

## 1.) Aufgabe des Projektes, worum ging es dabei?

Wir machten es uns zur Aufgabe ein "Jump N Run" Spiel zu programmieren, welches dem bekannten Spiel "Super Mario" recht ähnlich sein sollte.

Das Spiel wurde in XNA Game Studio programmiert.

Wir wählten diese Programmiersprache da wir, in den vergangenen Jahren, bereits ein wenig Erfahrung, im Bereich Spieleprogrammierung, damit gesammelt haben.

## 2.) Ziele des Projektes

SpeedRun ist ein Zweidimensionales JumpNRun-Spiel (vergleichbar mit Super Mario Bros), bei dem zwei Spieler gleichzeitig um die Bestzeit in einem Level spielen sollten.

- **Musskriterien**
  - Die Highscores der Spieler werden in einem File gespeichert
  - Das Spiel kann Zeitverzögert gestartet werden. Die Zeit wird auf jeden PC separat gestartet und gemessen. Sobald das Ziel erreicht wurde, wird die Zeit der beiden Spieler verglichen. Eine Meldung am Bildschirm entscheidet über Sieg oder Niederlage.
  - Der Spieler kann die Highscores mit den anderen Spielern vergleichen
  - Es wird eigenes Textdokument bereitgestellt, die die Spielregeln sowie Steuerung erklären.
- **Wunschkriterien**
  - Die Spieler können sich untereinander Textnachrichten zuschicken lassen
  - Es kann ein Cup gestartet werden, bei dem 3 zufällige Level ausgewählt werden. Der Sieger ist derjenige, der 2 gewonnen hat.
  - Die Oberfläche des Spiels wird in mehreren Sprachen (Deutsch, English, etc...) bereitgestellt.
- **Abgrenzungskriterien**
  - Das Spiel ist für zwei Spieler vorhergesehen.
  - Die Spieler können sich während des Spielens nicht sehen, es wird lediglich eine Nachricht geschickt sobald ein Spieler das Level beendet hat.
  - Das Spiel funktioniert nur lokal über ein Netzwerk

### 3.) Erreichter Stand

Da sich das Spieleprogrammieren als schwieriger dargestellt hat, als anfangs gedacht, konnte das Spiel nicht ganz fertig gestellt werden.

Erreicht wurden dennoch folgende Dinge:

- Eine Sprunganimation wurde sehr gut realisiert:  
Man kann springen und sich gleichzeitig nach links oder rechts bewegen.
- Ein Level mit Ziel wurde erstellt:  
Wenn der Spieler nach rechts geht, bewegt sich der Hintergrund automatisch mit. Weiteres wurden Plattformen eingebaut, auf welche man springen muss.
- Zeitmessung wurde eingerichtet.
- Laufanimation wurde hinzugefügt.

### 4.) Was wurde nicht realisiert, was ging schief?

Leider war es uns nicht möglich in der uns zu Verfügung stehenden Zeit noch eine Datenbank für das Spiel zu erstellen.

Somit war es uns nicht möglich die Zeiten (Highscores) in eine Liste einzutragen und diese miteinander zu vergleichen.

Außerdem war es uns ohne die entsprechende Datenbank nicht möglich für jeden Spieler einen eigenen Account anzulegen.

Ein Charakter mit Laufanimation wurde als eigentliche Spielfigur erstellt, allerdings fiel dieser, aus uns unerfindlichen Gründen, immer durch die Plattformen des Levels. Obwohl der Code für einen Ersatzcharakter funktionierte, war dies für die animierte Figur leider nicht der Fall.

## 5.) Was könnte man das nächste Mal besser machen?

Das nächste Mal sollte auf jeden Fall die Kommunikation untereinander (im Team) verbessert werden. Es muss bei der Planung des Projektes schon klar festgelegt werden wer für welchen Bereich zuständig ist. (Teilweise arbeiteten wir alle an der selben Problemstellung ohne es zu realisieren)

Außerdem haben wir den Aufwand des Zusammenbaus der verschiedenen Einzelteile des Programmes unterschätzt. Wir benötigten dafür deutlich mehr Zeit als ursprünglich geplant.

## 6.) Ausblick, was würde man noch erweitern?

Wir würden das Programm natürlich mit der noch fehlenden Datenbank erweitern, soweit es uns eben möglich ist. Die Highscores sollten mithilfe dieser Datenbank in einer Tabelle abgespeichert werden und mit früheren Zeiten verglichen werden.

Ist diese Datenbank erstellt, würde im Startmenü noch eine Option "Highscores" eingefügt werden. Dort sollten die besten gespielten Zeiten aufgelistet werden.

Um das Spiel eventuell noch etwas zu personalisieren könnte auch noch die Funktion, sich einen eigenen Account zu erstellen, hinzugefügt werden. In der Highscoreliste sollten dann die besten Zeiten mit dem entsprechenden Accountnamen auftauchen.