



**BLOCKPRAKTIKUM  
MULTIMEDIA  
PROGRAMMIERUNG**

**2011**

**GRUPPE 3**

# UNSER SPIEL



# SPIELIDEE



Eine anfangs streunende Straßenkatze schießt im Laufe der Levels mit Gegenständen Hindernisse ab, um positives Karma freizusetzen und verwandelt sich dabei langsam in eine „gute“ Katze.



# SPIELIDEE



Unser Charakter in unterschiedlicher Ausführung  
(von „Straßenkatze“ zur „Schmusekatze“):



# SPIELIDEE



## Munition:

abgeworfenen Gegenständen + Freisetzen des positiven Karmas → Punkte

==> neue, verbesserte Munition mit unterschiedlichen Eigenschaften kaufen;  
pro Level werden weitere Munitionsarten freigeschaltet



In jedem Level: neue Umgebung + unterschiedlicher Schwierigkeitsstufe +  
unterschiedlichen Wurfgegenständen und Hindernissen

Ein Level ist beendet wenn das positive Karma des Levels befreit wurde.

# SPIELIDEE



## Standardwaffen



## Sonderwaffen



# SPIELIDEE



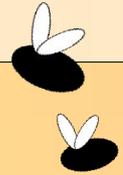
Live - Vorführung :)

# VERWENDETE TECHNOLOGIEN

- Flash CS5, Action Script 3
- Photoshop , Illustrator
- Google ;)
- SVN
- Email



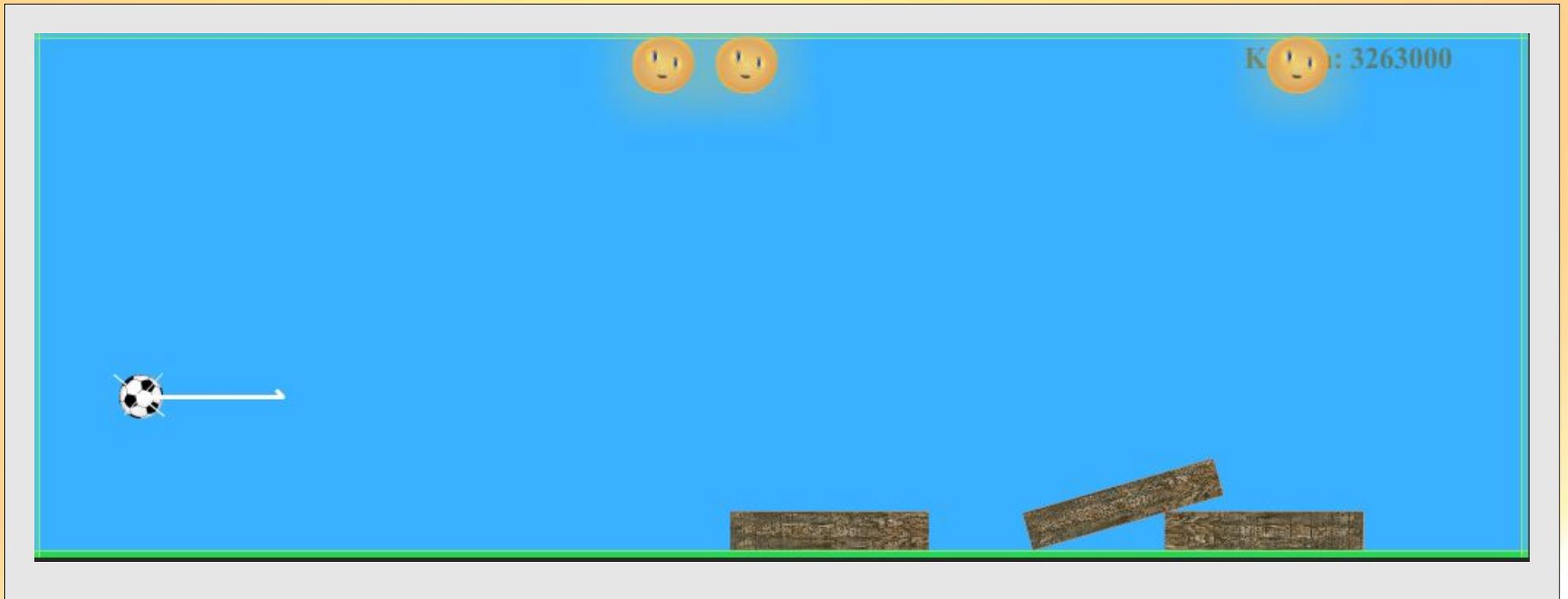
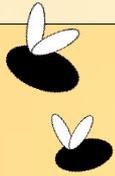
# ENTWICKLUNGSANSÄTZE



- Gemeinsames Brainstorming, Skizzen
- Aufgabenverteilung: erst Zweier-Teams, danach gemeinsame Problembehandlung
- Paralleles Entwickeln von Code und Animationen

# ENTWICKLUNGSVERLAUF

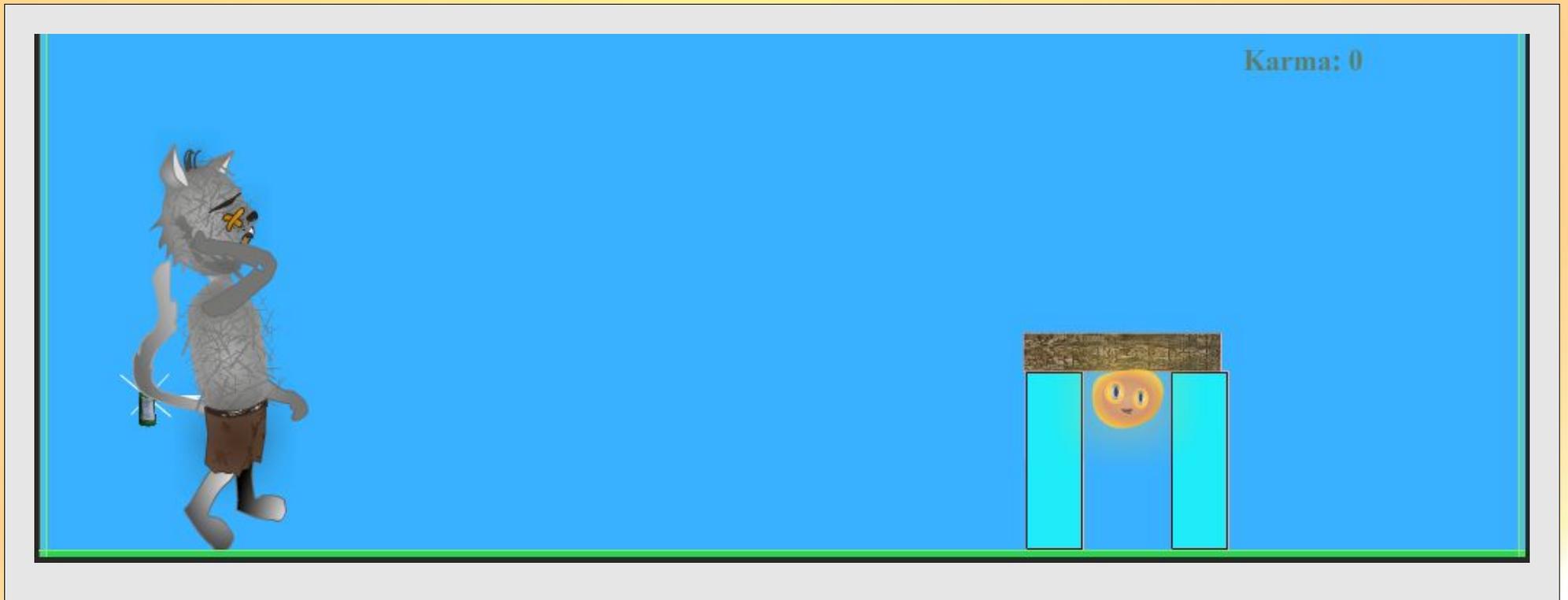
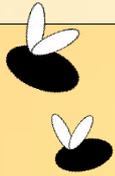
Tag 3



Physik und Ballwurf sind voll funktionsfähig

# ENTWICKLUNGSVERLAUF

Tag 4



Objekte können zerstört werden

# ENTWICKLUNGSVERLAUF

Tag 5



Dynamische Objekt- und Levelgenerierung

# ENTWICKLUNGSVERLAUF

Tag 6



Hintergründe, Munition

# ENTWICKLUNGSVERLAUF

Tag 7



Shop, mehrere Levels, Kamera

# ENTWICKLUNGSVERLAUF

Tag 8



Bugfixing, Menü

# ENTWICKLUNGSVERLAUF

Tag 9



Noch mehr Bugfixing, heutige Version

# XP-TECHNIKEN

## Changing Requirements



- Keine grundlegende Veränderung des Konzepts im Laufe der Entwicklung
- Ausarbeitung der Idee
- Zusätzliche Ideen waren leicht integrierbar

# XP-TECHNIKEN

## Allgemein:



- Story: verknüpft mit der Spielmechanik
- Waiting: erst Code ausarbeiten, Entscheidungen verschieben
- ToDo-Listen zum Abhaken
- Aufgabenverteilung

# XP-TECHNIKEN



## „The Twelve XP Practices“ - verkürzt:

- Planning Game: Brainstorming
- Small Releases: viele SVN Commits (268+), am Anfang wenige Releases mit vielen Veränderungen, später viele kleine Releases mit wenig Veränderung
- Simple Design: Design im Code sichtbar

# XP-TECHNIKEN



- Pair Programming: am Anfang; später aufgabenabhängiges Aufteilen
- Collective Ownership: jeder konnte etwas am Code ändern, jede Veränderung wurde den Anderen mitgeteilt
- Continuous Integration: es war immer eine lauffähige Version des Spiels auf SVN vorhanden

# SCHWIERIGKETTEN

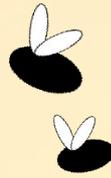
- Umsetzung der Wurfanimation mit der Hauptfigur
- Game Over – Bedingung



## ERFOLGE

- Schnell umgesetzte Spielphysik
- Artstyle, Grafik, Ästhetik
- Es läuft!

# //TODO



- Sound
- Animationen zur Spielgeschichte/ Cutscene
- Unterschiedliche Mechanik der verschiedenen Munitionsarten
- Highscore
- Finetuning
- Verbessertes Interface
- Zielkurve
- Eigene Bodies für verschiedene Munitionsarten