IDPA

THE ARTIST‘S TOMB

FADRI COLLET & ADRIANA DE MATOS

[1]

INHALTSVERZEICHNIS

1 VORWORT S. 4

2 EINLEITUNG S. 4

3 ABSTRAKT S. 5

4 HAUPTTEIL S.6

4.1 CHARAKTER S.6

4.2 STORY S.11

4.3 SOUNDTRACK S.11

5 PRODUKTION DES SPIELES S.12

5.1 RPG MAKER MZ S.12

5.1 MAP - KARTE S.12

5.1.2 TILESETS S.13

5.2 CHARACTER PIXEL ART S.15

5.2.1 ZEICHNEN DER SPRITES S.15

5.3 EVENTS S.16

5.4 PLUGINS S.18

5.5 GAMEPLAY S.18

5.5.1 PUZZLE MINISPIELE S.18

5.6 AUFNAHME VON SOUNDEFFEKTEN S.21

5.6.1 AUDACITY S.21

5.6.2 EIGENE AUFNAHME S.21

6 SCHLUSSWORT S.22

6.1 PERSÖNLICHE ERKENTNISSE S.22

VORWORT

Als wir die Themen zur IDPA bekommen haben, machten wir uns einige Gedanken, wie wir das Ganze um setzen könnten. Bei diesem Thema gibt es viele Möglichkeiten der Umsetzung und viele verschiedene Wege, die man gehen kann. Nach einiger Zeit und ersten Überlegungen zur möglichen Umsetzung, sind wir dann auf die Idee eines eigenen Videospieles gekommen. Dies deshalb, weil wir beide in unserer Freizeit viel Zeit damit verbringen und es etwas ist, das uns fasziniert. Für das Thema Täuschung- Manipulation hat dies auch gepasst, um unsere Ideen einzubringen.
Etwas, was uns fast dazu gehindert hätte, war die Erkenntnis, dass wir beide nicht viele Programmierkenntnisse haben. Jedoch wussten wir von einem Programm, das uns auch ohne Programmierkenntnisse unterstützen würde ein Videospiel zu entwickeln. Damit war die grösste Hürde genommen und somit haben wir das Spielprojekt gewählt. Nun konnten wir das Ganze als Projekt in Erwägung ziehen. Als wir dann weitergeschaut haben, kamen uns immer mehr Ideen und die Grundidee hat sich schnell in das weiterentwickelt, was wir in dieser Dokumentation vorstellen werden.
Ausserdem wollen wir uns an dieser Stelle noch bei unserem Coach Roland bedanken. Er hat uns während des Projektes unterstützt und es ermöglicht das Spiel auf die IDPA Webseite zu stellen, damit es für alle zugänglich ist.

EINLEITUNG

Eine Leiche liegt vor dir. Dein Blick wandert zu den Personen, die neben dir stehen. Genau wie du, lassen die anderen ihre Blicke von Person zu Person wandern.
«Einer von euch ist der Mörder.»
Allen ist dies bewusst, jedoch will das niemand wahrhaben. Ihr müsst nun herausfinden, wer von euch diesen Mord begangen hat. Leider wird dies nicht so einfach wie es scheint. Zwar sind überall Hinweise verstreut…aber ob diese die WAHRHEIT sagen oder ob diese nur zur TÄUSCHUNG dienen?

Dies war unsere Idee für unsere IDPA, wir wollten ein Murder Mystery machen, bei dem die Hinweise nicht unbedingt hilfreich sind. Vielleicht schon vielleicht auch nicht. Wie man diese Hinweise verwendet, ist jedem selbst überlassen. Schlussendlich sollte die Wahrheit hervortreten.

Wie aber der ganze Prozess dieser Arbeit verlief, wird in dieser schriftlichen Arbeit dargestellt und genauer erläutert. Alle Bestandteile, die für ein Videospiel wichtig sind, wie alles wie ein Puzzlestück zusammenfällt und das finale Produkt zum Vorschein kommt.

ABSTRAKT

Was ist alles nötig um ein vollständiges Videospiel zu kreieren? Welche Arbeiten müssen dafür gemacht werden?

In der folgenden Dokumentation werden wir den Ablauf und Aufbau unseres Videospiels beschreiben. Wir werden beschreiben, wie wir den ganzen Prozess empfunden haben. Wo unsere Probleme lagen und wo wir Durchbrüche hatten. Wie die Erfahrung war, ein komplettes Videospiel zu programmieren und was die Hürden während des Projektes waren.

Zu jedem einzelnen Charakter wird die Idee hinter diesem erläutert. Auch wie die Herangehensweise beim Soundtrack war und worauf geachtet wurde. Ausserdem werfen wir einen Blick auf das Programm, das wir genutzt haben, um das Spiel zu programmieren und erklären, wie dieses funktioniert.

HAUPTTEIL

Der erste Schritt war, ein Mindmap zu erstellen mit einem groben Plan von der gesamten Geschichte und einzelnen Ideen, die wir in das Spiel einbauen wollten. Dabei haben wir die Arbeit nach unseren Stärken und Kompetenzen aufgeteilt.
Die Aufteilung sieht wie folgt aus:

Adriana: Story, Charaktere/Artwork, Soundtrack

Fadri: Programmieren, Pixel Art von den Charakteren, Soundeffekte

CHARAKTER

Durch das Mindmap, das wir erstellt haben, konnten wir die Charaktere grob identifizieren. Der nächste Schritt war die Auswahl der Namen. Wir haben alle potenziellen Namen auf ein Word Dokument geschrieben und dann per Los einen Namen ausgewählt.
Als wir die Namen hatten, habe ich mich an die Designs der Charaktere gewagt. Als erstes habe ich für alle Charaktere ein Moodboard erstellt, das mir helfen sollte, eine gewisse Ästhetik für die Charaktere zu bekommen.

[4]

ELIZA

Eliza ist unsere Protagonistin. Sie sollte selbstbewusst und mutig wirken. Von Anfang an wusste ich, dass ich ihr ein Design geben wollte mit einigen Brauntönen. Das Rot von den Strumpfhosen sollte sich von ihrem Design ein wenig abheben, jedoch trotzdem noch zu den anderen Farben passen.

[1]

[2]

[1]

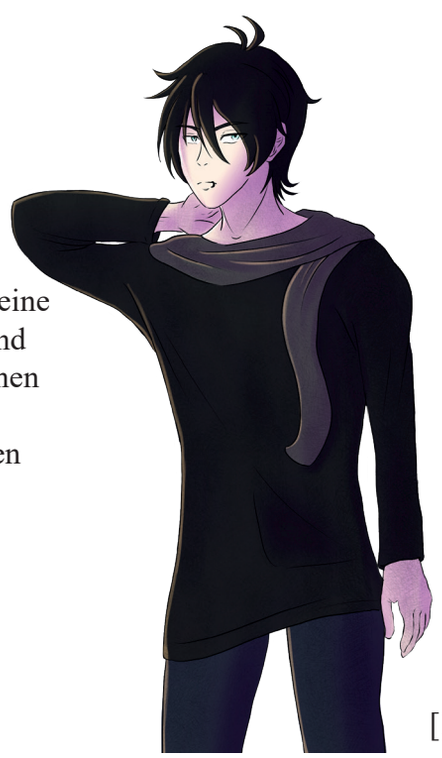
ALLISON

Sie sollte verrückt und panisch wirken. Jemand, bei dem man sofort Suspekt hat. Vom Charakter her ist sie jemand, die niemandem vertraut, ausser sich selber. Sie mag schwierige Situationen nicht und sucht immer einen einfachen Weg aus einer kniffligen Situation.
Er soll ein Charakter sein, bei dem sich der Spieler ebenfalls wohl füllen sollte.

[3]

AXEL

Mysteriös, so sollte er erscheinen. Nebst Eliza übernimmt er ebenfalls eine Anführerposition. Schliesslich ist er einer von den einzigen, der während der ganzen Geschichte mit der Leiche und dem komischen Museum einen kühlen Kopf behält.
Er soll ein Charakter sein, bei dem sich der Spieler ebenfalls wohl füllen sollte.



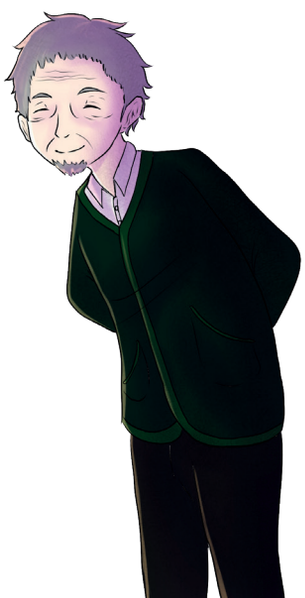
[1]

[3]

EVIE

Ihr Design war mir von Anfang an klar. Ganz eine normale Museumsmitarbeiterin. Daher konnte ich nicht wirklich was Grosses mit ihrem Outfit anstellen. Von den Haaren her bin ich auch ganz schlicht geblieben.

[1] [3]



ARCHIBALD

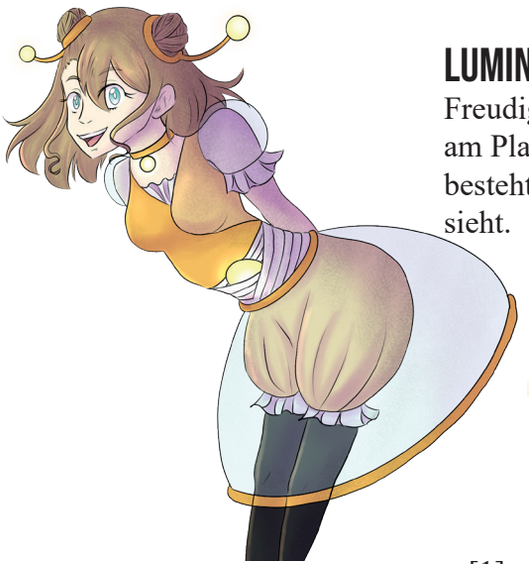
Bei ihm hatte ich nicht so grosse Hintergedanken. Er sollte der freundliche und nette, alte Herr von gegenüber sein. Als der Älteste von der ganzen Gruppe versucht er den Jüngsten (Ian) von den Grausamkeiten zu beschützen und zu verhindern, dass er von den ganzen Geschehnissen traumatisiert wird.

[3] [1]

IAN

Das Kind, das in dieses ganze Fiasko mitreingezogen wurde, ohne genau zu wissen, wie gravierend die gesamte Situation ist. Das war die Idee hinter Ian. Er ist ein typischer, kleiner Junge, der von seiner Mutter aus ins Museum geschleppt worden ist, obwohl er lieber Zuhause geblieben wäre und dort gespielt hätte.

[1] [3]



LUMINA

Freudig und eine strahlende Persönlichkeit. Jedoch ist ihre Freude oft fehl am Platz, schliesslich gehört sie zu den Kunstwerken. Ihr Rock besteht aus Glas und soll die Glaskupel darstellen, die man im Kunstwerk sieht.

[1] [2]

NIM

Anfangs hatte Nim eigentlich einen älteren Mann darstellen sollen. Das Design der Statue war aber das Gleiche. Jedoch als ich die Statue näher betrachtete, fiel mir die Geschichte und Bedeutung vom Werk ein. So wurde Nim von einem älteren Herrn zu einem Kind. Ebenfalls wollte ich Nims Geschlecht unbekannt lassen. Im Englischen funktioniert das ja gut, da ich für Nim immer das Pronom «They» benutzen kann. Nim selber sollte die Unschuld eines Kindes darstellen, das aber nie geboren wurde.

[3] [1]

VANITAS

Wie sein Name bereits sagt, basiert er und sein Kunstwerk an Vanitas Stillleben. Daher wollte ich bei seinem Outfit viele Kleinigkeiten einbauen, die typisch für diesen Kunststil ist. Kerzen, Uhren, Sanduhren, Schädel, die typischen Sachen. Seine abgetrennte Hand und sein fehlendes Auge, sollten die Vergänglichkeit des menschlichen Körpers darstellen.

[1] [3]

[1]

H.E.R.

Das letzte Kunstwerk von Liraz. Verbirgt sich hinter ihr mehr als das, wonach es am Anfang ausgesehen hat? Obwohl sie die Jüngste von den Werken ist, ist sie die, die Leiterposition bei den Kunstwerken einnimmt. Ihre Geschichte soll die Vergangenheit des Künstlers erklären und auch seinen mysteriösen Tod erklären.

[3]

LIRAZ

Bekannt als der verstorbene, unbekannte Künstler, wird seine Geschichte anhand seiner Kunstwerke erzählt. Liraz ist nur sein Künstlername, seinen richtigen Namen kennt niemand. Als Künstler steht er natürlicherweise sehr nah zu seinen Kunstwerken. Als er diese zum ersten Mal in menschlicher Gestalt sah, war er zuerst sehr erschrocken. Obwohl seine Werke ihm erlaubt hatten zu gehen, weigerte er sich und blieb dort. Für die Zeit, in der er sich dort befand, malte er H.E.R.

STORY

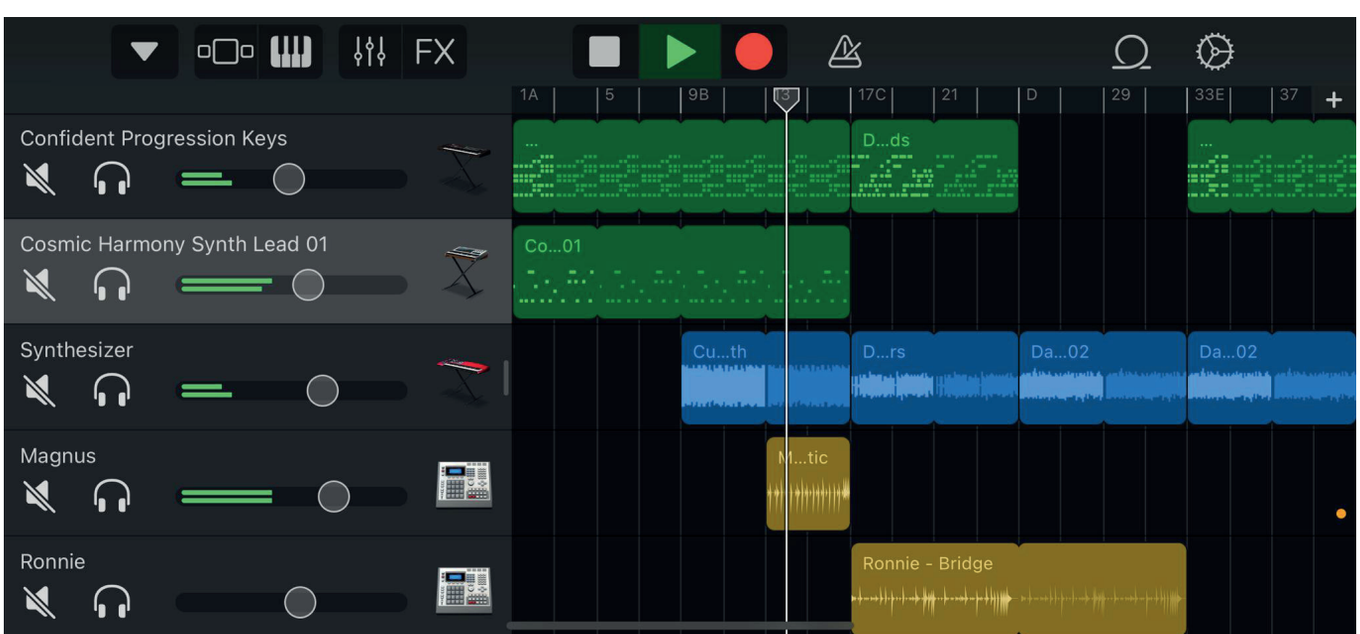
Wir haben die Story im groben ein wenig zusammen vorgeplant mit einem Mindmap und einem Zeitstrahl. Ich bin jedoch eigentlich sehr spontan beim schreiben der Geschichte. Wenn ich mir überlegen muss wo was und wann was passieren soll kann ich das nicht beantworten. Während dem schreiben fallen mir die besten Ideen ein. Weil wenn ich am Schreiben bin, bin ich in der Geschichte drin. So kann ich viel besser einschätzen wie die verschiedenen Charaktere reagieren würden und wie sie miteinander interagieren würden. Ebenfalls sind mir so auch einige Plotpoints eingefallen.

Den Text habe ich als Skript geschrieben, da ich gefunden habe, dass das für Fadri am einfachsten ist. So muss er den Dialog nicht im Text suchen gehen, sondern kann den Dialog kopieren und einfügen.
Den Mörder haben wir schon ganz am Anfang bestimmt, denn so konnte ich die Geschichte so schreiben, dass er nicht direkt als Mörder ertappt wird aber dass er auch kleine Indizien gibt.

SOUNDTRACK

Spontanität war auch der Oberbegriff beim erstellen des Sountracks. Ich hatte eigentlich keine grossen Pläne. Die einzigen Angaben die ganz sicher waren, waren die Soundtracks zu den Portraits. Diese habe ich auch dementsprechend nach ihnen benannt.
Da ich bereits schon einige Spiele mit dieser Thematik gespielt habe, konnte ich die Atmosphäre der Lieder, ähnliche an diese halten. Ebenfalls habe ich auch ein Spiel gespielt, dass das gleiche Musikprogramm verwendet.

Meine Vorgehensweise war meistens immer zuerst die Loop Bibliothek zu durchstöbern und wenn ich eine Loop finde der mir besonders gefällt und mir sofort eine Idee gibt, einen Soundtrack mit diesem zu erstellen. Dies führte aber oft dazu, dass ich viele unbeendete Songs hatte.
Da ich bei den Kunstwerken eine konkretere Idee hatte, habe ich dort eher nach Instrumenten und danach nach einem passenden Loop gesucht.



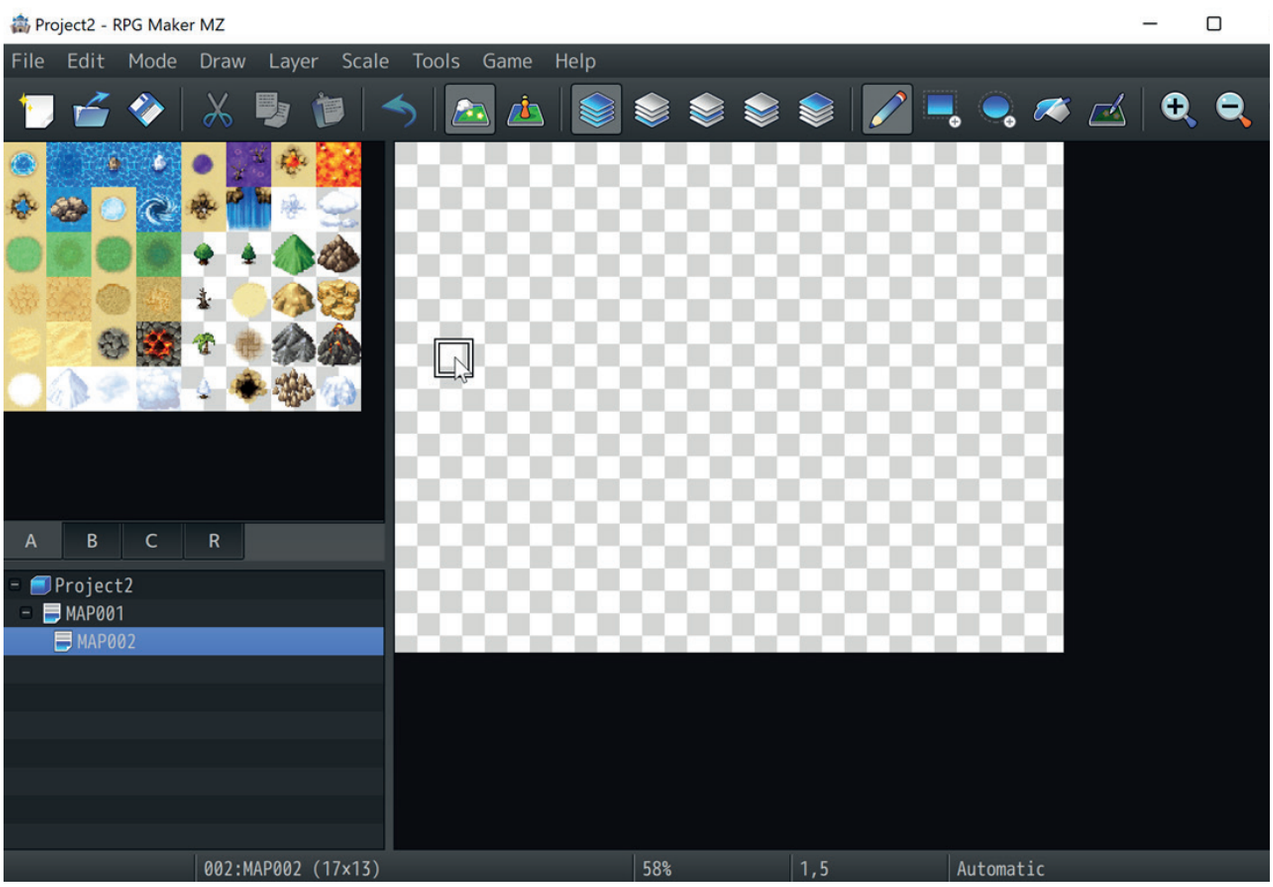
[11]

RPG MAKER

Bei RPG Maker handelt es sich um eine Reihe von Programmen, die schon seit 1997 erschienen. RPG heisst: Role Playing Game – Rollenspiel. Jedes paar Jahre erschient eine neue Version des Programmes mit überarbeitetem System und Neuerungen. Bis heute sind schon 8 verschiedene Versionen von RPG Maker gemacht worden. Wir haben uns für die neueste Version, „RPG Maker MZ“ entschieden.
Die Grundidee dieses Programmes ist es, einen einfachen Einstieg in das Programmieren zu geben. Eine Plattform, für Leute, die ihre Ideen umsetzen möchten, das Programmieren jedoch nicht beherrschen.

MAP - KARTE

Im folgenden Teil werde ich genauer auf das Programm eingehen und einzelne Elemente vorstellen.
Map ist das erste, dass man sieht ,wenn man das Programm öffnet. Es ist die Grundlage auf der alles andere aufgebaut wird.



[8]

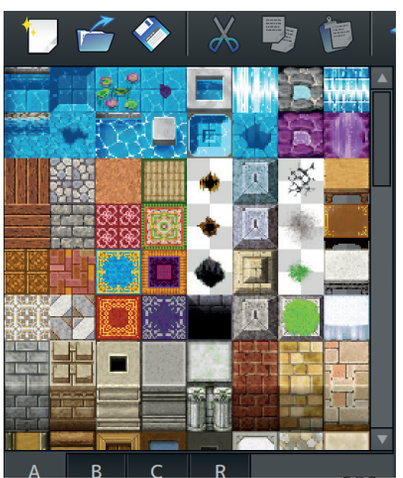
Sie selbst lässt sich auch in verschiedenen Weisen einstellen. Es gibt Optionen um verschiedene Aspekte zu ändern wie z.B die Grösse, Die Musik:

Sie ist in einem Raster mit Quadraten aufgebaut, auf denen dann das Design des Levels dargestellt wird und wo man die einzelnen Figuren platzieren kann, wobei 1 Quadrat eine Zelle darstellt.

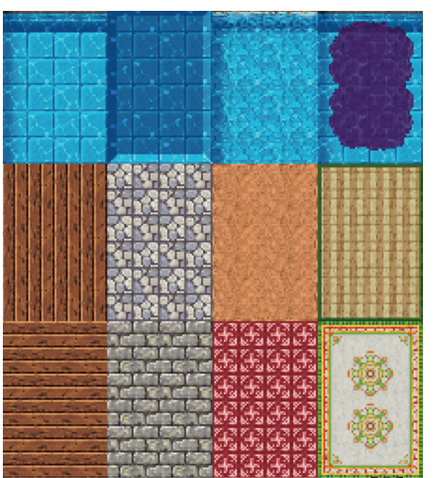
TILESETS

Teilsets sind die einzelne Zeichnungen für die Karte. Es sind die Bilder, die aufgezeichnet werden um anschliessend im Programm auf die Welt gesetzt zu werden. Diese Zeichnungen müssen einem genauen Raster folgen, damit sie auf dem Raster des Levels passen.
Bei den Teilsets gibt es verschiedene Grössen aber sie alle funktionieren nach dem gleichen Rasterprinzip. Es gibt jedoch 2 verschiedene Arten von ihnen.

Es gibt Teilsets, die dafür dienen, den Boden , Wände und Decken des Levels zu machen. Diese unterscheiden sich von den regulären Teilsets, da sie anders aufgebaut sind damit beliebig grosse
Flächen gezeichnet werden können. Sie werden so aufgezeichnet:



[8]


[8]

Im Vergleich dazu sehen die Normalen so aus:

[9]

[9]

Die Normalen funktionieren blockweise, damit sie in einer genauen Positionen gelegt werden können, während die Böden beliebig gestreckt werden können.

[9]

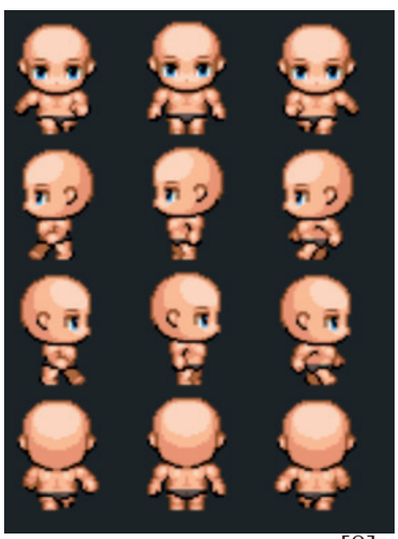
[9]

CHARACTER PIXEL ART

Das sind die Figuren, die in den Maps rumlaufen. Diese können selbst gezeichnet werde. Im Programm kann man sich ein Template für die Figuren machen auf der man danach seine eigene Figur abzeichnen kann.

ZEICHNEN DER SPRITES

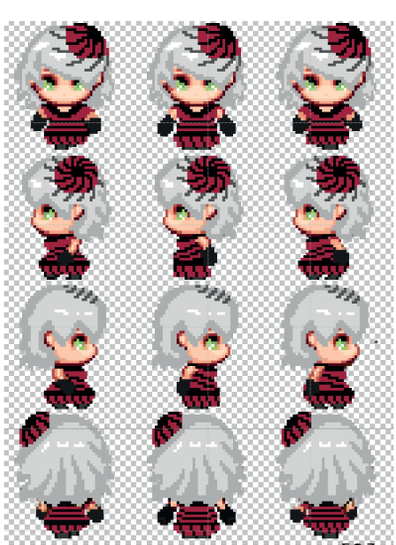
Für das Zeichnen habe ich die Vorlagen für das Spiel genommen, um eine Grundlage zu haben, in welchem Format die Figuren etwa sein sollte. Dann habe ich diese Vorlage auf Photoshop genommen und das Ganze in einen Raster gesetzt, um die Pixelgrafik zu bekommen. Danach habe ich die Vorlage zur Seite genommen, die Adriana gezeichnet hat, damit die Farben und das Design der Figuren übereinstimmen.


[8]

[1]

[3]

Danach habe ich in verschiedenen Schritten das Gesicht, Haare und Kleidung an die Figur gezeichnet. Das Ganze wiederholte ich dann für alle Seiten bei den Charakteren, die man laufen sieht. Das heisst, dass die Figur total von 12 Seiten gezeichnet werden musste, um die Laufanimation zu erzielen. Bei den Charakteren, die nicht rumlaufen, konnte ein wenig Arbeit eingespart werden, da sie nur von einer einzigen Seite gezeichnet werden mussten.

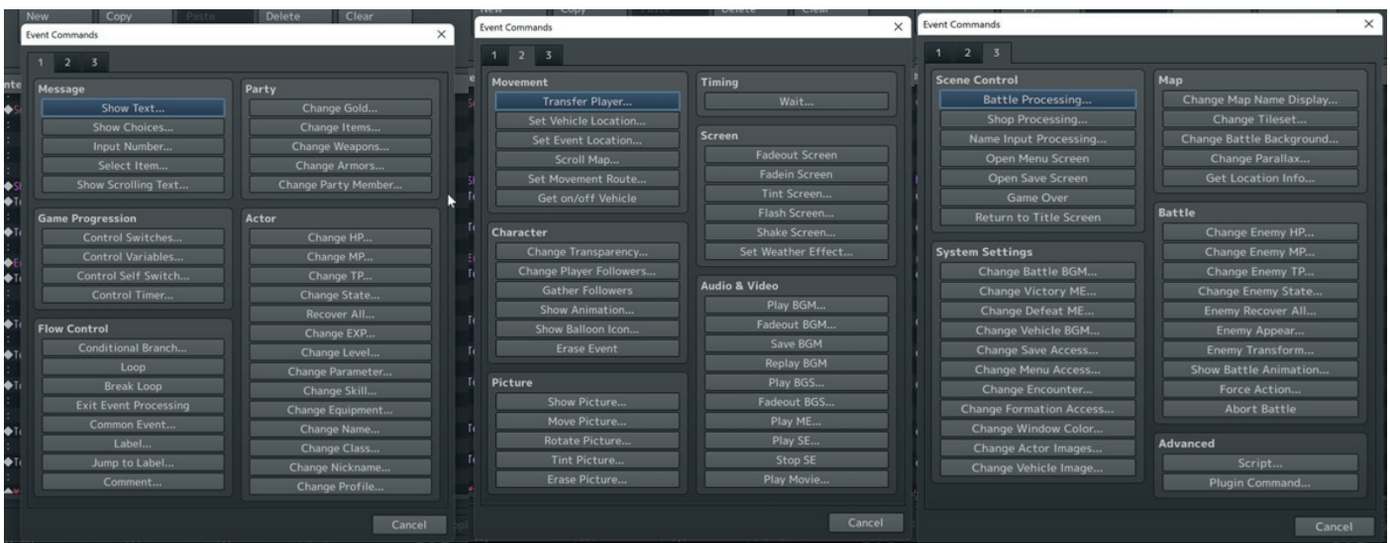

[3]

[3]

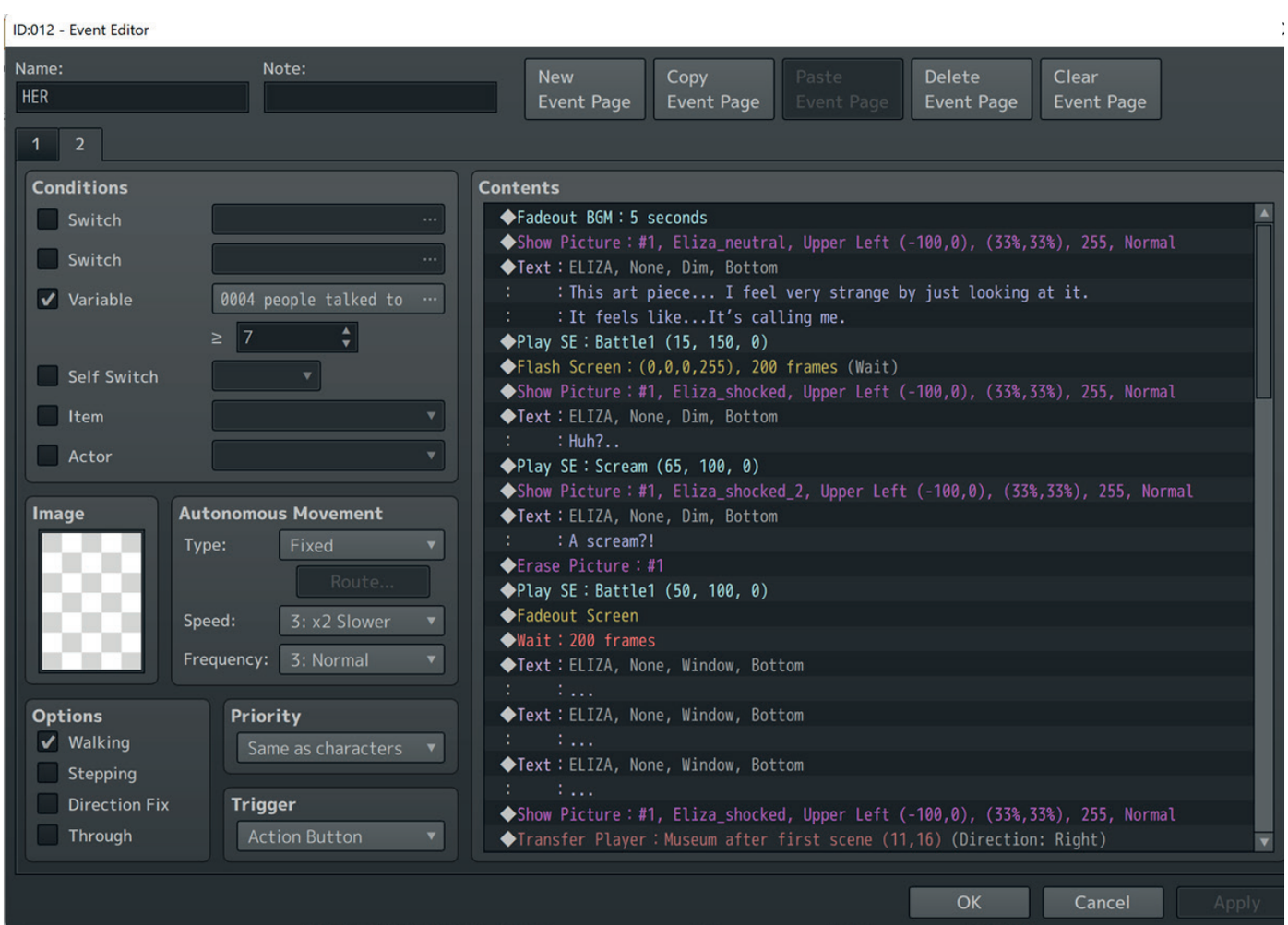
[3]

EVENTS

Events ist der wichtigste Teil des Programmes und übernimmt die Aufgabe des Programmierens. Ausserdem ist es die Sache, die die meiste Zeit in Anspruch genommen hat um das Ganze zu verstehen und umzusetzen. Auch wenn es am Anfang recht leicht wirkt, wird es kompliziert, wenn man genaue Vorstellungen hat, die man verwirklichen will.
Wenn man die Events öffnet, bekommt man die ganzen Optionen, die einem zur Verfügung stehen. Diese bestehen aus einfachen Sachen, wie z.B einen Character laufen lassen oder ihm Dialoge zu geben, bis hin zu schwierigeren Sachen, die einem ermöglichen, komplexe Aufgaben zu lösen.



[9] [9] [9]



[9]

Hier sieht man wie die ganzen Events aufgebaut sind. Wenn man auf ein Quadrat auf der Map klickt, öffnet es so ein Fenster. Auf diesem Fenster kann man dann alle verschiedenen Befehle geben. Auf der linken Seite zum Beispiel kann man angeben, welche Konditionen vorhanden sein müssen, damit dieses Event erscheint. Hier bei dem Bild wird das Event erst aktiviert, wenn die Variable 4 ≥ 7 ist. Es ist so eingestellt, dass wenn der Spieler mit einem Charakter auf der Map spricht, die Variable um 1 steigt. Man muss also mit 7 Personen sprechen, um es zu aktivieren.

Switches – Dies sind Schalter, die entweder ein- oder ausgeschaltet werden können, um einfache zusammenhängende Events zu machen. Sie wirken sich auf alle Events auf der Maps aus.

Self Switches – Schalter die nur in einem Event selbst funktionieren.

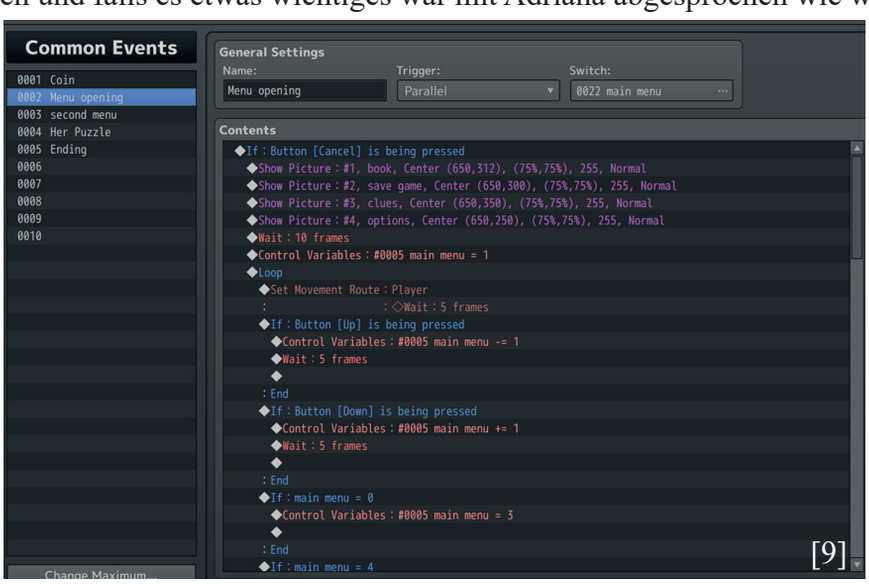
Item / Actor – Definiert, dass das Event erst passieren kann, wenn entweder der Charakter oder das Item vorhanden sind. Und im unteren Teil kann man noch einstellen, wie sich das Event im Level verhält. Man kann dem Event ein Bild geben und entscheiden, ob es rumlaufen kann. Man kann einstellen auf welcher Ebene es ist.

Über dem Charakter – dann kann der Spieler und andere Charaktere die rumlaufen unter das Event durch.

Auf der gleichen Ebene - Dann blockiert es den Spieler und man kann nicht vorbei.

Unter dem Spieler – Um Events zu erstellen, die aktiviert werden können, wenn der Spieler darüber geht. Und als letztes kann man einstellen, wie das Event startet. Hier kann man entweder einstellen, dass es automatisch abspielt, wenn man auf eine neue Map kommt und die Konditionen erfüllt. Oder man kann einstellen, dass es erst abspielt, wenn man damit interagiert. Wenn es ein Charakter ist, mit dem man sprechen kann zum Beispiel.

Natürlich ist bei den Events auch sehr viel Dialog der neu dazu kommt. Jedes Objekt und Person das nicht bei der Hauptstory dabei ist braucht zusätzlichen Dialog der geschrieben werden muss. Für diesen habe ich selbst viel geschrieben und falls es etwas wichtiges war mit Adriana abgesprochen wie wir das am besten schreiben sollten.



[9]

Common Events sind Spezielle Events die über das ganze Spiel hinweg einsetzbar sind. Hier zum Beispiel das Öffnen des Optionsmenus während des Spielens.
Bei den Optionen lässt sich ausserdem viele Technische Sachen des Spieles ändern. Ausserdem sind hier auch alle Soundeffekte und Musik zu finden.

Bei den Optionen lassen sich ausserdem viele technische Sachen des Spieles ändern. Hier sind auch alle Soundeffekte und Musik zu finden, die man auf die verschiedenen Aktionen einstellen kann.

PLUGINS

Bei Plugins handelt es sich um Erweiterungen für das Programm. Diese können es ermöglichen, verschiedene Sachen zu ändern, die das Programm sonst nicht könnte. Plugins, die wir für das Spiel benutzt haben, ermöglichen uns den Titelbildschirm selber mit eigenen Zeichnungen und Optionen zu gestalten. Ein weiteres Plugin, das wir benutzt haben ist eines, das die Option freischaltet verschiedene Lichter in das Spiel einz bringen. Somit war es möglich das Puzzle von Lumina mit der Taschenlampe zu machen.

GAMEPLAY

Etwas, dass man sich natürlich immer fragen kann, ist wie sich das Ganze am Schluss dann spielt. Es sollte das Thema reflektieren, das wir uns am Anfang gesetzt haben aber das Ganze sollte auch unterhaltsam dargestellt werden, damit es interessant ist und man das Ganze bis zum Ende spielt. Daher sollte das Gameplay abwechslungsreich sein und den Spieler überraschen.
Da wir das so gut wie möglich zeigen wollten, haben wir uns entschieden, verschiedene Segmente in das Spiel einzubeziehen in denen der Spieler verschiedene Rätsel lösen muss. Jeder der Kunstwerke hat sein eigenes Thema und in diesem Thema haben wir die Puzzles so gestellt, dass sie das Ganze miteinbeziehen.

Nim, der ein ruhiger Charakter ist, ist so dargestellt, dass das Puzzle auch einfach zu verstehen ist und seinem Kunstwerk, das eine Statue ist, reflektiert.

Bei Lumina, die eine fröhliche und leuchtende Persönlichkeit ist, haben wir Puzzles, die das auch so wiedergeben. Sie sind alle ein wenig schräger als die anderen und Licht spielt bei ihr eine grosse Rolle.

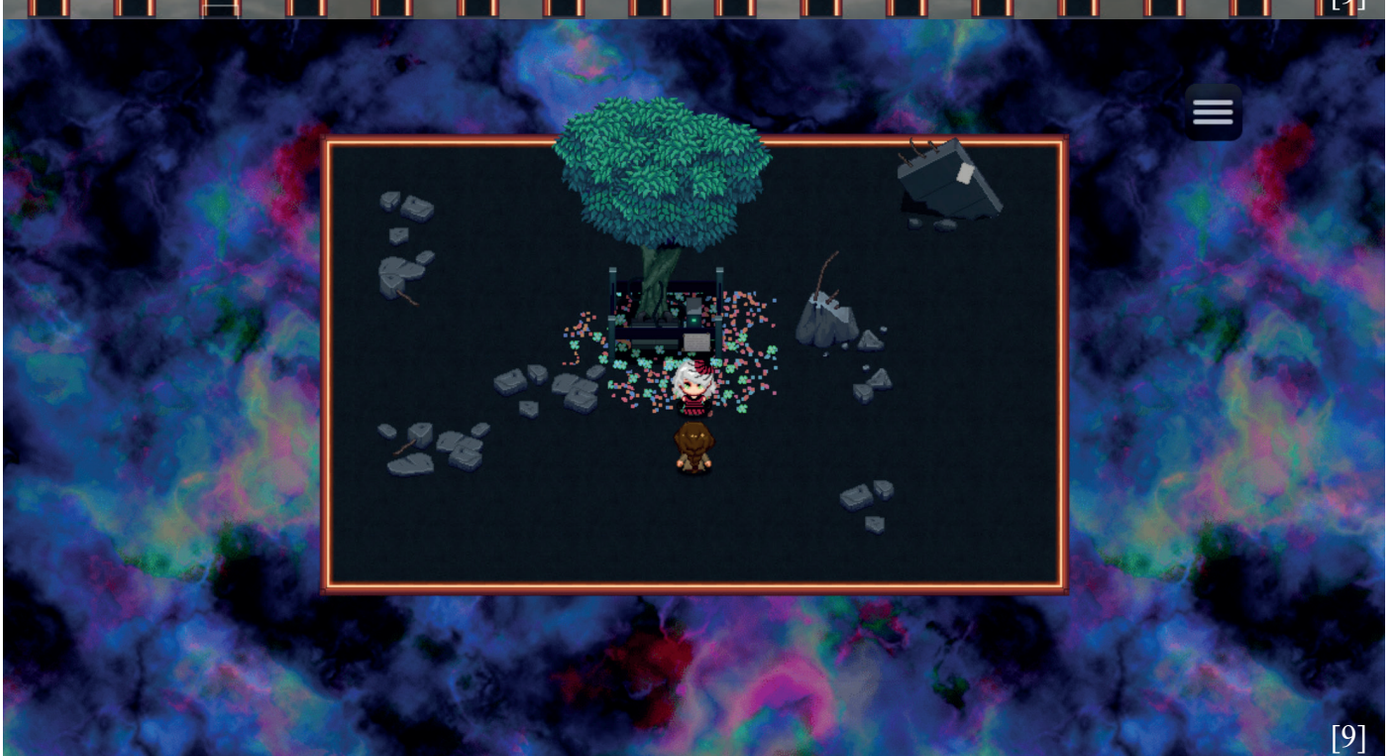
Für Vanitas haben wir uns an sein Thema von Zeit für seine Puzzles gerichtet.

Bei HER war es am schwierigsten ein Thema zu finden, da ihr Charakter sehr komplex ist. Daher haben wir entschieden, ihr Puzzle so darzustellen, dass es den Spieler ein wenig verwirrt und möglicherweise nicht viel Sinn ergibt, wenn man die ganze Geschichte hinter Ihrer Geschichte kennt.

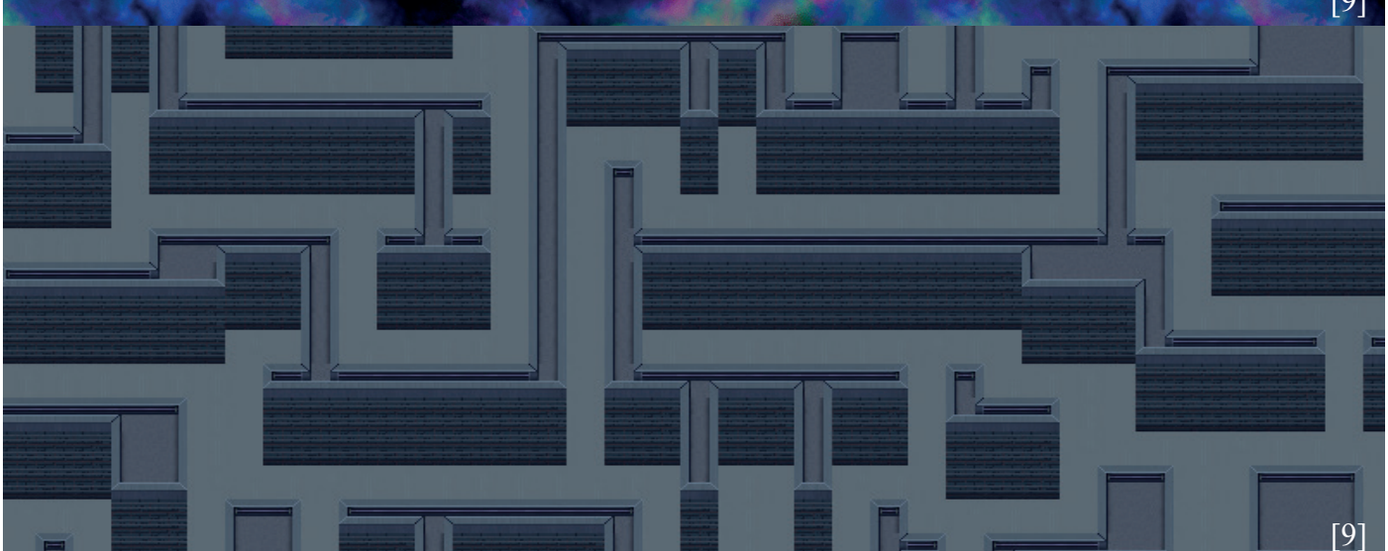
PUZZLE MINISPIELE

Als wir gegen Ende des Projektes einen Blick darauf geworfen haben und uns überlegt haben, wie wir das Ganze an der Ausstellung vorstellen wollen, ist uns eine Idee gekommen. Wir wollten das Spiel so darstellen, dass man es vor Ort spielen kann. Das Problem dabei ist aber, dass man einige Zeit haben muss, um sich auf das Spiel zu konzentrieren und es durchzuspielen. Bei der Ausstellung wird man das wahrscheinlich nicht haben und daher haben wir neben der Story eine weitere Spieloption, die Puzzle Minispiele, gestaltet. Dabei handelt es sich um ein Level das unabhängig von der Story zugänglich ist und einzelne Puzzles hat, die man dort ausprobieren kann. So kann man das Spiel auch nur schnell ausprobieren, um einen Einblick zu bekommen.
Das Level selbst haben wir ausserdem auch genutzt, um verschiedene Sachen miteinzubauen, die wir sonst im Projekt nicht gebraucht hätten. So konnten wir einige Puzzles dort einsetzen, die wir sonst verworfen hätten, weil sie nicht zu den Charakteren passten.
Etwas anderes, dass wir auch miteinbezogen haben, ist eine Option in diesem Level bei der man das Aussehen der Charaktere ändern kann. Somit konnten wir auch dort einige Sachen einsetzen, die wir sonst im Spiel nicht brauchen konnten. Ausserdem ist diese Option so implementiert, dass man erst nachdem man ein Puzzle gelöst hat, sein Aussehen ändern kann. Somit lohnt es sich dort Puzzles zu lösen, um diese Option freizuschalten.

[9]



[9]



[9]

AUFNAHME VON SOUNDEFFEKTEN

Überall im Spiel findet man Soundeffekte. Wenn man in den Optionen etwas auswählt, im Spiel rumläuft oder mit verschiedenen Objekten interagiert. In all diesen Fällen muss ein Ton gefunden werden, der dazu passt. Für die Effekte, die es ermöglichen es selbst aufzunehmen, habe ich dies auch gemacht.
Bei einigen Sachen war dies jedoch nicht möglich wie z.B. eine Katze. Das Programm, das ich hierfür benutzt habe, war «Audacity».

AUDACITY

Audacity ist ein gratis open-source Programm, das ermöglicht, Aufnahmen zu machen und diese dann in verschiedenen Formaten zu speichern oder auch zu verändern. Man kann Aufnahmen zuschneiden oder mit verschiedenen Effekten versetzen. Für meine Aufnahmen brauchte ich lediglich die Möglichkeit die Audiodateien zuzuschneiden und in das richtige Format zu speichern.

EIGENEN AUFNAHME

Damit die Aufnahmen so gut wie möglich sind, habe ich das Ganze bei mir zuhause so eingestellt, dass die Effekte auch gut aufgenommen werden konnten. Ich habe meine Mikrophone auf einen Tisch gestellt. So wie auf diesem Bild, das ich von der Aufnahme gemacht habe.
Dann habe ich die verschiedenen Sachen aufgenommen, die ich im Spiel als Soundeffekte wollte. Das erste war ein Buch. Ich habe dann in den Seiten rumgeblättert und das Buch geschlossen und geöffnet, um die Effekte zu bekommen, die ich wollte. Da ich nicht sicher war, welche am besten waren, habe ich verschiedene Grössen von Büchern genommen, um zu sehen, welche am besten funktionieren, um den besten Sound zu bekommen. (Diese Aufnahmen sind im Spiel beim Titelbildschirm beim Auswählen von Optionen vorhanden.)
Dieses Vorgehen habe ich dann mit dem Rest der Sachen vorgenommen. Klopfen von verschiedenen Sachen, laufendes Wasser, Papier schneiden, schreiben usw.

[6] [5]

SCHLUSSWORT

REFLEXION ZUM PROJEKT

Das Projekt so zu realisieren, wie wir uns das vorgestellt hatten, hat sich als sehr schwierig herausgestellt. Trotz des vielen Aufwandes und Ideen, mussten wir immer wieder Kompromisse eingehen, weil wir für einige Sachen entweder keine Zeit war oder einige Ideen bei der Umsetzung als zu schwierig herausstellte. Wir haben das Ganze nicht auf die leichte Schulter genommen, die Arbeit ,die sich daraus resultierte, haben wir um einiges unterschätzt. Die Zeit, die wir schlussendlich in das Projekt investiert haben, war sehr viel höher als anfangs gedacht. Trotzdem hat es uns nicht geärgert, ganz im Gegenteil. Je länger wir am Projekt gearbeitet haben, desto interessanter wurde das Ganze. Mit jedem weiteren Schritt kamen mehr Ideen und zu sehen, wie sich das Ganze bis zum Schluss entwickelte, war spannend.
Viele der Ideen und Erkenntnisse kamen erst als wir mit dem Projekt angefangen hatten und wir sahen, wie sich das Projekt entwickelte. Erst durch das Einsetzen haben wir dann gesehen, dass einige Sachen nicht passten oder doch geändert werden mussten. Dass sich andere Szenen besser eignen würden oder es bessere Wege gibt, um verschiedene Sachen zu erklären und darzustellen.
Das alles hatte jedoch auch seine Nachteile. Mit mehr Ideen kam auch mehr Arbeit, die wir uns schlussendlich gesetzt haben. Wir mussten also gegen Ende viele Sachen abändern oder gar streichen, da es zeitlich nicht mehr drin lag.

Für die Ausstellung haben wir uns auch verschiedene Gedanken gemacht. Da wir unser Spiel so vielen Menschen wie möglich zeigen können, wollten wir nicht nur einen PC hinstellen. Denn dann limitiert man die Interaktionen, die man schon von Anfang an bekommt, da nicht so viele damit spielen können und vielleicht nur zuschauen anstatt es selber zu probieren. Dank unserem Coach Roland hatten wir dann die Möglichkeit unser Spiel auf die IDPA Webseite zu stellen. Von dort konnten wir einen QR-Code erstellen, den wir bei der Ausstellung dann auflegen und die Besucher scannen können, um direkt bei sich auf dem Handy oder Tablet spielen zu können. Das hat natürlich auch den Vorteil, dass man sich dann Zeit für das Spiel nehmen kann wo und wann man will, anstatt dort warten zu müssen.
Neben dem QR-Code wird bei der Ausstellung auch einiges an Anschauungsmaterial der ganzen Arbeit vorgelegt.

PERSÖNLICHE ERKENNTNISSE

In der Gruppe für das Projekt zu arbeiten hat gut geklappt. Wir hatten beide von Anfang an unsere Schwerpunkte, die wir gesetzt haben und konnten so unsere Stärken gut einsetzen und miteinander verbinden. Das hat so gut funktioniert.

Ob das Ganze klappt und die Idee vom Spiel aufgeht, werden wir erst durch die Reaktionen der Menschen sehen, die es an der Ausstellung ausprobieren werden.

LITERATURVERZEICHNIS

Bilder

[1] A. De Matos, Artist, Illustation. [Art]. 2022.
[2] A. De Matos, Artist, Sprites. [Art]. 2022.
[3] F. Collet, Artist, Sprites. [Art]. 2022.
[4] A. De Matos, Fotografie, Bei Adriana Zuhause, 2022.
[5] F. Collet, Fotografie, Bei Fadri Zuhause, 2022.

Programme

Audacity [6]
Procreate [7]
RPG Maker MZ [8]
GarageBand [10]

[6] D. Mazzoni, „Audacity," 23 Dezember 2000. [Online]. Available: https://www.audacity.de/. [Zugriff am 2022].

[7] S. Interactive, „App Store," Savage Interactive, 26 März 2011. [Online]. Available: https://apps.apple.com/ch/app/procreate/id425073498. [Zugriff am 2022].

[8] Degica, „Steam," Degica, 27 August 2020. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/1096900/RPG_Maker_MZ/. [Zugriff am 2022].

[9] F. Collet, Screenshot von RPG Maker MZ, 2022.

[10] Apple, „App Store," Apple, 29 Juni 2018. [Online]. Available: https://apps.apple.com/ch/app/garageband/id408709785. [Zugriff am 2022].

[11] A. D. Matos, Screenshot von GarageBand, 2022.

Inspirationen

Danganronpa: Trigger Happy Havoc [12]
Danganronpa 2: Goodbye Despair [13]
Danganronpa V3: Killing Harmony [14]
Your Turn To Die -Death Game By Majority- [15]
Ib [16]
Wolf Game, Studio Wasabi [17]
Yume Nikki [18]

[12] K. Kodaka, „Steam," Spike Chunsoft, 11 Februar 2010. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/413410/Danganronpa_Trigger_Happy_Havoc/. [Zugriff am 2022].

[13] T. Sugawara, „Steam," Spike Chunsoft, 26 Juli 2012. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/413420/Danganronpa_2_Goodbye_Despair/. [Zugriff am 2022].

[14] S. Sasaki, „Steam,“ Spike Chunsoft, 12 Januar 2017. [Online]. Available: https://danganronpa.fandom.com/wiki/Danganronpa_V3:_Killing_Harmony. [Zugriff am 2022].

[15] Nankidai, „Vgperson,“ Nankidai, 28 August 2017. [Online]. Available: https://vgperson.com/games/yourturntodie.htm. [Zugriff am 2022].

[16] kouri, „Steam,“ kouri, 27 Februar 2012. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/1901370/Ib/. [Zugriff am 2022].

[17] K. Wakayama, „Apple App Store,“ Studio Wasabi, [Online]. Available: https://apps.apple.com/ch/app/%E3%82%8F%E3%81%95%E3%81%B3%E3%82%B2%E3%83%BC%E3%83%A0/id1346472047. [Zugriff am 2022].

[18] Kikiyama, „Steam,“ Kikiyama, 26 Juni 2004. [Online]. Available: https://store.steampowered.com/app/650700/Yume_Nikki/. [Zugriff am 2022].

Plugins

[19] ImaginaryVillain, „Github,“ [Online]. Available: https://github.com/ImaginaryVillain/community_lights. [Zugriff am 2022].

[20] Yanflyengineplugins, „Yanflyengineplugins,“ [Online]. Available: https://yanflyengineplugins.itch.io/utility-pack. [Zugriff am 2022].