

Projektarbeit Medieninformatik

Konzeption und Implementierung einer Plattform für Online-Multiplayer-Rollenspiele in Flash

SpielMeister

Tilman Beer

Betreuer: Dr. Albrecht Schmidt

0. Änderungen seit Zwischenbericht

- Aufteilung in zwei Programme:
 - Editor (Spielgenerierung, Host)
 - Spiel (Charaktergenerierung, Spieler)
- Erstellung einer eigenen Rasse unter Verwendung eines externen Avatar-Bildes
- Host kann nun alle Charakterwerte im Editor einstellen
- Kampf mit Computergegnern
- Kampf mit anderen Spielern
- Erfahrungspunkte
- Heilen des eigenen Charakters
- Grafische Optimierung der Spielwelt
- ...

1. Spieleeditor

Willkommen!

Herzlich Willkommen zu SPIELMEISTER,
der Plattform für
Multiplayer-Online-Rollenspiele.
Dies ist der Spiel-Editor. Du kannst
mit ihm eigene Spiele generieren,
in die sich andere Spieler
einloggen können.

[Gehe zum Spieleeditor](#)

Genrewahl

Bei SPIELMEISTER ist das Rollenspiel-Genre nicht festgelegt. Du erstellst durch die Wahl der Rassen, die am Spiel teilnehmen sollen, ein eigenes Genre. Wähle von den vorgegebenen Rassen oder entwerfe eine eigene. Gib hierzu der neuen Rasse einen Namen, lade ein Avatar-Bild hoch (JPG- oder SWF-Datei) und klicke auf "eigene Rasse erstellen".

Vordefinierte Rassen

Welche Rassen sollen am Spiel teilnehmen?

Neue Rasse

<input type="checkbox"/> Menschen 	<input type="checkbox"/> Elfen 	<input type="checkbox"/> Zwerge 
<input type="checkbox"/> Orks 	<input type="checkbox"/> Aliens 	<input type="checkbox"/> Roboter 




Eigene Rasse

Name

eigene Rasse erstellen

Verteile nun die für das Spiel relevanten Attributswerte!

Definition der Attributswerte

					
Stärke	1	8	3	5	3
Geschwindigkeit	3	3	5	3	3
Geschick	5	0	0	5	3
Intelligenz	5	2	3	3	3
Magiebegabung	5	0	5	0	3
Angriff	2	5	4	4	3
Verteidigung	5	1	1	2	3

Definition der Verteilungspunkte

Wieviele Punkte sollen die Spieler zusätzlich noch verteilen dürfen?

8

Zurück

Weiter

Feindeditor

Wie sollen die Computergegner aussehen?
Avatarbild von ...

Zwerge



Zurück

Weiter

Wahl eines Avatarbildes
für Comutergegner

Karteneditor

Jetzt mußt Du die Karte der Welt entwerfen,
in die Du deine Mitspieler entführen willst.
Lege nun fest, wie groß die Welt werden soll.
Die Karte besteht aus wabenförmigen Feldern.
Gib für die Höhe maximal 4 Felder und
für die Breite maximal 5 Felder ein.

Höhe Felder

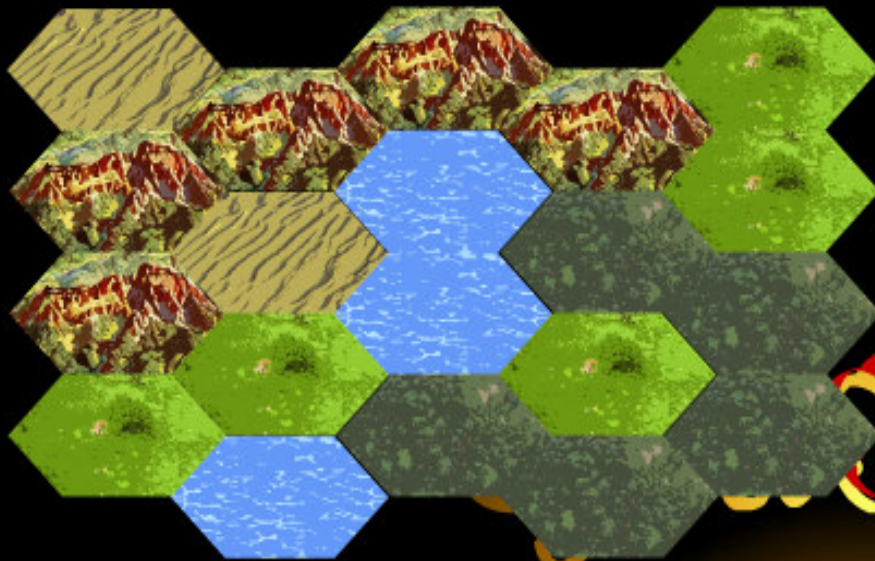
Breite Felder

Zurück

Weiter

Wahl der
Kartengröße





Karteneditor



Auswahl einer Segment-Art

Karteneditor

Lege jetzt die Art der einzelnen Kartensegmente fest. Wähle oben rechts die Art der Wabe und klicke ansch Wasserflächen auf der Karte lassen. Falls Du die Größ der Karte nochmals ändern willst, klicke auf "Zurück". Wenn Du fertig bist, klicke auf "Weiter".

Zurück

Weiter

Spieleranzahl

Anzahl
Computergegner

Spieloptionen

Lege nun die Spieloptionen und einen Namen für das Spiel fest.

Maximale Spielerzahl

Maximale Computergegner
pro Segment

Spielname

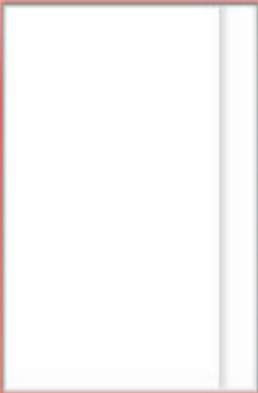
IP-Adresse

Zurück

Weiter

Spielname

IP - Adresse
des Hosts



Hostnamen eingeben

Spiel veröffentlichen

Login

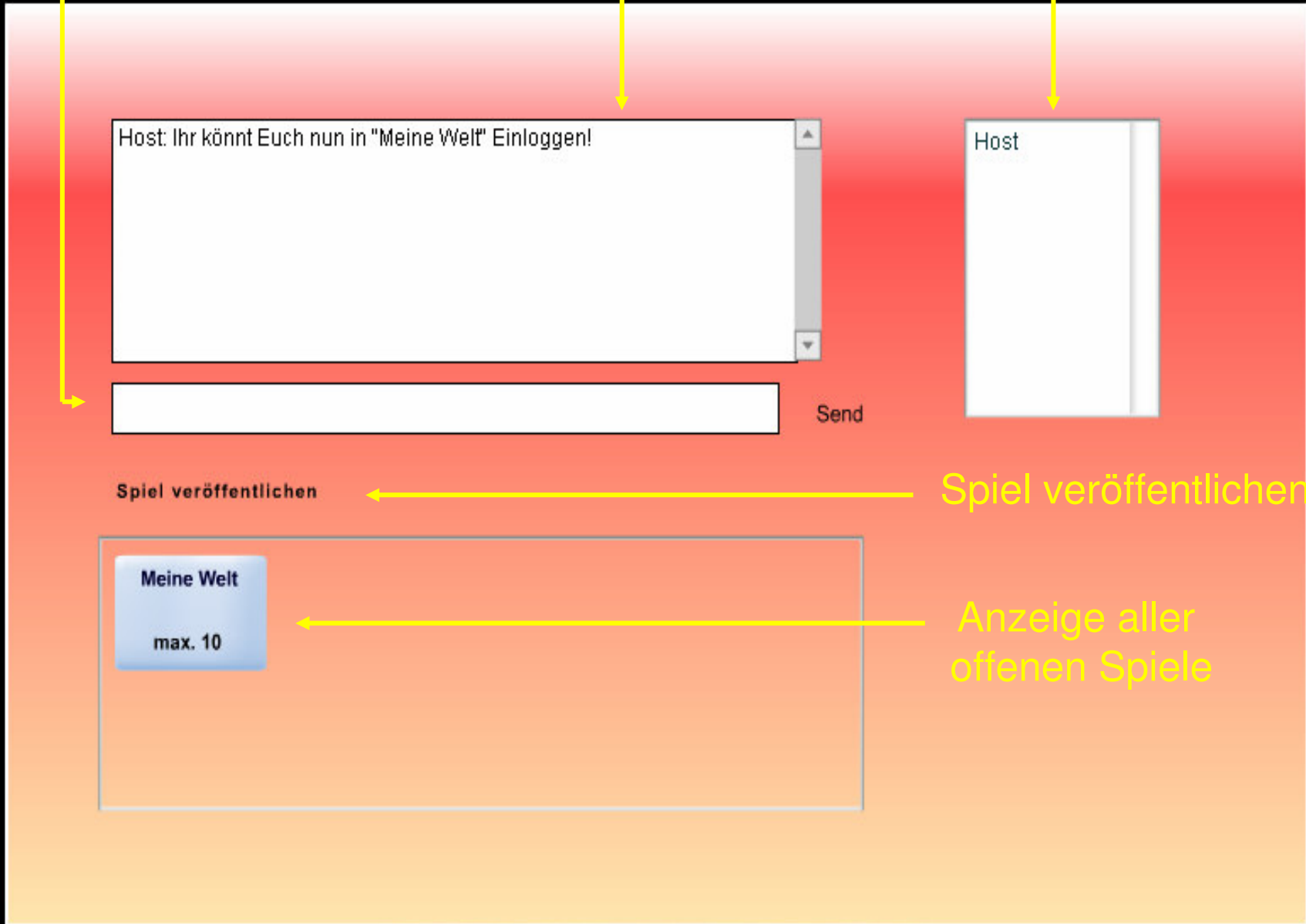
Hostname eingeben

Login

Chateingabefenster

Chatfenster

Chatteilnehmer



2. Charaktergenerierung

Einloggen

Gib Deinen Usernamen ein und wähle ein Spiel. Wenn Du eigenes Spiel generieren willst, starte zuerst den Spieleeditor.

Login

Meister

Eingabe
Username

Einloggen in
veröffentlichtes Spiel

Einloggen

Meine Welt
max. 10

Gib Deinen Usernamen ein und wähle ein Spiel. Wenn Du eigenes Spiel generieren willst, starte zuerst den Spieleeditor.

Meister

Chatfenster

Chateingabefenster

Bitte Einloggen Send

Charaktereditor

Willkommen zur Charaktergenerierung!
Wähle als erstes einen Namen, das Geschlecht
und die Rasse Deines Charakters.

Name

Hylia

Geschlecht

weiblich

Rasse

Hylia

Zurück

Weiter

Rassenwahl

Hylia: Welche Rasse wählst Du?

Einloggen erfolgreich!

Send

Charakterattribute

Gemäß Deiner bisherigen Wahl wurden die
Charakterwerte errechnet.
Vorhandene Punkte,
die Du selbst verteilen darfst: 8

Stärke	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↔"/>
Geschwindigkeit	<input type="text" value="4"/>	<input type="button" value="↔"/>
Geschick	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↔"/>
Intelligenz	<input type="text" value="4"/>	<input type="button" value="↔"/>
Magiebegabung	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↔"/>
Angriff	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↔"/>
Verteidigung	<input type="text" value="3"/>	<input type="button" value="↔"/>

Um sich selbst heilen zu können, muss entweder
der Geschicklichkeitswert oder
Intelligenzwert und Magiewert größer als Null sein.

Zurück

Weiter

Verteilung der
Charakterwerte

Leister

Hylia: Welche Rasse wählst Du?

Einloggen erfolgreich!

Send

3. Spiel

Chatraum: Segment 0



Karte zeigen

203

Heilen

Send

- Anzeige der Charakterwerte

Chatraum: Segment 4

Spieler

Name

Rasse



Erfahrung 0

Stärke

Geschwindigkeit

Geschick

Trefferpunkte

Intelligenz

Magie

Angriff

Verteidigung



Hylia

203

- Aufrufen der Karte

Chatraum: Segment 8



Karte schliessen

0

Heilen

Send

- Kampfbildschirm

Chatraum: Segment 5

Spieler

Max

Orks

160

Angriff



Fliehen

Gegner

Hylia

Hylia

60



Karte zeigen

0

Heilen

Send

4. Probleme bei der Realisierung

- Übertragung von MovieClips und Bildern mit ElectroServer nicht möglich
 - Lösung: Linkübertragung
- Performanzprobleme mit der verwendeten Grafik
 - Lösung: einfachere Grafiken für die Spielfelder
- Synchronisationsprobleme bei mehr als 5 Nutzern
 - Lösung: runden-basierter Kampf
- Flash für ein Spielprojekt dieser Größenordnung eher ungeeignet
 - Lösung: C++
- Einzelkämpferarbeit heutzutage für ein komplexes Spielprojekt unmöglich
 - Lösung: Team!

5. Ausblick

- Optimierung und Erweiterung von „SPIELMEISTER“
- Verwendung der Spiel-Engine und der Grafiken in einem neuen C++-Spielprojekt

(3-köpfiges Team sucht noch motivierte Programmierer!)