



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.

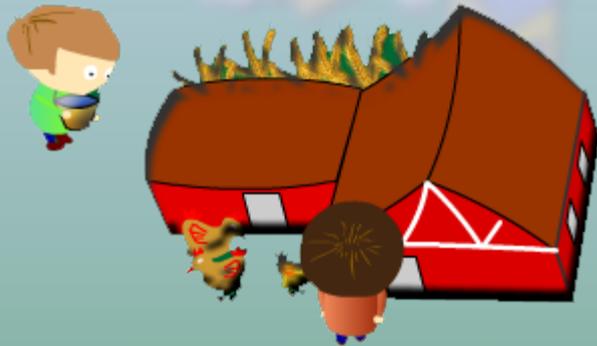
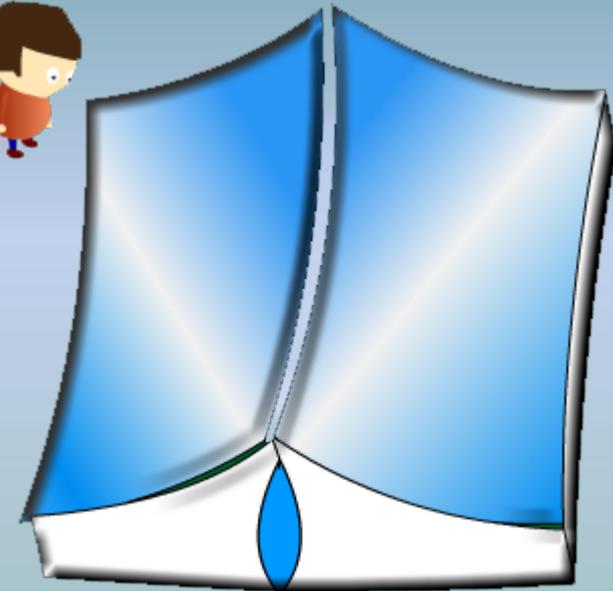
# Story

## 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**

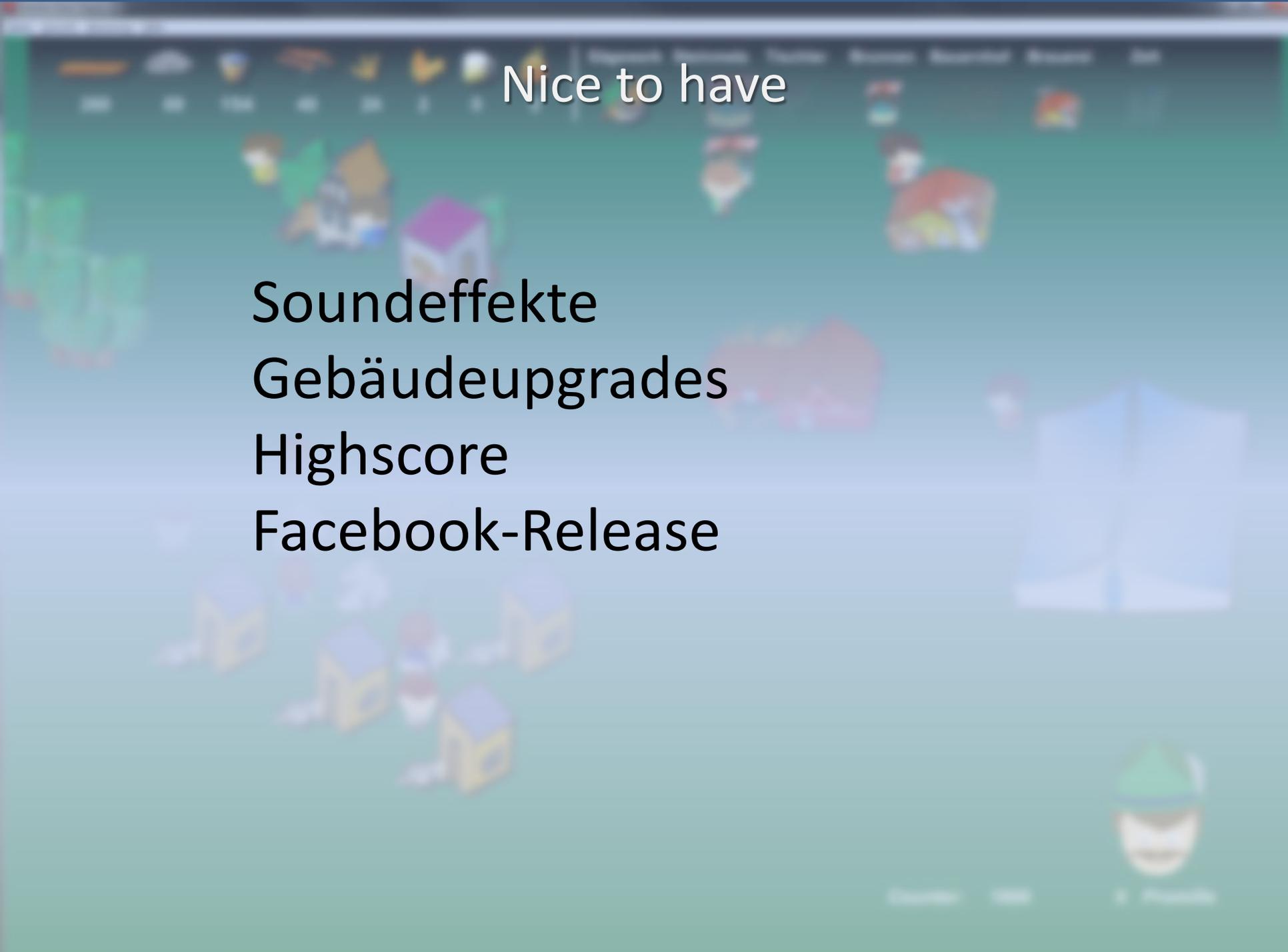
**Beim Programmieren?**

**Wegberechnung war extrem schwierig**

**(Hindernisse etc)**

**Performanceprobleme durch Schattenberechnung**

**Verschachtelte Animationen korrekt einbinden**



Nice to have

Soundeffekte

Gebäudeupgrades

Highscore

Facebook-Release

The image shows a blurred screenshot of a game interface. At the top, there is a dark horizontal bar containing several icons and labels, including 'Hauptstadt', 'Bürger', 'Friede', 'Wasser', 'Brennstoff', 'Wasser', and 'Zoll'. Below this bar, the main area is filled with various colorful icons representing different elements of the game, such as buildings, trees, and characters. 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 green hat on a brown base, and some faint text that appears to say 'G. Probst'.