



Blockpraktikum Multimediatechnikprogrammierung 2012

Max Maurer

Projektaufgabenstellung

Aufgabenstellung 1

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://images2.wikia.nocookie.net/_cb20120224192739/cnc/images/0/08/RA1_US.jpg

<http://screenshots.en.sftcdn.net/en/scrn/73000/73626/command-conquer-red-alert-10.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 Kampfgeschehen
 - Verschiedene Einheiten
 - Rundenbasiert oder Echtzeit
 - Basisbau 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



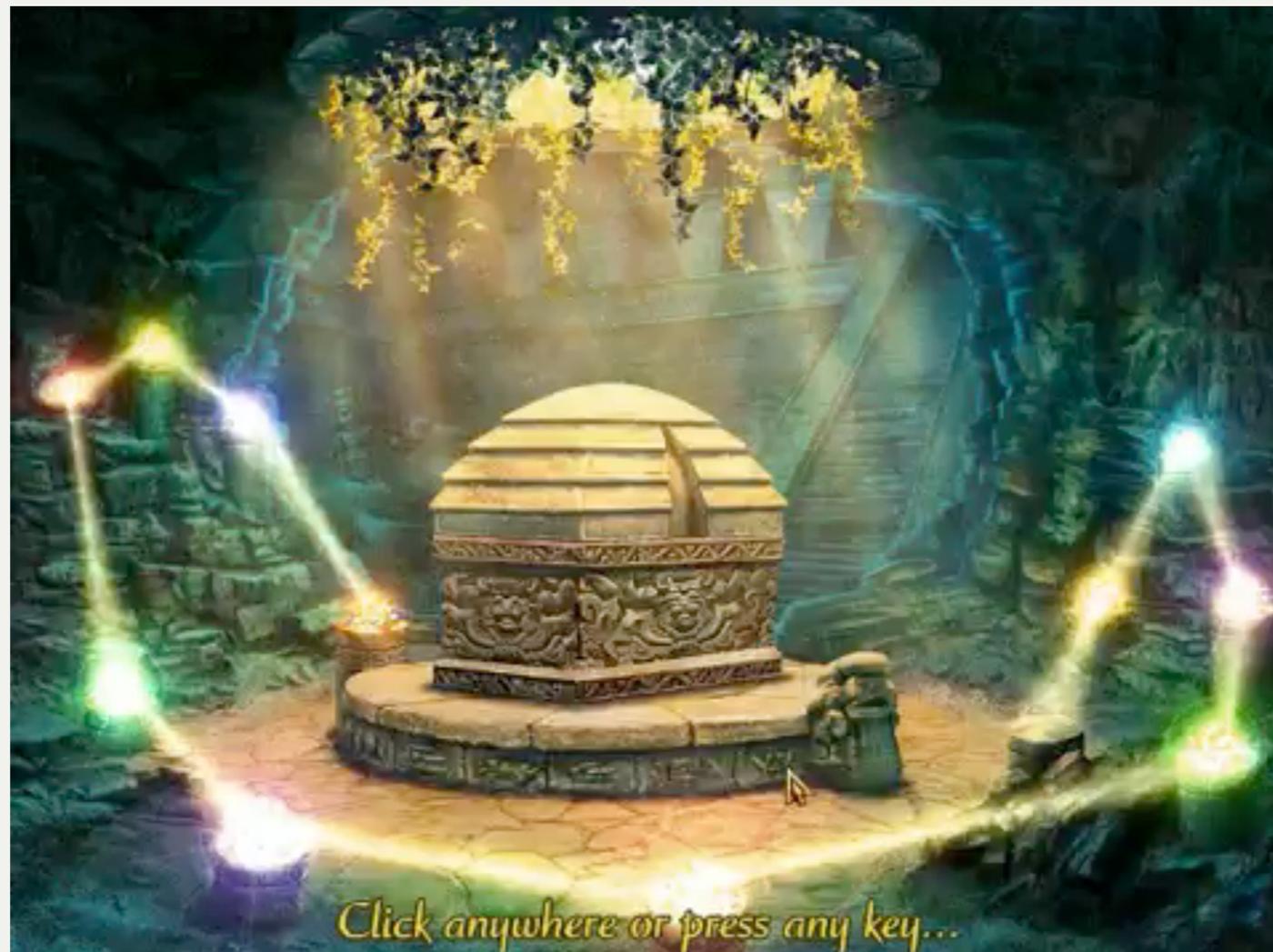
Quelle: Youtube.com



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
- CS5.5 oder früher

Teams

- **Team 4:** Tina, Ida, David, Franziska, Benjamin, Yannick
- **Team 5:** Sophia, Rico, Jonas, Patrick, Fabian
- **Team 6:** Julia P., Judith, Nataliya, Annika, Julia K.