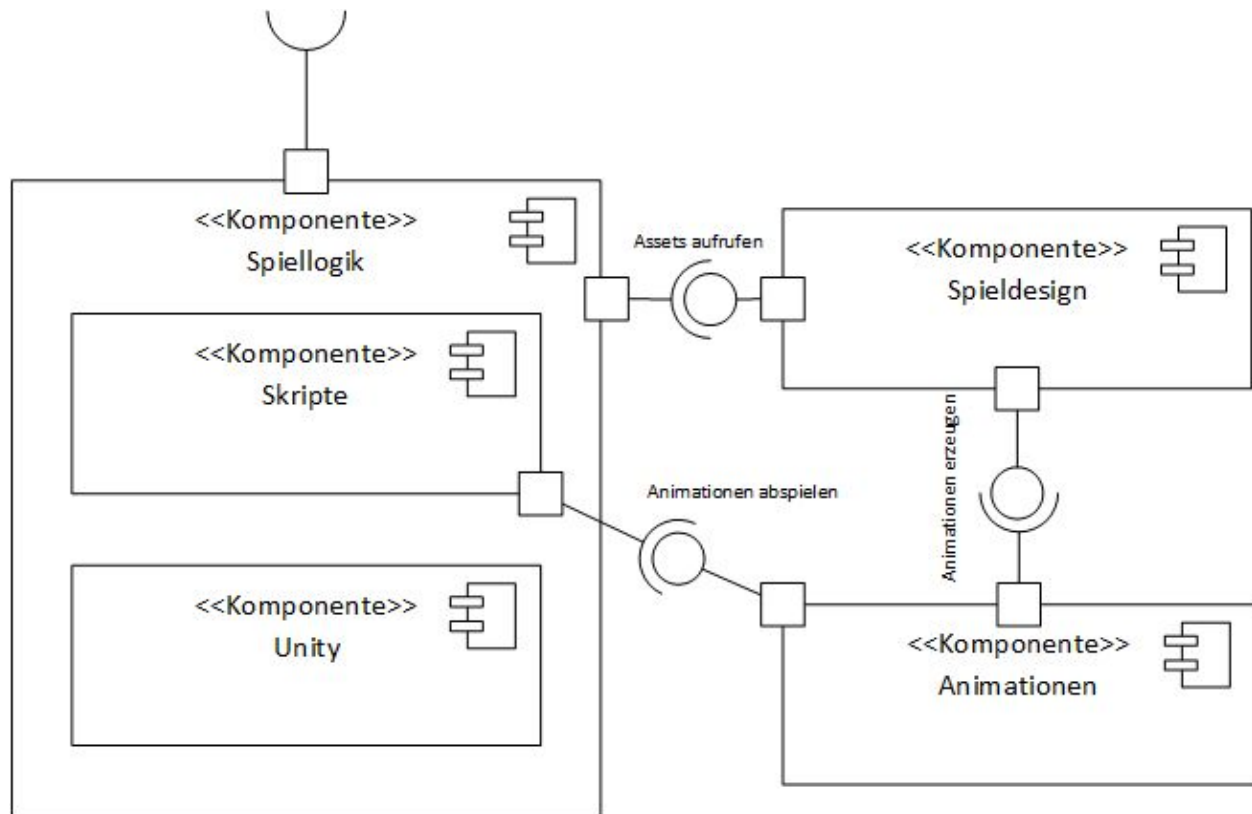


Abbildung 5: Komponentendiagramm

Dungeorus - Technische Spezifikation

| SW Komponente | Funktionen | Sprache / Typ |
|------------------|--|--|
| T1 - Spiellogik | F1 - Neues Spiel starten | C# Skripte, .cs |
| | F2 - Pause-Menü aufrufen | |
| | F3 - Charakter auswählen | |
| | F4 - Charakter bewegen | |
| | F5 - Fähigkeiten einsetzen | |
| | F6 - Schlagen | |
| | F7 - Schießen | |
| | F10 - Item aufsammeln | |
| | F11 - Charakter heilen | |
| | F12 - Gegner erzeugen | |
| | F13 - Highscore berechnen | |
| T2 - Spieldesign | F8/9 - Charaktere / Items / Gegner / Levels designen/anlegen | PNG Datei, .png Unity Szene-Datei, .unity |
| T3 - Animationen | F8/9 - Charaktere / Items / Gegner / Levels designen/anlegen | anim-Datei |

Tabelle 1: Beschreibung der Softwarekomponenten und deren Funktionen

4.2 Beschreibung der Implementierung

4.2.1 F1 - Neues Spiel starten

Vom Hauptmenü kann der Spieler mit einem Klick auf den “Neues Spiel starten” Button ein neues Spiel beginnen. Daraufhin wird der Spieler zur Charakterauswahl (F3) geleitet, wo er einen von mehreren Helden wählen kann.

Danach wird das Level geladen und der Spieler kann seinen Helden steuern.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|--|
| T1 | Spiellogik | Das Level wird immer beim Starten eines neuen Spiels auf eins gesetzt. |
| T2 | Spieldesign | Die Map und alle Spielobjekte werden abhängig vom Level geladen. |

Tabelle 2: Komponenten F1

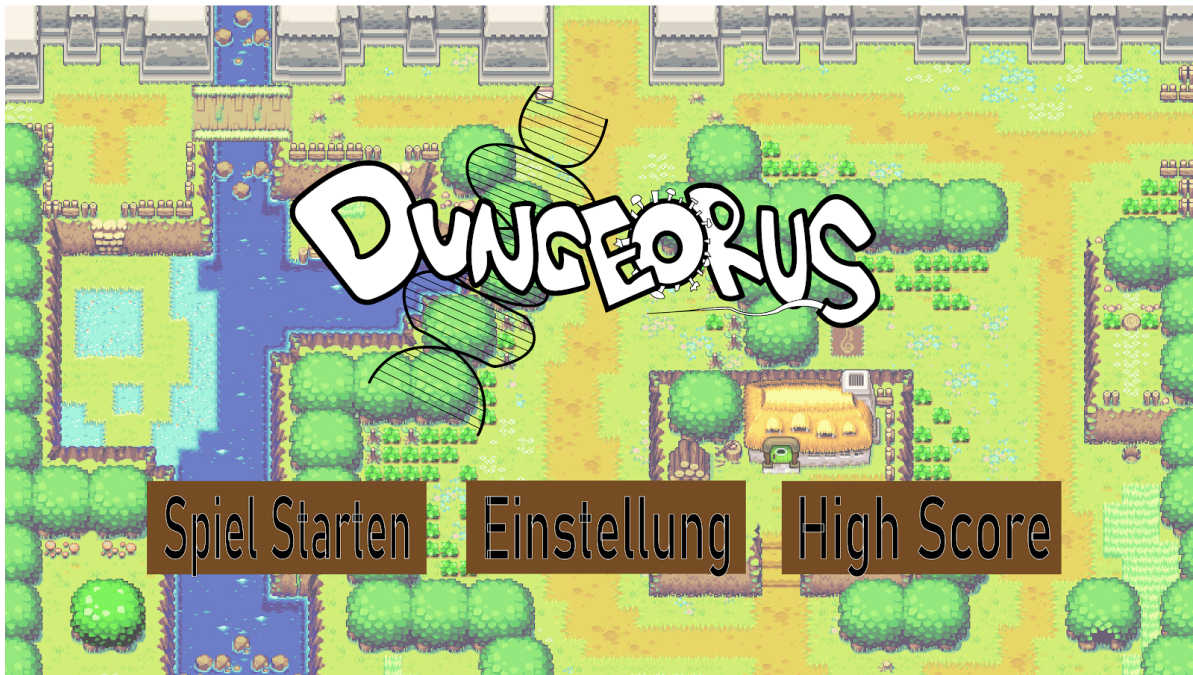


Abbildung 6: Skizze vom Hauptmenü

4.2.2 F2 - Pause-Menü aufrufen

Innerhalb des Levels kann der Spieler über einen Button das Pause-Menü aufrufen. Mit dem Aufruf des Pause-Menüs wird das Spiel automatisch pausiert. Darin kann der Spieler entscheiden, ob er das Spiel fortsetzt, beendet oder ein neues startet. Wenn er das Spiel fortsetzen möchte, wird das Pause-Menü geschlossen und das Spiel fortgesetzt. Wenn das Spiel beendet wird, kommt der Spieler zurück zum Hauptmenü. Wenn der Spieler sich entscheidet, das Spiel neu zu starten, wird er automatisch zum Charakterauswahl weitergeleitet.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|---|
| T1 | Spiellogik | Beim Aufrufen des Pause-Menüs wird das Spiel pausiert und der Score für die Fortsetzung des Spiels gespeichert. |
| T2 | Spieldesign | Die Szene vom Pause-Menü wird aufgerufen und geladen. |

Tabelle 3: Komponenten F2

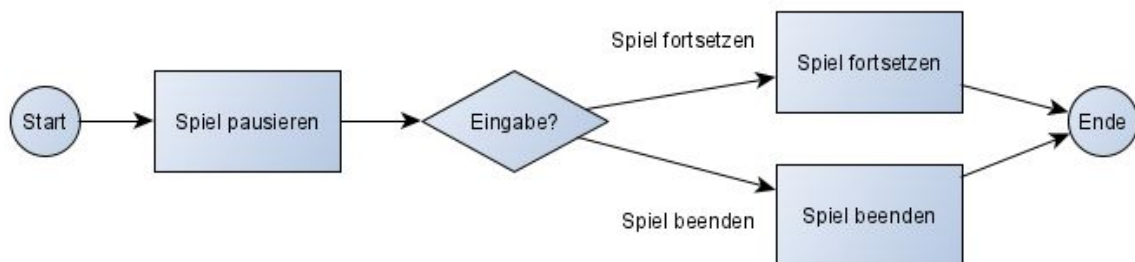


Abbildung 7: Flowchart F2 - Pause-Menü aufrufen

4.2.3 F3 - Charakter auswählen

Der Spieler kann sich in diesem Menü einen von mehreren Charakteren auswählen. Diese unterscheiden sich sowohl im Aussehen als auch von den Fähigkeiten und Eigenschaften wie Lebenspunkte und Bewegungsgeschwindigkeit. Der ausgewählte Charakter kann während des Spiels vom Spieler gesteuert werden.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|--|
| T1 | Spiellogik | Der ausgewählte Charakter wird als Parameter für die Fähigkeiten eingesetzt. |
| T2 | Spieldesign | Der ausgewählte Charakter soll als ein Spielobjekt geladen und im Spiel angelegt werden. |

Tabelle 4: Komponenten F3

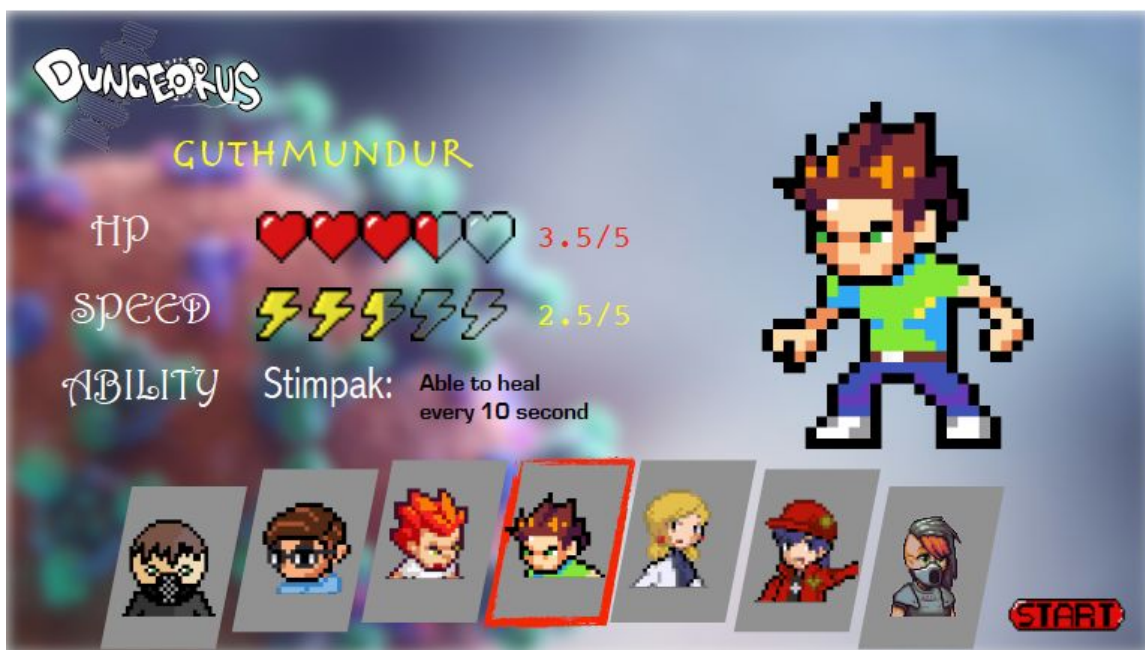


Abbildung 8: grobes Design bei Auswahl von Charakter

4.2.4 F4 - Charakter bewegen

Um die Charakter Bewegung zu kontrollieren, wird ein programmierter mobiler Analog-Joystick verwendet. Durch den Joystick werden die Charaktere gesteuert. Die Bewegung des Joysticks in seine x- und y-Richtung wird aufgenommen und als die Eingabe für die Bewegung eingesetzt.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|---|
| T1 | Spiellogik | Die Bewegung des Joysticks wird als die Eingabe für die Bewegung des Charakters eingenommen. |
| T2 | Spieldesign | Die entsprechende Animationen für den Charakter werden mit der Bewegung angepasst. Gleichzeitig soll es in der Szene geprüft werden, ob der Charakter durch ein Hindernis geht oder eine freie Strecke. |

Tabelle 5: Komponenten F4

4.2.5 F5 - Fähigkeiten einsetzen

Jeder Charakter hat eigene Fähigkeiten, die der Spieler während des Spiels einsetzen kann. Das Einsetzen wird durch das Klicken auf den Fähigkeiten Button gestartet. Verschiedene Fähigkeiten haben verschiedene Effekte im Spiel. Man kann zum Beispiel selbst heilen, oder schneller bewegen, und so weiter.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|--|
| T1 | Spiellogik | Die Fähigkeiten, die zur Verfügung gestellt werden, sind von dem ausgewählten Charakter (F3) abhängig. |
| T2 | Spieldesign | Die richtige Animationen für die Fähigkeiten wird aufgerufen und auf die Szene geladen. |

Tabelle 6: Komponenten F5

4.2.6 F6 - Schlagen

Der Charakter kann mit dem Button “Schlagen” Gegner besiegen. Jedes mal wenn die Funktion aufgerufen wird, wird die Animation zum Schlagen geladen. Der Spieler kriegt für jede gelandete Attacke Punkte.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|--|
| T1 | Spiellogik | Die Funktion wird nur nach der Eingabe vom Spieler aufgerufen. Die Richtung der Attacke ist von der Eingabe des Spielers abhängig. |
| T2 | Spieldesign | Die richtige Animationen für das Schlagen wird aufgerufen und auf die Szene geladen. |

Tabelle 7: Komponenten F6

4.2.7 F7 - Schießen

Der Charakter kann mit dem Button “Schießen” Gegner besiegen. Jedes mal wenn die Funktion aufgerufen wird, wird die Animation zum Schießen geladen. Der Spieler erhält für jede gelandete Attacke Punkte.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|--|
| T1 | Spiellogik | Die Funktion wird nur nach der Eingabe vom Spieler aufgerufen. Die Richtung der Attacke ist von der Eingabe des Spielers abhängig. |
| T2 | Spieldesign | Die richtige Animationen für das Schießen wird aufgerufen und auf die Szene geladen. |

Tabelle 8: Komponenten F7

4.2.8 F8 - Charaktere / Items / Gegner / Levels designen

Charakter-, Item- sowie Gegner-Assets müssen gezeichnet und animiert werden. Diese Assets werden als .png Datei gespeichert. Die Levels werden aus vorhandenen Assets erstellt.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|---|
| T2 | Spieldesign | Jeder Charakter und Gegner sollen einfach erkennbar und unterscheidbar sein. Die Fähigkeiten des Charakters sollen möglichst in Verbindung mit dem Charakter (Wie Sportler kann schneller bewegen). Für jeden Charakter sollen Bewegungs-, Attacke- und Fähigkeiten-Animationen gezeichnet werden. Für jedes Level werden die vorhandenen Assets und die Designs von Charaktere, Items sowie Gegner in verschiedenen Sortiergruppen (Sorting Group) geordnet. |
| T3 | Animationen | Die Animation soll mit dem Charakter und der Eingabe des Spielers angepasst werden. |

Tabelle 9: Komponenten F8



Abbildung 9: Design von einem Charakter

Dungeorus - Technische Spezifikation

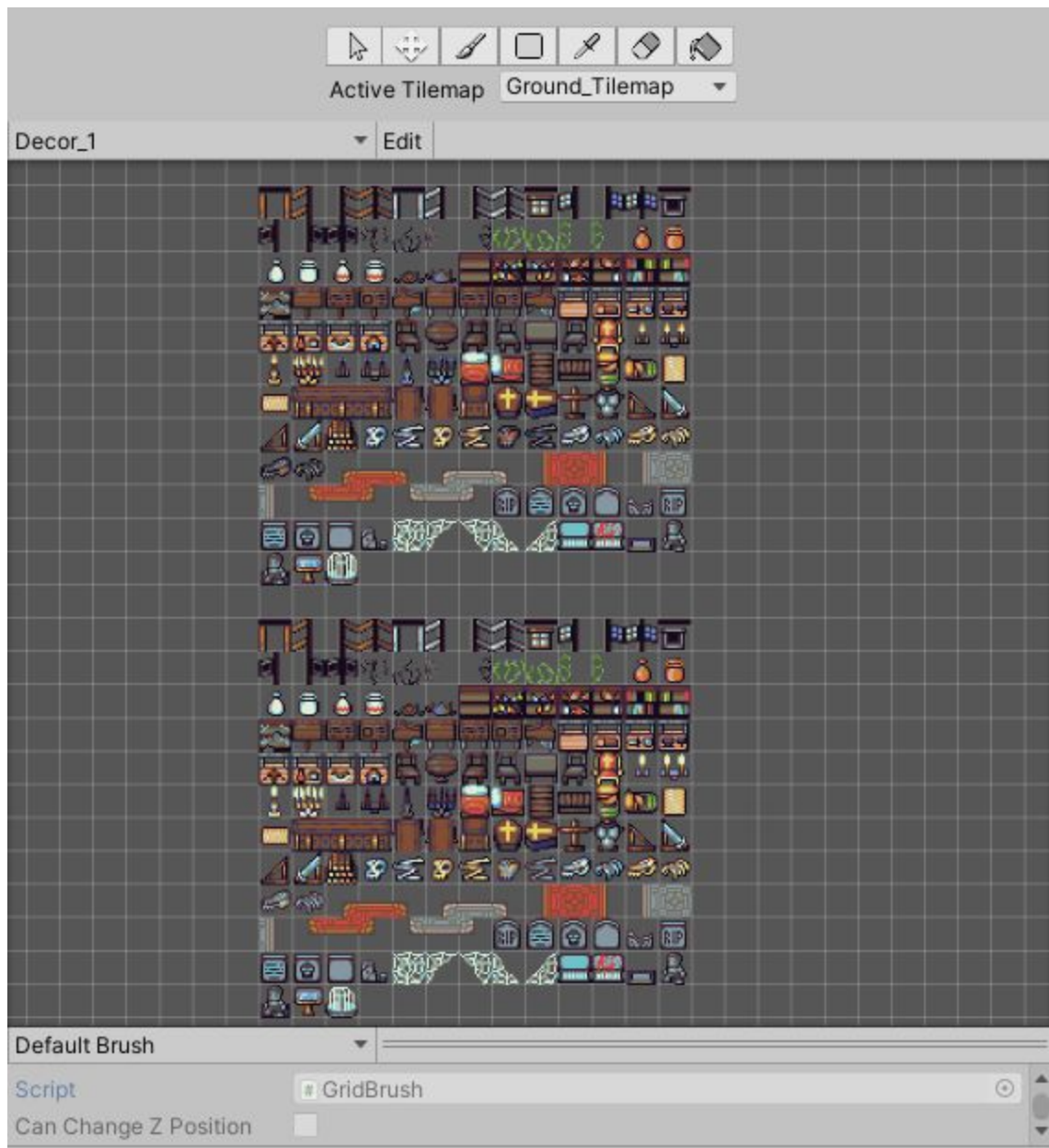


Abbildung 10: die vorhandenen Assets für Dungeorus Spielumgebung

4.2.9 F9 - Charaktere / Items / Gegner / Levels anlegen

Die gezeichnete Charakter-, Item- sowie Gegner-Assets von F8 werden in Unity im entsprechenden Assets Ordern angelegt. Diese Assets kann man während der Spielentwicklung benutzen und in die Mappe anlegen. Dazu kann man zu jeden Assets ein spezielles Eigenschaft einstellen (wie Kollisionslogik, Animationen usw.).

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|--|
| T2 | Spieldesign | Die unterschiedlichen Kollisionen, die abhängig von der Sortiergruppe jedes Assets und Designs sind, werden für jedes komplett gezeichnetes Level umgesetzt. |
| T3 | Animationen | Jedes Sprite von jedem Design und Asset wird anhand seiner Sortiergruppe richtig gerendert. |

Tabelle 10: Komponenten F9



Abbildung 11: Spielumgebung von Level 1

Dungeorus - Technische Spezifikation



Abbildung 12: Implementation von Kollisionen (grüne Kiste) in Level 2

4.2.10 F10 - Item aufsammeln

Ab und zu sollen Items im Spiel zur Verfügung gestellt. Solche Items können aus der Mappe kommen (wie in einem Box) oder von den besiegten Gegnern genommen werden. Die Items sind Hygieneartikeln, die der Spieler aufsammeln und benutzen kann, um die Fähigkeiten seines Charakters zu erhöhen, oder die Gegnern zu besiegen.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|---|
| T1 | Spiellogik | Items können aufgesammelt werden, nur wenn es direkt neben dem Charakter ist. |
| T2 | Spieldesign | Jedes Item hat ein erkennbares Design, das auf Hygieneartikeln basiert. |

Tabelle 11: Komponenten F10

4.2.11 F11 - Charakter heilen

Der Charakter kann mit dem "Heilen"-Button seinen Lebensbalken erhöhen. Jedes mal die Funktion aufgerufen wird, wird die Animation zum Heilen geladen.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|---|
| T1 | Spiellogik | Die Funktion wird nur nach der Eingabe vom Spieler aufgerufen. Die Funktion erhöht das Lebensbalken des Charakters. |
| T2 | Spieldesign | Die richtige Animationen für das Heilen wird aufgerufen und auf die Szene geladen. |

Tabelle 12: Komponenten F11

4.2.12 F12 - Gegner erzeugen

Innerhalb des Levels sollen verschiedene Gegner generiert werden, die der Benutzer zu besiegen hat. Anhand dessen soll der Highscore berechnet werden (F13). Die Gegnern sollen automatisch erzeugt werden. Der Anzahl der zu erzeugenden Gegnern sind vom Level abhängig.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|---|
| T1 | Spiellogik | Die Gegnern sollen nach dem Start des Spiels rhythmisch erzeugt werden. Die sollen nicht auf einmal erzeugt werden und der Anzahl hängt vom Level ab. |
| T2 | Spieldesign | Es gibt nur ein paar Eingänge, wodurch die Gegnern erzeugt werden können. Die Gegnern sollen auch animiert werden, wie die Charaktere. |

Tabelle 13: Komponenten F12

4.2.13 F13 - Highscore berechnen

Sowohl für jeden besiegtten Gegner als auch für jede zehn überlebende Sekunde kriegt der Spieler 10 Punkte. Die Punkte wird in der Skripte geschrieben und wird automatisch berechnet. Als das Spiel endet, wird die erreichte Punkte angezeigt, und falls es besser als die vorherige erreichte Punkte, wird diese Punkte im Scoreboard angezeigt und gespeichert.

| # | Komponente | Erforderliche Arbeiten |
|----|-------------|--|
| T1 | Spiellogik | Die Berechnung der Punkte wird beim Aufruf des Pausemenü automatisch pausiert. Für jede 10 Sekunde, die der Spieler überlebt, kriegt der Spieler 10 Punkte. Falls das Spiel innerhalb der 10 Sekunde beendet wird, wird keine Punkte vergeben. |
| T2 | Spieldesign | Der Spieler kann die erreichte Punkte auf dem Bildschirm sehen. Die angezeigte Punkte soll mit der Punkte im System gleich sein. |

Tabelle 14: Komponenten F13



Abbildung 13: Skizze des Spiels (In-Game)