

Projektdokumentation

Batman vs. Candyland - Mobile Game



Hochschule für Angewandte Wissenschaften Hamburg
Fakultät Design, Medien und Information
Department Medientechnik

Studierende: Amelie Behrendt (2239342) und Isabell Kraft (2203548)

Studiengang: Media Systems

Modul: Image-Processing

Lehrender: Patrick Hilgenstock

Hamburg, 03.03.2018

Endprodukt Beschreibung

Batman vs. Candyland ist ein hochkant Endless Runner. Unser Hauptcharakter ist eine kleine Batmankugel. Sie ist von hinten zu sehen, muss Hindernissen ausweichen und Gegner besiegen, die im Candyland auf sie warten.

Funktionen

Der Spieler kann durch hoch und runter wischen die Kugel zum Springen und Ducken bringen. Durch das Wischen nach rechts und links kann Süßigkeiten, die sich im Weg befinden, ausgewichen werden. Eine Blockade aus Lollipops kann durch häufiges Tippen zerstört werden.

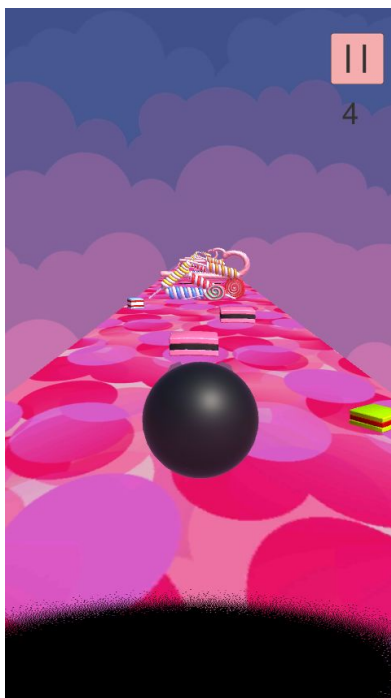


Abb. 1: durch Wischen nach oben springt die Figur

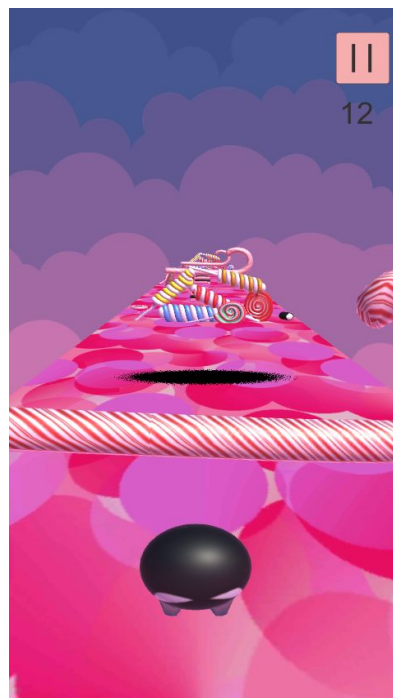


Abb. 2: durch Wischen nach unten duckt sich die Figur

Level Design

Die Geschwindigkeit des Spiels wird im Laufe der Zeit immer schneller und deshalb wird das Spiel schwerer. Oben rechts in der Ecke kann der Spieler seine aktuelle Punktzahl sehen.

Menüs

Im Menü kann der Spieler das Spiel, das Tutorial, den Highscore und die Einstellungen auswählen. Außerdem kann er von hier aus das Spiel beenden. Bei den Einstellungen kann der Spieler die Musiklautstärke einstellen. Klickt der Spieler auf den Menüpunkt Highscore kann der Spieler seine bisher höchste Punktzahl sehen. Im Spiel gibt es ebenfalls ein Pause Menü.

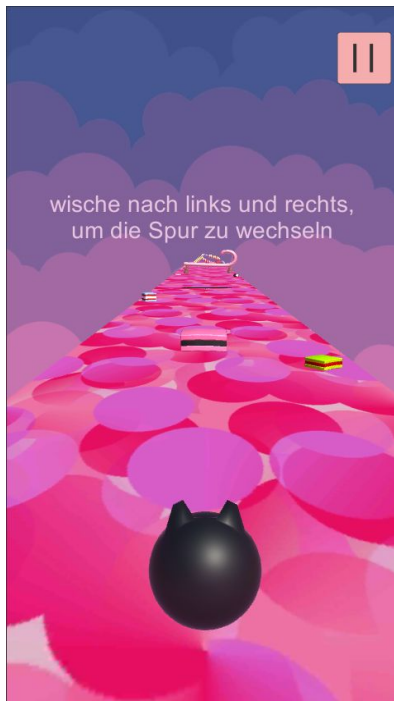


Abb. 3: Ansicht des Tutorials



Abb. 4: Ansicht des Hauptmenüs

Was lief gut

Die Arbeit und die Kommunikation im Team lief sehr gut. Wir haben uns gut abgesprochen und uns war beiden klar, was wir zu tun hatten. Da wir bereits in anderen Projekten zusammengearbeitet haben, wussten wir, was für Stärken der jeweils andere hat. Hiernach haben wir unsere Aufgaben verteilt. Durch unsere Erfahrung in anderen Projekten in Unity fiel uns die Arbeit an dem Mobile Game wesentlich einfacher.

Was lief nicht gut

Zu Anfang haben wir uns vorgenommen jede Woche Aufgaben aufzuteilen. Diese wollten wir dann bearbeiten und wöchentlich besprechen, was wir geschafft haben. Durch andere Kurse und die Arbeit an anderen Projekten ist das leider nach kurzer Zeit untergegangen, sodass wir hauptsächlich in der vorlesungsfreien Zeit am Projekt gearbeitet haben.

Am Anfang haben wir uns ebenfalls gegen ein Tool wie zum Beispiel Trello entschieden. Unsere To-Do Liste haben wir über Google Docs verwaltet. In manchen Situationen dachten wir uns aber doch, dass es gut gewesen wäre Trello zu nutzen.

Unterschied geplantes Produkt zu Endprodukt

Der einzige Unterschied zum geplanten Spiel ist, dass wir uns entschieden haben beim seitlichen Wischen keine Hindernisse aus dem Weg zu schieben, sondern dass der Player die Spur wechselt. Es erschien uns beim Spielen intuitiver nach rechts und links zu wischen um auszuweichen. Vor allem da hoch und runter wischen auch Einfluss auf den Player hat. Ansonsten konnten wir alle Funktionen umsetzen, die wir uns vorgenommen haben.

Benutzte Musik und Assets

Hintergrundmusik im Hauptmenü: Vintage Electro Pop Loop von Frankum
<https://freesound.org/people/frankum/sounds/384468/> genutzt unter [CC BY 3.0](#)
zuletzt aufgerufen am 27.02.2018

Hintergrundmusik im Spiel: Candyworld Background Music von Sunsai
<https://freesound.org/people/Sunsai/sounds/415807/> genutzt unter [CC BY 3.0](#)
zuletzt aufgerufen am 27.02.2018

Süßigkeiten, Bonbon verpackt
<https://pixabay.com/de/s%C3%BC%C3%9Figkeiten-bonbon-verpackt-304393/>
genutzt unter [CC0 1.0](#)
zuletzt aufgerufen am 27.02.2018

Farland Skies - Cloudy Crown von Borodar
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/farland-skies-cloudy-crown-60004>
zuletzt aufgerufen am 28.02.2018

Allsorts Candy von Too Tidy Labs
<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/food/allsorts-candy-12512>
zuletzt aufgerufen am 28.02.2018

Sweet/Candy pack von GeeZOR
<https://www.blendswap.com/blends/view/86400> genutzt unter [CC0 1.0](#)
zuletzt aufgerufen am 28.02.2018

Candy Cane Pattern Background von SweetSoulSister
<https://sweetsoulsister.deviantart.com/art/Candy-Cane-Pattern-Background-142717461>
zuletzt aufgerufen am 28.02.2018