

Reflexion Spieleprogrammierung SS2017

Muhammad Al Mahamid

Da das Modul „Spieleprogrammierung“ aus meiner Perspektive keinen Schwerpunkt in meinem Studiengang – Wirtschaftsinformatik – darstellt, war es nicht meine erste Priorität, das Modul zu besuchen. Ich entschloss mich allerdings aus Neugierde und wenigen Alternativen an Wahlmodulen dazu, die ersten Vorlesungen zu besuchen und zu entdecken, worum es konkret in dem Modul geht. Am Anfang hatte ich aufgrund des Namens des Moduls „**Spieleprogrammierung**“ die Sorge, dass das Modul sehr programmierlastig sein würde und mir keinen Spaß macht. Trotzdem entschied ich mich nach den ersten zwei Vorlesungen dazu, das Modul weiter zu machen, da mir bewusst wurde, dass es um mehr als reines Programmieren geht. Außerdem merkte ich schnell, dass sich durch das Modul ein neuer Teilbereich der Informatik für mich erschließt.

Im Rahmen der Vorlesung und der Übung lernte ich vor allem die wichtigsten Werkzeuge, Techniken und Denkweisen, die bei der Spielprogrammierung relevant sind, kennen. Die Spielengines „Unity“ und „Blender“ kannte ich vorher beispielsweise noch nicht und setzte mich während des letzten Semesters intensiv mit ihnen auseinander. Da „Unity“ als eine Entwicklungsplattform in der Vorlesung empfohlen wurde, übte ich zuerst mit Unity 2D-Programmierbeispiele und danach mit Unity 3D-Programmierbeispiele. In Blender entwarf ich einige 3D-Objekte, die wir teilweise später auch in unserem Spiel einsetzten, z.B. die Golfbälle und die Teller. Die drei Terrains und einige andere 3D-Objekte, z.B. die Packmans, entwickelte ich in/mit Unity. Auch die Arbeit mit Git/GitHub war für mich oft eine Herausforderung. Obwohl die Prinzipien von Git leicht verständlich sind, kam es häufig zu Konflikten. Für mich persönlich war sehr interessant, einen Einblick in die Denkweisen, die bei der Spieleprogrammierung zum Einsatz kommen, zu erhalten und sie gleichzeitig in unserem eigenen Spiel anzuwenden. Bei jedem Schritt war die Perspektive des Spielers einzunehmen. Für unsere Gruppe war es wichtig, verschiedene Kriterien im Blick zu behalten, während wir das Spiel entwickelten. Es sollte aus Sicht des Spielers interessant und nicht langweilig sein und Anreize schaffen, weiter spielen zu wollen. Gleichzeitig sollte das Spiel dem Spieler fair erscheinen. Für einen Sieg muss er/sie etwas leisten, es sollte jedoch nicht zu leicht oder zu schwer fallen.

Ich empfand die Arbeit in einem Team als sehr interessant und hilfreich. Durch die gemeinsame Arbeit konnte ich von meinen Kommilitonen etwas lernen. Obwohl der Arbeitsaufwand für die Leistungspunkte zu hoch war, bin ich zufrieden, dass ich das Modul belegt habe und habe das Modul anderen Studenten bereits weiterempfohlen. Durch das Modul habe ich ein größeres Interesse am Programmieren entwickelt.

Es war für mich sehr faszinierend, dass aus einer eigenen einfachen, aber innovativen Idee ein Spiel als Produkt entstehen kann, das das Potential zur Weiterentwicklung hat. Nachdem ich das Modul besucht und eigene Erfahrungen in der Spielentwicklung gesammelt habe, kann ich mir nun besser vorstellen, wie die Spiele, die zurzeit auf dem Markt sind, entstanden sind und entwickelt wurden.