

Spiel Konzept

Maik Wöhl

2. August 2012

Inhaltsverzeichnis

I	Vorstellung	7
1	Spielidee	9
2	Spielumsetzung	11
II	Detaillierte Beschreibung	13
3	Kommunikation und Interaktion	15
3.1	NPC's	15
3.1.1	Chat	15
3.1.2	Aussehen	16
3.2	Items und Spielobjekte	16
4	Fähigkeiten	17
4.1	Shortcut-Leiste	17
4.2	Abhängigkeiten	17
4.3	Mögliche Fähigkeiten	17

Vorwort

Ich habe noch keinen Namen für dieses Spiel aber ich habe mir mal gedacht ein HTML5 Rollenspiel zu basteln, dass eine isometrische 2D Grafik bietet. Natürlich, dachte ich, brauche ich dafür auch eine Engine oder eher JS-Bibliothek die mir da einiges an Schreiarbeit später abnimmt und habe viel gesucht und leider nichts passendes gefunden. Das heißt für mich, dass ich die Engine selber schreiben muss.

Ich habe mir auch schon für die Spielumsetzung einiges ausgedacht. Aber dazu später mehr. Ich habe zum Beispiel schon ein Logo für meine GitHub Organisation **DaemonArtStudios**. Hier ist es:



Teil I

Vorstellung

Kapitel 1

Spielidee

Dieses Spiel soll kein MMORPG werden, das heißt es beherrscht nur einen Einzelspieler-Modus. Der Kamerawinkel auf das Geschehen sollte in einem Winkel wie in *Pokemon* oder *Secret of Mana* auch benutzt wird, eingestellt sein. Man wird direkt in das Geschehen reingeworfen, eiskalt. Das heißt man muss sich die Steuerung selber aneignen, und das tut man, indem Hinweisboxen zur jeweiligen Situation auftauchen und einem helfen. Sollte man diese nicht mehr benötigen, kann man diese auch abschalten.

Da das ganze im Einzelspieler-Modus gehalten ist, muss die Story packend sein, weil beim Multiplayer die anderen Spieler und die Gemeinschaft auch eine Rolle spielen, wie lange sich der Benutzer mit dem Spiel beschäftigt.

Wechselkurse für Geld und andere ähnliche Dinge und auch die Verkaufswerte von Gegenständen sollen zentral geregelt werden und mit jedem Spielstart aktualisiert werden.

Kapitel 2

Spielumsetzung

Dieses Spiel wird ein Browser-Spiel werden, was die neue Technologien verwendet. Diese sind also folgend im Namen HTML5 zusammengefasst. Man wird wegen der Inkompatibilität zu älteren Browsern keinen Polyfill einsetzen müssen, da das Spiel nur auf modernste Browser setzt.

Das Spiel wird keinen Server benötigen, deswegen werden alle zeitkritischen Daten wie die aktuellen Wechselkurse für das Geld nicht im *ApplicationCache* vorgehalten und bei jedem Spielstart aktualisiert. Das ist sehr ungewöhnlich für ein Einzelspieler RPG, aber das macht grade den Reiz aus, der dem Spieler vermittelt werden soll. Aktuelle reale Wechselkurse für das Geld und für jeden Spieler gleiche Verkaufswerte in Markthallen und bei Händlern.

Vielleicht wird auch ein Server implementiert, der alle Daten synchronisiert und wenn sich der Spieler bei einem anderen Computer einloggt sollen die Daten wie Inventar und Bankinhalt auf den Computer transferiert werden. Das steht aber noch nicht fest und ist auch ein optionales Feature. Als andere Lösung könnte man auch ein Export-Format entwickeln, dass es einem ermöglicht alle relevanten Daten zu exportieren und dieses *Benutzerprofil* wieder zu importieren.

Teil II

Detaillierte Beschreibung

Kapitel 3

Kommunikation und Interaktion

Die Kommunikation in einem Spiel ist mitunter das wichtigste. Hier sollte die Kommunikation über Schlüsselwörter im Dialog und per Chat-Eingabe verlaufen. Hier sieht man gewisse Parallelen zum Spiel *Tibia*.

3.1 NPC's

NPC's sind sogenannte *Non Player Character's* welche computergenerierte Objekte sind. Diese erhalten einen klar strukturierten Wortschatz der aber erweiterbar ist. Wenn man einem NPC etwas beibringt, so soll dieser in der Lage sein dieses Wissen oder diesen Zugriff zu behalten. Das soll über einen Key-Value Store/LocalStore ermöglicht werden. In diesem KVS werden die Namen im Schema *NPC:Aktion — Reaktion* festgehalten. Sollte der Spieler also das Schlüsselwort AKTION in den Chat schreiben und dabei in einem Satz den Namen des NPC sagen, so wird dieser mit einer REAKTION reagieren. Diese kann verschieden ausfallen. Man sollte lediglich die Lernfähigkeit dieses NPC's auf gewisse Vorgänge beschränken können. Man soll sich sein eigenes RPG dadurch erschaffen, dass man z.B. einen Magier zu einem Teleporter umwandelt und eine Masse an KVS-Daten anlegt die einen z.B. zu einem Koordinatenpunkt im Spiel teleportieren. Das gibt es in keinem Spiel und erfordert viel Arbeit.

3.1.1 Chat

Da der Chat nur für die Kommunikation zwischen Spieler und NPC benötigt wird, erscheint dieser zentriert am unteren Rand des Bildes wo links mitte und rechts mitte die Gesprächspartner platziert sind. Vorzüglich der Spieler am linken Rand. Hier können Standardanimationen angewandt werden.

3.1.2 Aussehen

Das Aussehen eines NPC's sagt meist viel über seine Funktion im Spiel aus, so soll ein Magier auch eine Tracht tragen und ein Bogenschütze auch einen Bogen. Im Dialog sollten die 2D Elemente sichtbar sein. Da im 2D Context kein echtes 3D möglich ist, soll stattdessen die Berechnung des Canvas eingestellt werden, also der Inhalt gesichert und leer geschrieben werden und ein Video-Overlay daneben erscheinen bzw. wenn es die Technik ermöglicht, das Video darüber zu legen. Ein Videosequenz wo bei einer Auswahl der Antwort aber dann doch per Maus gespielt werden muss. Hier sollten diese in einem Programm wie Blender oder Cinema 4D modelliert werden und eben als Video abgespeichert werden. Diese Art des Chats ist aber eher fortgeschritten und muss nicht unbedingt zum Einsatz kommen, es reicht auch die Kommunikatio über den Chat.

3.2 Items und Spielobjekte

Items und Spielobjekte die bspw. eine Aktion auslösen, wie etwa ein Heiltrank oder ein Portal sollten über den Chat bzw. über einen Shortcut erreichbar sein. Hier wird sich einem KeyDown Event bedient, ein entsprechender Keylogger ist leicht gebaut.

Items sollte in einer PNG-Grafik vorliegen die Alpha-Transparenz kennt, da die Items einmal gezeichnet werden und fortan nur als größere oder kleinere Grafik erscheinen. Je nach Hintergrund verschieden.

Kapitel 4

Fähigkeiten

Ein Charakter sollte entsprechende Fähigkeiten haben. Diese werden nicht durch eine *Rassenwahl* festgelegt, sondern durch den Spielverlauf. Der Spieler bestimmt, was er wird. Kann er gut mit Pfeil und Bogen so wird er Bogenschütze. Das setzt aber auch ein Durchhaltevermögen und ein offenes Levelsystem voraus.

4.1 Shortcut-Leiste

Die Shortcut-Leiste ist eine sich am unteren Bildrand befindende Leiste die es ermöglicht über die Zahlen 1-0 auf Fähigkeiten zuzugreifen, die dort abgelegt wurden.

4.2 Abhängigkeiten

Jede Fähigkeit sollte Abhängigkeiten besitzen. Diese Abhängigkeiten können aus Heiltränken oder anderen Items bestehen. Ein Heilzauber sollte je nach Stufe entsprechende Mengen an Heiltränken oder Pflanzen voraussetzen.

4.3 Mögliche Fähigkeiten

Es sollte verschiedene Fähigkeiten für die gewählte primäre Waffe geben. Das können nicht nur Zauber sein sondern auch Bewegungskünste wie das schnelle Ausweichen oder der Sprung über den Gegner mit anschließendem Erstechen von hinten. Solche Sachen sollten möglich sein.