



Blockpraktikum Multimedia-Programmierung SS 2008

Tetris „Spezial“ Team

Simon

Horst

Iliana

Denka

Raluca

Bernhard

Alexander



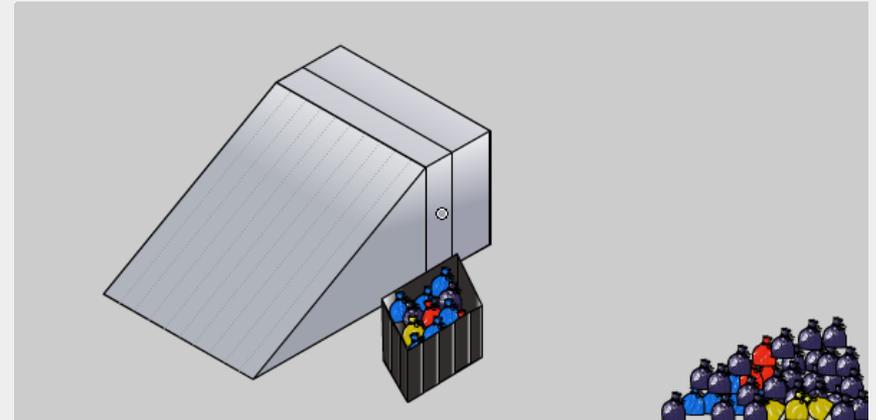
Ziele

- Abwandlung des klassischen Tetris-Spiels
- Tetris + einen zusätzlichen „lebendigen“ Gegner
- Verschiedene Teilsets
- Verschiedene Spielmodi
- Animierte Graphiken

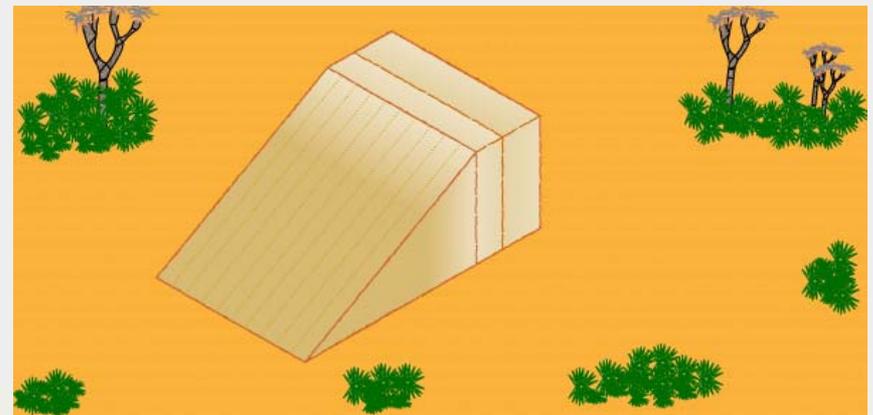
Ideen zu Anfang und Umsetzung

- Zwei mögliche Tilesets

„Auf dem Müllberg“



„In Ägypten“



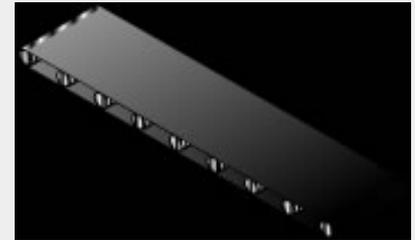
Ideen zu Anfang und Umsetzung

1. Tetris-Boxen in verschiedenen Perspektiven zeichnen

Boxen: Holzkisten oder Pyramidensteine



2. Förderband transportiert Boxen und liefert sie dem Spieler



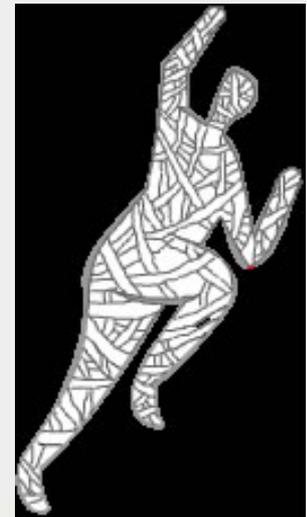
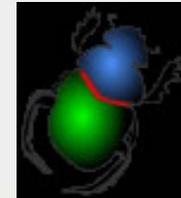
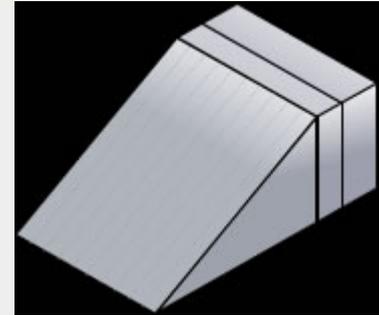
3. Spielfigur kann Boxen nehmen und diese runterwerfen





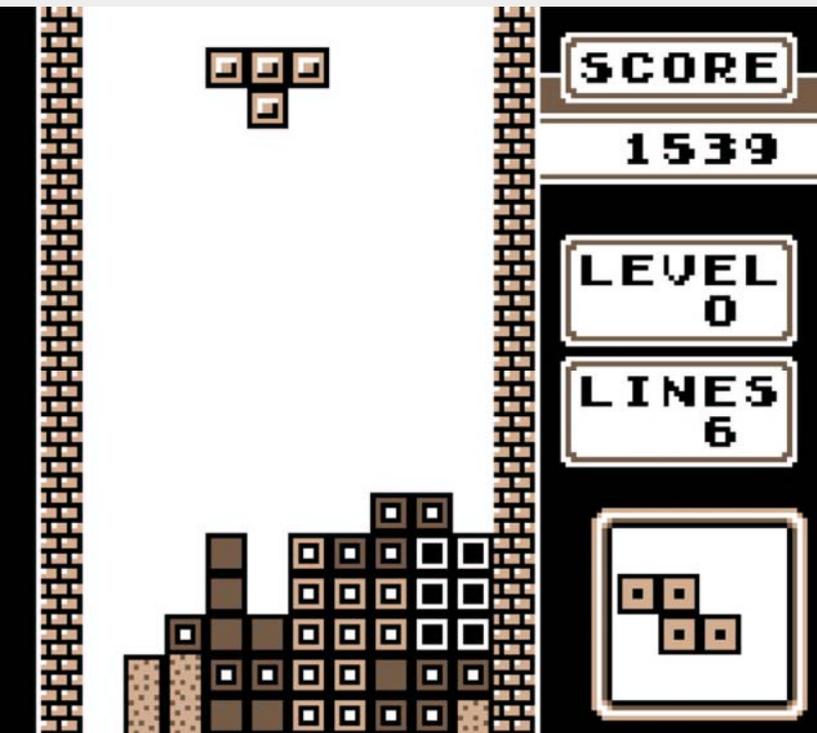
Ideen zu Anfang und Umsetzung

4. Rampe in Iso-Perspektive
Boxen rutschen auf einer Rampe
5. Abgelegte Boxen lösen sich unter bestimmten Bedingungen auf
6. Verschiedene Gegner krabbeln die Rampe hoch
(Skarabäus, Mumie, Ratten...)
7. Gegner sollen vom Spieler durch Boxen eliminiert werden

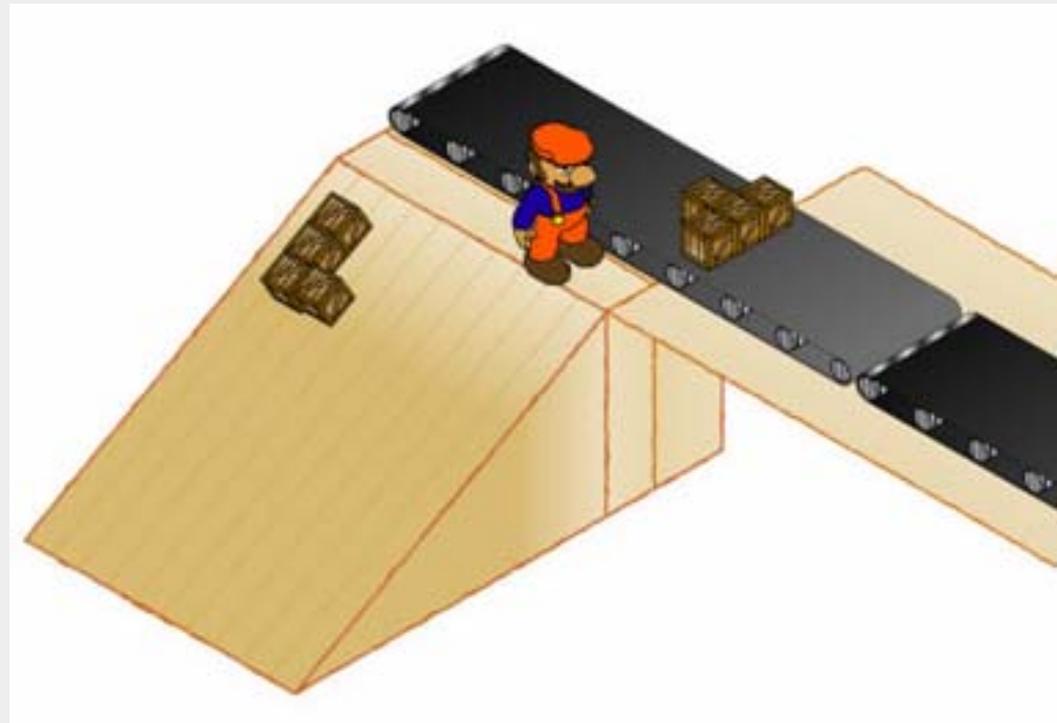


Isometrische Perspektive

Tetris: Original



Tetris: „Spezial“





Spielmenü anzeigen

- Durch verschiedene Levelstufen kann der Spieler eine Highscore erreichen
- Mehrere Spieler verabreden sich in einer Lobby
- 2 Spieler versuchen gegeneinander durch Abbauen von eigenen Reihen den Gegner mit mehr Boxen zu beladen
- Gesammelte Items im MP-Modus können eingesetzt werden





Schwierigkeiten bei der Umsetzung

- Iso-Perspektive
 - Kollisionserkennung
 - Korrekte Bewegung der Objekte
 - Überlappung der Objekte
 - Objekte in verschiedenen Perspektiven zeichnen
- Kurze Entwicklungszeit – 6 Tage



Lösungen

- Kollisionserkennung: Vorausberechnung der nächsten Position des Objekts
- Move Schritt: Anpassung der Position des Objekts, so dass keine Überlappung zustande kommt
- Objekte mit 3D Studio Max modellieren, so dass der Winkel stimmt



Von XP nicht mitgenommen

- Testing
- 40-hour week
- Pair Programming