

Tales of Fioreno [RPG - Adventuregame]



Modul: Softwareprojekt (Bachelor)

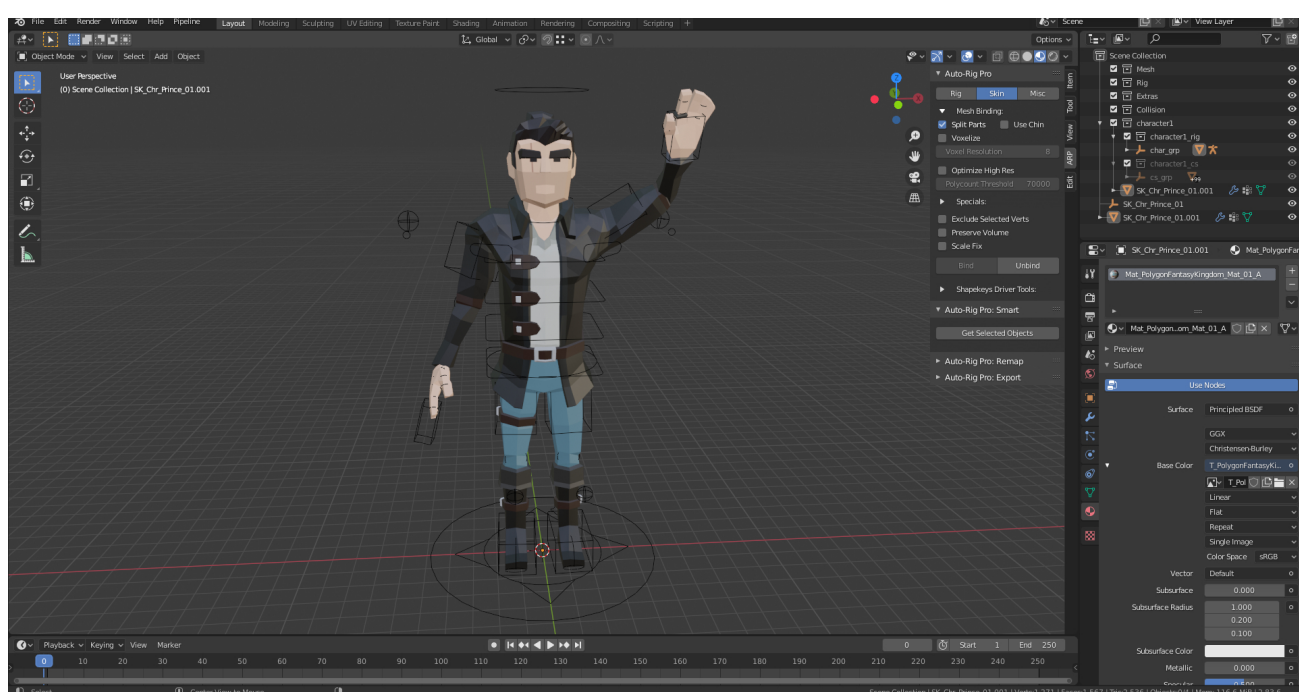
Team: Sebastian Gospodar (MI), Nedzip Dalipovic (MI), Dennis Staudt (PI), Martin Göbel (PI)



Der Protagonist in der Taverne

Problemstellung

- Wie verleiten wir dem Spiel Ausdruck? Wie schreiben wir die Story für das Spiel?
- In welchem Setting soll sich unser Spiel befinden? Welche Charaktere passen dazu?
- Inwiefern lässt sich die Story in das Spiel einbinden und welche Tools eignen sich?
- Welche Spiele-Engine nutzen wir und gibt es spezielle Frameworks?
- Worauf legen wir besonderen Wert und worauf verzichten wir gegebenenfalls?



Anpassen eines Hauptcharakters in Blender

Idee und Konzept (*alternativ: Lösungsansatz*)

- Unsere initiale Story ist aufgebaut nach der typischen Heldengeschichte (auch Monomythos nach James Joyce).
- Um unsere Charaktere authentisch wirken zu lassen haben wir uns entschieden sie anhand der 12 Archetypen von C. G. Jung zu generieren.
- Das Genre ist angelehnt an japanische rundenbasierte RPGs (Role Play Games).
- Setting: Das Geschehen findet in mittelalterlichen Zeiten statt mit fiktiven Elementen.

Technische Umsetzung

Nach der Konzeptionierung der Story wurden zunächst die Räumlichkeiten und die Stadt, in der das Spielgeschehen statt findet erstellt in der *Unreal Engine 4*. Anhand des Storyboards wurden die Orte entworfen und das Design entsprechend angepasst. In *Blender 2.9* wurden diverse Charaktere mit dem Tool *Auto-Rig Pro* mit einem Skelett versehen, um sie mit dem Skelett kompatibel zu machen, welches wir in der *Unreal Engine 4* genutzt haben. Außerdem

wurde das *Super RPG Framework* aus dem Epic Games Store verwendet. Bei der Versionsverwaltung kam der Perforce Client zum Einsatz, mit dessen Hilfe das Team kollaborativ zusammengearbeitet hat. Desweiteren wurde *Photoshop* zum Erstellen von Logo und Hintergrundgrafiken eingesetzt. Die Projektplanung und Dokumentation wurde in *Redmine* durchgeführt, daneben ist zum Informationsaustausch *Slack* und *Zoom* zum Einsatz gekommen.



Der Protagonist in der Schatten-Taverne



Die vier Hauptcharaktere im Kampf

Team

sebastian.gospodar@studmail.w-hs.de
nedzip.dalipovic@studmail.w-hs.de
dennis.staudt@studmail.w-hs.de
martin.goebel@studmail.w-hs.de

Betreuung

Prof. Katja Becker
Fachgebiet: Medien- und Interfacedesign
Dipl.-Ing. Thomas Kollakowsky
Fachgebiet: Computergrafik