



Blockpraktikum Multimediaprogrammierung

15. September - 26. September 2008

Max Maurer

Projektaufgabenstellung

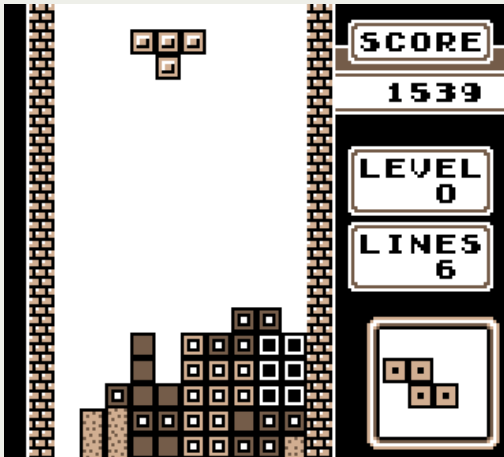


Drei verschiedene Aufgabenstellungen

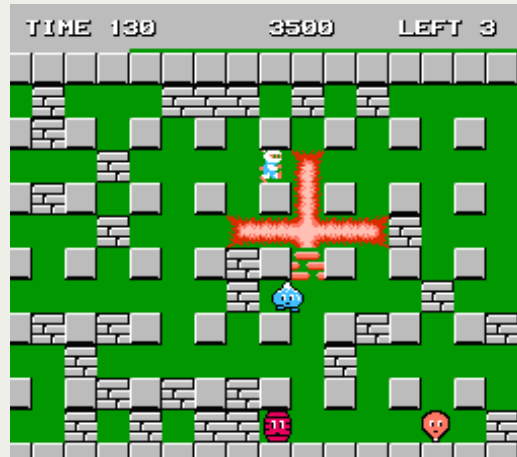
- Drei verschiedene Teams à 6 Personen
- Jedes Team arbeitet ein eigenständiges Projekt aus
- Alle Projekte kommen aus dem Bereich der Spieleklassiker und sollen mit Netzwerkunterstützung umgesetzt werden
- Wichtig ist nicht nur die Umsetzung der Funktionalität sondern auch das Finetuning für richtigen Spielspaß!



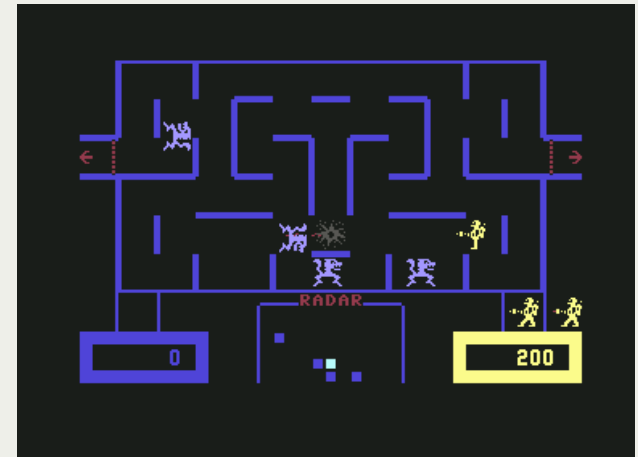
Die Aufgabenstellungen



Tetris



Bomberman



Wizard of Wor

Bilder: wikipedia.de



Grundsätzliche funktionale Anforderungen

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



Tetris: „Spezial“

- Einzelspielermodus
 - Verschiedene Level und Themen je nach Punktzahl
 - Highscore
 - mind. 1 besonderes „Einzelspieler“-Feature, das dem Spiel eine völlig neuen Spielaspekt gibt und das zentral zum Spielprinzip gehört. Sie dürfen das klassische Tetris-Prinzip auch abwandeln (Beispiel: [Bust-A-Move](#))
 - Verschiedene Spielmodi (Storymode, Scoremode)
 - Verschiedene Tilesets
 - Animierte Grafiken: Steinanimationen
 - Bei dieser Aufgabe muss besonders großen Wert auf das Gameplay gelegt werden.
- Mehrspielermodus
 - 2 oder mehr Spieler spielen in Echtzeit gegeneinander
 - Besondere Items (mind. 6) können gesammelt und ausgelöst werden



Bomberman

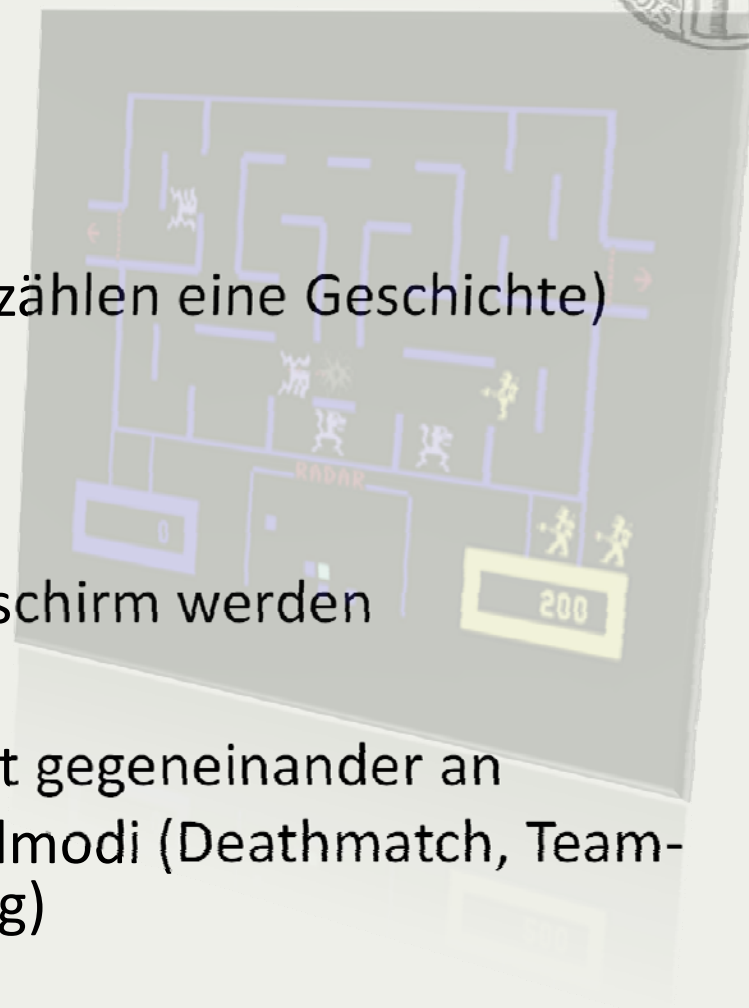
- Einzelspielermodus
 - Storymode (verschiedene Level erzählen eine Geschichte)
 - Verschiedene Gegnertypen
 - Verschiedene Powerups (mind. 6)
 - Verschiedene Tilesets
 - Arenen können größer als ein Bildschirm werden
- Mehrspielermodus
 - Bis zu vier Spieler treten in Echtzeit gegeneinander an
 - Wer als letztes übrig bleibt, erhält einen Siegpunkt
 - Zeitbegrenzung
 - Powerups der ausgeschiedenen Spieler bleiben erhalten





Wizard of Wor-Clone

- Einzelspielermodus
 - Storymode (verschiedene Level erzählen eine Geschichte)
 - Verschiedene Gegnertypen
 - Verschiedene Powerups (mind. 6)
 - Verschiedene Tilesets
 - Arenen können größer als ein Bildschirm werden
- Mehrspielermodus
 - Bis zu vier Spieler treten in Echtzeit gegeneinander an
 - Wählen Sie ein oder mehrere Spielmodi (Deathmatch, Team-Deathmatch oder Capture-The-Flag)





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



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