

Bericht – Game Development – WS 04

Fantasy Burgspiel – Martin Welz¹

Idee :

Ein kurzes Spiel um sich in das Gästebuch einer Fantasy-homepage eintragen zu können. Ich lege weniger Wert auf den Spielspaß da nur ein- bis zweimaliges Spielen zu erwarten ist.

Hauptsächlich geht es bei diesem textbasierten Rollenspiel um die Verwendung von Soundeffekten und animierten Fotos und soll den Spieler in die Ordensstruktur einführen und einige Charaktere bekannt machen.

Plot :

Der Spieler soll einem Ritterorden einen Gefallen erweisen und sich als Freund des Ordens beweisen. Dies macht er durch das Überbringen einer Nachricht an den Kanzler des Ordens. Um das Passwort für den Zugang zum Schloß zu erhalten, muß er vorher anderen Charakteren kleine Gefallen erweisen.



Technik/Umsetzung :

Handgezeichnete Grafiken wurden eingescannt und die weißen Hintergründe aller Flächen wurden entfernt. Als Software kam hier Fireworks MX zum Einsatz. Besonders arbeitsaufwendig waren hier die Nachkorrekturen in den Flächen. Durch den schwachen Kontrast der Bleistiftzeichnung (s.o.) gab es viele Reste in den

¹ Martin Welz - s690754 - sortan@gmx.de - letzte Änderung: 7.02.2005

Flächen, die per Hand beseitigt werden mussten. Der Einsatz von Werkzeugen wie dem Zauberstab scheiterten an dem zu geringen Kontrast des Originals. Die freigestellten Flächen wurden mit Texturen versehen. Bei der Auswahl der Farben wurde der vorher erstellte Farbguide berücksichtigt.



Diese Farben stammen aus dem Wappen der Fantasygruppe und sollen durch ihre häufige Verwendung, auch innerhalb der Homepage, zu einem stimmigen Design führen.



Die Bearbeitung der Grafiken erfolgte mit Fireworks MX und IrfanView 3.92d. Die ausführbare Version des Projektes mit Flash MX => kompatibel zum Flashplayer 6 in einer Auflösung von 800 x 600 Pixeln. Eine Soundkarte ist notwendig.

Sounds :

Die Soundentwicklung scheiterte an dem defektem Mikrofoneingang meiner Soundkarte, sie wird in einer späteren Version folgen. Angedacht ist hier die Verwendung der Originalstimmen der Mitglieder der Fantasygruppe. Das erhöht den Wiedererkennungswert, neben den eingescannten Fotos.

Besondere Probleme :

Besonders problematisch war der Entwurf und die Weiterbearbeitung der Grafiken. Durch die endlose Nachbearbeitung wurde der Zeitrahmen des Projektes (1 Mitarbeiter) vollständig gesprengt. Dies war in diesem Maß nicht vorhersehbar, hätte aber bei der Planung durch den Einbau von Pufferzeiten in ihrer Auswirkung vermindert werden können.