

Entwicklung eines 2D-Rollenspiels

Fabian Hahn, AKSA

Kann man eine Matura mit einer Einzelarbeit beschliessen, welche zudem noch das eigene Hobby zum Thema macht? Man kann, sollte das aber eigentlich nicht an die grosse Glocke hängen! Dass die Jury letzteres mit dieser Prämierung trotzdem tut, hängt mit der Eloquenz der Umsetzung dieser Arbeit zusammen. Fabian Hahn - mit einer selbst deklarierten Affinität zu Computerspielen und offensichtlichen Vorkenntnissen in der Computersprache Java - hat sich zum Ziel gesetzt, diese beiden Hobbies auf hohem Niveau zu kombinieren. Zielstrebig und hartnäckig hat er von Grund auf ein Spiel programmiert, bei welchem sich eine Spielfigur durch ein Labyrinth von Tunnels zum legendären, sagenumwobenen Schatz durchschlagen muss. Ohne Verwendung von aufwändig produzierten Bibliotheken, sich nur auf eigenen Java-Code abstützend, hat sich der Autor auf viele iterative Schritte bei der Realisierung seines Projekts eingelassen. Dass er das professionell und sehr systematisch gemacht hat, wird aus der Projektdokumentation klar. Die zugrunde gelegten Theorien werden verständlich erklärt und die daraus abgeleiteten Design-Entscheidungen kommentiert. Nie verliert sich der Autor an den zahlreich sich anbietenden Details. Nur in den Arbeitsjournalen tauchen die Namen der Fallstricke auf, an welchen sich die Arbeit messen musste.

Das Design der Lösung ist solide und kann als stabile Grundlage für Erweiterungen dienen. Solche erwarten wir spätestens, wenn sich Herr Hahn in den Grundlagenvorlesungen eines Informatikstudiums langweilen sollte. Aber bitte den Schwierigkeitsgrad der Rätsel nicht verändern, damit der tolle Spielspass nicht verloren geht!