Abstract Laneclash

Ziel dieser Maturitätsarbeit war das Programmieren eines funktionsfähigen Videospiels, das jede vergleichbare Maturitätsarbeit in den Schatten stellt. Für die Verwirklichung dieser Vision war ein programmieraffines und engagiertes Duo von Nöten, das von Herrn Martin Hunziker (IT-Koordinator der KZO) unterstützt wurde. Die Realisierung war nur dank einem immensen Zeitaufwand (420 Stunden) von Elia Schürpf und Marc Honegger möglich. Das Spiel wurde dabei mithilfe von Unity erstellt und mit C# von null auf programmiert. Die von uns unterschätzte und grösste Herausforderung war die Implementierung des Multiplayer-Modus.

Schlussendlich entstand als Produkt dieser Maturitätsarbeit ein lustiges real-time strategy PvP Videospiel, das den Namen Laneclash trägt. Die schriftliche Dokumentation gewährt einen persönlichen Einblick hinter die Kulissen unserer Videospielentwicklung. Wir planen die Entwicklung unseres Games fortzusetzen und das Spiel zu veröffentlichen.