# SNAKE42

Version: 0.1

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Projekt Name | SNAKE42 | |
| Projekt Leiter | Elias Schächl | |
| Verantwortlich |  | |
| Erstellt am | 29/09/2016 | |
| Letzte Änderung | 29.09.2016 11:24 | |
| Bearbeitungsstatus | X | In Arbeit |
|  | Eingereicht |
|  | Fertiggestellt |
| Dokumentdatei | .docx | |
| SNAKE42 Version | Prototyp | |

**Weitere Produktinformationen**

|  |  |
| --- | --- |
| **Teilnehmer** | Matthias Herzog, Elias Schächl |
| **Kreierung** | Zunächst extern |

Change Listing

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Veränderung** | | | | **Nr.** | **Datum** | **Version** | | | | **Änderungen** | **Beschreibung der Änderungen** | **Author** | **Status** |
| 1 |  | 0.1 | alle | Start |  |  |

Test Listing

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Datum** | **Getestete Version** | **Notizen** | **Prüfer** | **Neuer Projekt Status** |
|  |  |  |  |  |

**Inhaltsverzeichnis**

SNAKE42

**Einleitung**

**Startsituation**

**Allgemeine Bedingungen und Einschränkungen**

**Moglichkeiten und Risiken**

**Planung**

# **Einleitung**

Sie kennen bestimmt den Computerspielklassiker Snake. Man muss eine Schlange über das Spielfeld steuern um Punkte in Form von Essen zu sammeln. Gleichzeitig nimmt die Schlange an Länge zu, was das Bewegen am Spielfeld immer schwieriger werden lässt.  
Bei SNAKE42 wird das Spielprinzip von Snake in seine Einzelteile zerlegt und von Grund auf neu gestaltet. Mit Multiplayer und Zusatzitems ausgestattet wird ein abwechslungsreicheres Spielprinzip geboten. Mit diesem einzigartigem Konzept wird versucht dieses Genre zu revolutionieren und in eine völlig neue Richtung zu lenken.

# **Startsituation**

Snake ist ja eigentlich für kurze Zeit ziemlich lustig doch auf längere Sicht gesehen bietet das Spiel keinen wirklichen Wiederspielwert.

Wir haben die Fähigkeiten in C# welche man braucht doch wir müssen uns die speziellen Fähigkeiten die für die Unity Game Engine nötig sind erst aneignen(verschiedene Szenen einfügen, spezielle Befehle). Daher haben wir noch viel zu lernen was diese Engine angeht doch da es viele Tutorials dazu gibt sind wir uns sicher diese Aufgabe bewältigen zu können.

Denn es gibt weder einen Multiplayer noch verschiedene Items. Das einzige Snake welches mit zwei Spielern spielbar ist, war nicht besonders gut daher wollten wir ein eigenes Snake für zwei Spieler entwickeln um den Wiederspielwert zu erhöhen welcher neben einem lokalen Mehrspielermodus auch Items beinhalten soll.

# **Allgemeine Bedingungen und Einschränkungen**

Für die Verwirklichung von Snake42 wird das Entwicklerteam in einigen Bereichen erst angelernt werden müssen. Dies betrifft vor allem den Umgang mit der Unity Game Engine aber auch den Grafischen Bereich. Diese Einschränkungen sollten allerdings mit wenig Zeitaufwand zu überwinden sein. Es wird nur ein lokaler Multiplayer vorhanden sein daher müssen die Benutzer am gleichen Laptop sitzen. Es wird auch keine Optionen im Spiel geben um die Lautstärke usw. anzupassen daher muss der Benutzer diese Änderungen außerhalb vornehmen. Eine Änderung der Farben der Schlangen durch den Benutzer ist zur Zeit auch nicht vorgesehen.

Ziele sind:

* Das Projekt befindet sich in einer kompletten oder in einer guten aber ausbaufähigen Version und ist somit im Zeitplan fertig.
* Das Projekt kann mit möglichst wenigen Komplikationen vollendet werden.

# **Möglichkeiten und Risiken**

Das Projekt bietet folgende Möglichkeiten:

* Snake42 wird möglicherweise ein Spiel das von der Zielgruppe gern gespielt wird.
* Das neue Spiel lenkt das Genre in eine neue Richtung.
* Das Projekt hat großes Potential und hat daher einen großen Spielraum für Umgestaltungen und Weiterentwicklungen.

Mögliche Risiken die bei dem Projekt zu beachten sind:

* Die Kenntnisse und Fähigkeiten die für die Fertigstellung des Projekts notwendig sind können nicht in absehbarem Zeitraum angelernt werden.
* Das Spiel könnte nicht rechtzeitig fertig gestellt werden.

# **Planung**

Die wichtigsten Meilensteine sind:

* Fertigstellen des Project Proposals
* Fertigstellen der Kick-Off Meeting Agenda
* Die Fertigstellung des Prototypes
* Die Fertigstellung des Grundspiels
* Testen des Spiels
* Die Implimentierung möglicher Erweiterungen

Die Leitung des Projekts übernimmt Elias Schächl, und Matthias Herzog das Recherchieren von neuen Techniken in Unity wobei wir grundsätzlich großen Wert auf Arbeitsteilung und Teamwork legen.

Voraussichtlich werden neben Unity und Visual Studio keine weiteren Softwareprodukte benötigt und die Hardware bezieht sich nur auf einfache, bereits vorhandene Laptops, was Das Projekt als sehr kostengünstig gestalten sollte.

Ein Ende des Projektes sowie genauere Einteilung der Arbeit kann zum jetzigen Zeitpunkt leider nicht bekannt gegeben werden.   
Die Ersten Prototypen sollten spätestens Weihnachten 2016 erhältlich sein, ab diesem Zeitpunkt werden wir einen genaueren Blick auf Die Zeitplanung werfen.  
Der voraussichtliche Gesamtaufwand beträgt höchst wahrscheinlich den Zeitraum bis ende des Schuljahres 2016/17.