



Blockpraktikum Multimediatechnikprogrammierung 2009

Max Maurer

Projektaufgabenstellung

Gruppe 2



Das Projekt

- Drei verschiedene Teams à 7 Personen
- Aufgabenstellung für alle Teams identisch
- Trotzdem möglichst innovatives und kreatives Ergebnis
- Spielspaß!
 - Wichtig ist nicht nur die Umsetzung der Funktionalität sondern auch das Finetuning für richtigen Spielspaß!

Die Aufgabenstellung

Tower Defense



Bild: www.thinkorthwim.com

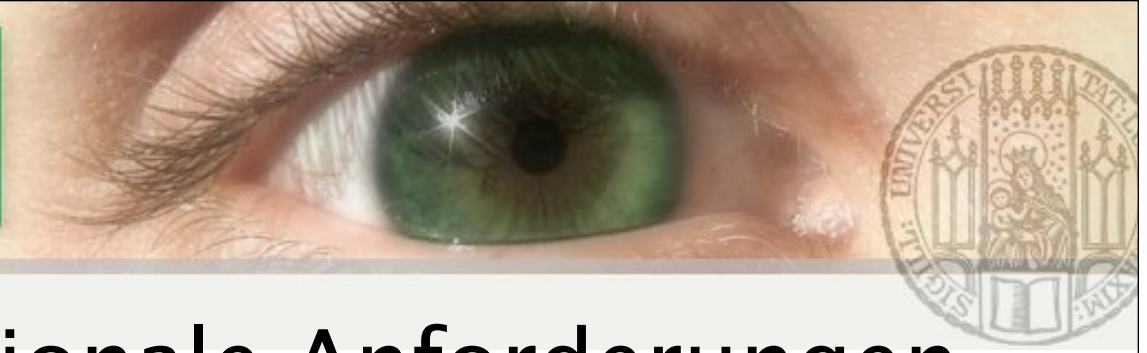


Bild: www.freegames.com

Die Aufgabenstellung

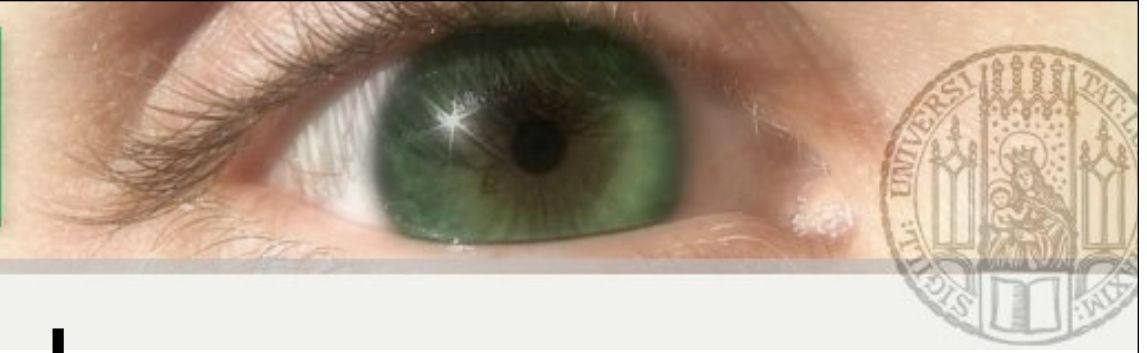


http://www.youtube.com/watch?v=3gjw_9hoDZQ



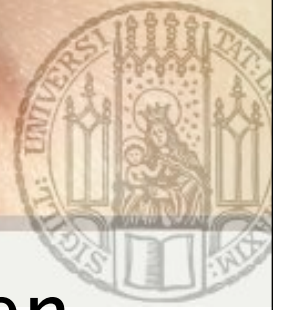
Grundsätzliche funktionale Anforderungen

- Anwendung besteht neben dem Spiel selbst aus:
 - Startmenü
 - Impressum
 - Highscore (im Einzelspielermodus)
 - (Kurz-)Anleitung
 - Optionen
- Einzelspielermodus
- Mehrspielermodus
 - Über Netzwerk (verpflichtend)
 - Am selben Computer (optional)
 - Spielfindung über Räume und Chat



Inhaltliche Anforderungen

- Einzelspielermodus
 - Verschiedene Levelarten
 - Verschiedene Gegner / Waffen
 - Vorgegebener Weg / Freier Weg
 - Mind. eine eigene Konzeptidee
- Mehrspielermodus
 - Mehrere Spieler treten gegeneinander an
 - Spielfindung, Auswahl des Rennes, Übertragung der Information



Grundsätzliche nicht-funktionale Anforderungen

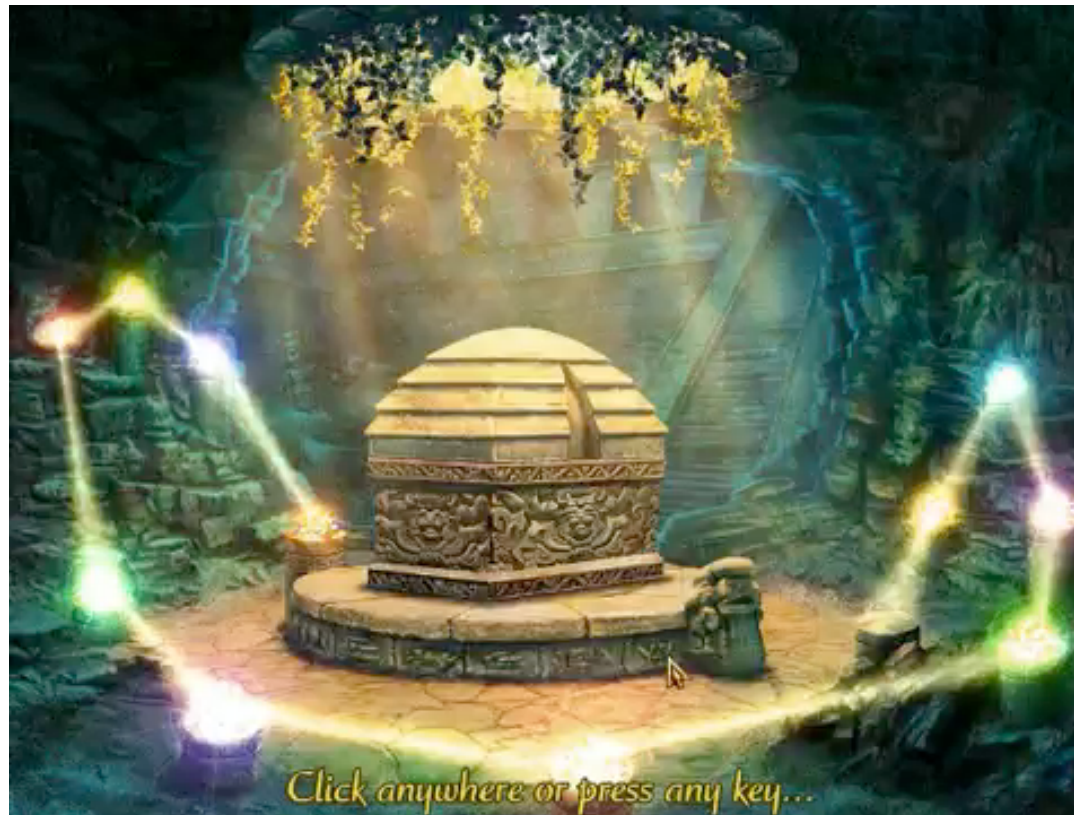
- Animation und Interaktion
- Eigenes gestalterisches Thema
- Besonderes Augenmerk auf das „Feeling“
 - Richtiger Schwierigkeitsgrad
 - Gute Benutzbarkeit
 - Spaß am Spiel
 - Beispiel für gutes Spielgefühl: „Treasures of Montezuma“ von Alawar Games
- Änderungsfreundlichkeit der Anwendung (Struktur)
- Benutzbarkeit, Fehlerfreiheit und Robustheit
- Das Ergebnis soll publizierbar sein
 - Keine urheberrechtlich geschütztes Material oder Code verwenden!
 - Möglichkeit, den Multiplayer-Modus zu deaktivieren (falls später kein Server vorhanden)
 - Selbsterklärend

Fließendes Spielkonzept

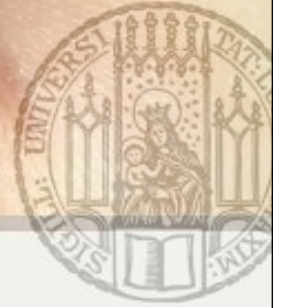


Quelle: Youtube.com

Fließendes Spielkonzept

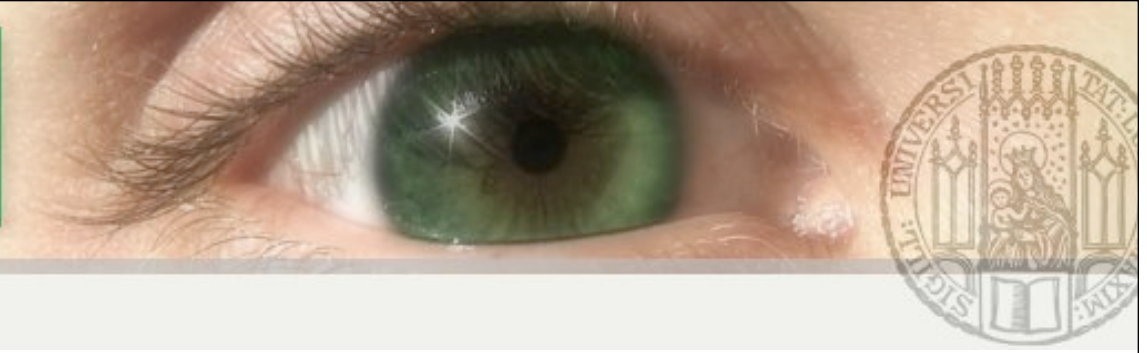


Quelle: Youtube.com



Weitere Entwicklungswerkzeuge

- SVN-Repository zur Verwaltung aller für das Projekt relevanten Dateien www.rz.ifi.lmu.de/Dienste/Subversion
 - Lesezugang für den Benutzer: maurerm
- Zur Umsetzung des Test-First Ansatzes:
ASUnit für Unit-Tests in ActionScript 3
(www.asunit.org)



Die ersten Schritte

- Teams bilden
- Teamaufgaben verteilen
- SVN anlegen
- Informationen zum Originalspiel beschaffen
- Planning Game durchführen



Abgabe der Hausaufgabe

- Abgabe per Mail
 - max.maurer@ifi.lmu.de
- Abgabe heute Abend
- CS4 Benutzer bitte als CS3 speichern
- Bitte als ZIP-Datei (vorname.nachname)
 - Keine Ordnerstruktur