



Blockpraktikum Multimediaprogrammierung 2012

Max Maurer

Projektaufgabenstellung

Aufgabenstellung 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



<http://area51.planetmad.de/pics/siedler2-1.jpg>

http://www.siedler-world.de/assets/images/Siedler_II.jpg

Die Aufgabenstellung



<http://www.youtube.com/watch?v=-61tRPBHmsU>



Grundsätzliche funktionale Anforderungen

- Anwendung besteht neben dem Spiel selbst aus:
 - Startmenü
 - Impressum
 - (Kurz-)Anleitung oder InGame-Anleitung
 - Optionen (z.B. Sound an/aus)
- Tile- oder Pixelbasierte Engine
- Eigenes einzigartiges Spielkonzept
- Eine Spielart
 - Storybasiert für Einzelspieler mit KI
 - Rundenbasierter Multiplayer
 - Livemultiplayer über Netzwerk



Inhaltliche Anforderungen

- Gameplay
 - Schwerpunkt auf Aufbauspiel
 - Verschiedene Gebäude und Abhängigkeiten
 - Rundenbasiert oder Echtzeit
 - Kampfgeschehen kann bei geeignetem Konzept auch unterbleiben

Grundsätzliche nicht-funktionale Anforderungen

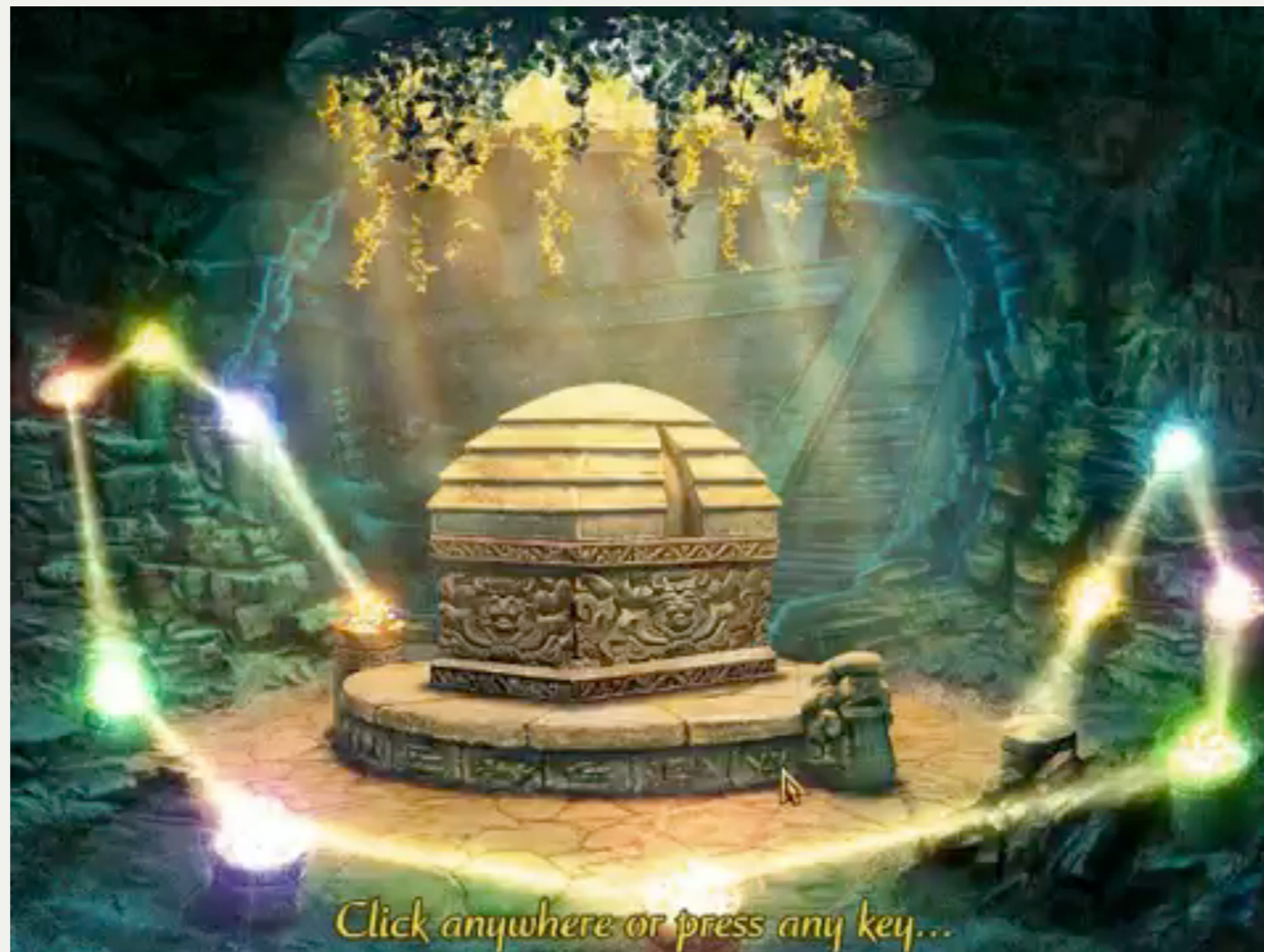
- Animation und Interaktion
- Eigenes gestalterisches Thema
- Besonderes Augenmerk auf das „Feeling“
 - Richtiger Schwierigkeitsgrad
 - Gute Benutzbarkeit
 - Spaß am Spiel
 - Beispiel für gutes Spielgefühl: „Treasures of Montezuma“ von Alawar Games
- Änderungsfreundlichkeit der Anwendung (Struktur)
- Benutzbarkeit, Fehlerfreiheit und Robustheit
- Das Ergebnis soll publizierbar sein
 - Keine urheberrechtlich geschütztes Material oder Code verwenden!
 - 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.ifl.lmu.de/Dienste/Subversion
 - Lesezugang für den Benutzer: maurerm
- Andere eigene Dienst können verwendet werden (Dropbox)
- 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 UniWorX
- Abgabe heute Abend
- Alle Quellen
- Bitte als ZIP-Datei (vorname.nachname)
 - Keine Ordnerstruktur



- L-Team: Eva, David, Sandra, Lena, Benjamin, Philip
- Team 2: Lisa, Stefan, Natalia, Leonhard, Ayfer
- A-Team: Annemarie, Armine, Adrian, Ansgar, Alex