

Projekt „Taktiler Spiel“

Wahlversprechen

Jan Forberg
Benjamin Riedel

Ziele

- Einfaches Spiel
- Kein Zeitfaktor/Reaktiongeschwindigkeit
- Nachvollziehbare Geschichte

Aufgabenverteilung

- Jan Forberg:
 - Programmlogik & Leveleditor
 - Tutorial
- Benjamin Riedel:
 - Leveldesign
 - Dialoge
 - Texturen

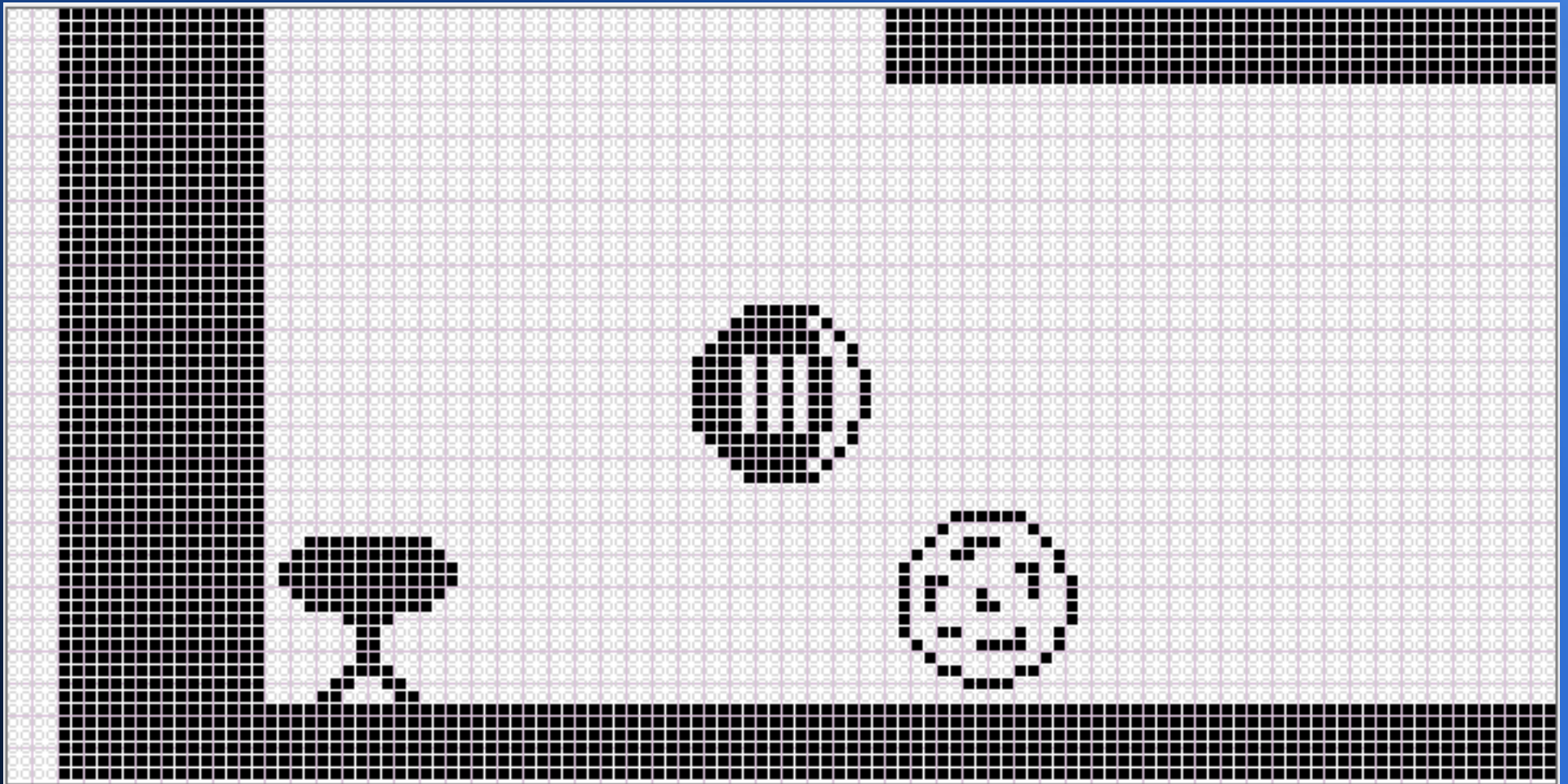
Aufhänger Geschichte

- Bergdorf
- Hauptfigur: Bernd, Polizist
- Bürgermeisterwahl
- Verschwundene Tochter

Design

- Mix aus *ISO*- & *Topdown*-Perspektive
- Eigene Figur = Mitte
- Steuerung: Pfeiltasten, Enter & Abbrechen
- 16x16 Pixel = 1 Feld

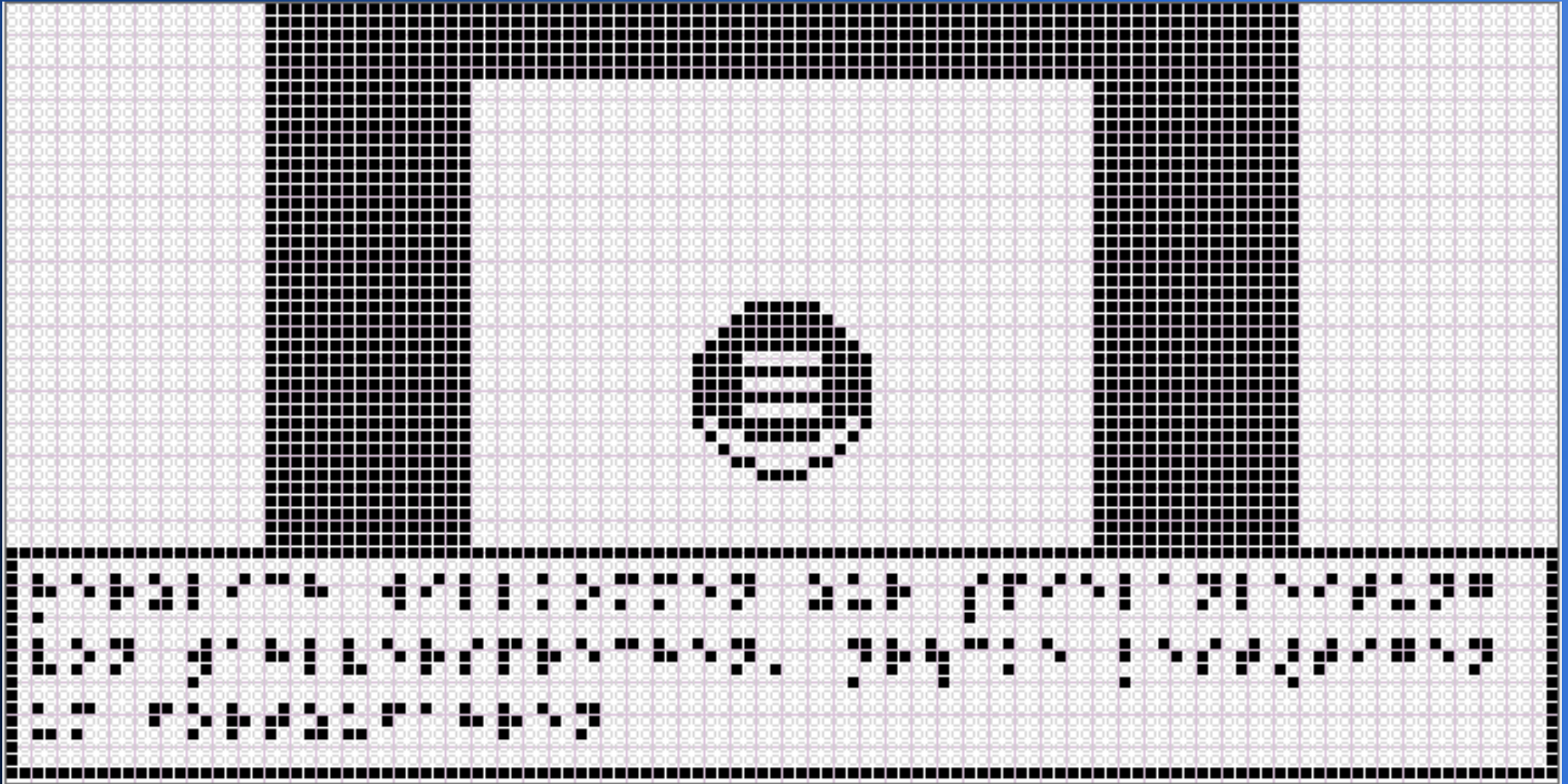
Design



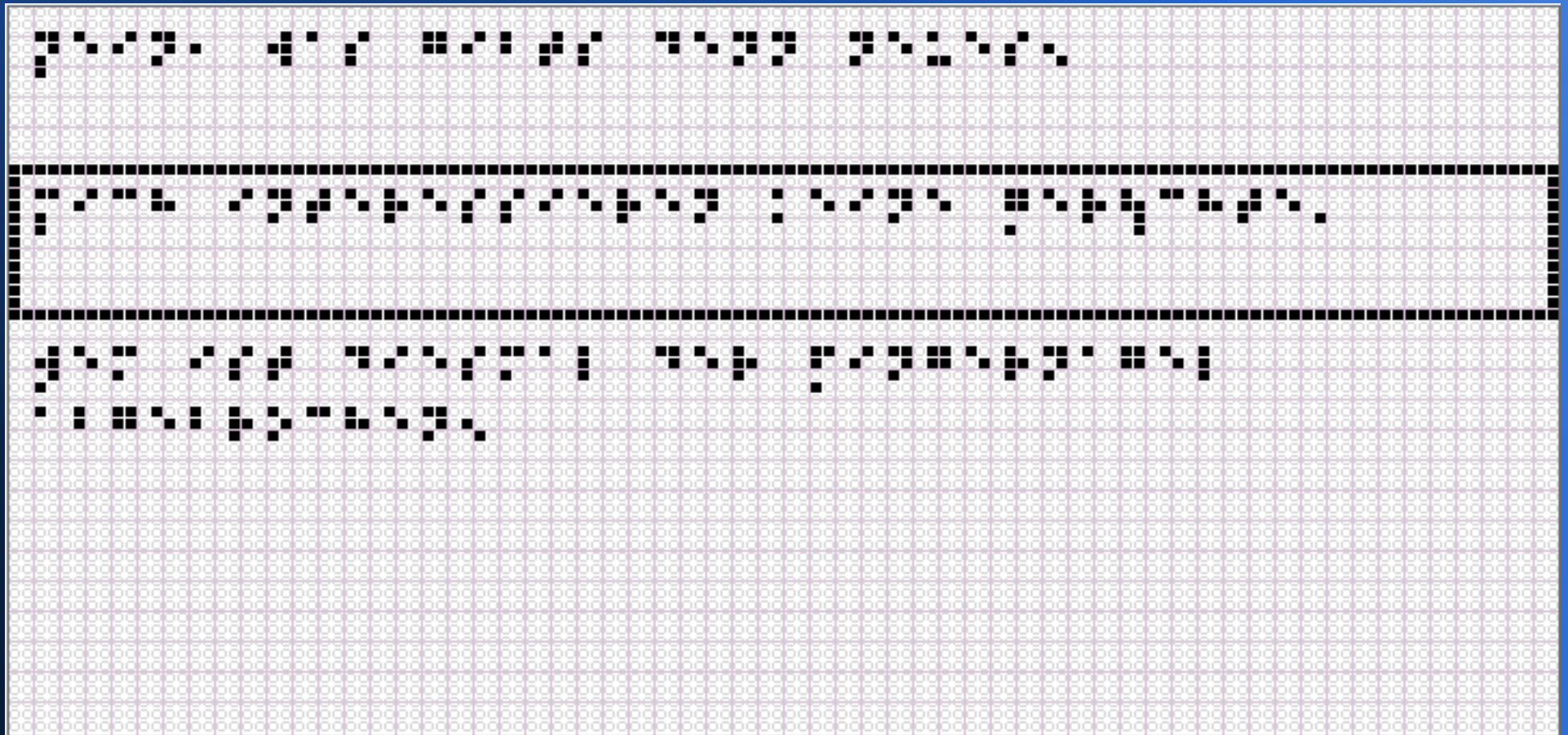
Interaktionen

- Alle Objekte mit Beschreibung
- Dialoge
- Events & Trigger
- Wissensstandsabhängig

Texteinblendungen



Dialoge



Interner Programmablauf

Class Game

- Menüscreens
- Aktueller Screen
- AudioRenderer
- Wissenstandspeicher
- Localisationframework → Übersetzungen

Interner Programmablauf

Class Game

- Initialisierung:
 - Haupt-, Speicher-, Lade- und Pausenmenü
 - Registriere *BrailleIO*-Listener
 - Hardwaretreiber laden
 - Debug- und tactile UI aufbauen
- Zeige Startscreen → Screenübergänge

Interner Programmablauf

Class *GameScreen*

- Tick():
 - Rendert Weltobjekte
 - Aktualisiert ControllerStati
- Controller:
 - Pro Objektklasse → gemeinsames Interface
 - Update() → Reaktion auf Eingaben

Levelloader

- Aus XML-Datei:
 - Events & Trigger
 - Dialoge, Beschreibungen
 - Levelübergänge
 - Positionsinformationen
- Aus BMP:
 - Texturen
 - „Durchsichtigkeit“

XML-Level-Dateien

→ komplett neue Geschichte erzählbar ohne Programmierkenntnisse

Gelöste Probleme/Fehler

- Tickgeber abgeleitet von System.Windows
- Hervorhebung der Hauptfigur
- Steuerungserklärung zum Start
- Threading Probleme → doppelte Texte
- Weitere im Githubprojekt
- Editor für Levelobjekte (Unitybasiert)

Ungelöste Probleme

- Lange Texte
- Fehlender Hinweis bei Kollisionen
- Interaktionen mit beliebiger Taste fortsetzen
- Bug: Startbildschirm → Tutorial

Kurze live Präsentation

Danke für die Aufmerksamkeit.