



Blockpraktikum Multimediatechnikprogrammierung 2010

Max Maurer

Projektaufgabenstellung

Aufgabe 2

Das Projekt

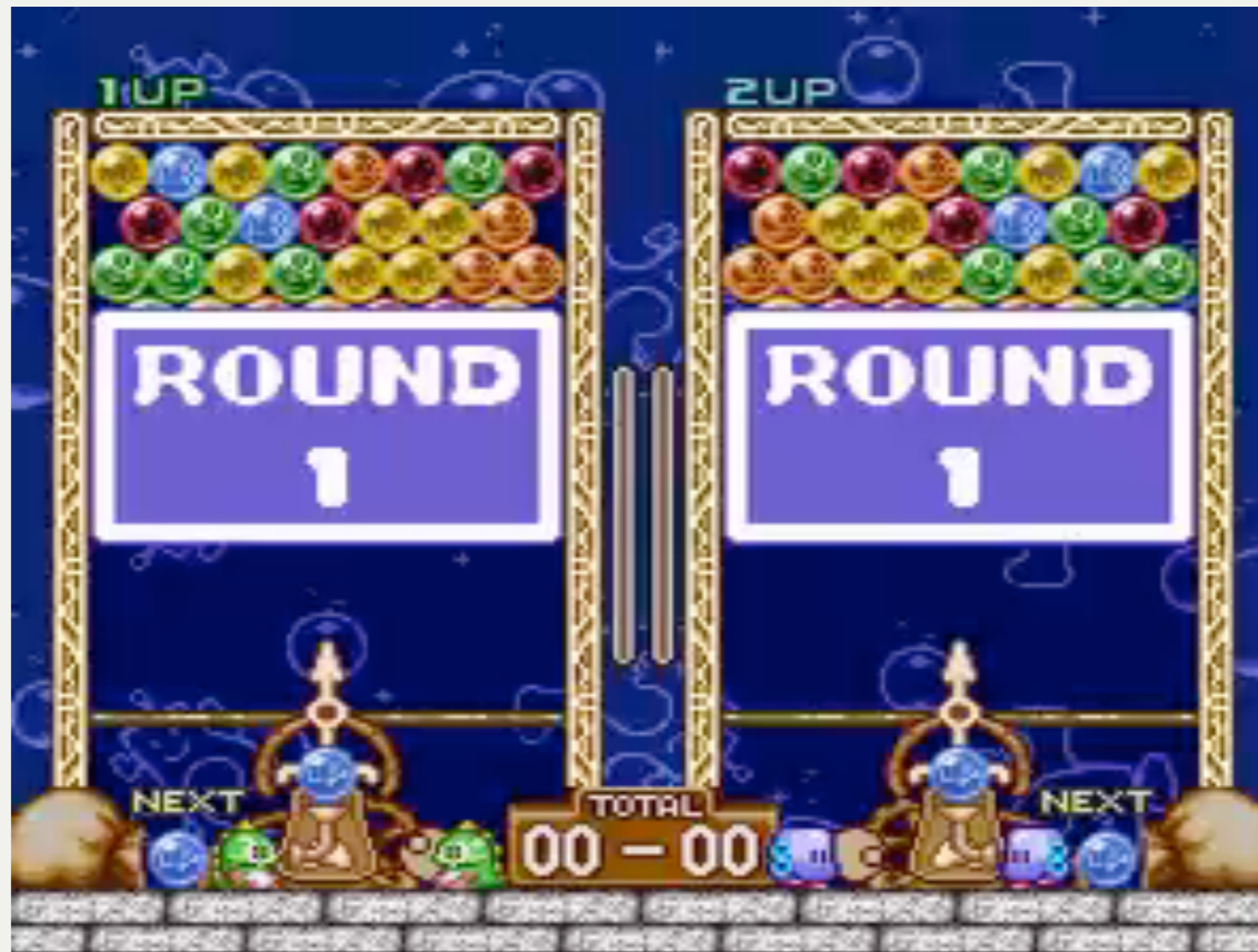
- Drei verschiedene Teams à 6 Personen
- Aufgabenstellung für alle Teams identisch
- Trotzdem möglichst innovatives und kreatives Ergebnis
- Spielspaß!
 - Wichtig ist nicht nur die Umsetzung der Funktionalität sondern auch das Finetuning für richtigen Spielspaß!

Die Aufgabenstellung



Bild: http://www.retrocpu.com/mame/images/roms/p/puzzle_bobble_bust-a-move_neo-geo_set_2.png

Die Aufgabenstellung



<http://www.youtube.com/watch?v=IWDhUAK6N0k>



Grundsätzliche funktionale Anforderungen

- Anwendung besteht neben dem Spiel selbst aus:
 - Startmenü
 - Impressum
 - Highscore (im Einzelspielermodus)
 - (Kurz-)Anleitung oder InGame-Anleitung
 - Optionen (z.B. Sound an/aus)
- Einzelspielermodus
- Mehrspielermodus
 - Über Netzwerk (verpflichtend)
 - Spielfindung automatisch oder über Räume und Chat
 - Am selben Computer (optional)



Inhaltliche Anforderungen

- Einzelspielermodus
 - Kampagne / Levelmodus
 - mit wechselnden Themen bzw. Story
 - Powerups / Besondere Eigenschaften
 - Computergegner (KI)
- Mehrspielermodus
 - Mind. 2 Spieler über Netzwerk
 - Gegenseitige Beeinflussung
 - (optional) Mehrspieler am selben Computer



Grundsätzliche nicht-funktionale Anforderungen

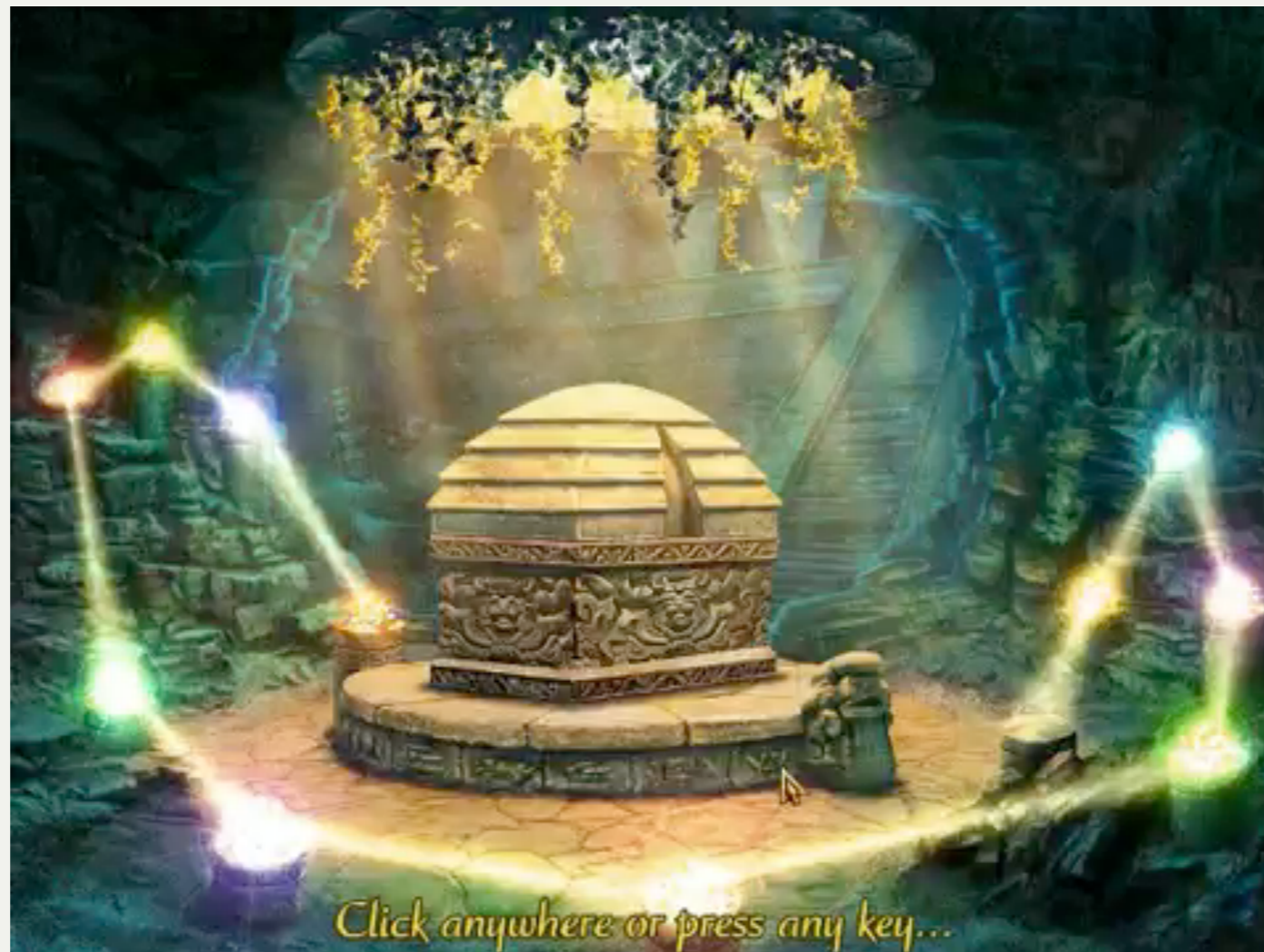
- Animation und Interaktion
- Eigenes gestalterisches Thema
- Besonderes Augenmerk auf das „Feeling“
 - Richtiger Schwierigkeitsgrad
 - Gute Benutzbarkeit
 - Spaß am Spiel
 - Beispiel für gutes Spielgefühl: „Treasures of Montezuma“ von Alawar Games
- Änderungsfreundlichkeit der Anwendung (Struktur)
- 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: maurem
- 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
- Alle Quellen
- Bitte als ZIP-Datei (vorname.nachname)
 - Keine Ordnerstruktur!!