

# **Size Matters**

**Komplexpraktikum Medieninformatik I Themenbereich MT**

Sandra Kukulka, Christian Riedel, Philipp Heisig, Kilian Költzsch

5. Oktober 2014

## Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Aufgabenstellung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Grundlegende Spielidee und Ziel</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Konzepte und Kriterien</b>	<b>3</b>
3.1	Spielkonzept . . . . .	3
3.1.1	Level 1 - Blutbahn . . . . .	4
3.1.2	Level 2 - Käfer . . . . .	4
3.1.3	Level 3 - Picknick . . . . .	4
3.1.4	Level 4 - Jetski . . . . .	4
3.1.5	Level 5 - Asteroiden . . . . .	4
3.2	Musskriterien . . . . .	4
3.3	Kannkriterien . . . . .	4
<b>4</b>	<b>Interaktionskonzept</b>	<b>4</b>
4.1	Bedienkonzept . . . . .	4
<b>5</b>	<b>Entwürfe, Mockups und Designvorstellungen</b>	<b>4</b>
<b>6</b>	<b>Zeitplan</b>	<b>4</b>

# 1 Aufgabenstellung

Die Aufgabe ist ein Multiplayerspiel für den Desktop mit Androidgeräten als mobile Controller zu entwickeln. Zusätzlich ist das Framework libGDX<sup>1</sup> zur Implementation der Aufgabe vorgegeben. Besonderes Augenmerk ist auf das kreative Nutzen der in den meisten Androidgeräten verbauten Sensoren und Module, wie bspws. dem Accelerometer, Kompass oder der Kamera zu legen.

## 2 Grundlegende Spielidee und Ziel

Unser Team entschied sich zur Entwicklung eines Rennspiels in *top-down* 2D Grafik. Die Orientierung erfolgt grob an bekannten Spielen wie *Micro Machines* oder *Black Mamba Racing*.

Eine Gruppe von Spielern wird die Möglichkeit haben, anhand der Controller-Applikation auf ihren Androidgeräten auf einer auf dem Beamer/Desktoprechner dargestellten Karte mehrere Runden einer Rennstrecke zu absolvieren. Währenddessen haben sie die Möglichkeit durch verschiedene aufsammlbare Powerups entweder sich selbst einen Vorteil zu verschaffen oder anderen Spielern Schaden hinzuzufügen.

Die verschiedenen Rennstrecken sind in fünf verschiedene Level gekapselt, die im folgenden noch weiter vorgestellt werden. Diese können entweder direkt einzeln ausgewählt und gespielt werden oder in einem Cup der Reihenfolge nach befahren werden, wobei der finale Sieger nicht durch ein einzelnes Rennen, sondern in diesem Fall anhand von durch Einzelsiege erhaltene Punkte am Ende des Cups ermittelt wird.

## 3 Konzepte und Kriterien

### 3.1 Spielkonzept

Wir haben uns dazu entschieden das Spiel nicht wie klassische Rennspiele mit verschiedenen Strecken, aber den gleichen Fahrzeugen zu jeder Strecke zu gestalten, sondern legen unser Augenmerk auf einzelne Level, die klar von einander abgetrennt sind.

Diese Level beschreiben eine Art Entwicklung durch verschiedene Größenstufen. So beginnt man auf einer sehr kleinen Ebene beim Fahren mit Kleinstkörpern innerhalb der Blutbahn, endet aber beim Fliegen mit gigantischen Asteroiden in Kreislaufbahnen um Planeten.

---

<sup>1</sup><http://libgdx.badlogicgames.com/>

**3.1.1 Level 1 - Blutbahn**

**3.1.2 Level 2 - Käfer**

**3.1.3 Level 3 - Picknick**

**3.1.4 Level 4 - Jetski**

**3.1.5 Level 5 - Asteroiden**

**3.2 Musskriterien**

**3.3 Kannkriterien**

## **4 Interaktionskonzept**

**4.1 Bedienkonzept**

## **5 Entwürfe, Mockups und Designvorstellungen**

## **6 Zeitplan**