COWLIFE

Ein Point & Click Adventure über das dramatische Leben einer Kuh in 5 Akten.

Der Spieler spielt eine Kuh, welche am Anfang des Spiels individualisiert werden kann (z.B.: Farbe/Flecken/Hörner/Name/Startbedingung)

Die Startbedingung bestimmt den Ausgangspunkt des Dramas, zum Beispiel: Alpenhochlandkuh, Demeterbiokuh, Massenindustriekuh, Milkakuh o.ä.). Vergleichbar mit der „Klasse“ des Characters. Das Programm soll auf zukünftige Erweiterbarkeit getrimmt sein, um z.B. mehrere Startbedingungen oder ähnliches irgendwann evtl. zu implementieren.

Grundsätzlicher Spielablauf:

Eingeteilt in Szenen.

Einstiegsparameter: Playerkuh hat Startposition. Jede Szene hat ein Hintergrundbild. Es gibt interaktive Objekte, welche anklickbar sind und zu einem Event führen. z.B.: Gras, welches durch Anklicken gegessen wird. Die Playerkuh kann durch Klicken bewegt werden. Bewegt sich diese auf einer geraden horizontalen Ebene oder auch oben/unten/hinten/vorne? Gerade Ebene wäre simpler.

Events ändern Variablen. Auch können kann ein Event zu einer Entscheidung führen, welche zu verschiedenen Zuständen führt. Wenn Bedingung X erfüllt ist (z.B.: Gras gefressen ja, Wasser getrunken ja, Bauer geärgert nein, 3x gemuht.) ist es möglich in die nächste Szene zu gelangen. Z.B ein Tor welches nach Erfüllung von Bedingungen offen steht und zu einem Transitobject wird, welches durch Anklicken zur nächsten Szene führt. Zwischensequenzen können z.B. den nächtlichen (Alb)Traum der Kuh oder eine Cutscene durch Vollbilder/Videosequenzen dargestellt werden.

Nach der letzten Szene, wenn alle Siegbedingungen erfüllt wurden ists over oder so.

Gedanklich mal weg von der eigentlichen Geschichte ist der erste Schritt die Entwicklung einer Gameengine.

Features & Anforderungen:

* wird als HTML dargestellt
* Backend: PHP/JavaScript
* MySQL DB für Szenenbeschreibung, Events. Die Definition der Level/Szenen, Interaktiven Objekten in diesen/ Handlungsstränge / Cutscenes wird in der DB gespeichert.

Die Engine stellt die Szene dar. Exemplarisch die Elemente einer Szene:

* Hintergrundbild (In der DB würde man wohl den Dateinamen/link zum Bild speichern, evtl auch direkte Speicherung möglich, prüfen)
* Interaktive Objekte. Z.b. Essbares Gras. In der DB würde vielleicht nen table für die Interactive Objects (Wir brauchen nen internen Fachausdruck dafür :D) erstellt werden. Pro im Game verfügbaren Object ein Eintrag. Attribute wären dann:

ID : eindeutige unique ID, z.b. 3 oder 234.

Name: Name des Objects, z.B.: “essbares Gras” oder “Bauer” oder “Gatter”

Image: Grafik des Objekts, wie beim background, link zum img oder direkt in der DB

Evtl braucht man mehrere Grafiken für verschiedene Zustände.

Event: Das Event welches ausgelöst wird. Hier wird die Event ID des Events gespeichert.

Die Events würden in nem seperaten table sein:

Table Events

ID: unique event id

Trigger: hier würde wohl ne js/php function getriggert, vielleicht sollten wir ne simple scriptsprache entwickeln, dann können die events gescriptet werden. Dann wäre hier nen Verweis auf das Script drin. Evtl kann dann das event table auch wegfallen und unter event gleich der name des Events drin sein.

Gehen wir noch mal nen Schritt zurück, wie wird ein Level erstellt? Hintergrundbild wählen, Interactive Objects inkl Position und Zustand definieren. Startposition der Kuh. Sollte diese vielleicht der Einfachheit halber immer links starten? Wahrscheinlich.  
Startbedingung und Exitbedingung. Wenn so ne Bedingung erfüllt ist sollte der Übergang zum nächsten Level durch ein ExitObject realisiert werden. Diese „ExitObjects“ könnten eine spezielle Form der interactive Object sein. Ein solches ExitObject führt dann zu Szene X. Könnte nen normales interObject sein. Es triggert einfach in einem bestimmten Zustand nen TransitEvent.

Beispiel:

Das Gatter zur Scheune ist zu. Wenn man 3x Gras gefressen hat, 1 mal getrunken hat, 3 mal gemuht hat dass kommt der Bauer, öffnet das Gatter. Das InterObject „Gatter“ hat dann z.B Zustand 10. Zustand 10 hat das Event: switchToScene(X, Zwischencutscene Y). Wenn das Gatter dann in diesem Zustand 10 angeklickt wird spaziert die Kuh in den Stall.

Wenn mann aber zum Beispiel 3x gegen den Zaun gerannt ist bricht dieser zusammen, hat dann Zustand 123, welcher das Event hat switchToScene(A, Zwischencutscene B);

Nen SQL table für die Zustände? Möglichkeiten: Pro Item nen Table, dann pro Zeile die Zustände. Oder ein table Zustände, wo die Zustände definiert sind ( eig ändern sich ja je Zustand nu nur Image und ClickEvent) und jeweils die verknüpfte Object ID drin ist. Evtl auch performancefrage.

Sollten zunächst bis zu nem Meilenstein planen. Festhalten welche Features bis wann realisiert werden sollten.

Phase 1: Simple but amazing!

Es können Szenen/Interobjects(evtl Events) in der Datenbank gespeichert werden.

Szene wird dargestellt, Background, Playerkuh, Interobjects.

Kuh kann durch Mausklick bewegt werden. Klick und dann bewegt sich die Kuh dahin.

InterObjects können angeklickt werden. Die Kuh bewegt sich dann zum Object, Event wird ausgelöst.

InterObjects haben verschiedene Zustände und wechseln. Gras kann z.b. 2 mal angeknabbert werden, zustand 1: gras lang, triggert Wechsel auf Zustand 2. Zustand 2: Gras kürzer, triggert löschen. Oder zustand 3 wos dann ganz kurz ist und kein Triggerevent mehr hat.

Gatter: Zustand 1: zu, kein Trigger Event. Zustand 2: auf, TriggerEvent: SwitchToSceneX. („Cutscene“ Pics gleich mit rein? Macht Sinn, da es sehr tüdelig ist sowas später reinzudoktorn.

So geht’s dann von Szene zu Szene, die Folgescene ist jeweils in Objekt gespeichert. Dann könnte jedes ExitObject nur einmal benutzt werden, da es immer wieder zur gleichen Szene führt. Vielleicht kann man das auch anders regeln.

Grafiken etc sind erstma völlig egal.

Scriptsprache, prüf ich mal die Optionen.

Denkbare Features für die Zukunft:

Kuh kann ausbrechen, z.b. 3x gegen den Zaun stoßen, Zaun kaputt, Kuh entkommt und flüchtet über die Straße. Hier könnte ein Minigame a la Frogger eingebaut werden. Den Autos ausweichen und so