

# Proposal zum Masterpraktikum „Open Source Entwicklung“

24.10.2011

## *Karteneditor für Unknown Horizons*

*Moritz Beller, Fabian Streitl*

### **Projektbeschreibung**

„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. Das aktuelle Projekt baut auf einer Reihe von Vorgängern auf, welche in C++ geschrieben wurden, deren Entwicklung jedoch eingestellt wurde. Das Projekt ist interessant, da es generell nur wenige Open Source Spiele mit einer so aktiven Community und einem solchen Reifegrad gibt. Als Folge konnte UH drei Teilnehmern des Google Summer of Code dieses Jahres für sich gewinnen.

### **Community**

Die internationale Entwickler-Community trifft sich zum Brainstorming, Planung und Wochenrückblick im IRC sonntäglich um 19.00 Uhr MEZ. Von diesen Meetings existieren öffentliche Logs. Das Projekt verwendet GIT und Trac. Als Hauptkommunikationsmittel dient IRC, daneben existieren Forum und Mailingliste.

### **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 verbesserungswürdig.

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