

Teamgespräche 2017

Spiel & Prese e.V.

2017.11

Jahrgang 25, Ausgabe 02

Wie muss man sich die Arbeit an dem Projekt vorstellen

Der Blick in das aktuelle Projekt

Frage: Es sind nun doch schon einige Monate vergangen und es war wieder an der Zeit, ein neues Teamgespräch zu führen. Netterweise tun wir das während der Computer für uns einige Tests durchführt.

Da ist Zeit – nebenbei werden auch noch Weihnachtskekse gebacken und es duftet schon ein wenig nach ruhigen und beschaulichen Weihnachtsferien. Was läuft zur Zeit?

Antwort: Zur Zeit läuft der Server und einige Clients *lacht*. Nein, im Ernst. Es sieht nur so aus, als ob wir richtig tiefenentspannt wären. Es ist vielmehr so,

dass wir nun hart an den Vorarbeiten zum Multiplayermodus gearbeitet haben und dieser nun getestet werden muss.

Frage: Sollten da nicht Menschen an den Geräten sitzen, um das zu testen?

Antwort: Nein, das ist nicht notwendig. Wir prüfen lediglich, ob Kommunikationslinie verletzt oder Daten falsch übertragen werden. Erst dann müssen wir einschreiten. Dazwischen spielt der Computer gegen sich selbst und wir können in Ruhe Kekse essen.

„Die Fehler scheinen soweit ausgemerzt. Wir fangen dieser Tage an, menschliche Spieler intern gegeneinander spielen zu lassen.“

Interviewserie 2017

...

Wann immer wir mit Kunden in Kontakt treten, hören wir viele Fragen zum Projekt und zum ganzen Drumherum. Sie zeigen das Interesse an unserer Arbeit und wir freuen uns, darüber ausführlich Auskunft geben zu können.

Da der Verein Spiel & Presse e.V. Mediengestalter aus verschiedensten Bereichen fördert (Journalistik, Layout, Programmierung, PR), gibt es nichts Logischeres, als unsere Jung-Journalisten auszusuchen und das Team direkt zu interviewen. Die Antworten könnt Ihr dann hier verfolgen.

Eines noch vorab: Da wir hier in keinem wissenschaftlichen Kontext unterwegs sind, werden wir Begriffe nicht gendern, sondern konzentrieren uns auf das Wesentliche: die Antworten unseres Teams. Daher sollten sich bitte alle Männlein, Weiblein bzw. Zwischenformen gleich angesprochen fühlen.

Frage: Wie lange laufen diese Tests noch und wann dürfen wir endlich mit einer Version für menschliche Spieler rechnen?

Antwort: Wir sind sehr zufrieden mit der Übertragung. Die Fehler scheinen soweit ausgemerzt. Wir fangen dieser Tage an, menschliche Spieler intern gegeneinander spielen zu lassen. Das wird anfangs noch sehr holprig gehen (z.B. wird man sich die Spielpartner direkt händisch eintragen müssen – eine automatische Suche ist noch nicht in Sicht). Aber wenn die Prognosen stimmen, dann können wir Ende November die erste Testversion auf die Spieler da draußen loslassen.

Frage: Ich weiß, dass ihr sehr gründlich seid. Trotzdem lese ich in den Newslettern sehr viel über Fixes und Fehler, die beim Spiel auftauchen. Wieso ist das so?

Antwort: Nun, es gibt eine Theorie, dass sich schätzungsweise in jeweils in 10 Codezeilen ein kleiner und in 100 Codezeilen ein großer Programmfehler verbirgt, die bei regulären Testdurchläufen nicht gefunden werden. Es gibt sie tatsächlich. Diese tauchen so nach und nach auf, was natürlich dumm ist, aber das können wir nicht vermeiden.

Frage: Die User sind ja unerbittlich. Bei jedem neuen Patch sind sie schnell an den Kommunikationsleitungen und berichten über

neue Fehler oder alte Probleme, die immer noch da sind ...

Antwort: Ja, das ist zwar nicht immer einfach für uns, da wir uns natürlich über jeden neuen Fehler ärgern. Andererseits können wir durch das starke Feedback aber auch sicher sein, dass Fehler nicht leicht übersehen werden.

Frage: Wie beurteilt ihr die aktuelle Lage des Programms? Wie weit ist es?

Antwort: Nun, die Funktionalität der alten Version haben wir schon im Sommer erreicht. Auch wenn derzeit viele Hinweise eintreffen, dass die Computerspieler noch in manchen Bereichen verbesserungswürdig sind, spielen sie doch um Längen besser als im alten Programm. In Bezug auf die Optionen sind wir inzwischen schon sehr viel weiter als damals.

Frage: Daher gibt es eigentlich keinen Grund mehr, das Produkt noch nicht zu erwerben?

Antwort: Naja. Das Programm ist in einem Entwicklungsmodus, der täglich von uns vorwärts getrieben wird. Inzwischen können wir sagen, dass der Server soweit stabil läuft. Im letzten dreiviertel Jahr hatten wir einen einzigen Serverausfall und der war, weil unser Provider unangemeldet die Server kurz restart hat, um einen Betriebssystem

tempatch einzuspielen. Sonst lief der Server brav und tadellos. Die Auslastung ist inzwischen so, dass sich die Spieler schön über den Tag verteilen. Wir treffen Spieler zu den normalen Tageszeiten wie auch mitten in der Nacht an. Das hilft uns auch ein wenig, die Spielverläufe besser im Blick zu haben. Wenige verteilt sind besser als viele gehäuft.

Aber zur Frage zurück: Inzwischen ist der Paketpreis bei EUR 39,- angelangt. Wir arbeiten immer weiter und stärken die Funktionalität. Kurze Ausfälle sind nicht zu vermeiden, aber derzeit nicht wahrscheinlich. Ja, das aktuelle Paket ist soweit stabil, dass man es ruhig kaufen kann. Das Schlimmste, was passieren kann ist, dass es mit der Zeit immer besser wird.

Frage: Was dürfen wir uns vor Weihnachten noch erwarten – wo geht die Reise hin?

Antwort: Wir haben den Ehrgeiz, die Multiplayerversion noch vor Weihnachten in das Programm zu bekommen. Obwohl wir uns im derzeitigen Stadium nicht versprechen, dass dann plötzlich tausende Spieler auftauchen (*wäre aber cool*) und miteinander spielen wollen, aber wir wissen inzwischen von vielen Usern, dass sie darauf warten, weil sie örtlich entfernte Freunde, Verwandte und Bekannte haben, mit denen sie gerne über das Netz

spielen wollen. Wir wissen zwar, dass es dabei Probleme geben wird – aktuell machen uns noch immer die 32bit-Versionen von Java zu schaffen, die immer wieder wegen Speicherproblemen abstürzen – aber das soll kein Hinderungsgrund sein.

Dann wollen wir noch die ersten Goodies und Erfolge einführen – dafür fehlt uns noch das Konzept eines vernünftigen Übertragungsprotokolls, das wird sich allerdings sicherlich auch noch finden.

Wenn das alles geschafft ist, dann darf Weihnachten kommen. Obwohl, wenn wir das letzte Jahr in Erinnerung rufen, dann war das wenig entspannend, denn wir haben damals an der ersten Computerspielerversion durchgearbeitet und sogar am Silvester nur kurz unterbrochen.

Frage: Ihr seid nun etwas über ein Jahr intensiv dran. Hand auf's Herz – macht es noch Spaß?

Antwort: Da dieses Projekt ursprünglich gestartet wurde, um Einsteigern in die Programmierung einen Ausbildungsplatz zu geben und damit die Ziele nicht besonders hoch waren, muss man die Frage unbedingt mit „ja“ beantworten.

Natürlich ist es ein unendlicher Lernprozess und manchmal tut sich das Team schwer, Lösungen für manche Rätsel zu finden. Doch das ist Teil des Jobs eines Programmierers. Inzwischen hat die Leute der Ehrgeiz gepackt. Sie sehen, dass da draußen Menschen sind, die an dem Projekt interessiert sind. Sie wollen nun zeigen, dass viel in ihnen steckt und bauen damit manchmal

einen Stress auf, der nicht immer dienlich ist.

Letztlich muss man am Abend zurückblicken können und erkennen, dass der Tag produktiv war. Dabei kommt es nicht darauf an, ob neue Codezeilen geschrieben wurden, sondern lediglich, ob das Projekt insgesamt vorwärts gekommen ist. Das können auch entspannte Gruppengespräche, Lerneinheiten oder Powerprogramming-Sessions sein.

Letztlich steht der Spaß beim Programmieren im Vordergrund und nur dann entsteht ein Produkt, das allen Beteiligten viel Freude bereitet. Kunden natürlich mit eingeschlossen.

TriangleProductions ist ein Softwarelabel
von Spiel & Presse e.V. (ZVR 449871541)

Webseite => WWW
Facebook => FB
Twitter => TW

<https://www.tarock.at>
<http://www.facebook.com/tarockreloaded>
<http://www.twitter.com/tarockspiel>