

# Fall JKL

## Students

Lisa Balve, Matrikelnummer: [REDACTED]  
(E-Mail: Lisa.Balve@hsrw.org)

Kristina Hülshoff, Matrikelnummer: [REDACTED]  
(E-Mail: Kristina.Hülshoff@hsrw.org)

Janna Wegner, Matrikelnummer: [REDACTED]  
(E-Mail: Janna-Helen.Wegner@hsrw.org)

## Leitung

Prof Dr.-Ing. Ido Iurgel



## Überblick

Wir wollten ein Spiel zeigen, welches wie eine Art Steckbrief für uns fungiert und im simplen Point&Click Stil gehalten ist. Es ist möglich, Gegenstände anzuklicken und dadurch mehr über uns zu erfahren. Es ist ein Detektivspiel, in dem eine bestimmte Anzahl an Gegenständen gefunden werden muss, um weiterzukommen. Wenn die Detektivin einen Gegenstand gefunden hat, wird dieser in ihrem Notizbuch vermerkt (Abbildung 1).

## Verwandte Systeme

Wir haben als Genre eine Mischung aus Point&Click und Wimmelbild gewählt. Es wurde sich nicht an ein spezielles Spiel orientiert.

## Umsetzung

Zuerst hat jede von uns, ihr eigenes Zimmer grob gestaltet und diese wurden digital umgesetzt, damit alles im gleichen Comic-Stil gehalten ist. Mit Platzhaltern wurde das Grundgerüst des Spieles erstellt und jeder arbeitete an dem Code. Zuerst wurde ausprobiert, wie man am besten die Gegenstände auffinden und anklicken kann. Nach verschiedenen Methoden war sich die Gruppe einig und jeder verwendete dieses Verfahren für sein eigenes Zimmer. Bei Problemen oder Ideen, haben wir uns immer als Gruppe zusammen gesetzt und versucht diese gemeinsam zu lösen.

## Programmierung

Eine große Herausforderung für uns war der Taschenlampeneffekt (Abbildung 2). Nach eigenen Versuchen, verwendeten wir das Skript von Daniel Shiffmann [1] und wandelten dieses für uns ab. Es ist möglich, aufgrund verschiedener Monitoreinstellungen, die Helligkeit im Spiel zu verändern bzw. anzupassen.

## Gestaltung

Das Spiel wurde in 2D gehalten, denn dies ist ein typisches Stilmittel für Wimmelbild-Spiele. Außerdem lassen sich die Räume gut in 2D Abbildungen darstellen. Das Menü ist durch die Gestaltung sehr einfach zu verstehen, denn farbige Zettel weisen auf die Menüunterschiede hin.

## Diskussion

Unser Spiel funktioniert im Endeffekt, so wie wir es wollten. Alles Geplante wurde eingebracht und funktioniert. Wir sind der Meinung, dass man durch unser Spiel ein gutes Bild von uns bekommen kann. Die Performance ist Verbesserungswürdig und auch die Strukturierung ist etwas durcheinander. Man hätte es vorher besser einteilen können, damit ein klarer Durchblick entsteht.

## Verweise

[1] DANIEL SHIFFMANN  
<http://www.learningprocessing.com> (Stand: 21.12.2015)  
<http://learningprocessing.dreamhosters.com/examples/chapter-15/example-15-9/>

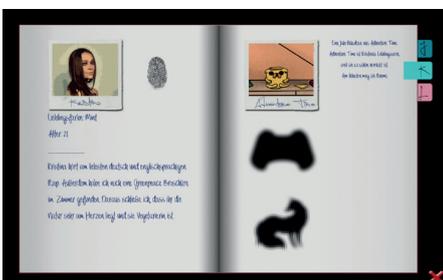


Abbildung 1: Notizbuch

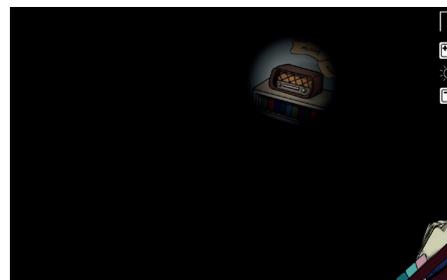


Abbildung 2: Taschenlampe