



Allgemeines über das Spiel

Kontiki ist im Zuge der VK „Computergames“ im Jahr 2009 das zweite Projekt. Aufgabe war es, ein Computerspiel in frei wählbarer Entwicklungsumgebung und Programmiersprache zu erstellen und am Ende der VK zu präsentieren. Es wurde in XNA entwickelt und in C# geschrieben. Das Spiel wurde von einem Team aus 3 Mitgliedern bestehend geschrieben, Ursula Dittrich, Gernot Mihelcic und Walter Telsnig. Das Spiel selbst verbindet Elemente von einem Sidescroller / Platformer mit Rhythmus/Takt Bestandteilen wie z.B. aus Guitar Hero bekannt. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Schamanen welcher die Aufgabe hat, seinen Stamm sicher nach Hause zu führen. Am oberen Bildschirmrand werden - mit steigendem Schwierigkeitsgrad mehr - Buchstaben eingeblendet welcher der Spieler mittels Keyboard zur richtigen Zeit drücken muss. Schafft er es, bewegt sich der Stamm Richtung Heimatdorf. Begeht der Schamane Fehler (Ausbleiben oder zu spätes Drücken der entsprechenden Tasten am Keyboard) so schwindet das Vertrauen in ihn und seine Stammesmitglieder verlassen ihn. Hat der Schamane keine Anhänger mehr ist das Spiel verloren, Ziel ist es solange durchzuhalten wie möglich um in einen Highscore zu kommen.

„what went right“ – positive Erfahrung

Das Team - bestehend aus Dittrich, Mihelcic und Telsnig war schon zu Beginn sehr stimmig. Wir drei teilen die gleiche Faszination für Computerspiele. Wir kamen bereits am Anfang direkt zu der Entscheidung das Spiel in 2D zu halten da uns einerseits die Erfahrung in 3D Spieleprogrammierung fehlte als auch von Seiten der LV Leiter von 3D abgeraten wurde.

Machbarkeitsanalyse – obwohl wir direkt nach Start des Projekts B dutzende interessante Ideen hatten, in welche Richtung wir ein Spiel machen wollen schied ~75% der Konzepte direkt aus da sie entweder viel zu zeitintensiv gewesen wären oder unsere gemeinsamen Programmierkenntnisse nicht ausreichten.

2D vs. 3D – wir konnten uns auch direkt zu Beginn darauf einigen, dass wir das Projekt B in 2D Umgebung entwickeln werden da es einfacher ist und im Netz und Büchern einfach viel mehr Material und Beispiel geboten wurde.

Technik – bereits zu Beginn wurde geklärt, dass wir das Spiel für Projekt B in XNA und C# entwickeln werden da wir Java bereits für Projekt A benutzt haben. Vorallem die extrem leicht zu bedienende Kollisionsabfrage, welcher fixer Bestandteil von XNA ist kam uns entgegen.

„what went wrong“ – negative Erfahrung

Ideenfindungs Phase - der Schritt von einer guten Idee zu einem realisierbaren Spiel hielt uns länger auf als zunächst gedacht. Beim ersten Treffen nach der Gruppenbildung kamen bereits alle Mitglieder mit 5-10 Ideen an, welche für das Endprojekt implementiert werden sollten. Es gab Vorschläge aus Genres von RPG bis hin zu MMORPGs, Sidescrollern oder anderen Multiplayer Spielen. Auch wenn wir 3D relativ früh verwarfen, war die Einigung auf ein endgültiges Projekt langwieriger.

Kein Zeitplan – dadurch dass jedes Teammitglied bereits berufstätig ist wurde am Projekt gearbeitet wenn Zeit war. Wir stellen a priori keinen fixen Zeitplan auf, bis zu welchem Datum ein gewisser Milestone fertig sein soll oder gewisse Aspekte des Endprojekts funktionieren sollen. Durch schlechte Einteilung und sicherlich auch zu spätes Start der Implementierung mussten wir Teile wie Endbosse und ein fortgeschrittenes Spielmenu weglassen. Der Highscore verblieb auch in einem sehr minimalistischen Zustand, es wird lediglich in ein *.txt File geschrieben und dieses wiederum am Bildschirm ausgegeben.

Unterschätzung des Aufwandes für Grafiken – wir wollten alle Grafiken für das Spiel (Hintergrund, Layer, Spielfiguren, Menüelemente) selber erstellen, dadurch dass wir uns alle drei aber zunächst in C# und XNA einarbeiten mussten fehlte die Zeit z.B. sich tiefer in Photoshop einzuarbeiten, deswegen wurde auf „leichtere“ Werkzeuge wie Paint .net, Gimp und Inkscape umgestiegen.