

## The Forgotten Light – Resümee

Bei der Entwicklung meines Games als MMP1 handelte es sich um mein erstes Spielprojekt. Somit machte ich im Rahmen des Projekts auch meine ersten Erfahrungen mit dem Monogame Framework. Zusätzlich war es das erste Projekt, welches ich in der Programmiersprache C# entwickelte. In meiner Vergangenheit setzte ich bereits verschiedene Projekte in ähnlichen Programmiersprachen wie beispielsweise C++ und Java um, was mir den Umstieg zu C# wesentlich erleichterte.

Als großen persönlichen Mehrwert des Projekt sehe ich die Implementierung des Pathfinding-Algorithmus. Da ich auf dem Gebiet noch keine Erfahrungen mitbringen konnte, hatte dies eine ausführliche Recherche und Auseinandersetzung mit dem Thema zufolge. Diese führte mich zum A\*-Algorithmus. Welcher, neben einer einfachen Implementierung, eine Abschätzung der Zielführung eines aktuellen Weges mit sich bringt und somit eine schnelle Laufzeit besitzt. Zusätzlich konnte ich dessen Laufzeit mithilfe eines Heap-Speichers optimieren.

Auch wenn ich mit der Umsetzung der Hauptziele sehr zufrieden bin, hätte ich im Nachhinein betrachtet gerne noch weitere Spielmechaniken in das Spiel eingebaut, was den Zeitraum und die Komplexität des Projekts jedoch grob überschritten hätte.

Alles in allem konnte ich mit dem Projekt meine ersten Erfahrungen in der Spielentwicklung machen und habe viele Erkenntnisse gewonnen, welche Dinge ich beim nächsten Mal besser machen kann.