



Mars

Land of No Mercy

Storia dello sviluppo di un gioco *Open Source*

Sommario

- Passato
- Presente
- Futuro

MARS

Land of No Mercy

Passato

- Modello di sviluppo Open Source
- Sviluppo iniziale
- Le prime difficoltà
- Il progetto matura: nuovi problemi
- Possibili cause di fallimento

Modello di sviluppo Open Source

- Non si seguono orari da ufficio, ma si lavora nel **tempo libero**
- I membri del team non sono raccolti in ufficio, ma **sparsi per il mondo** (fusi orari differenti)
- Forte necessità di **comunicazione** e scambio materiale
- Mancanza **fondi** (denaro, hardware)
- Sviluppo basato su molte **release graduali**

Sviluppo iniziale

- Solitamente il team iniziale è composto di **un solo membro** (al massimo due)
- Si devono studiare le tecnologie da adoperare facendo molti test e **sperimentazioni**
- Il lavoro iniziale è svolto in **isolamento totale**, non c'è alcun supporto o interesse da parte di terzi

Come superare le prime difficoltà

- Non pensare troppo in **grande**
- **Pianificazione**, progettazione, design, obiettivi
- Sviluppare qualcosa di concreto da mostrare quanto prima (**Release Early, Release Often**)
- Cercare membri per **estendere** il team

Il progetto matura: nuovi problemi

- Gestione del **team**
- Gestione del **tempo** a disposizione
- Gestione dello **sviluppo**
- Il ruolo del **Project Manager**

Possibili cause di fallimento

- **Difficoltà** intrinseca nella creazione di un videogioco
- Progetti non definiti o troppo complessi, **dispersione**
- **Demotivazione**, perdita del "focus"
- Impegni, mancanza di **tempo**
- **Abbandono** membri
- Tempi di sviluppo troppo **dilatati**

Presente

- Stato attuale
- Librerie adoperate
- Software utilizzato
- Il Team
- Bisogni e necessità

Stato attuale

- Release 0.2.0 – rilasciata il 04/11/2006
- Supporto a Linux, Windows, MacOS X, FreeBSD, SkyOS
- Sito Web: <http://www.marsnomercy.org>
- Forum: <http://forum.marsnomercy.org>
- Canale IRC: #MarsNoMercy @ irc.freenode.net

Librerie adoperate

- SDL
- SDL_image
- SDL_ttf
- SDL_mixer
- TinyXml
- OpenGL (opzionale)

Software usato

- SCons
- GCC
- Vim
- KDevelop
- Dev-CPP
- GIMP
- Blender
- Subversion

Il Team (1/2)

- Davide "*M3xican*" Coppola (Italia) - Coder, 2D Artist, Project Manager, Webmaster
- Angelo "*Encelo*" Theodorou (Italia/Grecia) - Coder, 3D Artist
- Emir "*genomex*" Kumalic (Austria) – Coder
- Ian "*Elye*" Ball (Inghilterra) – 3D Artist
- Dejan "*Dekki*" Baka (Svezia) – 3D Artist
- Marco "*Ender*" Frisan (Italia) – 3D Artist

Il Team (2/2)

- Samuel "*Enetheru*" Nicholas (Australia) – 3D Artist
- Marco "*Zero*" Lieblang (Germania) – Musician, betatester
- "*discojonny*" (Inghilterra) - Quality Assurance
- Antonio "*Buc*" Buccioli (Italia) – Betatester
- Jose Alonso Cardenas "*ACMhUnTeR*" Marquez (Perù) – FreeBSD packager

Bisogni e necessità

- Persone
- Hardware
- Fondi
- Enti, associazioni o società che sponsorizzano

Il Futuro

- Evoluzione del progetto
- Prossimi sviluppi del gioco

MARS
Land of No Mercy

Evoluzione del progetto

- Wiki per sviluppatori
- Bug tracker
- Condivisione delle risorse grafiche

Prossimi sviluppi del gioco

- Integrazione dello scripting in Python
- Editor grafico dei livelli
- Creazione di una parte amministrativa/economica
- Sistema a turni in stile scacchi
- Multiplayer in rete
- Animazioni elementi della scena