

Mythical Monsters Match



- Spezifikationen
- Teammitglieder
- Gameplay
- Beschreibung
- Entwicklung
- Spieldaten
- Protokoll
- Fazit

Spezifikationen

Genre: Gesellschaftsspiel/Kartenspiel

Setting: Mythical Fantasy

Plattform: Android

Sprache: Deutsch

Bedienung: Touchscreen

Teammitglieder

Name	Matrikelnummer
Clara Brückner	2258911
Gregor Gräßner	2315866
Malte Saupe	2315546
Ciwan Clifford	2315423

Gameplay

Beschreibung

Mythical Monster Match ist ein Trumpf-Kartenspiel, welches auf Monstern aus verschiedenen Mythologien basiert. Es wurde für Android entwickelt und ist nur für mehrere Spielende ausgerichtet. Per WLAN können sich diese miteinander verbinden und so einfach ein Spiel starten.

Die Monster besitzen fünf Eigenschaften, die auf den Karten benannt werden: Verteidigung, Geschwindigkeit, Masse, Gerissenheit und Gruselfaktor. Der/die Spielende, der/die am Zug ist, kann eine dieser Eigenschaften aussuchen, die dann mit den anderen Karte verglichen wird. Der höchste Wert gewinnt.

Bei einem Unentschieden werden alle Karten in eine Art virtuellen "Topf" geworfen, um den die Spieler kämpfen, die das Unentschieden erwirkt haben. Der/die Sieger/in gewinnt alle Karten. Sofern alle Karten einer Person verloren sind, ist diese automatisch ausgeschieden. Die letzte Person mit Karten hat gewonnen.

Es sind 27 verschiedene Monster vorhanden.

Entwicklung

Die erste Idee des Projektes war, eine angepasste Version des Spieles "Die Werwölfe von Düsterwald" zu entwickelt. Die Spielenden hätten hierbei die Rollen von verschiedenen griechischen Göttern übernommen. Einige davon sollten Verräter werden, die ausfindi gemacht werden sollten. Diese hätten Monster beschwören können, die die anderen Götter in ihrem Vorhaben aufhalten würden. D uns dieses Konzept jedoch zu komplex wurde, haben wir unser Projekt zu einem Trumpf-Kartenspiel abgewandelt, wobei das Mythologie-Setting erhalten bleiben sollte. Aus dieser Idee entstand schlussendlich "Mythical Monsters Match".

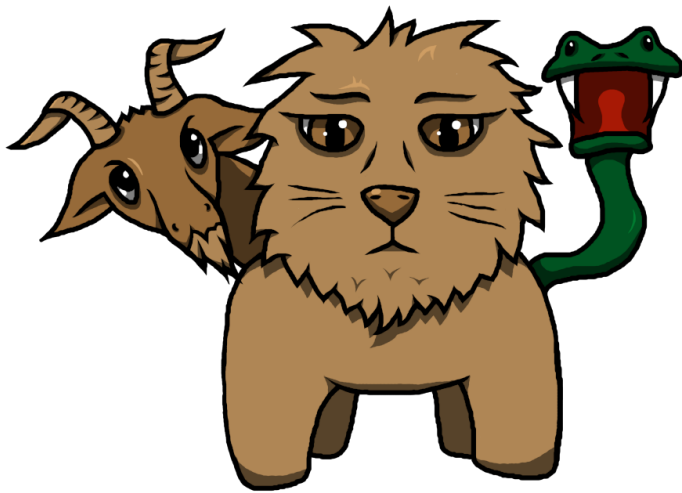
Bei der Entwicklung dieses Spiels wurden zuerst alle uns bekannten mythologischen Monster und die, die wir nachträglich recherchiert hatten, aufgelistet. Anschließend wählten wir einige aus, die unserer Meinung nach gut zusammen passen würden, und überlegten uns Attribute, die gut vergleichbar und auf alle Monster anwendbar sein sollten, damit eine gutes und realistisches Balancing aller Monster möglich werden konnte. Bei der Zuteilung der Werte der einzelnen Monster versuchten wir darauf zu achten, dass jedes Monster in einigen Punkten Stärken und Schwächen haben sollte, um zu vermeiden, dass einige Karten garantiert gewinnen oder verlieren würden.

Im Folgenden wurde mit provisorischen Karten außerhalb eines Programms getestet, die Werte angepasst und noch einige Monster aus dem Spiel entfernt. Nun begann die Programmierungs- und Designphase.

Durch die Corona-Krise musste jedoch ein wenig umgeplant und verschoben werden, so dass wir uns auch nur noch über Online-Konferenzen treffen konnten, was beispielsweise das gemeinsame Testen etwas erschwerte. Trotzdem hatte jeder klare Aufgaben, sodass das Programm gut fertiggestellt werden konnte.

Spieldaten

Artwork	Name	Masse	Verteidigung	Geschwindigkeit	Gerissenheit
					

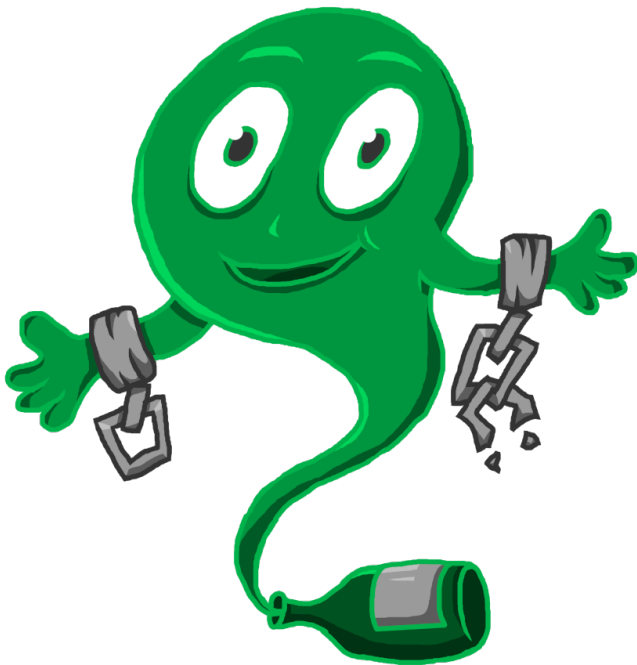


Chimäre

4

6

6



Dschinn

1

9

1



Einhorn

3

2

7



Medusa

2

8

3

	Minotaur	4	3	3	
	Pegasus	3	3	10	

	Satyr	2	1	5	
	Zyklop	5	3	2	



Basilisk

1

3

5



Fenrir

10

10

2

	Long	7	8	9	
	Cthulhu	10	9	2	

	Gargoyle	2	4	1	
	Golem	5	5	1	

	Succubus	2	3	3	
	Fafnir	7	7	8	

	Kopflos er Reiter	4	6	7	
	Polterg eist	1	3	4	



Leviathan

9

9

5

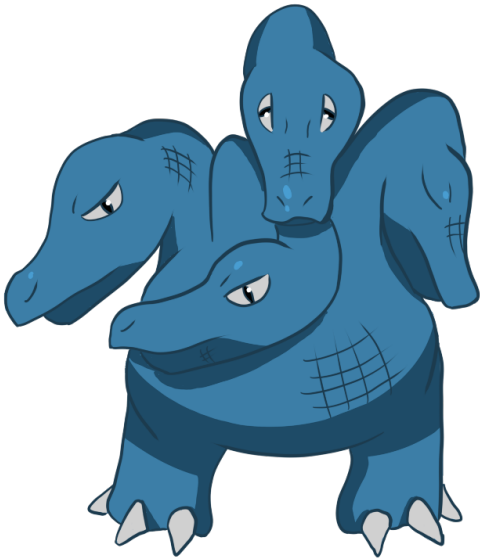


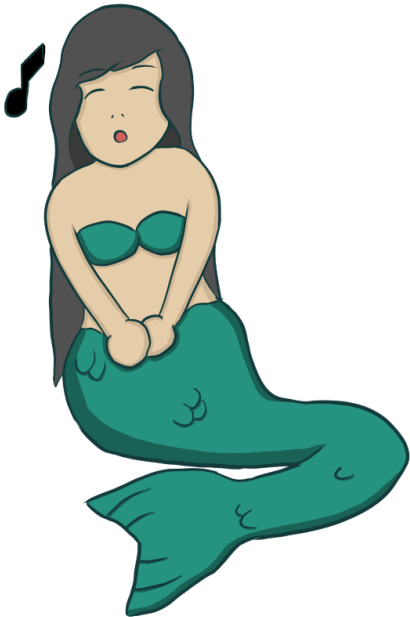
Cerberus

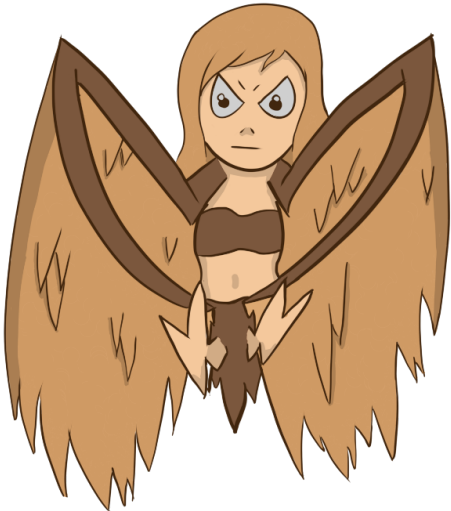
5

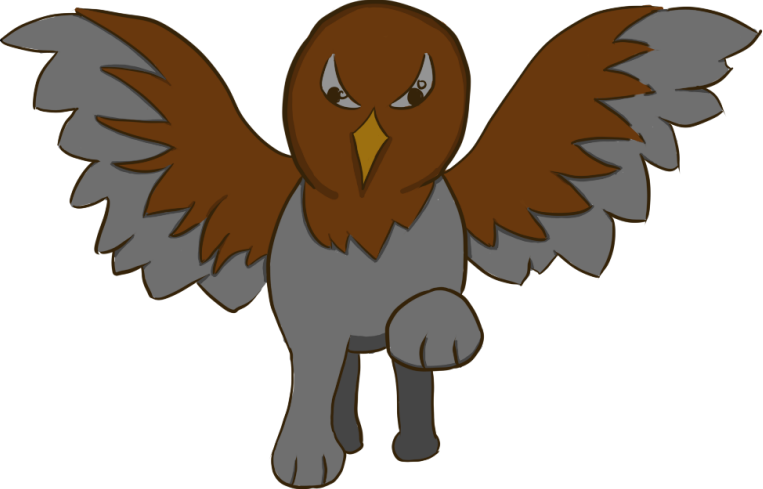
6

5

	Sphinx	4	4	6	
	Hydra	8	9	2	

	Sirene	2	1	3	
	Kraken	9	8	4	

	Harpyie	2	2	8	
	Phönix	6	10	9	

	Greif	3	5	8	
---	-------	---	---	---	--

Protokoll

	Clara	Gregor	Malte	Ciwan
Gruppenmeetings	31h	31h	31h	31h
Einarbeitung	35h	21h	20h	12h
Balancing	5h	5h	5h	5h
Konzept	42h	25h		
Artworks	178h	72h		
Animation			30h	18h
Netzwerk			73h	4h
Programmierung			120h	113h
Testing			45h	23h
Dokumentation	2h	2h	3h	3h
Gesamt:	293h	156h	327h	209h

Fazit

Die Entwicklung hat uns allen Spaß gemacht und es wurde sehr viel in verschiedensten Bereichen gelernt. Das Endprodukt ist für uns alle zufriedenstellend. Wir mussten durch die Pandemie sehr flexibel sein, was auch einiges an Erfahrung gebracht hat. Alles in allem hat uns dieses Projekt viel gebracht und wir werden auch in Zukunft weiter daran zurückdenken und daraus lernen.