



Wien Gaudi

BLOCKPRAKTIKUM
MULTIMEDIAPROGRAMMIERUNG 2012
B-TEAM

Aufgabenstellung

Neue Version von Siedler 2 mit Spielspaß!

Eigenes einzigartiges Spielkonzept

Story

Das Spielziel ist das Anzetteln einer Schlägerei. Dies wird erreicht sobald der Promillewert in einem Zeitraum von 3 min auf über 3 bleibt. Der Promillewert errechnet sich aus der Anzahl der Gäste im Verhältnis zu den konsumierten Bier. Bekommen in einem Zeitintervall alle Besucher ein Bier so steigt der Pegel. Sobald der Spieler kein Geld mehr besitzt, ist das Spiel verloren.

Spielprinzip

Das Errichten von Gebäuden kostet Ressourcen.

Sägewerk und Steinmetz bedienen sich automatisch an ihren Quellen und erhöhen kontinuierlich den Bestand an Brettern und Steinen

Der Brunnen generiert automatisch Wasser.

Mit einem Klick auf die Brauerei bzw. den Bauernhof muss den beiden Gebäuden individuell Wasser zugeteilt werden.

Das gleiche gilt für den Tischler, auch ihm müssen explizit Bretter zugeteilt werden.

Der Bauernhof generiert Hendl, wenn ihm Wasser zugeteilt wurde. Die Brauerei generiert Bier wenn ihr Wasser zugeteilt wurde und zudem genug Gerste und Geld vorhanden ist.

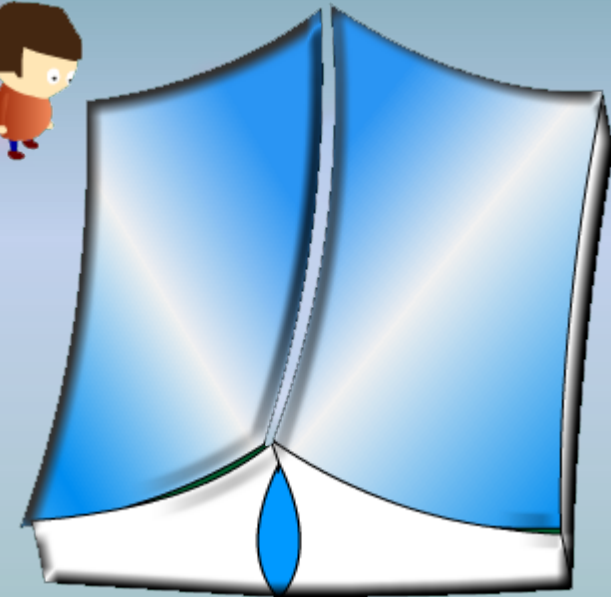
Story

Das Zelt

Sobald man ein Zelt errichtet hat, ist dieses mit Personen gefüllt. Innerhalb eines Zeitintervalls verringert sich der Bierbestand im Verhältnis zur Personenzahl

Mit jedem konsumierten Bier verdient der Spieler Geld (das er zum Brauen von neuem Bier und zum Upgraden von Gebäuden benötigt). Jedoch muss ausreichend Bier gelagert sein, da bei jeder Runde bei der nicht alle Gäste bewirtet werden der Promillewert wieder sinkt.

Gebäude



Verwendete Technologien

Flash CS5.5, Action Script 3

Photoshop

Dropbox

SVN (1 Commit 😊)

Gehirn

Entwicklungsansätze

Gemeinsames Brainstorming, Skizzen

Aufgabenverteilung:

Pair Programming

Manchmal auch „Pair Tweening“

Ständiges Testen und Kommunikation

XP-Techniken

Planning Game: Brainstorming

Small Releases

Pair Programming: fast durchgehend, manchmal kleine Problemstellungen aufteilt und später gemergt

Collective Ownership: Änderung jederzeit Möglich, Austausch der Daten synchron via Dropbox

Continuous Integration: Läuffähige Version jederzeit verfügbar – Anfangs ohne Grafik/nur Dummies

Schwierigkeiten ??

Anforderungen an das Spiel klarstellen

Spiellogik

Parameter

Ressourcenverteilung optimal? – Daran ist der Spielspaß abhängig

Beim Programmieren?

Wegberechnung war extrem schwierig

(Hindernisse etc)

Performanceprobleme durch Schattenberechnung

Verschachtelte Animationen korrekt einbinden



Nice to have

Soundeffekte

Gebäudeupgrades

Highscore

Facebook-Release

The image is a blurred screenshot of a game interface. At the top, there is a dark horizontal bar containing several icons and labels, including 'Hauptstadt', 'Wirtschaft', 'Forschung', 'Bauwesen', 'Kultur', 'Gesundheit', 'Wirtschaft', and 'Zug'. Below this bar, the main area is filled with various colorful icons representing buildings, trees, and other game elements. In the center of the screen, the word 'Prost!' is written in a large, bold, black font. At the bottom right, there is a small icon of a beer mug and some text that is mostly illegible due to the blur.

Prost!