

Post Mortem Hammerjaeger

Name: Hammerjaeger

Teammitglieder:	Alina Quentmeier	Game Design, Art
	Jaromir Paarmann	Game Design, Audio
	Andreas Edmeier	Programmierung
	Harun Ahmadie	Art

Kurzbeschreibung:

“Hammerjaeger” ist ein im Arcade Stil gehaltener Action Platformer für den PC. Der Spieler übernimmt die Rolle von Hammerjaeger, einem Kammerjäger, der eine amerikanische Vorstadt der 80er mit seinem riesigen Hammer und wuchtigen Schlägen gegen eine Invasion kleiner Roboter verteidigt.

Erfolge:

Generell gab es in unserem Team eine gute Kommunikation. Obwohl wir v.a. am Anfang keine geordnete Dokumentation hatten, war dem Großteil der Teammitglieder immer bewusst, was er/sie zu tun hatte bzw. was die übrigen Teammitglieder machten.

Fast jedes Teammitglied konnte sich schnell in die vielen neuen Programme einarbeiten, wodurch ein flüssiger Workflow zustande kommen konnte.

Bei einem Großteil des Teams war ein gutes Engagement vorhanden, sodass die Aufgaben zügig und eigenständig bearbeitet wurden.

Dadurch, dass sich organisch eine gute Arbeitsaufteilung ergeben hat, gab es wenig Konflikte innerhalb der einzelnen Departments.

Misserfolge:

Weil wir angefangen haben, von Gate zu Gate zu arbeiten, haben wir nicht mehr alle Änderungen im Content des Spiels in unseren WBS dokumentiert. Dadurch ist der Scope des gesamten Spiels aus dem Fokus geraten und wir waren uns nicht zu jedem Zeitpunkt sicher wie das Endergebnis letztendlich aussehen sollte.

Da der Hauptartist nur sehr langsam vorangekommen ist und dadurch praktisch ausfiel, musste das Projekt, das eigentlich für vier Leute geplant war, mit nur dreien bewerkstelligt werden. Andere Teammitglieder mussten beinahe den ganzen Bereich Art übernehmen, wodurch für andere Bereiche weniger Zeit zur Verfügung stand. Gleichzeitig musste der Scope des Spiels stark eingeschränkt werden.

Viele Features waren bereits eingebaut, aber das tatsächliche designen und balancen derselben hat erst zu spät in der Projektphase eingesetzt. Dadurch sind viele Game Design Entscheidungen zur Verbesserung der vorhandenen Features zu spät gefallen.

Zu Beginn der Projektphase haben beide Game Designer an der Dokumentation gearbeitet, was einerseits sinnvoll war, um die Vision abzugleichen, jedoch haben sie sich gegenseitig verlangsamt.

Lernkurve:

Grundsätzlich sollte zunächst das Game Design ausgearbeitet werden, bevor man sich intensiv mit Art und Audio Design beschäftigt.

Das Gameplay sollte bereits sehr früh und häufig in der Projektphase getestet werden. Man sollte sich nicht durch noch nicht fertige Assets aufhalten lassen, sondern viel mit Platzhaltern arbeiten.

In Git sollte nicht mehr mit Binärdateien gearbeitet werden. Stattdessen sollte ein Google Drive Ordner oder dergleichen verwendet werden.

Man sollte nicht versuchen, Rhythmusspiele im ersten Semester zu machen.

Eine klare und rasche Einigung auf eine Vision und einen Visionkeeper ist für den Erfolg des Projektes unabdingbar.

Checklisten für jedes Gate zu erstellen war sehr hilfreich.

Der Programmierer sollte dazu aufgefordert werden, ein TDD zu schreiben.

Zu Beginn des Projektes ist es ratsam, ein vollständiges GDD in Form eines Dokuments, eines Wikis oder einer Sammlung von Assetkarten zu verfassen.