

FOM Hochschule für Oekonomie & Management Essen
Hochschulzentrum Siegen



Berufsbegleitender Studiengang
Wirtschaftsinformatik, 5. Semester

Projektdokumentation als Seminararbeit
im Rahmen der Lehrveranstaltung
Web Technologie

über das Thema
Browser RPG-Adventure

Betreuer: Daniel Bitzer

Autoren: Rico (Matrikelnummer 12345)
Henning (Matrikelnummer 12345)
Julian (Matrikelnummer 12345)

Abgabe: 6. Februar 2022

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	1
2 Aufgabenbeschreibung	2
3 Anforderungen	4
4 Herangehensweise	8
5 Vorstellung des Ergebnisses	11
5.1 Überblick	11
5.2 Vorstellung der Infrastruktur und Code-Entwicklung (HB)	14
5.3 Balancing, Texte und Story: Spieldesign (RP)	23
5.4 Spieldesign	23
5.5 Ballancing	26
5.6 Storrytelling	27
5.7 Grafiken und Animationen	29
5.8 Frontend-Design	29
6 Reflektion	30
Anhang	31
Literaturverzeichnis	46

Abbildungsverzeichnis

1	Projektsizee aus Projektbesprechung vom 27.11.2021, Teil 1	5
2	Projektsizee aus Projektbesprechung vom 27.11.2021, Teil 2	6
3	Projektsizze vom 27.11.2021	8
4	Konzept: Kampfssystem vom 29.11.2021	10
5	Diagramm: Seitenaufbau und Spielablauf	13
6	Diagramm: Konzept Entwicklung, Codeverteilung und Produktivnahme .	14
7	29.12.2021: Bildschirmfoto zum Entwicklungsstand mit Runden-Status 400.	20
8	2021-11-23-erster-entwurf-gameloop	33
9	2021-11-23-erstes-db-konzept	34
10	2021-11-27-erstentwurf-ui	35
11	2021-11-29-Entwurf-Klassen-Ui	35
12	2021-11-30-Entwurf-Lobby-Logik	36
13	2021-11-30-Entwurf-Lobby-UI	37
14	2021-12-02-Countdown-Logik	38
15	2021-12-05-Projketbesprechung-Miro-b	39
16	2021-12-05-Projketbesprechung-Miro-c	40
17	2021-12-05-Projketbesprechung-Miro-d	41
18	2021-12-11-Projekt-Besprechung-Klassenbeschreibung	42
19	11.12.2021: Projekt Besprechung: Gegenseitiges Update und Wechsel von Szenenlogik zu Kampfssystem für das RPG	43
20	06.01.2022: Projekt Besprechung: Ermitteln von restlichen ToDos, Auf- gabenverteilung, Meilenstein- und Terminplanung	44
21	08.01.2022: Diagram: Seitenaufbau und Spielablauf	45

Tabellenverzeichnis

Abkürzungsverzeichnis

Stack Software-, Technologie- oder Lösungsstack

Glossar

Matchmaking Das Matchmaking umfasst bei Multplayerspielen das Zusammenfinden oder auch automatische Zusammenstellen von verschiedenen Mitspielenden zu einem Spiel. 7

1 Einleitung

Das Projektteam, bestehend aus Julian Schäfer, Henning Beier und Rico Pursche, beschäftigt sich im Studiengang Wirtschaftsinformatik im Rahmen einer Projektarbeit des Studienfachs Web-Technologie mit der Entwicklung eines Browserbasierten Onlinespiels. Die Rahmenbedingungen geben vor, dass das Spiel sowohl einzelspieler- als auch mehrspielerfähig sein und eine Charakterentwicklung in Form von z. B. Levelaufstiegen enthalten soll. Außerdem ist es wünschenswert, dass alle Teilnehmer am Spiel, die für sie relevanten Informationen vom Spiel und den anderen Spielteilnehmern in Echtzeit erhalten. Dabei sollen aktuelle und gegeignete Technologien zum Einsatz kommen, die den Kennnisstand und den individuellen Fähigkeiten der einzelnen Teammitglieder entsprechen und mit denen die oben genannten Kriterien, vor allem die Fähigkeit online, mit Hilfe eines Browsers, zu spielen, erfüllt werden können. Ein Spiel erschien den Projekteilnehmern am interessantesten

2 Aufgabenbeschreibung

Am Ende der Spieleentwicklung soll als primäres Ziel der Projektarbeit eine Art RPG (RolePlayingGame) mit Fantasysetting stehen, bei dem es zu aller erst um die Fertigstellung des kompletten Spielumfangs und nicht nur einiger Teilbereiche geht. Das Spiel soll also von Anfang bis Ende durchgespielt werden können und alle an das Projekt gestellten Anforderungen erfüllen und die gewünschten Inhalte bieten.

Im Einzelnen sind im o. g. Zusammenhang folgende Dinge zu nennen. Das Spiel muss mit einem gängigem Browser online spielbar sein, es soll sowohl Singelplayer- als auch Multiplayerelemente enthalten und es wird verschiedene Charakterklassen geben, die sich in ihren Fähigkeiten klar von einander unterscheiden. Im Laufe des Spiels werden sich, bei erreichen bestimmter Grenzen in einem für jeden Charakter eigenem Erfahrungspools, diese Fähigkeiten verbessern. Des weiteren wird es vom Projekteam unabhängig vom Endprodukt ebenfalls als primäres Ziel angesehen, den Projektablauf erfolgreich zu gestalten.

Was ist das Ziel der Projektarbeit? Worin bestehen die (wahrscheinlichen) Herausforderungen? (allg. technisch und auch persönlich)

Primär: Fertiges, spielbares Programm Projektablauf erfolgreich gestalten Web-Technologien nutzen Fokus auf die technische Umsetzung, Gameplay sekundär

Sekundär: Lernkurve Projektmanagement leben Erfahrungen im Spieldesign

Herausforderungen (siehe ??)

- techn. Umsetzbark.
- Zeit
- Know How
- Fokusverlust
- geeignete Aufgabefelder für eine Aufteilung finden

Am Ende der Spieleentwicklung soll als primäres Ziel der Projektarbeit eine Art RPG (RolePlayingGame) mit Fantasysetting stehen, bei dem es zu aller erst um die Fertigstellung des kompletten Spielumfangs und nicht nur einiger Teilbereiche geht. Das Spiel soll also von Anfang bis Ende durchgespielt werden können und alle an das Projekt geforderten gestellten Anforderungen erfüllen und die gewünschten Inhalte bieten. Im Einzelnen sind

im o. g. Zusammenhang folgende Dinge zu nennen. Das Spiel muss mit einem gängigem Browser online spielbar sein, es soll sowohl Singelplayer- als auch Multiplayerelemente enthalten und es wird verschiedene Charakterklassen geben, die sich in ihren Fähigkeiten klar von einander unterscheiden. Im Laufe des Spiels werden sich, bei erreichen bestimmter Grenzen in einem für jeden Charakter eigenem Erfahrungspools, diese Fähigkeiten verbessern. Des weiteren wird es vom Projekteam unabhängig vom Endprodukt ebenfalls als primäres Ziel angesehen, den Projektlauf erfolgreich zu gestalten. Als Sekundäre Ziele, also den primären Zielen klar untergeordnet, sieht die Projektgruppe die Spielerfahrung der einzelnen Spieler. Es ist allerdings angedacht diese im Rahmen der Möglichkeiten so intensiv wie möglich zu gestalten, jedoch steht wie oben bereits erwähnt die Umsetzung der Vorgaben im Vordergrund. Außerdem möchte jeder der Teilnehmer an diesem Projekt Erfahrung im Spieldesign sammeln.

Die Herausforderungen in diesem Projekt sind recht vielfältig und sind grob in technisch und persönlich zu gliedern. Zu ersterem ist zu zählen, dass zu Beginn des Projekts nicht klar ist, ob das vom Team erst einmal theoretisch entwickelte Konzept auch real, technisch umzusetzen ist. Zum einen weil nicht sicher ist ob die gewählte technische Plattform geeignet ist und zum anderen weil nicht klar ist ob das Know-how des Teams reicht um das gewollte in ein fertiges Endprodukt zu gießen. Außerdem könnten Rechte an Grafiken, Musik/Sounds und vielleicht sogar Programmcode zum Problem werden. Die persönlichen herausforderungen liegen darin, das ganze Projekt zeitlich so zu gestalten, dass es neben der hauptberuflichen Tätigkeit des Projektteams, noch genug Zeit für die Umsetzung bleibt. Und Krankheit oder Quarantäne in der aktuellen Pandemie von einzelnen Teammitgliedern könnte den zeitlichen Rahmen ebenfalls in Gefahr bringen. Auch muss für jedes Mitglied des Teams ein geeignetes Aufgabenfeld gefunden werden, so dass die individuellen Fähigkeiten sich möglichst ideal ergänzen um z. B. eine Doppelbelastung eines anderen Teammitgliedes zu vermeiden und die zur Verfügung stehende Zeit optimal zu nutzen.

3 Anforderungen

Die Anforderungen an das Projekt wurden aus verschiedenen Quellen definiert. Hier zum einen allein schon durch das Modulthema „**Web Technologie**“ sowie weiter im Allgemeinen sowie im Speziellen durch den **Dozenten** als auch abschließend auch durch uns als **Projektteam** selbst.

Das Modulthema gibt hierbei das grundsätzliche Umfeld vor und bestimmt damit auch wesentlich alle weiteren Details folgender Anforderungen. Der Dozent gab hier allgemeine Anforderungen an alle Teilnehmende des Moduls, und definierte weiter auch spezielle Anforderungen an die Durchführung unseres Projektes. Eine dritte Menge von Anforderungen entstand aus unseren eigenen Projektbesprechungen und -abstimmungen.

All diese Anforderungen wurden gebündelt in der Projektbesprechung vom 27.11.2021 erfasst, von uns bewertet und zusammen in eine Projektskizze (siehe folgend Bilder 1 und 2) transportiert. Mit den darin erfassten Inhalten unter den Punkten **Zielsetzung**, **Aufgaben und Ergebnisse** sowie **Randbedingungen** wurden alle gestellten Anforderungen systematisch erfasst und damit sichergestellt, dass diese im Projektverlauf auch entsprechend Beachtung finden und erledigt werden.

Abbildung 1: Projektsizee aus Projektbesprechung vom 27.11.2021, Teil 1

N

Projektskizze

Samstag, 27. November 2021 09:28

Projektskizze

Name des Projektes:
<hier Spieldtitel einsetzen>

Zielsetzung:

- Multiplayer-Komponente
- Meilensteine mit Terminen setzen (und einhalten :))
- Benutzerverwaltung (Login etc.)
- Charaktererstellung (Creator)
- Balancing (Charakterfortschritt)
- Weltkarte als Hub -> Lobby -> Spielszene
- Weltkarte
 - Statisches Hintergrundbild (+ Sprites?)
 - Einzelne Sprites / Grafiken als Szeneneinstiegspunkte
 - Anzeige der aktiven Spieler
 - Weltchat
- Lobby
 - Jede Szene hat eine Lobby
 - Füllstandsanzeige auf Weltkarte
- Spielszene
 - Fortschrittsmechanik (mehrere aufeinander aufbauende "Level")
 - Kampfmechanik (Gegnerklassen etc.) / Ressourcenmechanik (Leben, Mana etc.)
 - Szenarten: Rätsel, Kampf, Charakterentwicklung
 - Events (Skriptereignisse)
 - Gestaltung im Stil eines klassischen RPG's (Szenenbild, Menüleiste, Kampfflog)
- Szeneneditor + Speicherung auf Datenbank
- Musik / Ton
- Datenbankebindung
- Spielverwaltung (Überwachung eines laufenden Spiels, Schließen von Szenen etc.)
- Spiel muss durchspielbar sein
- Projektarbeit schreiben

Abbildung 2: Projektsizee aus Projektbesprechung vom 27.11.2021, Teil 2

Aufgaben & Ergebnisse:
<ul style="list-style-type: none"> • Technische Machbarkeit sicherstellen • Technisches Grundgerüst bauen • Inhaltliches Konzept erstellen <ul style="list-style-type: none"> ◦ Setting ◦ Grafikstil / Leveldesign ◦ Musikstil ◦ Spieelfortschritt ◦ Charaktere ◦ GameLoop (Anfang->Mitte->Ende, Game Over Mechanik etc.) ◦ Story • Dokumentation (in Hinblick auf schriftlichen Teil der Arbeit) <p>--> Projektarbeit abgeben (Schrift + Code + Link)</p>
Risiken:
<ul style="list-style-type: none"> • Technische Umsetzbarkeit • Fehlende Zeit • Fehlendes Know-How • Rechte (Grafiken / Musik / Code) • Personalmangel (Ausfall durch Krankheit / Jobs etc.) • Verstrickung in Kleinigkeiten / Fokusverlust
Randbedingungen:
<ul style="list-style-type: none"> • Spiel muss im Web laufen • Spiel muss Multiplayer-fähig sein • Spiel sollte eine gewisse Komplexität haben (nicht zu simpel) • Spiel muss performant und stabil laufen
Termine:
<ul style="list-style-type: none"> • 13.02.2022, 23:59 !!!
Auftraggeber:
<ul style="list-style-type: none"> • Daniel Bitzer / FOM
Aufwand in Personentagen:
<hier Meilensteine einsetzen>

Die wentsentlichen Anforderungen, deren Erfüllbarkeit vorallem auch an die gewählten Technologien gebunden sind, wurden wie folgt besimmt: Das Spiel muss...

- ...im Web laufen.
- ...multiplayerfähig sein.
- ...eine gewisse Komplexität (Charkterentwicklung, Klassen) haben.
- ...performant und stabil laufen.

Die Anforderungen „im Web laufen“ sowie „performant und stabil“ sind bei korrekter Konfiguration, entsprechender Hardware und Wartung durch nahezu jeden Software-, Technologie- oder Lösungsstack (Stack) zu erfüllen.

Da das gesamte Projektteam unerfahren mit der Umsetzung von Webprojekten war und die ersten, in den Vorlesungen zum Modul gesammelten Erfahrungen, mit der dort Vorgestellten Lösung **Djnago** durchweg positiv waren, wurde dem eine deutliche Präferenz zugeschrieben. Die zuerst genannten Anforderungen, dürfen bei Django auch als erfüllt betrachtet werden. Django ist weit verbreitet und wird produktiv im gewerblichen Einsatz erfolgreich betrieben.

Die nächste Anforderung „multiplayerfähig“, stellte bereits höhere Ansprüche an die eingesetzte Technologie. Zuerst war hier zu klären bzw. zu definieren, wie genau der Ablauf des Spiels sein soll. Auch musste festgelegt werden welche Arten von Interaktion zwischen dem Spiel und den Spielern und auch unter den Spielern selbst gewünscht sind.

Wir haben hier in Projektbesprechungen schnell erkannt, dass das Spiel mit allen möglichen Interaktionen, jeweils einzeln genau definiert werden müssen. Nur so lassen sich konkrete Anforderungen formulieren und die spätere Programmierung erledigen.

Bei dieser Definition wurde weiter deutlich, dass es (bedingt durch die geforderte Multiplayerfähigkeit) nicht nur einen bedeutenden Aufwand zu Entwurf und Programmierung bezüglich der Spiellogik selbst, sondern auch bezüglich des **Matchmaking** geben wird.

Das Matchmaking sollte hier nicht automatisch erfolgen, sondern bewusst durch die Spieler. Ein gewisser Austausch ist dafür unabdingbar: Es wurde eine Chat-Funktion benötigt. Über eine Recherche dazu, wurden wir auf das **Websocket-Protokoll** aufmerksam. Gemäß der Beschreibung nach heise online, Matthias Wessendorf (2011) sollten unsere Anforderungen umfassend erfüllt werden. Das Websocket-Protokoll ist -ähnlich einer TCP-Verbindung- eine bestehende bleibende Verbindung, die es auch erlaubt Events von Serverseite aus, an den Client (ohne dessen gesonderte Anforderung), zu übertragen.

An vielen Stellen im Projekt, würde dies eine Anforderung sein, die mit den Websockets damit erfüllt werden konnten.

Alternative Frameworks (Backend, als auch Frontend) waren uns zwar teilweise vom Namen bekannt, wurden aber weiter nicht genauer in Betracht gezogen. Auch damit grundlegende Erfahrungen im Umgang mit HTML, CSS und JavaScript im Rahmen des Projekts durch das Team gesammelt werden können. Die Abkürzung über ein Framework wurde daher hier auch bewusst nicht gewählt.

4 Herangehensweise

Bereits in der frühen Konzeptphase des Projektes, entschieden wir unsere Arbeit mithilfe des Projektmanagement-Modells nach Scheurer zu organisieren (Scheurer, Bea und Hesselmann (2020)). Da dieses umfangreiche Theorie, Werkzeuge und Best Practices für Großprojekte bereitstellt, entschieden wir weiterhin nur die für unser vergleichsweise kleines Softwareprojekt sinnvollen Teile zu implementieren. In ersten informellen Brainstormings zu grundlegenden Themen wie Spieldesign, Gameplay-Mechaniken, Setting und Technik wurden die groben Rahmenbedingungen der Entwicklung abgesteckt. Diese wurden dann in einer „Kick-Off“-Veranstaltung konkretisiert und in einer detaillierten Projektsizze festgehalten (im Folgenden zu sehen in den Abbildungen 1 und 2).

Abbildung 3: Projektsizze vom 27.11.2021

(a)	(b)
<p>Projektskizze</p> <p>Samstag, 27. November 2021 09:28</p> <p>Projektskizze</p> <p>Name des Projektes: <hier Spieltitel einsetzen></p> <p>Zielsetzung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Multiplayer-Komponente • Meilensteine mit Terminen setzen (und einhalten :)) • Benutzerverwaltung (Login etc.) • Charaktererstellung (Creator) • Balancing (Charakterfortschritt) • Weltkarte als Hub -> Lobby -> Spielszene • Weltkarte <ul style="list-style-type: none"> ◦ Statisches Hintergrundbild (+ Sprites?) ◦ Einzelne Sprites / Grafiken als Szeneneinstiegspunkte ◦ Anzeige der aktiven Spieler ◦ Weltchat • Lobby <ul style="list-style-type: none"> ◦ Jede Szene hat eine Lobby ◦ Fullstandsanzeige auf Weltkarte • Spielszene <ul style="list-style-type: none"> ◦ Fortschrittsmechanik (mehrere aufeinander aufbauende "Level") ◦ Kampfmechanik (Gegnerklassen etc.) / Ressourcenmechanik (Leben, Mana etc.) ◦ Szenarten: Rätsel, Kampf, Charakterentwicklung ◦ Events (Skriptereignisse) ◦ Gestaltung im Stil eines klassischen RPG's (Szenenbild, Menüleiste, Kampffig.) • Szeneneditor + Speicherung auf Datenbank • Musik / Ton • Datenbankanbindung • Spielverwaltung (Überwachung eines laufenden Spiels, Schließen von Szenen etc.) • Spiel muss durchspielbar sein • Projektarbeit schreiben 	<p>Aufgaben & Ergebnisse:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technische Machbarkeit sicherstellen • Technisches Grundgerüst bauen • Inhaltliches Konzept erstellen <ul style="list-style-type: none"> ◦ Setting ◦ Erzählgteil / Leveldesign ◦ Musikteil ◦ Spielfortschritt ◦ Charaktere ◦ Gameloop (Anfang ->Mittelpunkt->Ende, Game Over Mechanik etc.) ◦ Story • Dokumentation (in Hinblick auf schriftlichen Teil der Arbeit) <p>--> Projektarbeit abgeben (Schrift + Code + Link)</p> <p>Risiken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Technische Umsetzbarkeit • Fehlende Zeit • Fehlendes Know-How • Rechte (Grafiken / Musik / Code) • Personalmangel (Ausfall durch Krankheit / Jobs etc.) • Verstrickung in Kleinigkeiten / Fokusverlust <p>Randbedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Spiel muss im Web laufen • Spiel muss Multiplayer-fähig sein • Spiel sollte eine gewisse Komplexität haben (nicht zu simpel) • Spiel muss performant und stabil laufen <p>Termine:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 13.02.2022, 23:59 !!! <p>Auftraggeber:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daniel Bitzer / FOM <p>Aufwand in Personentagen: <hier Meilensteine einsetzen></p>

Ziel einer solchen Skizze ist es, einen fokussierten Überblick über alle Aspekte des durchzuführenden Projektes zu gewinnen. Neben allgemeinen Informationen wie Projektname und Auftraggeber, werden Zielsetzung, Aufgaben, erwartete Ergebnisse, Risiken und Randbedingungen definiert. Auch werden wichtige Termine hervorgehoben und Meilensteine für einzelne Teiltätigkeiten gesetzt. Der Definition einer konkreten Zielsetzung kommt hierbei eine herausragende Bedeutung zu, da sich viele der nachfolgenden Aspekte aus eben dieser ergeben.

Den ersten Meilenstein des Projektes stellte die Entwicklung eines rudimentären Prototypen dar, der die technische und konzeptionelle Machbarkeit des Spieles demonstrieren sollte. Darauf aufbauend konnte dann eine (grobe) Aufwandsschätzung erfolgen und es wurden weitere Meilensteine gesetzt.

In Anbetracht unserer eigenen Zielvorstellungen und der im obigen Kapitel erläuterten globalen Anforderungen, entschieden wir das Projekt in drei nebenläufige Teilprojekte zu unterteilen:

- Backend-Entwicklung (Henning Beier)
- Frontend-Entwicklung und Grafik-Design (Julian Schäfer)
- Game-Design (Rico Pursche)

Im Rahmen der „Backend-Entwicklung“ sollte das technische Grundgerüst des Spiels erstellt werden. In diesen Bereich fielen Aufgaben wie die Bereitstellung der Server-Architektur, die Definition und Verwaltung der Datenbank und die Programmierung der Game-Logik.

Im Teilprojekt „Frontend-Entwicklung und Grafikdesign“ lagen die Gestaltung der Website mit HTML, CSS und JavaScript im Fokus. Ein weitere Aufgabe war die Erstellung sämtlicher Grafik-Assets, d.h. Concept Art, Bilder, Sprites, Icons und Animationen.

Setting, Gameplay-Konzept, das Schreiben von Texten, die Ausarbeitung des Kampfsystems und das damit verbundene Balancing lagen im Aufgabenbereich des Teilprojektes „Game-Design“.

Diese Aufteilung ist hierbei nicht als strikte Trennung zu verstehen, bei der die einzelnen Arbeitsbereiche voneinander abgeschottet sind. Vielmehr wurden Verantwortungsbereiche abgesteckt, die sich auch überschneiden können und das in der Umsetzung auch taten. So wurde häufig in „teilprojektfremden“ Tätigkeitsbereichen gearbeitet, was aber von Beginn an so vorgesehen war. Der Austausch von Daten, Informationen und die Versionsverwaltung wurde über ein gemeinsames Github-Repository realisiert. Änderungen wurden lokal getestet und dann in das Repository geschoben.

Zudem wurde ein regelmäßiges Meeting am Sonntag eingeplant. Hier wurden der allgemeine Projektstatus besprochen, die Einhaltung der gesetzten Meilensteine überprüft und gemeinsame Entscheidungen über verschiedenste Aspekte des Projektes getroffen. Ebenfalls wurden Konzepte für Teilthemen wie z.B. Frontend-Layout, Setting und viele Weitere erarbeitet und aufeinander abgestimmt (in den folgenden Abbildungen beispielhaft zu sehen).

Abbildung 4: Konzept: Kampfsystem vom 29.11.2021

Kampfablauf:

- Begrüßungstext ausgeben ("Hoho, Ihr bekommt Prinzessin Peach nie!")
- Kampf läuft = true
- While(Kampf läuft):
 - Gegner fügt Schaden zu
 - für jeden (lebendigen) Spieler einzeln (in Reihenfolge der Slots):
 - Auswahl Aktion bestimmen (immer 3 Optionen: Schaden machen, Fähigkeit nutzen, Aussetzen [Aggro abbauen])
 - Aktion für Runde speichern
 - Aktionen durchgeführt (div. Rechnungen vorgenommen)
 - Gamelog wird fortgeschrieben
 - Aggrotabelle fortschreiben (Schaden 1:1 Aggro, Verspotten +100 Aggro)
 - stetige Prüfung ob ein HP unter 0 fällt:
 - Wenn Gegner unter 0: Abbruch: Win
 - Wenn kein Spieler mehr am leben ist: Game Over

	HP	DMG	Fähigkeit
Gegner:	1500	80-120	
Krieger:	500	20-40	Verspotten (Aggro aufbauen, klingt über Runden ab)
Zauberer:	200	60-80	Buffen (Schaden der Gruppe für x Runden erhöhen)
Priester:	300	30-60	Heilen (HP der Gruppe regenerieren [auch über Runden?])

Levelfortschritt nach Abschluss eines Levels:

- Gegner erledigt?
 - ja: HP + 5-10 %, DMG min +8%, DMG max +10%
 - nein: nix (kein Game-Progress)

Backlog:

- Mehr Klassen mit anderen Fähigkeiten (Totstellen, Verblassen, ...)

5 Vorstellung des Ergebnisses

5.1 Überblick

In diesem Kapitel soll das von uns entwickelte Spiel „RPG-Adventure“ vorgestellt werden. Dazu wird zunächst ein Überblick über Konzept und Spielablauf anhand des unten zu sehenden Ablaufdiagramms 21 gegeben. Darauf folgen nähere Erläuterungen zu verschiedenen Teilspekten des Spiels, wie Gamedesign, Grafikdesign, Frontend und Backend.

In „RPG-Adventure“ übernimmt der Spieler die Rolle eines Söldners, der durch das Land zieht und sein Geld als Monsterjäger verdient (ähnlich dem „Witcher“ aus den Romanen von Andrzej Sapkowski). Das Spiel besitzt sowohl Einzelspieler- als auch Mehrspielerkomponenten. Letztere sind auf eine Art und Weise konzipiert, die ein erfolgreiches Bestreiten der Inhalte nur durch Zusammenarbeit mit anderen Spielern möglich macht. Kommunikation und Kooperation mit den Mitspielern sind hier erwünscht und notwendig.

Nach der Anmeldung auf der Website erhält der Spieler die Möglichkeit sich einen (oder mehrere) Charakter(e) zu erstellen. Diesen Charaktere kann eine von drei verfügbaren Klassen zugewiesen werden: Krieger, Priester und Zauberer. Diese Klassen besitzen die Attribute Lebenspunkte (HP) und Angriffskraft (AP), welchen je nach Klasse feste Startwerte zugewiesen sind. Mithilfe von Erfahrungspunkten (XP) können diese Attribute während im Spielverlauf gesteigert werden. Außerdem hat jede Klasse eine Spezialfähigkeit, die im Kampf eingesetzt werden kann. Das taktische Einsetzen dieser Fähigkeiten kann im Spiel für Sieg oder Niederlage entscheidend sein.

Die Klassen unterscheiden sich wie folgt:

- Krieger
 - Rolle: Tank
 - Startwerte: 200 HP, 15 AP
 - Fähigkeit: Verringert Angriffspunkte des Gegners
- Priester
 - Rolle: Heiler
 - Startwerte: 75 HP, 5 AP
 - Fähigkeit: Heilt sich selbst und die Gruppe

- Zauberer
 - Rolle: Schaden
 - Startwerte: 100 HP, 25 Aspekte
 - Fähigkeit: Erhöht die Angriffspunkte der Gruppe

Nach Abschluss der Charaktererstellung kann der Spieler die Weltkarte betreten. Auf der Karte sind eine Reihe von Orten hervorgehoben, die verschiedene Level (im Kontext der Entwicklung Szenen genannt) darstellen und von dem Spieler betreten werden können. Innerhalb dieser Level ist es die Aufgabe des Spielers/der Spieler einen Gegner im Kampf zu bezwingen. Es gibt drei Einzelspieler- und zwei Mehrspieler-Level. Die drei Einzelspieler-Level werden nacheinander freigeschaltet und besitzen einen aufsteigenden Schwierigkeitsgrad. Schließt der Spieler alle drei erfolgreich ab, ist das Spiel zum jetzigen Entwicklungsstand durchgespielt. Die Mehrspieler-Level sind deutlich schwieriger, aber optional. Hier hat der Spieler auf der Weltkarte die Möglichkeit mithilfe eines globalen Chats Mitstreiter zu finden. Alle Level sind zudem beliebig oft wiederholbar.

Es gibt folgende Level:

- Einzelspieler
 - Level 1: Am Rande des Dunkelwaldes; Gegner: Warg
 - Level 2: Das Alte Anwesen; Gegner: Vampirfürst
 - Level 3: Der Ascheberg; Gegner: Drache
- Mehrspieler
 - Level 4: Der Friedhof in den Sümpfen, Gegner: Untoter
 - Level 5: Die verlassene Mine; Gegner: Wurm

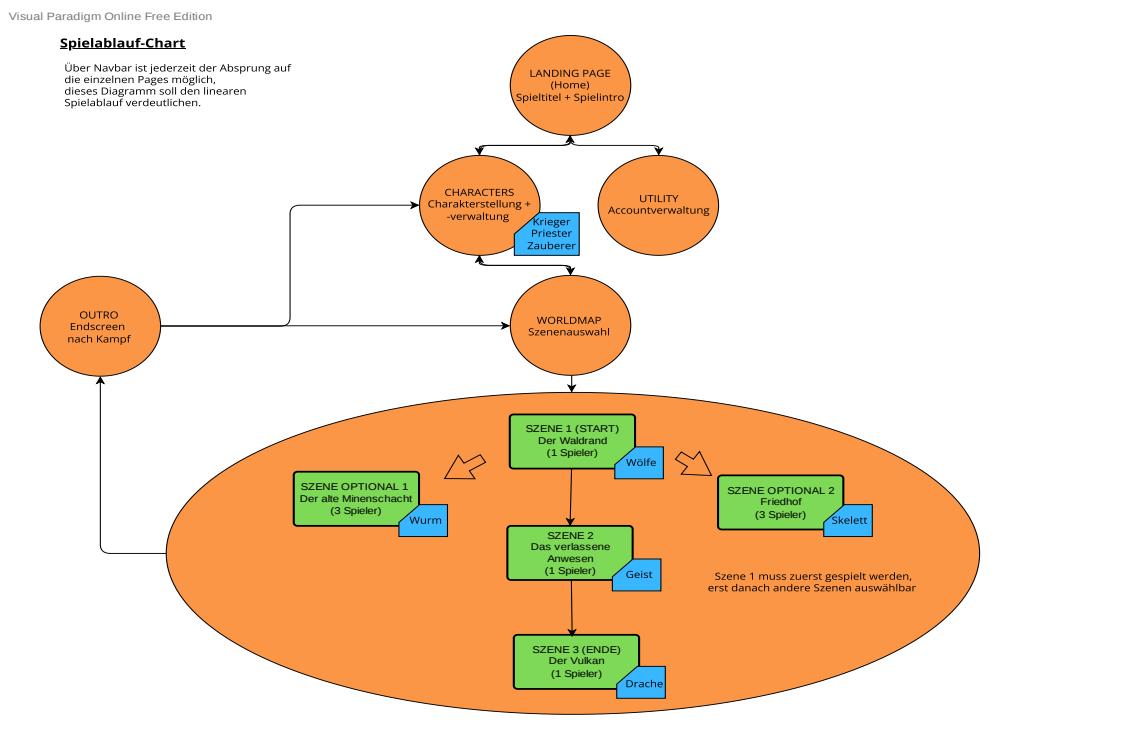
Wenn der Spieler sich für ein Level entschieden hat, wird er in eine Lobby weitergeleitet. Auch hier kann über ein Chatfenster mit anderen Spielern in der Lobby kommuniziert werden. Jedes Level hat eine feste Anzahl von Spielerslots, die mit Klick auf einen entsprechenden Button „belegt“ werden können. Sind alle Spielerslots belegt, startet ein Countdown und der Spieler das Level betreten.

Im Level angekommen steht dem Spieler ein Bossgegner gegenüber den es zu besiegen gilt. Der Kampfbildschirm ist aufgeteilt in eine Grafik des Gegners mit einem animierten Sprite und Hintergrund, einen Status- und Aktionsbereich für den Spieler, ein Gamelog

und ein Inputfeld für Chatnachrichten (welche im Gamelog angezeigt werden). Kämpfe laufen rundenbasiert ab, wobei der Gegner immer zuerst an der Reihe ist. Hat dieser seine Aktion ausgeführt, wartet das Spiel auf die Aktion des Spielers. Dieser hat nun die Möglichkeit entweder einen Angriff auszuführen oder seine Klassenfähigkeit einzusetzen. Ein Aussetzen ist ebenfalls möglich. Handelt es sich um einen Mehrspieler-Kampf, wartet das Spiel auf die Eingabe aller beteiligten Spieler, bevor die Runde voranschreitet. Im Gamelog wird kenntlich gemacht, wenn Spieler ihre Aktionen ausgewählt haben und auf die Eingabe der anderen warten. Die Stärke des Angriffs von Spielern und Gegner ergibt sich aus den Angriffspunkten des jeweiligen Charakters und einer darauf basierenden Zufallskomponente.

Der Kampf endet, wenn die Lebenspunkte des Bossgegners oder die aller beteiligten Spieler auf 0 fallen. Der erste Fall resultiert in einem Sieg für die Spieler, die nun Erfahrungspunkte erhalten. Der zweite Fall resultiert in einer Niederlage mit einem stark verminderten Erhalt von Erfahrungspunkten. In beiden Fällen werden die Spieler zu einem Spielabschluss-Bildschirm weitergeleitet von wo aus die Rückkehr zur Weltkarte oder in die Charakterauswahl möglich ist. Die erhaltenen Erfahrungspunkte können jetzt genutzt werden, um die Charakterattribute zu verbessern und auf der Weltkarte können weitere Level ausgewählt werden.

Abbildung 5: Diagramm: Seitenaufbau und Spielablauf

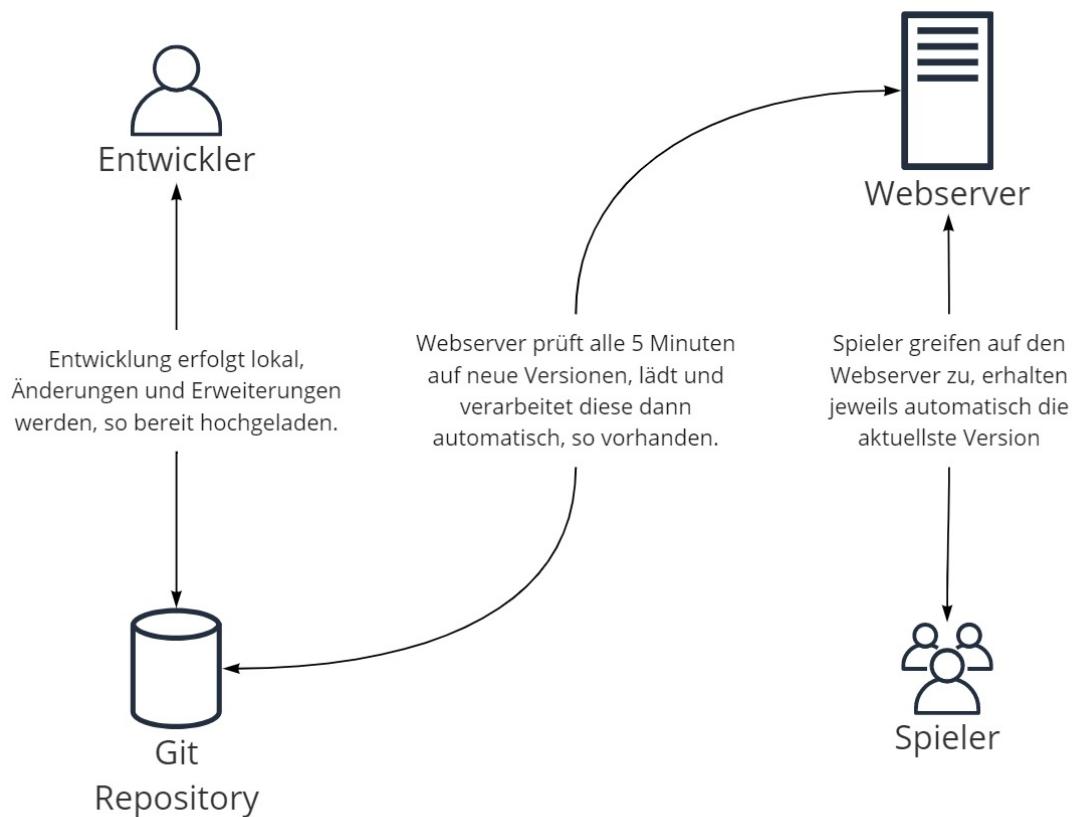


Abschließend sei erwähnt, dass sich das Spiel in gewisser Weise in einem „Alpha“-Status befindet. Alle oben beschriebenen Inhalte wurden planmäßig umgesetzt und funktionieren grundsätzlich auch. Der „Veröffentlichung“ des Spiels ist allerdings keine eingehende Testphase vorausgegangen, etwaige Spielfehler können also nicht gänzlich ausgeschlossen werden. Refactoring wurde auch nur sehr rudimentär betrieben, da der Programmcode bis kurz vor „Veröffentlichung“ noch häufigen Änderungen unterworfen war.

5.2 Vorstellung der Infrastruktur und Code-Entwicklung (HB)

5.2.1 Infrastruktur

Abbildung 6: Diagramm: Konzept Entwicklung, Codeverteilung und Produktivnahme



5.2.2 Code-Entwicklung

Entwicklung, Samstag 13.11.2021

Allererste Tests und Anlage der Django-App sowie hochladen des ersten Stands zu Github (Commits <https://git.io/JSq7n> und <https://git.io/JSYH4>). Eigene Notizen zum Ablauf dazu hier:

```
1 1. copy files (docker-compose, dockerfile, example.env, requirements.txt) from
   repo local
2 2. rename .env.example to .env and change settings
3 3. init django with: docker-compose run rpg django-admin startproject rpg .
4 4. edit rpg/settings.py:
5     add:
6         start:
7             import os
8             import environ
9             env = environ.Env()
10            environ.Env.read_env()
11            after 'BASE_DIR':
12                TEMPLATES_DIR = os.path.join(BASE_DIR, 'templates')
13                STATIC_DIR = os.path.join(BASE_DIR, 'static')
14            after STATIC_URL:
15                STATICFILES_DIRS = [
16                    STATIC_DIR,
17                ]
18        change:
19            SECRET_KEY to:
20                SECRET_KEY = env('ENV_SECRET_KEY')
21            ALLOWED_HOSTS to:
22                ALLOWED_HOSTS = [env('ENV_ALLOWED_HOSTS')]
23            in Templates, Dirs to:
24                'DIRS': [TEMPLATES_DIR],
25            DATABASES to:
26                DATABASES = {
27                    'default': {
28                        'ENGINE': 'django.db.backends.postgresql',
29                        'NAME': env('ENV_POSTGRES_DB'),
30                        'USER': env('ENV_POSTGRES_USER'),
31                        'PASSWORD': env('ENV_POSTGRES_PASSWORD'),
32                    }
33                }
34
35 5. copy and rename .env.example also to rpg/.env (remeber to copy again @changes)
36 6. update django to new db: 'docker-compose run python manage.py makemigrations'
   and 'docker-compose run python manage.py migrate'
37 7. create superuser: docker-compose run rpg python manage.py createsuperuser
38 8. create django app: docker-compose run rpg python manage.py startapp rjh_rpg
```

Entwicklung, Mittwoch 24.11.2021

Einbau von Grundlagen:

- Update der Django-Basis Installation bzw. des Projektes (Commit <https://git.io/JSqbt>).
- Einbau der Benutzer-Anmeldung im Django-System insbesondere unter Nutzung

von zwei Anleitungen¹.

- Auto-Download und restart der Docker-Container bei neuen Commits im Repository auf Github per Cron-Jobjob-Script (siehe <https://git.io/JStjW>).

Entwicklung, Donnerstag 25.11.2021

Einbau der Charaktere als Datenbank-Modell und View in Django (Commit <https://git.io/JSmOd>).

Entwicklung, Samstag 27.11.2021

Einbau der Weltkarte bzw. Levelauswahl (Commit <https://git.io/JSmG8>).

Entwicklung, Sonntag 28.11.2021

- Einbau einer Web-Sockets Chat-Funktion unter Nutzung einer Anleitung² (Commit <https://git.io/JSmIS> sowie folgender Commits von diesem Tag).
- (Teilweise) Installation der Entwicklungsumgebung, Docker sowie Git bei Julian und Rico sowie jeweils zwei erste Test-Commits incl. anschließendem Auto-Update des Servers (Rico: <https://git.io/JSmKV> und Julian: <https://git.io/JSmoF>).

Entwicklung, Montag 29.11.2021

Erstellung eines Web-Sockets für eine Counter-Funktion incl. der notwendigen Anpassungen an Datenbankmodell, der Django-Reciver und -Consumer (Commit <https://git.io/JSmDa>).

Entwicklung, Dienstag 30.11.2021

Einbau einer Lobby und einer Chatfunktion in dieser Lobby – Jeweils abhängig von der Lobby werden dynamisch Websockets geöffnet (Commits <https://git.io/JSm5n> und <https://git.io/JSm5N> sowie weitere Anpassungen und Korrekturen in den Commits vom 01.12.2021).

Entwicklung, Samstag 04.12.2021

Flask8 als Code-Linter genutzt und einige Anpassungen entsprechend vorgenommen (Commit <https://git.io/JSmN2>).

Entwicklung, Sonntag 05.12.2021

¹ Siehe <https://www.nintyzeros.com/2020/06/login-register-user%20page-in%20django.html> und <https://docs.djangoproject.com/en/3.2/topics/auth/default/#built-in-auth-forms>.

² Siehe <https://github.com/veryacademy/YT-Django-Project-Chatroom-Getting-Started>.

Einbau der Spielseite selbst als logischer Schritte nach der Weltkarte (als Levelauswahl) und der Lobby (Spielfindung /-erstellung) (Commits <https://git.io/JSYLS>, <https://git.io/JSYqd> und <https://git.io/JSYmV>).

Entwicklung, Sonntag 12.12.2021:

Als Grundlage der Dokumentation eine an APA-Zietierrichtlinien angepasste Variante der LaTeX-FOM-Vorlage³ in der Git-Repository eingeführt und für das Projekt hier angepasst. Dort erfolgt nun laufen auch die Dokumentation (Commit <https://git.io/JSYOZ>).

Entwicklung, Sonntag 19.12.2021:

An diesem Tag wurden weitere, notwenige Grundlagen für die Integration der Spiellogik eingebaut. Das insbesondere in Vorbereitung auf die kommenden Anpassungen und Entwicklungen die in der Projektbesprechung vom 11.12.2021 besprochen wurden. Konkret:

- Prüfung auf den Seiten Chars, Worldmap und Lobby ob dieser Benutzer ein aktives Spiel hat. Falls ja, wird der Benutzer auf diese Seite umgeleitet.
- Grundfunktion für das Beenden von einem Spiel eingebaut: Man kann nun per Klick im Spiel, das Spiel beenden.
- Daran anschließend eine Prüfung im laufendem Spiel, ob das Spiele beendet wurde und falls ja, Anzeige eines Endbildschirms.

Die Entwicklung der Grundlagen an diesem Tag wurde mit Fokus auf Modularisierung erledigt. Der Code der jeweiligen Funktionen wurde in einzelnen Dateien ausgelagert um Wiederverwendbarkeit und Lesbarkeit zu erhöhen.

Die zugehörigen Commits sind insbesondere: <https://git.io/JDjKI> und <https://git.io/JDjKB>

Entwicklung, Dienstag 21.12.2021:

Grundlagen des Kampfsystems entsprechend der Projekt-Besprechung vom 11.12.2021 (Abbildung 19) sollen implementiert werden.

Vorbereitungen:

- Tabelle "GamesScenesSteps" und Verknüpfungen entfernen (Commits <https://git.io/JDjKz> und <https://git.io/JDjKg>)

³ Siehe <https://github.com/andygrunwald/FOM-LaTeX-Template>.

- Kampf-/Gamelog erzeugen: Darin werden alle Meldungen aus dem Spiel wie z.B. Kampftexte, Schaden, Aktionen, Systemmeldungen und alles andere denkbare angezeigt und gespeichert. Getrennt davon soll der Chat-Log dargestellt werden. Dazu werden in der Tabelle "GamesBwei" neue Textfelder erzeugt (Commit <https://git.io/JDj63>).
- Anzeige des Game-Logs auf der Spielseite. Schreiben von Nachrichten in das Gamelog als ersten Test des grundlegend umgestellten Seitenaufbaus: Es werden nur noch einzelne Elementinhalte per WebSocket transportiert, nicht mehr ganze HTML-Code-Blöcke (Commit <https://git.io/JyeJQ>).

Entwicklung, Montag 27.12.2021:

Weitere Entwicklungen entsprechend der Projekt-Besprechung vom 11.12.2021 (Abbildung 19):

- Eintrag ins Gamelog zum Spielstart (Commit <https://git.io/JyBRf>).
 - Rundensystem implementieren. Dazu mindestens notwendig: Lebens- und Angriffs-punkte der User-Chars sowie des Gegners.
1. Erster Schritt: Definition des Ablaufes einer Runde als Pseudo-Code:
 - a) Gameloop-Schleife: [round-state]
 - b) Aktion von Gegner ausführen (Schaden) [100]
 - c) Prüfen ob User-Char tod ist (HP < 1 = Dead-Flag: True) [200]
 - d) Prüfen wie viele User-Chars noch leben (n < 1 = Gameover-Flag: True, break-Gameloop-Schleife) [300]
 - e) Aktionen der User-Chars aufnehmen (Entscheidung für nächste Aktion von jedem Spieler annehmen + wegspeichern) [400]
 - f) Alle Aktionen der User-Chars ausführen (Aktionen laden und ausführen: Schaden, Aktion, Passen) [500]
 - g) Nach jedem Spieler, prüfen ob Gegner besiegt wurde (HP < 1 = Win-Flag: True, break-Gameloop-Schleife) [immernoch 500]
 - h) Rundencounter +1 [600]
 - i) Gameloop-Schleife nächster Durchlauf [700, zurück zu 100]...

Steuerung über "round-state" Hilfsvariable, gespeichert in Games-Tabelle (Default=0, Gameover=990, Win=995). Da der Aufruf der Spiele-Logik über den WebSocket-Heartbeat der Spieler erfolgt, müssen die Arbeitsschritte sehr kleinteilig sein und diese laufend in kleinen (kleinsten?) Schritten weggepeichert werden. Möglicherweise ergibt sich ein Sync-Problem (Commit <https://git.io/JyRml>)

2. Zweiter Schritt: HP und AP bei User-Chars implementieren, damit AP aus "round-state 100: Gegner führt Schaden aus" durchgeführt werden kann (Commit <https://git.io/JyRWD>).

Entwicklung, Dienstag 28.12.2021:

Fortführung der Entwicklungen vom Vortag. Hier insbesondere nun die Implementation der aller Funktionen der Runden- bzw. Spiellogik:

- Auswahl eines zufälligen, lebenden Spielercharakters und zufügen von Schaden durch den Gegner. Außerdem Erweiterung Runden-/Gameloop und Fortschreiben des Game-Logs (Commit <https://git.io/JygDz>).
- Nächster Rundenschritt 200: Prüfen ob Spieler gestorben sind und Meldung im Game-Log ausgeben falls in aktueller Runde gestorben (Commit <https://git.io/Jya3H>).

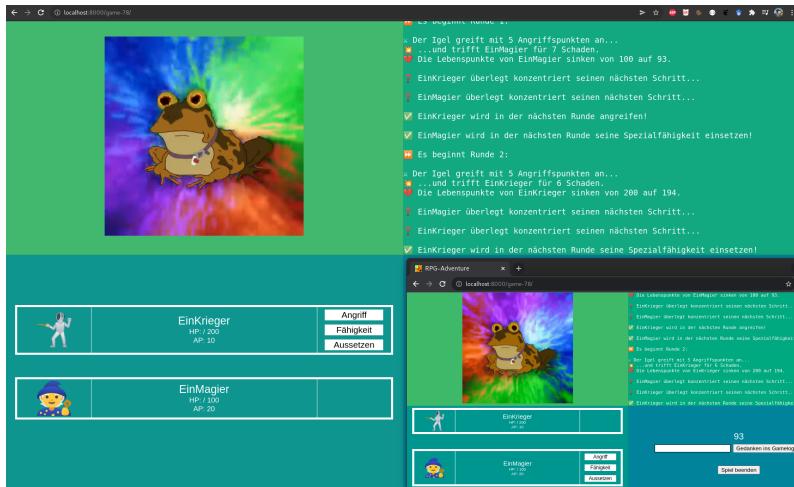
Entwicklung, Mittwoch 29.12.2021:

Weitere Implementation von Rundenlogik:

- Rundenschritt 300: Feststellen ob alle Spieler verstorben sind, falls ja in Spielende springen (Commit <https://git.io/Jy1Lu>).
- Tests ergaben Probleme beim Spiel mit mehreren Spielern. Die Rundenlogik wird dann gleichzeitig vorangetrieben. Dadurch werden manche Aktionen und Rundenschritte mehrfach ausgeführt. Ein Versuch das Problem mit einem Token (ähnlich einem Semaphor) zu lösen, brachte leider noch keinen abschließenden Erfolg. Der Singleplayer aber, geht fehlerfrei. Das Problem wird daher zurückgestellt und nun zuerst die Entwicklung weiterer Punkte fortgeführt (Commit <https://git.io/Jy1qZ>).
- Als Workaround für oben genanntes Problem im Multplayer wurde nun eingestellt, dass immer nur der erste Spieler eines Spiels die Rundenlogik vorantreibt. Das ist etwas mehr fehleranfällig als eine korrekte Tokenlösung, wird für das Projekt hier aber vorerst ausreichend sein (Commit <https://git.io/Jy1su>).

- Umfangreiche Erweiterungen und Anpassungen für das Anzeigen der User-Chars auf der Spieleseite, darstellen und aussteuern der Aktions-Buttons, das einsammeln der Aktionen in der Datenbank und ebenso bereits das zurücksetzen beim Rundenwechsel (Commit <https://git.io/JyDlp>).

Abbildung 7: 29.12.2021: Bildschirmfoto zum Entwicklungsstand mit Rundenstatus 400.



- Die Chatfunktion wurde implementiert. Hier jedoch abweichend vom Plan direkt als Meldungen im Game-Log und nicht in einem gesonderten Chat-Log und Chat-Fenster. Julian war damit im kurzen Teams-Gespräch gestern einverstanden. Den Aufbau der Game-Seite entsprechend angepasst und dem Game-Log deutlich mehr Raum eingeräumt. Außerdem weitere Anpassungen am Design und Style (Commit <https://git.io/JyDRK>).

Entwicklung, Donnerstag 30.12.2021:

Abschließender Schritt in der Implementation der Rundenlogik:

- Die Schadensfunktion für Spieler wurde eingebaut: Damit kann dem Gegner nun Schaden zugefügt werden. Außerdem Prüfung auf Tod des Gegners incl. entsprechender Medlung (Commit <https://git.io/Jy9E7>).

Offen sind nun als nächste Schritte noch:

1. Fähigkeiten der Spieler in Rundenlogik implementieren.
2. Abschlussbildschirm für Sieg und Gameover konzeptionieren und implementieren.
3. Charakterentwicklung bei Sieg implementieren.

4. Erweiterung der Infrastruktur aus Scripten, Anleitungen und des Git-Repos hin zum laden eines Default-Datensatzes (JSON-Datei) mit nutzbaren Spieldaten (insbesondere für Testzwecke und Nutzungen durch Dritte).

Entwicklung, Freitag 31.12.2021:

Abarbeiten der zuletzt genannten, nächsten Schritte. Hier:

- Die Charakterentwicklung wird mit Erfahrungspunkten gelöst: Durch Aktionen im Spiel bzw. Kampf (Schaden bekennen, Schaden austeilern, Fähigkeiten nutzen) bekommen die entsprechenden Charaktere sofort entsprechende Erfahrungspunkte gutgeschrieben. Wird das Spiel gewonnen, werden alle von allen teilnehmenden Spielern in dieser Runde erspielten Erfahrungspunkte noch einmal verdoppelt und jedem der Spieler gutgeschrieben. Verwendet werden können diese Erfahrungspunkte dann in der Charakteransicht um damit z.B. Lebenspunkte (HP) oder Angriffspunkte (AP) zu erhöhen (Commit <https://git.io/Jy7gl>).

Entwicklung, Samstag 01.01.2022:

Nach kurzer Abstimmung und Vorstellung meiner Ergebnisse bei Julian, letzte Anpassungen bzw. Entwicklungen:

- Ausgabe der erhaltenen XP beschleunigt: Es werden nun immer 10% (aufgrundet auf die nächste Ganzzahl) der XP ausgegeben (Commit <https://git.io/JSTIq>).
- Einbau der Charakter-Fähigkeiten (Commit <https://git.io/JSkKJ>):
 - Priester: Gruppe heilen=Alle HP erhöhen
 - Zauberer: Schaden der Gruppe erhöhen=Alle AP erhöhen
 - Krieger: Gegner blocken=AP Gegner verringern

Damit die Fähigkeiten über mehrere Runden wirken können, musste eine Hilfstabelle angelegt werden: "AbilitysToApply". Hieraus werden zum Rundenwechsel die jeweils anzuwendenden Fähigkeiten gelesen und auf die relevaten Zahlen gewirkt.

- Beispieldaten hinzugefügt und automatisches laden in die Datenbank über die local/dev-Skripte eingefügt (Commit <https://github.com/tstsrv-de/rpg/commit/1bfa99e89ddf2dbe817bdee2c870d1ddbe4f23c1>).

Entwicklung, Sonntag 02.01.2022

Ein kurzer Anwendungstest mit einem versierten RPG-Spieler und IT-affinen Nutzer. Notizen dazu:

- Hinweis beim betreten der Lobby, dass das Spiel erst startet, wenn man einen "Platz-belegt" hat: Sofort erledigt!.
- Man versuchte die Interaktion mit dem Spiel per Textkommandos über die Chatzeile. Interessante Alternative zur Nutzung der Buttons: Übertragen in Ausblick (Anhang 2).
- Der erste Level ist mit über 10 Runden deutlich zu lang und muss verkürzt werden: Sofort erledigt!

Weiter wurden alle im Code enthaltenen Variablen und Konstanten in die Datenbank ausgelagert. Dazu wurde eine neue Tabelle "MyRpgConfig" angelegt, alle Werte dorthin transportiert und im Code entsprechende Abfragen sowie weitergehende Anpassungen (z.B. Schleifen x-Fach durchlaufen) vorgenommen. Auch wurden die Beispiel- bzw. nun Basisdaten für die Datenbank entsprechend erweitert (Commits <https://git.io/JSGJD> und <https://git.io/JSGJ7>).

Entwicklung, Sonntag 09.01.2022

Nach letzter Projektbesprechung²⁰ in der vor allem Details zum weiteren Ablauf, Meilensteinen und zeitlichen Fristen besprochen wurden, kommen nun erste konkrete Texte zum Spiel-Inhalt. Dazu wurde das Spiel erweitert: Der bisherige Introtext ergänzt um eine Begrüßung durch den Generator, sowie 2 Varianten (Gameover und Win) zum Spielende (Commit).

5.3 Balancing, Texte und Story: Spieldesign (RP)

5.4 Spieldesign

Am Anfang der Entwicklung musste ein geeignetes Setting für das geplante RPG* gefunden werden. Zur Auswahl standen die beiden klassischen, den meisten bekannten Arten von Spieleuniversen zur Auswahl. Das eine wäre futuristisches Scifi und das andere eher mittelalterliches Fantasy.

In der Frühen Phase der Entwicklung war beim Spieldesign ursprünglich geplant ein RPG zu entwickeln, dass viele Elemente vom klassischen Pen and Paper Rollenspielen*, wie z.B. Dungeons and Dragons enthält. Man wollte unterschiedliche Charakterklassen, die sich in ihrer Ausrüstung, wie individuelle Waffen und Rüstungen, sowie ihren spezifischen Fähigkeiten klar von einander unterscheiden. Ein Levelsystem, bei dem die einzelnen Charaktere von Abenteuer zu Abenteuer ihre Fähigkeiten verbessern und bessere Ausrüstung in Form von Beutegut finden können, sollte auch enthalten sein. Das Entwicklerteam hat sich dann für das Fantasysetting entschieden, weil man der Ansicht war, dass sich die vorher genannten Eigenschaften damit besser umsetzen lassen würden. Speziell die unterschiedlichen Eigenschaften der Charakterklassen waren bei dieser Entscheidung massgeblich, denn eine Eingrenzung auf die besonderen Fähigkeiten der unterschiedlichen Spielfiguren, wie z. B. einen Tank*, einen Heiler* und einen Damage-dealer*, schien im Scifi-Hintergrund nicht so einfach und für den Spieler nicht schlüssig zugestalten.

Die Überlegungen führten somit schon am Anfang recht schnell zu den bereits erwähnten unterschiedlichen Spielfiguren, die der Spieler verkörpern kann. Der Tank(, ein aus dem englischen entlehntes Wort für Panzer,) soll Schaden von anderen und sich selbst abhalten können. Der Heiler soll(, wie das Wort schon verrät,) seine Kameraden und sich heilen können und der Damagedealer soll (,wie das englische Wort andeutet) seinen Schaden und den der anderen Spielfiguren erhöhrn. Wie sich dies im Einzelnen gestaltet, darauf wird später noch genauer eingegangen. Es war angedacht, dass die einzelnen Spielfiguren über Lebenspunkte, Magiepunkte und verschiedene Handlungsoptionen zu geben, die sich abhängig von der Charakterklasse, von einander unterscheiden. Auch schien klar zu sein, dass die Würfelmechanik, die Pen and Paper Rollenspielen zu Grunde liegt in das Spiel übernommen werden soll. Das Spiel sollte vom Ablauf her, aus aufeinander aufbauenden Abenteuern bestehen, die die Charaktere gemeinsam erleben und die mit Hilfe von unterschiedlichen Ansätzen gelöst werden können, bestehen. Dazu sollten sie sich irgendwie gemeinsam durch eine grafisch animierte Spielwelt bewegen. Es war

geplant als Grundlage für die Regeln, denen das Spiel folgen, also wie ist zu bestimmen, wie und in welcher Reihenfolge der Kampf abläuft oder zu welchen Bedingungen genau wird bestimmt, wann z.B. ein Schwerthieb trifft oder nicht, dass sollte auf Grundlage der Opensource Licens von dem Rollenspiel Dungeons and Dragons 3.5 basieren. Nachdem dieser grobe Ramen festgelegt wurde, haben wir entschieden erst einmal einen Prototypen zu entwickeln, der exemplarisch anhand eines Abenteuers, im folgenden nur noch Spielszene oder Szene genannt, zu klären ob der gesetzte Ramen auch so umsetzbar ist.

Dabei ist recht schnell aufgefallen, dass vor allem die geplanten Unterschiede der einzelnen Charakterklassen, in Form von sich unterscheidenden Handlungsmöglichkeiten in der Szene nicht klar abzugrenzen ist. Außerdem war nicht klar, wie es zu handhaben ist, wenn man z. B. vor einer verschlossenen Tür steht, diese zu öffnen ist, und jede Charakterklasse eine andere Möglichkeit hat dieses Hindernis zu überwinden. Wenn auch bei diesem einfachen Beispiel recht einfach zu klären ist, wie die unterschiedlichen Handlungsmöglichkeiten aussehen, nämlich "Tür eintreten", SSchloss knacken und die Tür mit einem Zauber öffnen, war nicht klar wie genau das ablaufen sollte. Wer darf den in diesem Moment handeln, der der zuerst auf den Button klickt und was geschieht nach entsprechend der unterschiedlichen Auswahl der Möglichkeiten? Sollte alles zu unterschiedlichen Ergebnissen führen oder alles zur selben? Dies macht wiederum die Auswahl was zu tun ist völlig unnötig. Falls die Auswahl zum unterschiedlichen Ergebnissen führt, entsteht ein für uns nicht einzuschätzender Aufwand an Storytelling, grafischen Animationen und an Programmierarbeit. Außerdem ist die Komplexität der Kampfmechanik, wie sie in dem zu grunde liegenden Regelsystem von D. a. D. 3.5 recht anspruchsvoll und für einen gemütlichen Abend mit seinen Freunden und auf das Spielen von Angesicht zu Angesicht im Real Live ausgelegt und das ermöglicht eine ganz anderer Spielweise. Z. B. kann sich ein Charakter aus dem Kampf zurückziehen oder ein anderer aus der Abenteurergruppe nimmt seinen Platz in der Kampfliene ein. Der Spielleiter, der die Gegner steuert kann auch entscheiden einen anderen Charakter anzugreifen, wenn er den Eindruck hat, das sonst der Charakter stirbt. Dies sind alles Mechaniken, die zwar irgendwie zu programmieren sind, aber würde den Ramen für das erste Projekt in der Art sicher sprengen. Außerdem besteht ein Charakter in diesem Regelwerk aus vielen Eigenschaften, die in Zahlenwerten festgehalten werden. Diese sind unter anderem Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz, Weisheit und Charisma und liegen zwischen 1 und 18, wobei 10-11 als Durchschnitt angesehen werden. All diese Werte beeinflussen wie er z.B. kämpfen, stehlen oder mit anderen Menschen interagieren kann. Jeder Gegenstand, der als Beutegut von den Charakteren gefunden wird, hat entweder Auswirkungen auf die oben genannten Werte oder beeinflusst in irgendeiner Weise den Kampf. Dies ist nur eine grobe Zusammenfassung, denn es gibt noch viel mehr was die Regelmechanik beeinflusst

und auch große Spieletitel wie z.B. Baldursgate, die ebenfalls auf d.u.d. 3.5 basieren, haben nicht das gesamte Regelwerk übernommen. Auf Grund all der oben genannten Unwägbarkeiten und Komplexität haben wir uns an diesem Punkt zu einer, im folgenden erklärten, Konzeptänderung entschieden.

Der gravierende Schritt ist sicher, dass aus dem RPG eine Art Beat em Up mit Fantasyhintergrund und atmosphärischen Texten und Grafiken geworden ist. Dabei gibt es zwar noch immer einzelne Level, die man durchspielt, diese sind aber recht linear und bestehen nur aus einem Kampf gegen einen Gegner, den man entweder gewinnt oder verliert. Es werden Szenen geben die nur im Singleplayer zu spielen sind und Szenen, die mehrere Spieler benötigen. Ganz grob soll es so ablaufen.

Am Anfang der Szene wird ein Hintergrundbild mit Texterklärung eingeblendet und nachdem die oder der Spieler bestätigt haben, wechselt die Ansicht. Auf der linken Seite dieser Ansicht sieht man die Charaktere und auf der anderen Seite den Gegner. Je nach Ausgang des Kampfes wird ein anderer Outrotext angezeigt und man springt zurück in die Auswahl für neue Kämpfe. Es wird keine Ausrüstung geben, die die Charaktere finden können, denn jeder gefundene Gegenstand sollte unterschiedliche Eigenschaften haben und sich in irgendeiner Weise auf den Charakter auswirken. Dies hätte zu diesem Zeitpunkt der Entwicklung zu einem zu umfangreichen Datenbankmanagement, für das von uns anvisierte Ziel, geführt. Das Konzept der Möglichkeit, dass ein Charakter seine Eigenschaften verbessert, in dem er bei den Kämpfen Erfahrung gewinnt, besteht weiterhin, wenn auch etwas einfacher als Angedacht. Auch unterscheidet sich jede Charakterklasse von der anderen durch eine andere Spezialfähigkeit. Die Klassen sind ebenfalls geblieben nur hat sich die Bezeichnung etwas konkretisiert. Im Einzelnen sind das der Kämpfer, er hat die Möglichkeit den erhaltenen Schaden zu reduzieren. Dann gibt es noch den Priester, er hat die Fähigkeit zu Heilen und dann ist da noch der Magier, der den Schaden erhöhen kann. Jeder Kampf gibt eine individuelle Summe an Erfahrung, die dem Charakter gutgeschrieben wird, die er dazu benutzen kann die Fähigkeiten seines Charakters zu verbessern. Der Spieler kann mit der erhaltenen Erfahrung die Lebenspunkte oder die Angriffskraft seines Characters steigern. Ein Charakter erhält immer Erfahrung, egal ob der Kampf gewonnen wird oder verloren geht. Bei einem Sieg ist diese jedoch deutlich höher als bei einer Niederlage. Das hat zur Folge, dass man einen Level eventuell mehrfach spielen muss um den nächsten Level erfolgreich abschließen zu können. Der endgültige Tod eines Charakters ist nicht vorgesehen. Die Kampfmechanik wird wie folgt aussehen. Der Kampf ist deutlich vereinfacht und wird Rundenbasiert ablaufen, wobei in jeder Runde der Gegner zuerst angreift. Danach wird jeder Charakter die Möglichkeit haben entweder anzugreifen oder seine Spezialfähigkeit einzusetzen oder auszusetzen. Falls der Charakter seine Spezialfähigkeit nutzt, kann er nicht angreifen und umgekehrt. Die Spe-

zialfähigkeit wirkt mehrere Runden nach. Es ist nicht vorgesehen zu testen ob ein Angriff trifft oder nicht, ein Angriff trifft also immer und macht Schaden. Der Gegner verfügt über keine spezialfähigkeiten und macht allen Charakteren den selben für ihn spezifischen Schaden. D. h. der Wolf der 20 Punkte Schaden pro Angriff macht und mehreren Charakteren gegenübersteht, fügt jedem Spieler die 20 Punkte Schaden zu. Der Schaden der Spieler Summiert sich, so dass drei Spieler die jeweils 20 Schaden zufügen, dem Wolf also in Summe 60 punkte Lebensenergie abziehen. Vor jedem neuen Kampf verfügen die Spieler wieder über ihre vollen Lebenspunkte.

5.5 Ballancing

: Trotz der recht einfachen Mechanik ist das Ballancing doch recht komplex, denn die einzelnen Klassen, unterscheiden sich klar in ihren Fähigkeiten von einander und sollen trotzdem ihrer unterschiedlichen Spielweise ungefähr gleichwertig im Spiel sein und dem Spieler natürlich auch gleich viel Spaß bereiten. Um dafür die richtigen Stellschrauben zu haben, damit die Fähigkeiten, Lebenspunkte (HP) und Angriffspunkte (AP) individuell eingestellt werden können, sind sämtliche Werte so hinterlegt dass sie einzeln abgeändert werden können. Im einzelnen stellt sich das wie folgt dar. Wie schon erwähnt, können HP und AP für jede Klasse und jeden Gegner einzeln und völlig unabhängig von einander abgeändert werden. Die Spezialfähigkeiten der einzelnen Charakterklassen sind in Dauer und Ausprägung unterteilt, die sich wie bei den anderen Werten individuell für jede Klasse einzeln regeln lassen. Auch die erhaltene Erfahrung ist mit einem abänderbaren Multiplikator versehen um Einfluss darauf zu nehmen wie viel Erfahrung die einzelnen Charaktere erhalten und damit wie schnell sie ihre Fähigkeiten verbessern können. Dabei ist ebenfalls darauf geachtet worden, dass es die Möglichkeit gibt, dass HP und AP unterschiedlich viele Erfahrungspunkte kosten können und wie alle anderen Werte ist dies auch variabel einstellbar. Die Unterschiedlichen Erfahrungspunktkosten von HP und AP sind nötig, weil der Unterschied von diesen die Charaktere von einander abgrenzt und diese im Kampf unterschiedlich wichtig sind und die Spieler nicht zu schnell zu mächtig werden. Die Trennung von HP und AP hat außerdem zur Folge, dass nicht jeder Charakter, der selben Klasse, dem selben Stereotyp entspricht. Also ist es möglich, dass sich jeder Krieger, so der Spieler denn möchte, anders entwickeln kann als der Krieger den der Spieler davor gespielt hat. Der Spieler kann also einen Krieger erschaffen der entweder Wert auf HP oder AP legt und das jedesmal individuel entscheiden. Dies Gilt natürlich auch für alle anderen Klassen. All das führt dazu, dass das Ballancing gut und kleinschrittig angepasst werden kann, macht es aber aufgrund der vielen Stellschrauben auch sehr komplex und für uns, die wir über wenig Erfahrung im Spielebalancing verfügen,

auch schwierig alles aufeinander anzustimmen. Die im veröffentlichten Spiel festgelegten Werte stellen einen Kompromiss aus Arbeitsaufwand und Spielbarkeit bzw. Spielerfahrung dar. Diese könnten noch durch ein umfangreiches Beta-Testing, dass üblicherweise an so einem Punkt bei Spieleentwicklern geschieht, optimiert werden. Dafür gibt es hier aber weder Zeit noch Ressourcen um die Rückmeldungen von einer Vielzahl von Testern auszuwerten und in die Entwicklung einfließen zu lassen und anschließend noch einmal zu prüfen ob die Änderungen zu den gewünschten Ergebnissen geführt haben.

5.6 Storytelling

: Am Anfang war generell festzulegen in welcher Sprache das Spiel erscheinen soll, dabei standen Englisch und Deutsch zur Auswahl und ursprünglich sollte das Spiel auf Englisch erscheinen und die ersten Konzeptzeichnungen der Charakterbeschreibungen wurden auch in englischer Sprache verfasst. Aufgrund von Vereinfachung, da jeder der Entwickler Muttersprachler in deutsch ist, wurde auch hier eine Änderung hin zur deutschen Sprache vollzogen. Außerdem wird das Spiel ja nur im Zusammenhang mit einer Studienarbeit entwickelt und soll im deutschsprachigen Raum veröffentlicht werden. Um die Entwicklung nicht unnötig auf Grund von sprachlichen Schwierigkeiten zu verkomplizieren schien dieser Schritt logisch. Die Entwicklung hin zu einem Spiel, in dem die Level oder Spielzeiten nur lose zusammen hängen, machen es nötig zu jeder einzelnen Szene eine Story zu schreiben um dem Spieler ein Gefühl zu geben, was gerade passiert und warum. Außerdem sind unterschiedliche Texte je nach Ausgang der Spieleszene vorgesehen und unterschiedliche Texte, die z.B. beschreiben was gerade im Kampf geschieht.

Dabei ist es wichtig sich auf die Beschreibung der dargestellten Szene zu konzentrieren und nicht abzuschweifen, da ein zu langer Text vom Spieler vielleicht nicht gelesen wird oder als störend empfunden wird. Jedoch muss er lang und intensiv genug sein, damit sich der Spieler eine Eindruck von dem Geschehen verschaffen und darin eintauchen kann. Schließlich soll das Spiel ja auch eine Geschichte erzählen und dem Spieler auch eine gewisse Spielerfahrung und im Idealfall einen Wiederspielwert geben. Beim Entwickeln der einzelnen Szenen ist aufgefallen, dass man nicht immer genau sagen kann was zuerst da war, das Huhn oder das Ei, denn der Text und die Grafik stehen in engem Zusammenhang und haben sich gegenseitig beeinflusst. Die Beschreibung der Szene stand üblicherweise zuerst und danach wurde die Szenengrafik entwickelt. Aber manchmal war es auch umgekehrt oder es war nötig den Text anzupassen, weil die Animation z.B. von einem Rudel Wölfe schwieriger war als die von einem einzigen riesigen Wolf. So wurde aus dem Rudel Wölfe was die Gegend terrorisiert ein einziger großer Warg. Oder im Fall

der Szene im Anwesen war bei ursprünglicher Planung ein Geist vorgesehen, aber beim Schreiben der Geschichte wurde daraus ein Vampier, der viel düsterer ist und sinniger passt. Daraus ist zu erkennen, dass bei einer Spieleentwicklung diese beiden Teilbereiche sehr eng zusammen arbeiten sollten. Dem Programmierer z. B. ist es egal, oder wie unser Leadprogrammer sagte "ich bin da total leidenschaftslos", was für eine grafik oder text an entsprechender Stelle im Code eingefügt werden. As ber Texte und Grafik müssen unbedingt Hand in hand gehen und sich ergänzen um eine überzeugende Spielerfahrung zu schaffen. Im Fall des Kamfes gegen den Drachen ist man bewusst von der reinen Beschreibung der Szene abgewichen und habe viel mehr die Motivation des Charakters und etwas Hintergrundgeschichte in den Vordergrund gestellt um beim Spieler die Bewegründe des Charakters in den vordergrund zu stellen, damit er sich nicht wie bei den anderen Szenen in Handlung sondern mehr in den Akteur hinein versetzen kann. Beim Endboss des Spiels sollte auch etwas besonderes im Text stehen und der Autor wollte auch unterschiedliche Arten der Erzählung ausprobieren.

5.7 Grafiken und Animationen

- Vorstellung Krita - kurz gehalten, Main Features -> Grafik der Oberfläche
- Digital Art - Inhaltliches: - Konzept: - Welche Grafik-Assets werden benötigt - Grafikstil
- Animationen
- Herausforderungen: - zeitlicher Aufwand - generell Zeichentechniken - tatsächlich benötigte Assets oft erst spät bekannt bzw. während Entwicklung neu hinzugekommen (z.B. SVG-Grafiken für Map)
- Technisches: - Layer - Animationen - Dateitypen und -größen

5.8 Frontend-Design

- Design - Stil (8-Bit Ära RPG/Adventure) - CSS Framework - Aufbau des Frontends (HTML-Seiten) - Design der einzelnen Seiten
- Technisches - Worldmap Areas -> SVG-Grafiken -

6 Reflektion

(TODO!): Jeder einen Punkt ausschreiben. 3-4 gute Beispiele, max 1-2 Seiten. Idee: Ümänderung Spielkonzept von Szenenbasiertem Gameplay (Verschiedene Wege, Adventuremäßig, Dialoge, ...) hin zu reinem Kampf-RPG. "

- **Rundenbasierter vs. chaotischer Spielablauf:** Der Ansatz die Entwicklung durch den Einsatz eines rundenbasierten Ablaufs bzw. Kampfsystems deutlich zu vereinfachen, muss wohl nach den Entwicklungen vom 27.12.2021 (5.2.2) zumindest angezweifelt werden. Denn der Aufwand, der durch die notwendige Konzeptionierung und Detailplanung entsteht ist nicht zu unterschätzen. Demgegen stünde bei einem chaotischen Spielablauf lediglich das Handling der Events.
- **Kleinteilige Aufgabenpakete:** In der Entwicklung eine überschaubare Anzahl an kleinteiligen bzw. Teilufgaben vor sich zu haben, empfand Henning als sehr hilfreich. Man hat damit einen Überblick über die Arbeit der nächsten Tage. Bei der Entwicklung der Rundenlogik entstand durch die Kenntniss um die nächsten Rundenschritte hier ein stets guter Überblick. Der Abschluss jeder einzelnen Teil-Aufgabe sorgte weiter laufend für positive Motivation.
- **Lernkurve und Codequalität:** Eigentlich müsste am Ende eines Entwicklungs-Projektes stets noch einmal von vorne anfangen. Das allein um alles zu korrigieren und anzupassen bzw. auf einen gleichen Quaitätsstand zu bringen, was im Projektverlauf bei den Beteiligten an Fähigkeiten und Wissen gelernt wurde.

Anhang

Anhang 1: Projektnotizen

Austausch und Zusammenarbeit erfolgte auf verschiedenen Plattformen:

- Gezeichnet und Entwürfe wurden meist in Miro⁴ erstellt.
- Besprechungen erfolgten meist in Teams⁵.
- Der gemeinsame Code und die Dokumentation wurden auf Github erstellt: <https://github.com/tstsrv-de/rpg>.

Anhang 2: Ideen für Erweiterungen über diese Projektarbeit hinaus (Ausblick)

Da der Umfang dieser Projekt beschränkt ist, können nicht alle erdachten Funktionen umgesetzt werden. Einige Ideen, sollen aber nicht ungenannt bleiben:

1. Würfel bei Schaden bzw. Angriff implementieren.
2. Aggratabelle und verbundene Funktionen implementieren.
3. Inaktive und getrennte Spieler bzw. Nutzer aus den Chatfunktionen der Weltkarte und Lobby entfernen. Ggf. auch einen Timer für das Spiel anlegen der anderen Spielern anzeigt, wenn ein Spieler inaktiv bzw. getrennt vom Server ist.
4. E-Mail Funktion von Django konfigurieren, damit das Zurücksetzen von Passwörtern u.A. möglich wird.

⁴ Siehe <https://miro.com/app/board/uXjVOdN2haQ=/>

⁵ Siehe https://teams.microsoft.com/l/team/19%3aDoBvOwOIC6WNhsL9kO1YFKNtVftU1yBtcEn_gcyQtcg1%40thread.tacv2/conversations?groupId=850a22ff-34a2-4fe2-a506-f55ac4d595f8&tenantId=b9b6f99a-a243-422d-ab36-f726574c981a

Anhang 3: Inhalte aus und zu Projektbesprechungen

Stets Sonntags erfolgten Projektbesprechungen. Notizen und Zusammenfassungen davon finden sich hier in fortlaufender, chronologischer Reihenfolge (insofern diese im Hauptteil der Dokumentation nicht bereits dargestellt wurden). Ebenso hier entsprechend eingesortiert, finden sich Konzeptzeichnungen und Entwürfe aller Art (UI, Code, Datenbankmodelle).

(TODO!) Bildbeschreibungen ergänzen, wichtige Bilder beschreiben.

Abbildung 8: 2021-11-23-erster-entwurf-gameloop

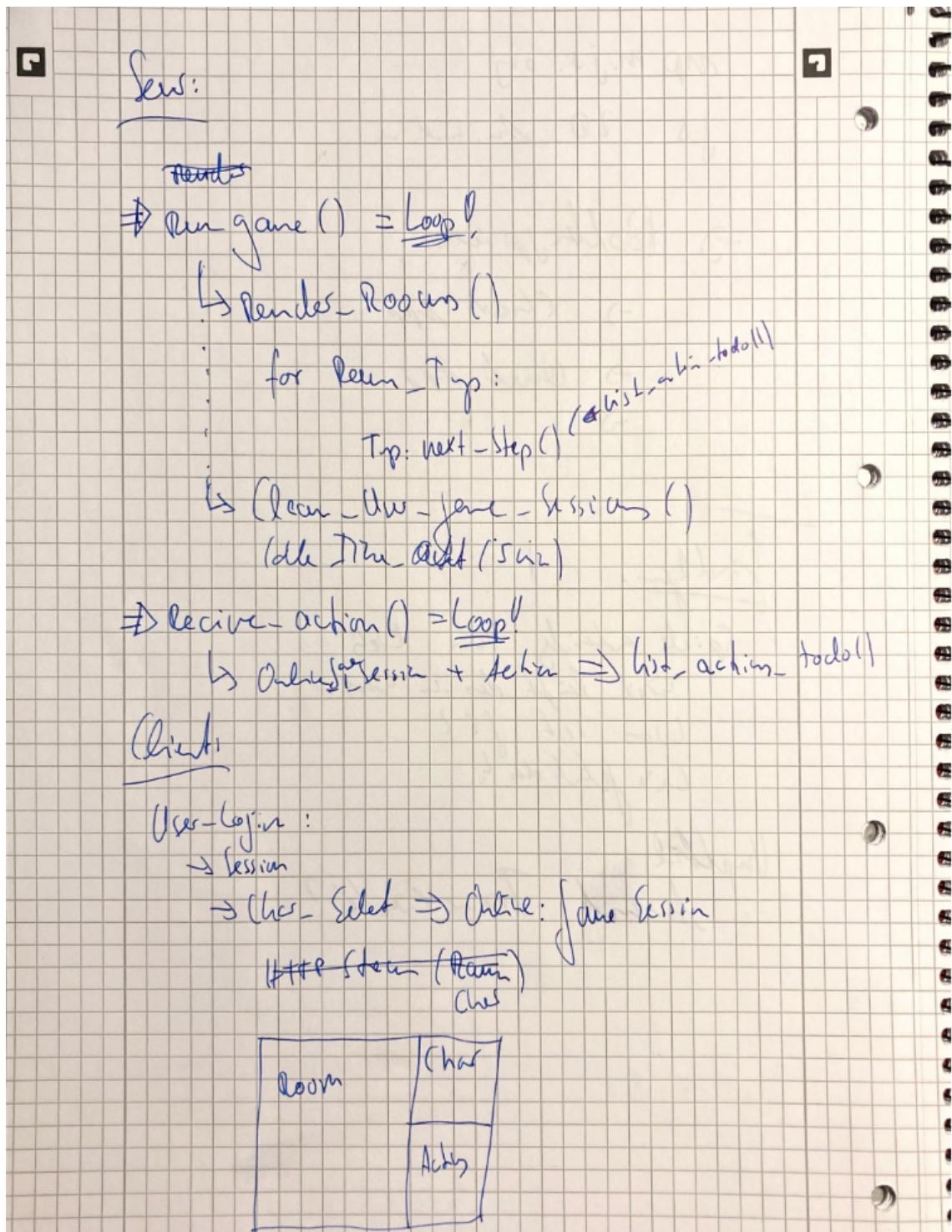


Abbildung 9: 2021-11-23-erstes-db-konzept

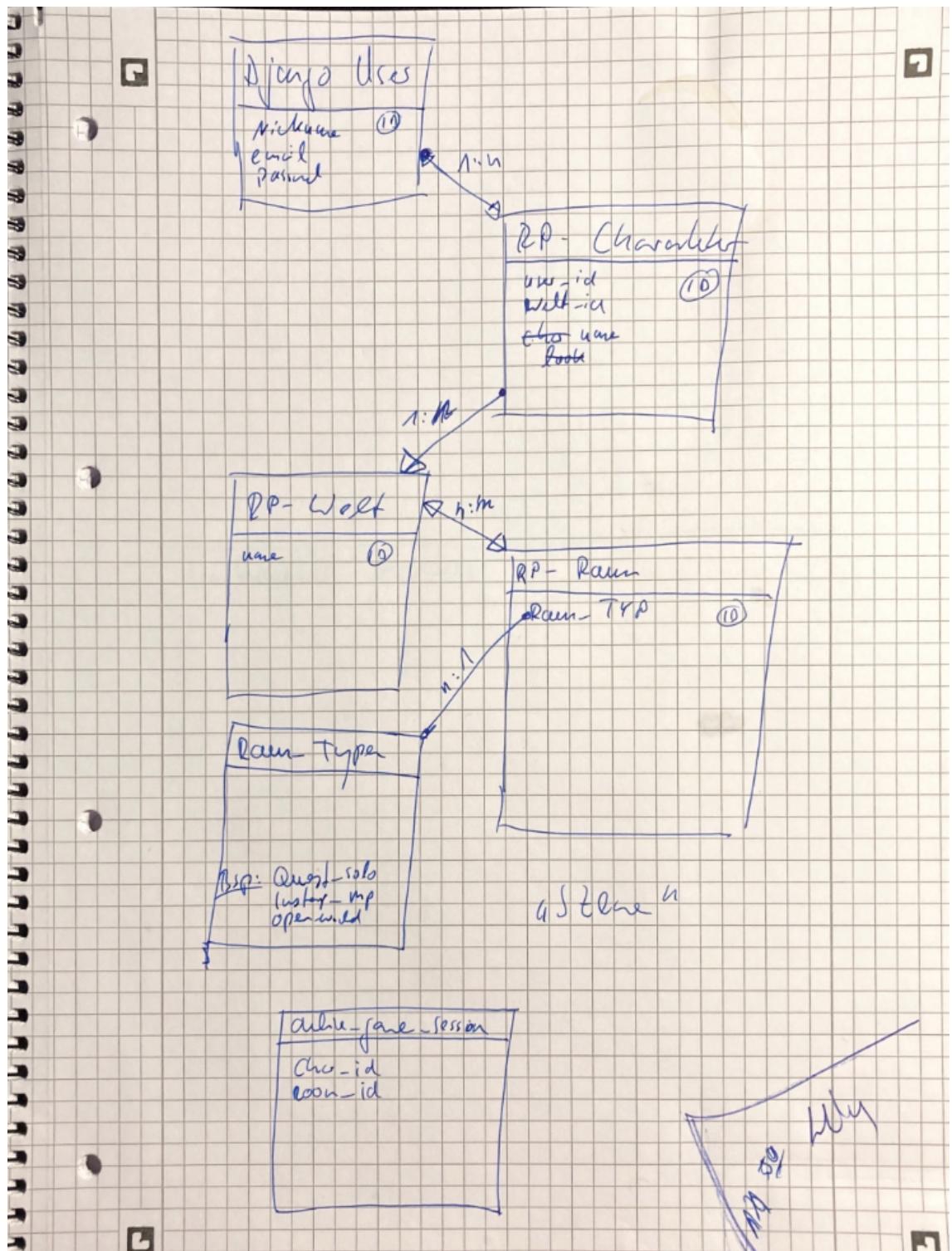


Abbildung 10: 2021-11-27-erstentwurf-ui

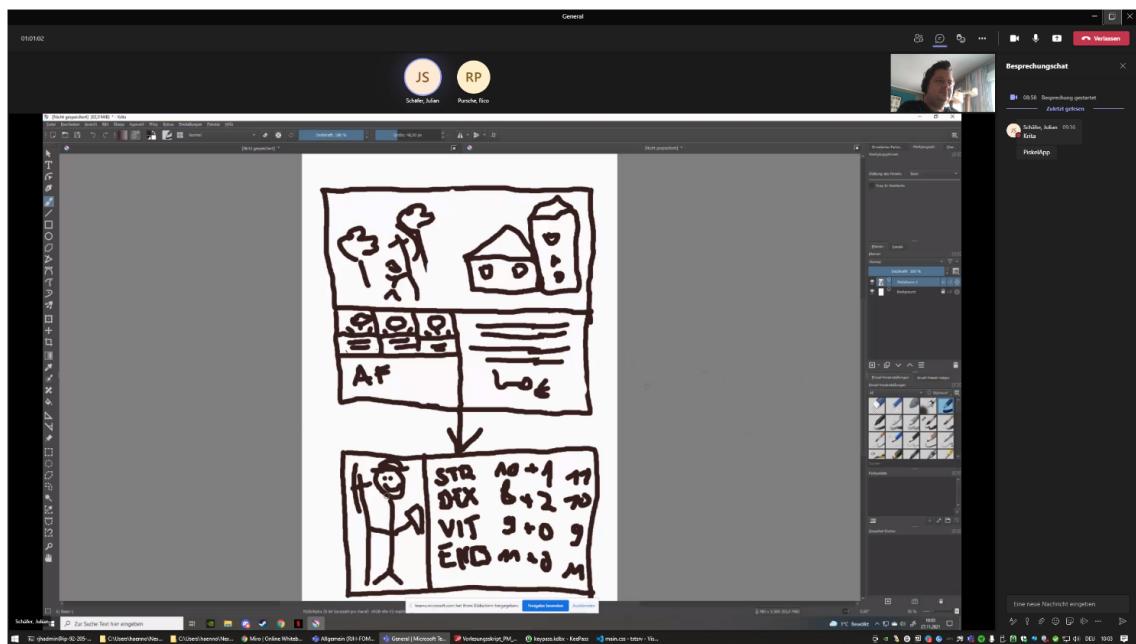


Abbildung 11: 2021-11-29-Entwurf-Klassen-Ui

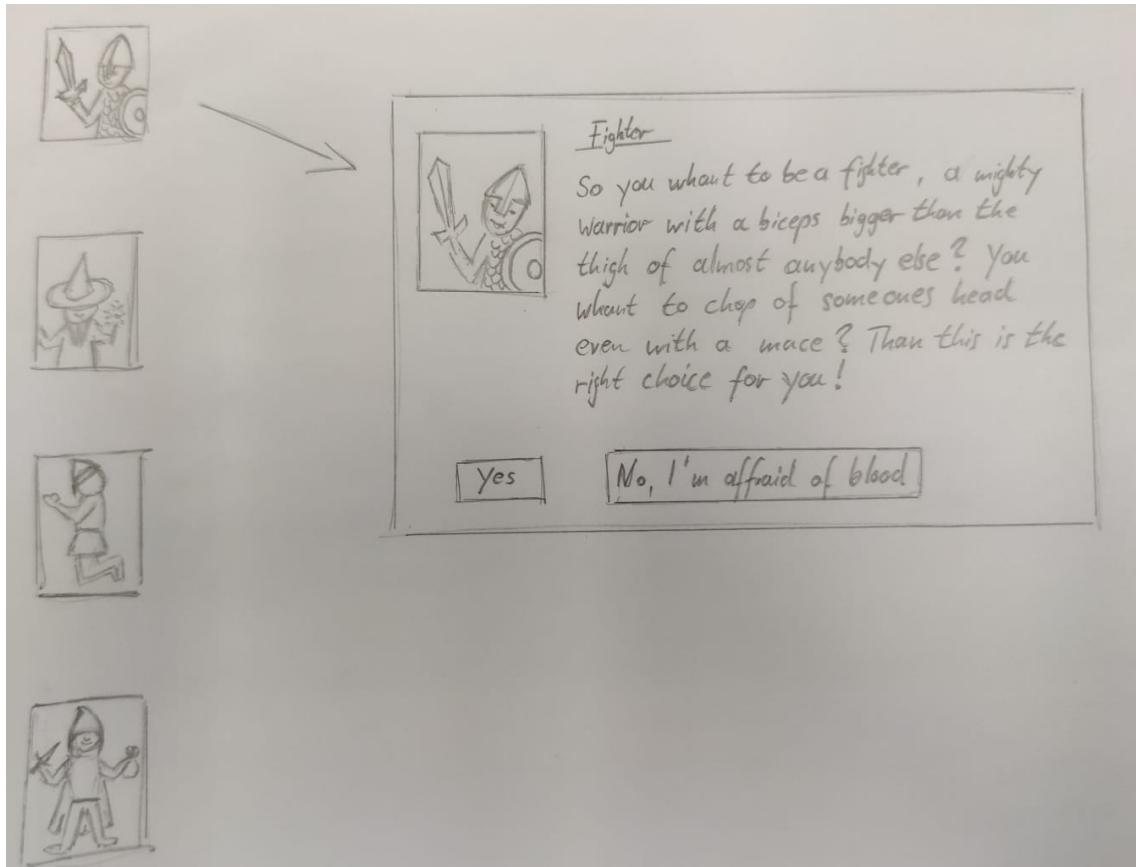


Abbildung 12: 2021-11-30-Entwurf-Lobby-Logik

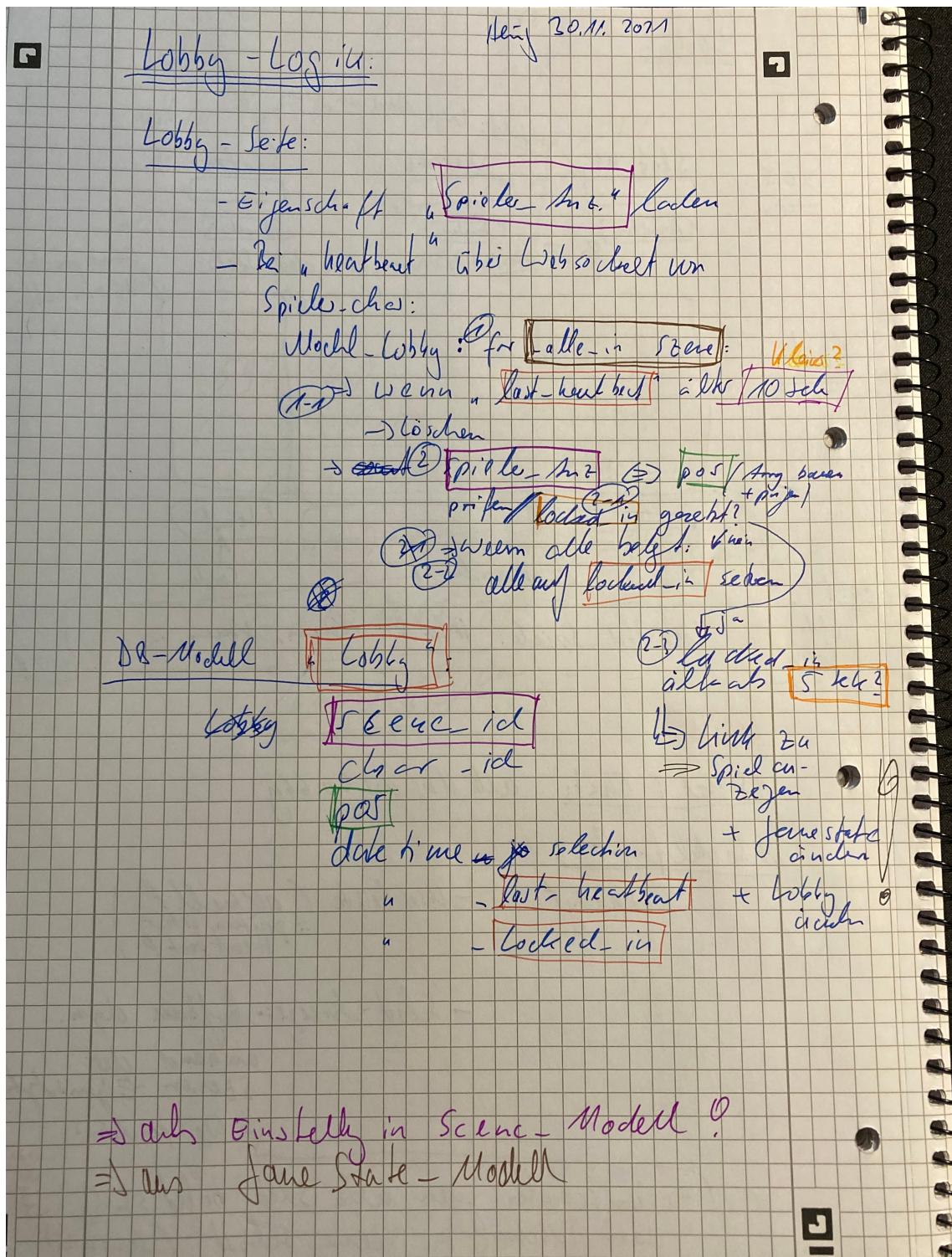


Abbildung 13: 2021-11-30-Entwurf-Lobby-UI

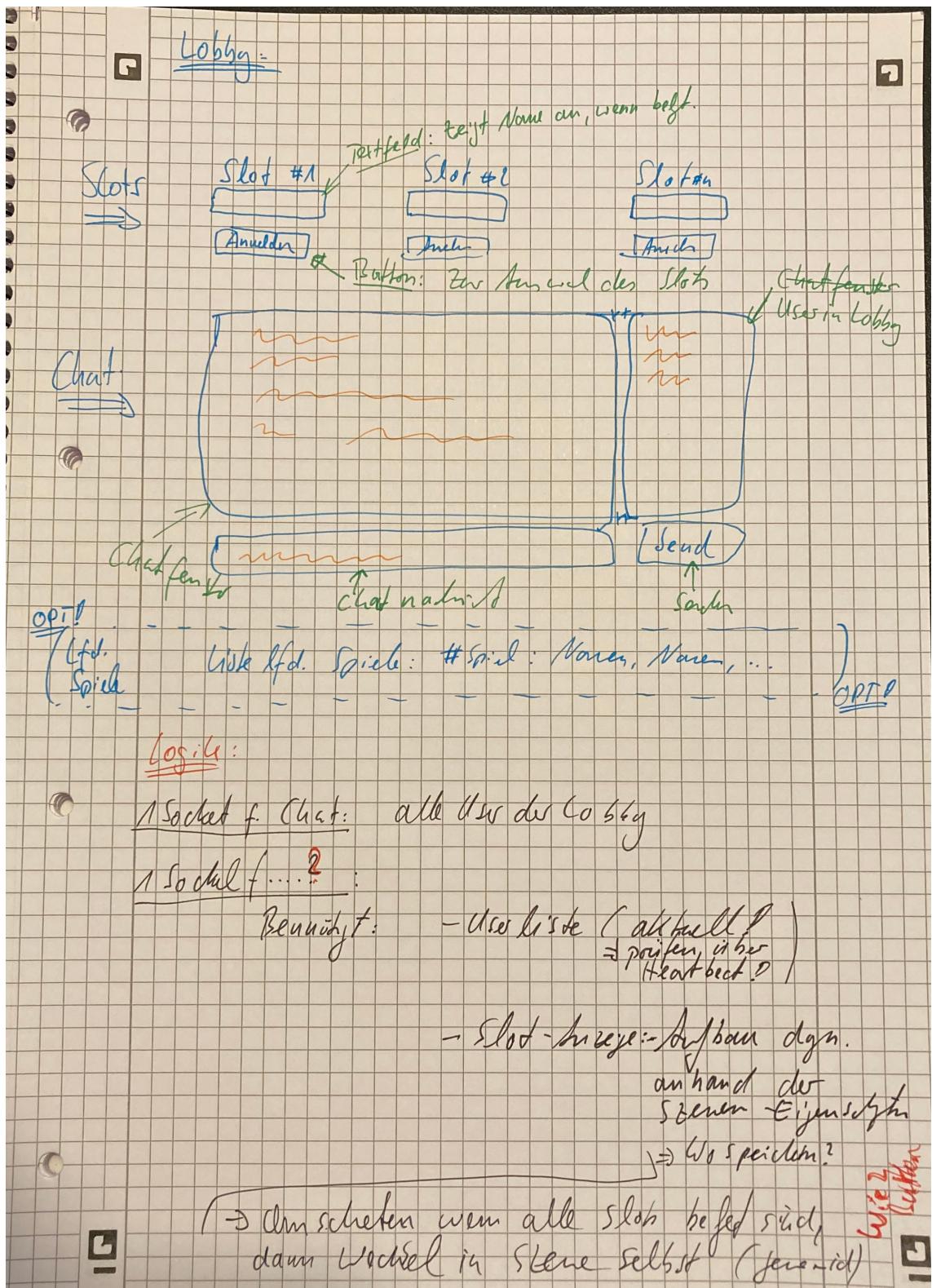


Abbildung 14: 2021-12-02-Countdown-Logik

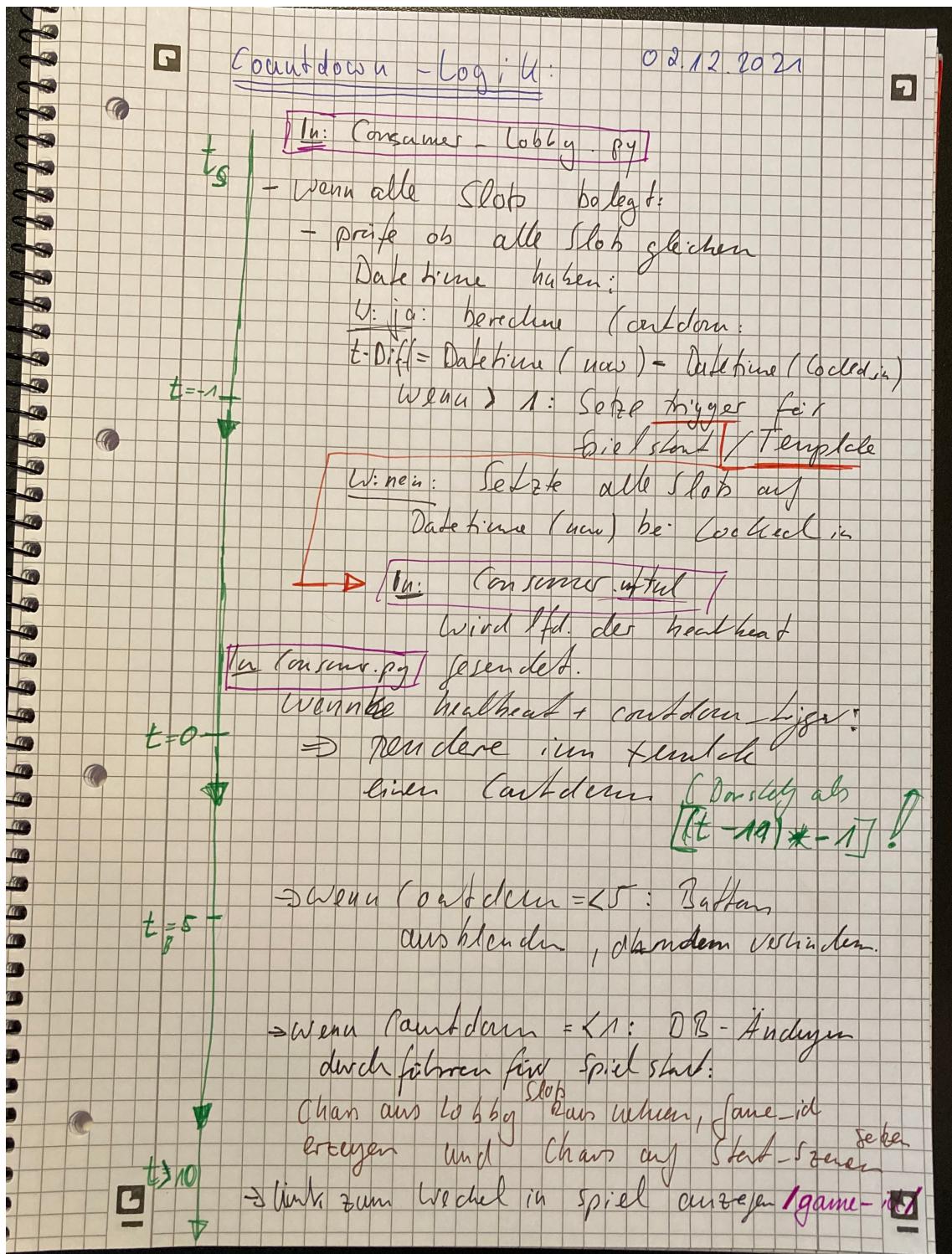


Abbildung 15: 2021-12-05-Projektbesprechung-Miro-b

Projekt-Besprechung 05.12.2021:

- Noch mal aufsetzen der lokalen Entwicklungsumgebungen
- Durchgehen der individuellen Anforderungen für weitere Arbeit:
 - Rico: Feedback zu Ansätzen der Story und dem Setting
 - Julian: Bittet um Konkretisierung der nötigen Grafik-Assets
 - Henning: Kurzes Brainstorming für Input zur Szenen-Logik
- Durchsprechen von Detailanforderungen zu Szenen und dem Ablauf von Spielen:
 - Würfel sollen Teil der Spieldynamik sein
 - Intro-Texte zu jeder Szene (!)
- Gemeinsam Mockup vom Spiel-Screen gezeichnet (s.unten)
- Spiel im Vollbild (ohne Nav usw.)
- Es soll immer nur ein einzelnes Spiel pro User laufen dürfen
- Nächste Programmierungen Henning:
 - Game Scenen erweitern
 - Anzeige der UserChars im Spiel
 - Aufbau der möglichen Aktionen anhand der 'Possible Actions'
 -

To-do's Rico:

- Minimumwerte der Charaktere festlegen
- Klassen ausarbeiten
 - Infotexte etc.
- wie am Besten Kampfmechanik mit Würfelwurf abbilden

- To-Do's Julian:

- Szene schreiben
 - d.h. "Story"-Konzept ausarbeiten
 - Rätsel / Aktionen und generell den Ablauf festlegen
 - Entsprechende Grafiken erstellen (Szenenbilder)

Agenda für nächsten Sonntag (12.12.21):

Abbildung 16: 2021-12-05-Projektbesprechung-Miro-c

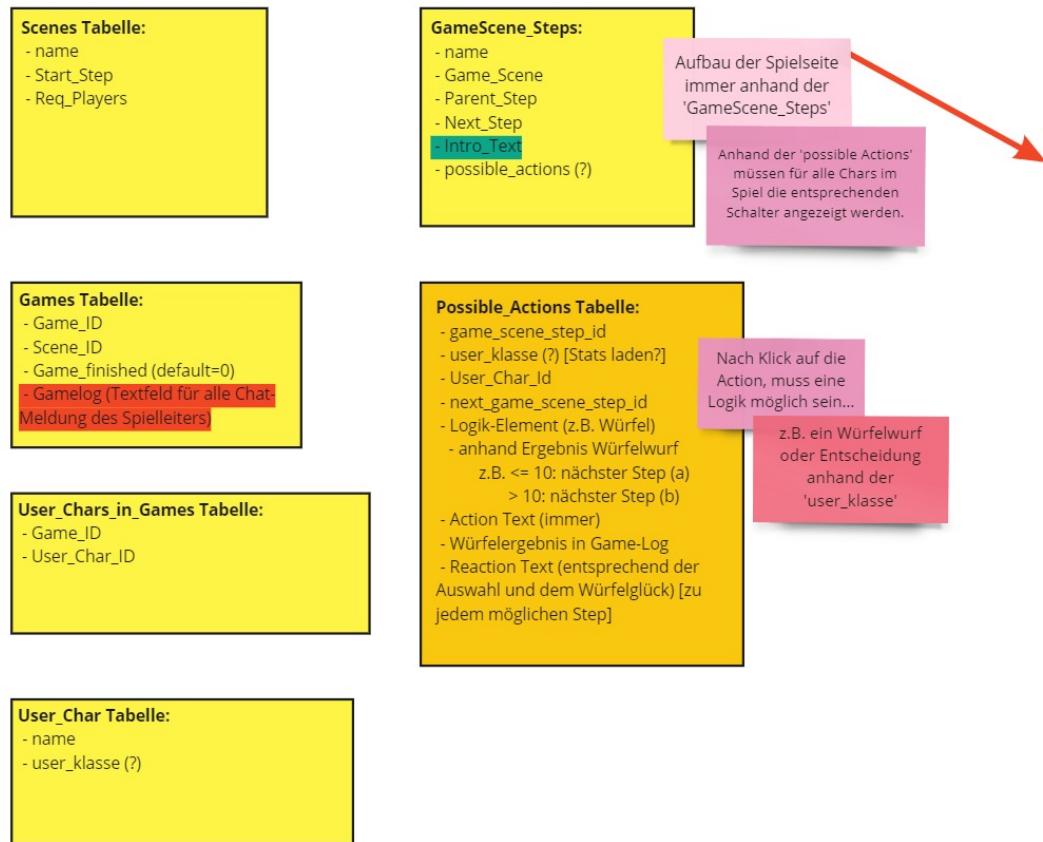


Abbildung 17: 2021-12-05-Projketbesprechung-Miro-d

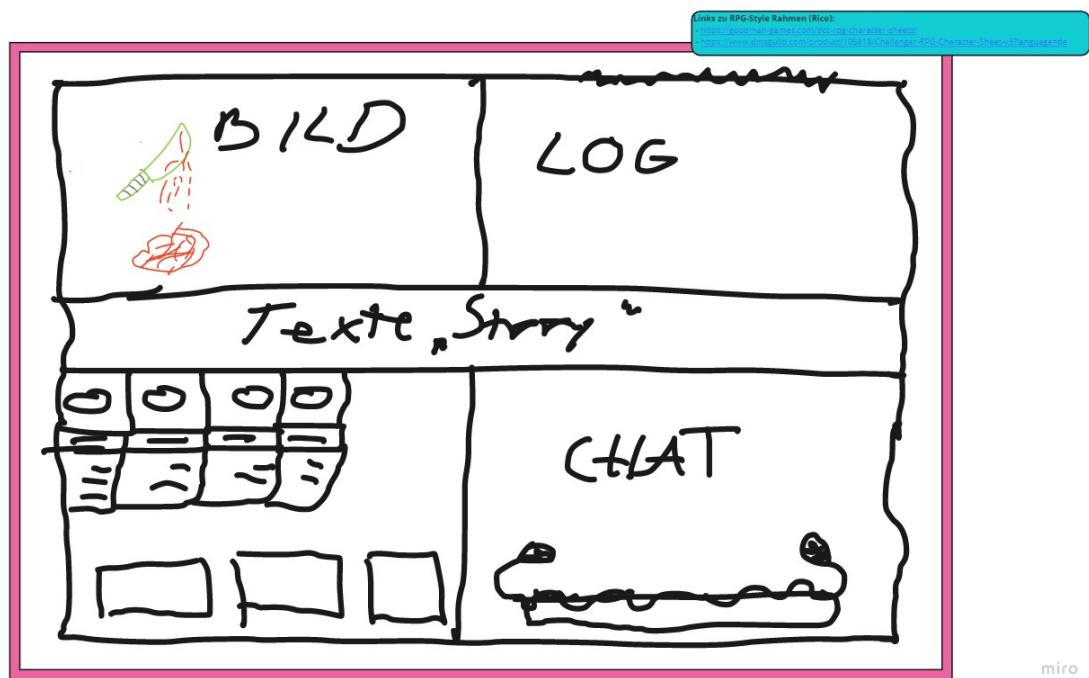


Abbildung 18: 2021-12-11-Projekt-Besprechung-Klassenbeschreibung

Rahmenbedingungen Kampf:

- 3 Klassen (Krieger, Priester, Zauberer)
 - Krieger: Angriff / Blocken
 - Zauberer: Angriff / Schadensbuff
 - u.U. über mehrere Runden gültig
 - Priester: Angriff / Heilen
-
- Hitpoints
 - Angriffswert
 - Aggrowert

- Gegner (1 Gegner pro Szene)

- Angriff / Option: Enrage, Selbstheilung

- Hitpoints

- Angriffswert

- Rundenbasiert

- Gegner beginnt

- danach alle 3 Spieler

Abbildung 19: 11.12.2021: Projekt Besprechung: Gegenseitiges Update und Wechsel von Szenenlogik zu Kampfsystem für das RPG

Projekt-Besprechung 12.12.2021:

- Vorstellung erster Zeichnungen und Ideen zu Stats und Charakteren
- Gespräch über Dateiformate, Raster- und Vektorgrafiken.
- SVG Export und Inksacape getestet

- Ansatz verändert: Weg von Szenenlogik hin zu einem reinen Kampfsystem:

Kampfablauf:

- Begrüßungstext ausgeben ("Hoho, Ihr bekommt Prinzessin Peach nie!")
- Kampf läuft = true
- While(Kampf läuft):
 - Gegner fügt Schaden zu
 - für jeden (lebendigen) Spieler einzeln (in Reihenfolge der Slots):
 - Auswahl Aktion bestimmen (immer 3 Optionen: Schaden machen, Fähigkeit nutzen, Aussetzen [Aggro abbauen])
 - Aktion für Runde speichern
 - Aktionen durchgeführt (div. Rechnungen vorgenommen)
 - Gamelog wird fortgeschrieben
 - Aggrotabelle fortschreiben (Schaden 1:1 Aggro, Verspotten +100 Aggro)
 - stetige Prüfung ob ein HP unter 0 fällt:
 - Wenn Gegner unter 0: Abbruch: Win
 - Wenn kein Spieler mehr am leben ist: Game Over

	HP	DMG	Fähigkeit
Gegner:	1500	80-120	
Krieger:	500	20-40	Verspotten (Aggro aufbauen, klingt über Runden ab)
Zauberer:	200	60-80	Buffen (Schaden der Gruppe für x Runden erhöhen)
Priester:	300	30-60	Heilen (HP der Gruppe regenerieren [auch über Runden?])

Levelfortschritt nach Abschluss eines Levels:

- Gegner erledigt?
- ja: HP + 5-10 %, DMG min +8%, DMG max +10%
- nein: nix (kein Game-Progress)

Backlog:

- Mehr Klassen mit anderen Fähigkeiten (Totstellen, Verblassen, ...)

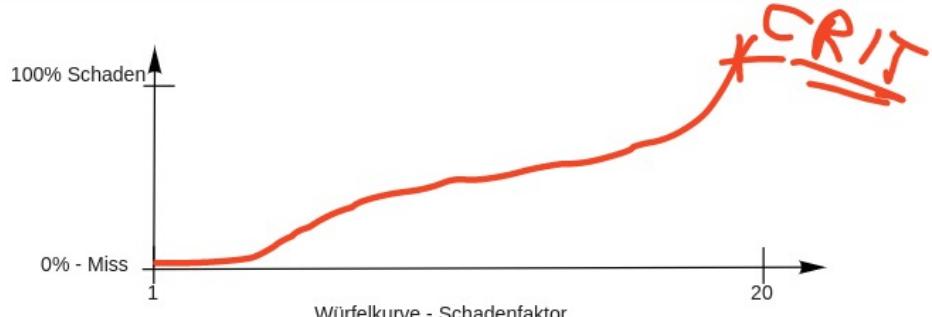


Abbildung 20: 06.01.2022: Projekt Besprechung: Ermitteln von restlichen To-Dos, Aufgabenverteilung, Meilenstein- und Terminplanung

To-Do's:

- Weitere Szenen: 5
 - 2 Multiplayer, 3 Solo
 - 1 Endszene (Endboss)
 - 1 Einstiegsszene
 - 3 Midgame-Szenen
- Inhalte:
 - Grafiken (Szenenbild + Boss)
 - Texte (Intro + Start- / Endtext für jede Szene)
 - Popup bei Szenenstart (Intro), Popup bei Szenenende (Outro)
- Name des Spiels (Setting)
- Synopsis
- Frontend (CSS-Verschönerung)
- Balancing (Werte berechnen (Angriffskraft, Leben, Boss-Angriffskraft, Fähigkeiten, EXP-Verteilung))
- Doku schreiben

Meilesteine:

Setting festlegen: 08.01.2022 (09:30 Uhr) 09.01.2022 (17:00 Uhr)

-> Grafiken erstellen

-> Balancing

-> Texte erstellen 23.01.2022

--> Zusammenbauen: 26.02.2022

Gliederung der Dokumentation festlegen: 09.01.2022

Frontend verschönern (einheitliches Design): 06.02.2022

Dokumentation schreiben

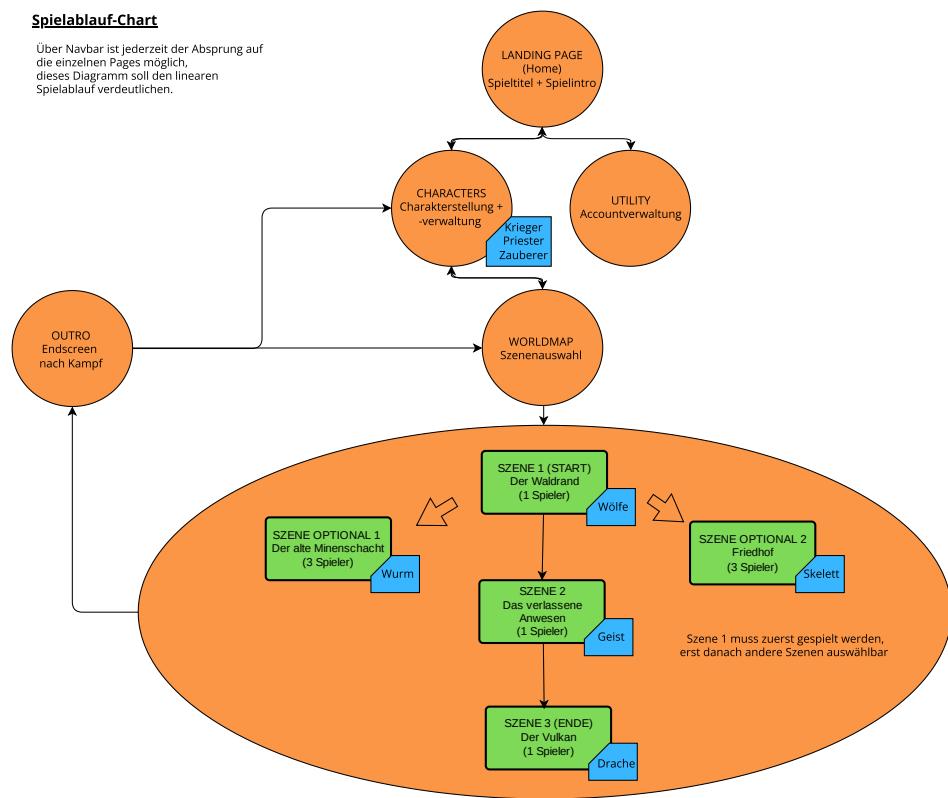
-> Zusammenbauen + Einleitung schreiben: 30.01.2022

Abbildung 21: 08.01.2022: Diagram: Seitenaufbau und Spielablauf

Visual Paradigm Online Free Edition

Spielablauf-Chart

Über Navbar ist jederzeit der Absprung auf die einzelnen Pages möglich, dieses Diagramm soll den linearen Spielablauf verdeutlichen.



Visual Paradigm Online Free Edition

Literaturverzeichnis

heise online, Matthias Wessendorf (2011). *WebSocket: Annäherung an Echtzeit im Web.*
Verfügbar unter <https://heise.de/-1260189> [15. 06. 2011].

Scheurer, S., Bea, F. X. & Hesselmann, S. (2020). *Projektmanagement*. UTB GmbH.

Ehrenwörtliche Erklärung

Hiermit versichere ich, dass die vorliegende Arbeit von mir selbstständig und ohne unerlaubte Hilfe angefertigt worden ist, insbesondere dass ich alle Stellen, die wörtlich oder annähernd wörtlich aus Veröffentlichungen entnommen sind, durch Zitate als solche gekennzeichnet habe. Weiterhin erkläre ich, dass die Arbeit in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner Prüfungsbehörde/Prüfungsstelle vorgelegen hat. Ich erkläre mich damit **nicht einverstanden**, dass die Arbeit der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird. Ich erkläre mich damit einverstanden, dass die Digitalversion dieser Arbeit zwecks Plagiatsprüfung auf die Server externer Anbieter hochgeladen werden darf. Die Plagiatsprüfung stellt keine Zurverfügungstellung für die Öffentlichkeit dar.

Siegen, 6.2.2022

(Ort, Datum)



(Rico)



(Henning)



(Julian)