

Proposal zum Masterpraktikum „Open Source Entwicklung“

24.10.2011

Karteneditor für Unknown Horizons

Moritz Beller, Fabian Streitl

Beschreibung UH und FIFE

„Unknown Horizons“ (UH) ist ein in Python geschriebenes Open Source Aufbau-Strategiespiel nach dem Vorbild der Anno-Serie von Sunflowers. Es basiert auf der in C++ verfassten FIFE-Graphikengine. Die Ansicht ist isometrisch mit vorgerenderten 3D-Modellen, die auf Kachel-basierten Karten dargestellt werden. Es werden vierteljährliche Releases angestrebt.

Eigene Beiträge

Momentan ist es in UH nur möglich, Karten zufällig zu generieren. Da eine Kampagnenfunktion geplant ist (geplant für das 2012.2 Release Mitte 2012, siehe Roadmap [1]), benötigt UH einen Karten Editor. FIFE bietet bereits einen solchen Editor. Dieser kann jedoch momentan nicht für UH eingesetzt werden, da UH ein anderes Format zum Speichern der Karten benutzt. Zudem ist er von einem Usability-Standpunkt aus verbesserungsfähig.

Um das UH-Kartenformat im Editor benutzen zu können, muss dieser ein Plugin-System anbieten, mit dem neue Kartenformate gelesen und gespeichert werden können. Diese Plugin-Infrastruktur existiert momentan nur für das Laden, für das Speichern fehlt sie noch. Sobald diese implementiert ist, müssen entsprechende Plugins für das UH-Kartenformat geschrieben werden.

Wir steuern daher Folgendes zu den Projekten bei:

FIFE

- Plugin-Infrastruktur für Speichern erstellen, um Speicherfunktionalität für verschiedene Formate implementieren zu können

UH

- Plugin zum Laden von UH-Karten
- Plugin zum Speichern von UH-Karten

[1] <http://trac.unknown-horizons.org/t/roadmap>, zugegriffen 24.10.2011