

RESUME

retrospect

Mein Lernfortschritt beginnt beim Start, denn meine Game-Programmiererfahrung lag bei null. An den Ablauf der MonoGame Engine musste ich mich erst gewöhnen, jedoch nach etwas learning by doing, bereitet es mir kaum noch Probleme. Je mehr ich an dem Spiel arbeitete, desto mehr wurde mir bewusst was eigentlich alles möglich wäre. Ein Meilenstein war auf jedenfall das Einführen der GameStates in meinem Code. Sie brachten einen gewissen Ablauf das erst mal in das Spiel. Das meiste lernte ich durch try and error. Arrays mit Koordinaten zu befüllen, und diese dann im Update und Draw durch zu iterieren hat das Gameplay um ein Vielfaches erweitert. Dass zu einem Spiel viele Kleinigkeiten wie Spielablauf, Rundenwiederholung, Menuführung etc. dazu gehören wurde mir auch bewusst. Noch dazu konnte ich mich in Pixel-Art & (als Musiker) in Musik austoben. Der eigene Arbeitsablauf von ToDo Listen schreiben, Diese Schritt für Schritt abarbeiten und in das Game zu implementieren, bereitete mir sehr viel Freude. Rückblickend würde ich bereits vieles anders gestalten, wie zb. Eine durchdachtere Code-Struktur von Beginn an zu verwenden. Auch mehr mit Klassen und Vererbung in Zukunft zu arbeiten.

Das Testing ein wichtier Teil des Spieleprogrammierens ist, wurde mir auch bewusst. Durch das sehr häufige selbst testen des Games, verliert man jedoch sehr schnell die Einschätzung wie schwer es für neue Spieler ist. Somit ist Feedback von Anderen sehr hilfreich und wichtig. Die Arbeitszeit bis zur Fertigstellung eines Spieles zu planen ist auf jedenfall eine Kunst. Mir wurde auch bewusst, dass sich ein Spiel im Laufe der Entwicklung von Konzept zu Endprodukt oft ändern kann, bzw. der Fokus sich verschiebt.

Abschließend kann ich nun für mich sagen, dass ich mich bezüglich des Studiums und Fachbereich richtig entschieden habe und ich mich auf zukünftige Projekte freue.