

Universität Hamburg  
Department Informatik  
Students, SSE

# Ein KUULer Praktikumsbericht

Praktikumsbericht

Softwareentwicklungspraktikum  
Agile Softwareentwicklung

Louis Kobras, Utz Pöhlmann

Matr.Nr. 6658699, 6663579

4kobras@informatik.uni-hamburg.de, 4poehlma@informatik.uni-hamburg.de

16. September 2015



## **Inhaltsverzeichnis**

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>2</b>
<b>2</b>	<b>Hauptteil</b>	<b>2</b>
<b>3</b>	<b>Schluss</b>	<b>2</b>

# 1 Einleitung

Es war einmal ein Spiel namens *Zuul*. *Zuul* war ein neues, unglaublich langweiliges Spiel. Doch dann begann ... das Praktikum!

Ein kleines Team unerfahrener Entwickler bekam den Auftrag, aus *Zuul* etwas zu machen. Anhand von Kundenwünschen und mit Einspeisen eigener Ideen wurde aus *Zuul* letztendlich ein neues, unglaublich geiles Spiel.

Sein Name ist... **KUUL**.

*KUUL* ist ein recht simples Adventure-Spiel mit Unterstützung von Maus- und Tastatursteuerung. Das Story-Konzept ist, dass der Spieler in einem Raum aufwacht und entweder durch Finden eines Sieg-Gegenstandes oder durch erfolgreiches Verlassen der Karte das Spiel gewinnt.

Anhand der Basis von *Zuul* wurde die erste Welt soweit erweitert, dass es sich um einen Universitäts-Campus (im Folgenden „Uni“ oder „Welt 1“) handelt, während die zweite Welt nach Kundenwunsch an den Hamburger Kiez (im Folgenden „Kiez“ oder „Welt 2“) angelehnt ist.

# 2 Hauptteil

# 3 Schluss