

MagnaCalibra - Postmortem

Projektübersicht

Team

Stefan Lettmayer

Bernd Münzer

Aufgrund der kleinen Teamgröße, hat es keine Einteilung in Rollen oder ähnliches gegeben, wir waren beide für alles zuständig.

Wir haben uns zu Beginn, in der Mitte des Projekts sowie am Ende des Projekts getroffen und hier die Koordination übernommen und die weiteren Schritte geplant.

Um das Arbeiten zu zweit zu ermöglichen haben wir ein Subversion Repository zur Verwaltung des Quelltexts eingerichtet.

Spielbeschreibung

Das Spiel „MagnaCalibra“ ist ein Tile-Based-Game. Es ist an das Spiel „The Legend of Zelda: A Link to the Past“ angelehnt. Das Spiel besteht aus mehreren Karten, welche durch Türen verbunden sind. Auf jeder Karte sind mehrere Gegner, welche durch den Einsatz des Schwerts beziehungsweise durch die Verwendung der Macht eliminiert werden können.

Der Charakter hat mehrere Eigenschaften, die seine Ausdauer, Kampfkraft und Fähigkeiten repräsentieren.

Health: Der Gesundheitszustand des Charakters. Kann durch aufnehmen von bestimmten Items erhöht werden und erniedrigt sich durch Kontakt mit Gegnern.

Attack: Die Kampfkraft. Dies ist der Wert der beim Kampf bei jedem Schlag von der Gesundheit des Gegners abgezogen wird.

Defense: Die Verteidigungskraft, je höher diese ist, desto geringer ist der Schaden der durch einen Schlag von einem Gegner entsteht.

Experience: Jedes mal wenn ein Gegner eliminiert wird, erhöht sich die Experience. Je nach eliminierten Gegner ist dies ein anderer Wert.

Level: Wird eine bestimmte Grenze bei der Experience überschritten, erreicht der Spieler den nächsten Level. Durch Erreichen eines weiteren Levels wird die Attack, Defense sowie der maximale Wert der Health und der maximale Wert der Stamina erhöht.

Stamina: Die Ausdauer erhöht sich beim Gehen sowie Stehen automatisch. Beim Laufen und Kämpfen wird dieser Wert verringert. Ist er bei null kann nicht mehr gelaufen und gekämpft werden.

Als Waffen stehen ein Schwert für den Nahkampf sowie die Macht für den Kampf gegen entfernte Gegner zur Verfügung. Die Macht ist ein blauer Strahl welcher sich ca. 200 Pixel lang ist und dem Gegner schwere Schäden zufügt.

Beim Betreten jeder Karte sind zu Beginn mehrere Gegner und Gegenstände platziert. Auf jeder Karte befinden sich meist auch Charaktere, welche dem Spieler wertvolle Tipps und Hinweise geben. Durch diese Hinweise ist es dem Spieler leichter möglich durch die Karte zu navigieren. Außerdem wird auf diese Weise auch auf die Steuerung des Spiels hingewiesen.

Was hat gut geklappt

Wir konnten die Ziele, die wir uns zu Beginn gesetzt haben, recht gut erreichen. Wir mussten zwar einige Abstriche bei den Features machen aber im großen und ganzen haben wir unsere Ziele erreicht.

Die Aufteilung der Arbeit hat gut geklappt. Da wir zu Beginn, die entscheidenden Vorbereitungen getroffen haben und das Gerüst erstellt haben, konnten wir große Teile unabhängig voneinander implementieren.

Die Arbeit mit Visual C# 2008 Express ist angenehm. In Kombination mit Microsoft XNA Game Studio Express ist ein sehr komfortables und produktives Arbeiten möglich. Es können damit in kürzester Zeit Features implementiert, getestet und falls Notwendig im Debug Modus inspiziert werden.

Das Speichern der Kartenlayouts in speziellen Textdateien war eine gute Idee und hat sich gut bewährt. Dadurch waren wir in der Lage unsere Karten sehr flexibel zu gestalten und uns damit auch Raum für Erweiterungen gibt.

Was hat nicht gut geklappt

Wie immer bei Softwareprojekten ist Zeitmanagement ein Problemfall. Wir haben den Großteil der Arbeit in den letzten zwei Wochen erledigt. Dies wurde dann durch andere Projekt noch zusätzlich verzögert.

Die Architektur des Spiels war verbesserungswürdig. Aufgrund der mangelnden Erfahrung mit der Programmierung von Computerspielen war uns zu Beginn nicht klar, wie man die Architektur gut plant. Unsere anfängliche noch gut geplante Architektur erwies sich mit der Zeit als suboptimal für die weiteren Schritte. Viele Modelle die man sonst zur Entwicklung von Software auf der Uni lernt, können bei der Programmierung von Spielen nicht angewandt werden.

Fazit

Wir haben durch die Fehler, die wir in diesem Projekt leider gemacht haben gelernt, wie man ein derartiges Projekt zukünftig vernünftig planen und durchführen kann. Weiters haben wir einen Einblick in die spezifischen Gegebenheiten und Anforderungen von Computerspielen erlangt und wissen worauf hier speziell zu achten ist.