

# Prozessdokumentation

## House of Passing Memories

Game Design

HS21 - P2: Spielentwicklung

Dozent: Slawa Deisling

Hai Lam Dang (19129858), Jannick Elfers (59375721), Miriam Oumar (65800437)

# Inhalt

1. Unsere Herangehensweise an die Aufgaben
2. Thema "Movement" - Ideen & Feedback
3. Was ging schief? Was lief gut?
4. Team-Meetings
5. Kommunikations- und Projekt Management Tool
6. Selbsteinschätzung/Selbstreflexion - Was hätte besser laufen können?
7. Aufgabenteilung und Resümee

## 1. Unsere Herangehensweise an die Aufgaben

Nachdem uns das Thema für die Projektarbeit mitgeteilt worden ist, haben wir uns in Privatgesprächen darüber ausgetauscht, was wir uns für Gedanken zu diesem Thema gemacht haben und was wir uns als mögliche Umsetzung vorstellen könnten. Wir stellten daraufhin fest, dass wir schnell auf einen Nenner kamen, was die gemeinsame Vorstellung von diesem Projekt anging. Nach einem ersten Brainstorming stellten wir die Idee daraufhin dem Kurs im Unterricht vor und formten daraufhin endgültig unsere Dreiergruppe. Daraufhin besprachen wir unsere verschiedenen Ideen und einigten uns letzten Endes auf eine konkrete Idee, die wir daraufhin ausarbeiteten. Wir beschlossen früh, dass wir das Thema „Movement“ eher in einem übertragenden als im wortwörtlichen Sinne umsetzen wollten. Wie sich zeigte, stand uns der Sinn eher nach einem Story-lastigem als nach einem actiongeladenen Spiel. Nach einigen ersten Gesprächen festigte sich unsere Idee immer weiter, sodass wir anfangen, die ersten Grundzüge in Schriftform festzuhalten. Von diesem ersten High Concept aus entwickelten wir unser Spiel immerfort weiter. Wir arbeiteten die Kernidee über die nächsten Wochen immer weiter aus, sodass jeder von uns die Chance bekam, seine/ihre eigene Note mit in die Idee mit einbringen zu können. Wir legten von Anfang an viel Wert darauf Aufgaben aufzuteilen, sodass jeder gleichermaßen zur selben Zeit arbeiten könnte, ohne den anderen in Bezug auf Git im Weg zu sein. Wir legten außerdem Wert darauf klar zu kommunizieren wer wann was machen würde, damit die anderen sich darauf einstellen könnten, wann sie mit den jeweiligen Assets zum Beispiel weiterarbeiten könnten oder, bis wann es gut wäre, dass ein bestimmtes Skript geschrieben wurde, damit von dort aus das Spiel weiterentwickelt werden konnte. So zerlegten wir das Projekt in seine Bestandteile, überlegten uns zunächst die Core Mechanics, die wir als Kern des Spiels zügig deklarieren wollten und arbeiteten uns von dort aus vor weiter vor.

## 2. Thema „Movement“ - Was waren unsere Ideen? Hat sich unsere Idee im Laufe der Zeit noch verändert? Welches Feedback war hilfreich, welches nicht?

Zuallererst überlegten wir uns jeweils ein Konzept, das wir den anderen dann vorstellten. Dabei waren ganz unterschiedliche Ideen und Ansätze für eine mögliche Umsetzung des Themas vorhanden, die teilweise erheblich auseinander gingen. Nach reiflicher Überlegung und Abwägung von Pro und Contra und möglichen Ideen zur Umsetzung, konnten wir uns dann aber einstimmig auf ein Konzept einigen, das uns allen zusagte. Eine mögliche erste Idee war es unter anderem gewesen, das Thema „Moment“ wirklich rein wörtlich zu nehmen und ein Spiel zu konzipieren, das einzig und allein darauf basierte, dass man sich in eine bestimmte Richtung bewegte und gegebenenfalls Hindernissen ausweichen würde. Wir befürchteten jedoch, dass ein solches Spielprinzip eventuell ein wenig zu simpel sein könnte und wir uns nicht ganz so sehr ausleben und austesten könnten, wie es in einem anderen Konzept eventuell der Fall wäre. So entfernten wir uns von der Idee eine wortwörtliche Umsetzung des Themas zu verfolgen und entschlossen uns zu einem anderen Konzept (vorgestellt von Miriam), in dem es darum ging, dass man eine Spielfigur spielt, die sich durch einen Raum bewegen sollte und dabei mit verschiedenen Objekten interagiert, um mehr über die Geschichte und die Spielwelt an sich zu erfahren. Im Vordergrund dieser Spielidee stand eindeutig, dass man sich einerseits natürlich wörtlich gesprochen durch den Raum bewegt, andererseits aber auch verschiedene Erinnerungen mit den Objekten, mit denen man interagiert, verbunden sind, die man sozusagen abrufen würde. Man bewegt sich also zusätzlich auf einer metaphorischen Ebene durch das Spiel, nämlich durch die Erinnerungen der Spielfigur.

Während wir uns anfangs über die Rahmenbedingungen noch nicht ganz klar waren, wie zum Beispiel, ob die Spielfigur, von der wir wollten, dass sie sich in einer Art Zustand zwischen Leben und Tod befindet, durch das erfolgreiche Absolvieren des Spiels - gleichbedeutend mit der Aufarbeitung der Vergangenheit der Spielfigur und der damit verbundenen Lösung ihrer inneren Konflikte - wieder in das Leben zurückkehren würde, entschlossen wir uns im Laufe der Spielentwicklung immer weiter dazu, dass die Spielfigur am Ende so oder so sterben würde; dass es sozusagen um ihre letzte Reise ging und der Spieler einzig die Aufgabe hatte, das Gewissen der Spielfigur zu bereinigen, sodass man mit geläuterter Seele sterben könne.

Was sich des Weiteren geändert hat, war die anfängliche Idee, dass man sich nur in einem einzigen Raum befinden würde. Wir überlegten zunächst, dass man einen Raum erstellen könnte, den man mit einer Vielzahl an Assets, die wir auch im 3D Kurs erstellten, gestalten könnte. Außerdem stand zunächst die Idee im Raum, dass auch eine Puzzle-Mechanik eingebaut werden könnte. Man würde zum Beispiel mehrere Bilder in diesem Raum platzieren, die mit Erinnerungen der Spielfigur verbunden sind und man nach der Interaktion und dem damit verbundenen erfolgreichen Abrufen der jeweiligen Erinnerung ein Puzzleteil bekommen würde. Dieses würde man dann in einen leeren Rahmen einfügen, um aus den fragmentarischen Erinnerungen ein größeres ganzes Bild zusammenfügen. Durch die Interaktion mit diesem letzten, den anderen Bildern übergeordneten Bild würde man dann das Ende des Spiels erreichen und die Reise würde als absolviert gelten. Man hätte das Spiel dann erfolgreich abgeschlossen, die Seele der Spielfigur wäre gereinigt worden und man

könnte entweder ins Leben zurückkehren (wogegen wir uns später entschieden) oder vorher schon mit der Entität, die den Spieler durch das Spiel weisen sollte (anfangs war angedacht, dass man die Entitäten noch sehen und mit ihr vielleicht auch interagieren könnte), das Level, das Spiel und somit auch das Leben der Figur hinter sich lassen und somit sterben. Auf diese Art hätte man seine Probleme somit nicht gelöst, sich den persönlichen Herausforderungen, Ängsten, Zweifeln und Befürchtungen nicht gestellt oder sie überwunden und somit als gequälte Seele aus dieser Welt scheiden müssen.

Die Story des Spieles arbeiteten wir schon gegen Anfang aus, da wir relativ schnell wussten, in welche Richtung wir gehen wollten und gerne zeitnah festlegen wollten, welche Texte wir einfügen und was für eine Art von Geschichte wir eigentlich rüberbringen wollen, um auch die Stimmung und Atmosphäre der Levels und des Spiels im Allgemeinen besser vermitteln zu können. Dabei war uns wichtig, dass wir eben eine melancholische Stimmung, die auch mitunter eine unangenehme Atmosphäre empfinden lassen könnte, gut transportieren würden. Wir setzen also darauf, einige unangenehme und traurige Erinnerungen, die mit negativ behafteten Ereignissen aus dem Leben der Spielfigur zusammenhängen, zu erzählen, um darzustellen, wie es zu der misslichen Lage der Spielfigur kommen konnte. Den genauen Grund dafür warum die Spielfigur gestorben ist, wird in unserem Spiel nicht genauer benannt, da wir Raum für Interpretationen lassen wollen, was letzten Endes eigentlich passiert ist; ob es eventuell ein natürlicher Tod war, Tod durch ein gebrochenes Herz im übertragenden Sinne, die Figur an Verwahrlosung gestorben ist oder ob es vielleicht doch Mord oder Selbstmord war. Die Ursache wird nicht genau benannt, um diese Schlussfolgerung der Fantasie und Kreativität der Spieler\*innen zu überlassen.

Nachdem das Konzept entstanden ist, entwickelten wir die allgemeine Spielidee immer weiter, indem wir in wöchentlichen Treffen im Unterricht den anderen Kursteilnehmer\*innen und unserem Dozenten Slawa die Spielidee und die aktuelle Version unseres Builds vorstellten. Dadurch bekamen wir konstruktive Kritik, Anregungen und Rückmeldungen aller Art, die wir nutzen konnten, um unser Spiel zu optimieren. Wir waren stets darauf bedacht, genau zuzuhören was man uns mitteilte, machten uns Notizen dazu, was den Spieler\*innen aufgefallen ist, was uns vielleicht noch gar nicht aufgefallen war und haben dadurch viele verschiedene Perspektiven und Blickwinkel geliefert bekommen, wie man gewisse Dinge in unserem Spiel auch betrachten könnte und was daran eher etwas kritisch sei oder was man noch mal überdenken oder überarbeiten müsse. Dies brachte uns maßgeblich in unserem Schaffungsprozess voran - wobei natürlich auch gesagt werden muss, dass es in einem Story-basierten Spiel etwas schwierig sein kann auf das Feedback von Spieler\*innen einzugehen, gerade, wenn es sich um Story-Inhalte dreht, da die Schöpfer der Geschichte natürlich ein klares Bild davon haben was für eine Geschichte erzählt werden soll, wie diese Geschichte erzählt werden soll und dabei eben auch ein klares Bild von der Umsetzung haben. Uns ist klar, dass dieses Bild und diese Art der Umsetzung nicht jedem Geschmack entsprechen, das ist eben die Schwierigkeit dieses Genres. Aber wir glauben dadurch, dass wir eben sehr viel und verstärkt auf das Feedback all unserer Tester\*innen gehört haben, sagen zu können, dass wir eine umfassende Reflexion und Analyse der Aussagen von vielen verschiedenen Personen zu unserem Spiel bekommen haben und uns

dadurch rückversichern konnten, dass das was wir machen auch bei anderen Leuten gut ankommt.

Hauptsächlich bezog sich das Feedback aber auf die Ausführung und nicht auf die Geschichte an sich, wenn es um Kritik ging. Die Geschichte selbst kam von Anfang an gut an; wir legten Wert darauf, von Anfang an klar zu kommunizieren, worum es in unserer Geschichte geht. Bei den ersten Test-Sessions hatten wir noch keine Story-relevanten Texte im Spiel drin, haben sie dann aber sobald wie möglich eingefügt, nachdem das Grundprinzip stand. Daher war es uns möglich Feedback dazu bekommen, wie die Geschichte bei den Tester\*innen ankam. Die Rückmeldungen dazu waren ziemlich positiv, von daher sahen wir uns von Anfang an bestätigt darin, mit der Story des Spiels auf einem guten Weg zu sein. Das Feedback hat uns aber sehr dabei geholfen zu entscheiden, welche Elemente des Konzeptes wir noch weiter ausarbeiten sollten und was eher mit einer niedrigeren Priorität einzuschätzen war. Das Feedback war jedoch nicht sehr hilfreich, wenn es dazu kam, dass sich die Ansichten und Empfindungen von den Spieler\*innen widersprachen oder allgemein eher gegensätzlich zueinander geprägt waren. Ein Beispiel dafür wäre, dass einerseits jemand meinte, dass die Bewegungsgeschwindigkeit angenehm oder fast schon zu schnell sei, während jemand anderes daraufhin anmerkte, dass die langsame Geschwindigkeit stört und man sich eine höhere Geschwindigkeit wünschen würde. Wir haben dann stets versucht ein Mittelmaß zu wählen und es allen recht zu machen, ohne uns jedoch zu sehr von der eigentlichen Idee, die wir hatten und dem Bild, was wir vermitteln wollen, zu entfernen. Hilfreich war es in gewisser Weise dennoch, weil es interessant zu beobachten war, wie das Spiel dann auf diese oder jene Art und Weise bei Spieler\*innen ankam und man dadurch eigentlich noch mehr reflektieren konnte, was schon gut lief und was nicht. So hatten wir eine gute Möglichkeit uns während der Entwicklung rückversichern zu können, auch wenn es mitunter etwas verwirrend und stressig sein konnte, widersprüchliches Feedback zu erhalten und einen angenehmen Mittelweg zu finden.

### 3. Was ging schief? Was lief gut?

Durch das wöchentliche Testen und das Feedback konnten wir gut abwägen was gut lief und was nicht so gut lief da, wir jede Woche einen neuen Build anfertigten und uns damit stets gut versichern konnten, dass wir keine größeren Fehler im Spiel hatten. Fehler konnten schneller bemerkt werden und wir konnten direkt erfahren, welche Neuerungen bei den Tester\*innen gut ankamen und welche wir noch überarbeiten müssten. Sobald sich also Fehler einschlichen, wurden sie zeitnah gefunden. Direkt die Fehler aufgewiesen bekommen zu können und sie direkt beheben zu können, hatte den Vorteil, dass man sie nicht erst später im Projekt finden würde, wenn man schon darauf aufgebaut hatte.

Was nicht ganz nach Plan gelaufen ist bzw. was wir in der allerersten Konzeptionierung anders angedacht hatten, war, dass wir angenommen hatten, dass wir die 3D Objekte, auf die wir einen Teil unseres Konzeptes fußen, durch die Bearbeitung in Programmen wie Substance Painter mit vorgefertigten Materialien etwas realistischer oder einfach anschaulicher gestalten könnten. Als wir dann erfuhren, dass uns der Einsatz fremder oder allgemein vorgefertigter Assets nicht gestattet war, mussten wir uns etwas anderes

überlegen und Anpassungen am Art-Stil vornehmen, da wir ohne den Einsatz von Texturen und Materialien befürchteten, dass der vermittelte Eindruck nicht zu dem passen würde, was wir ursprünglich vermitteln wollten. Durch das Einholen verschiedener Feedbacks im Laufe der Wochen wurde aber immer deutlicher, dass gerade diese weitere visuelle Ausarbeitung nicht nötig war, weil der Effekt, den wir erzielen und die Atmosphäre, die wir hervorrufen wollten, bereits durch die bloßen 3D Modelle und Andeutungen erweckt wurde.

Dennoch war es uns wichtig, zumindest etwas optische Abwechslung in das Spiel einzubringen und beschlossen, an gewissen Punkten wie zum Beispiel den Gemälden, die wir an die Wände hingen oder aber auch mit der Wandfarbe im Keller ein wenig mehr vom Art-Bereich einzubringen. Somit erstellten wir eigene Materials, die wir dann zum Beispiel im Keller verwendeten, um die sich verdüsternde Atmosphäre und das Fortschreiten in die Tiefen der Seele durch die sich ändernde Wandfarbe zu verdeutlichen.

Gut gelaufen ist, dass alles, was wir uns vorgenommen hatten, letzten Endes umgesetzt worden ist, da wir relativ flexibel damit bleiben wollten, in welche Richtung sich das Spiel entwickeln würde und wir Änderungen gegenüber stets offen waren. Von daher kann man sagen, dass sich durch das ständige Iterieren einiges geändert hat und wir zwar wussten, was unser Ziel war, wir aber auch offen für Anpassungen durch das Feedback waren. Es gab natürlich immer mal wieder Schwierigkeiten und Herausforderungen, wie dass es t durch unseren momentanen Erfahrungsschatz und Kenntnisstand bedingte Limitierungen gab und wir uns deshalb mit einigen Aufgaben konfrontiert sahen, die wir noch nicht ganz so schnell oder nicht komplett aus eigener Kraft überwinden konnten. Dabei war es hilfreich, sich Hilfe zu suchen - sei es entweder in der Gruppe zu fragen oder dass man sich ein Tutorial angesehen hat, um den eigenen Horizont zu erweitern und diese Hindernisse zu überwinden und zu meistern. Letzten Endes hat sich für jedes Problem, das aufgetreten ist, eine Lösung oder ein Workaround gefunden, indem wir dann auf einen Plan B umgestiegen sind, um das, was wir uns vorgenommen hatten, zu schaffen.

In Bezug auf die eigenen Materials haben wir insofern einen guten Mittelweg gewählt, als dass wir uns aufgrund des Feedbacks von Kommiliton\*innen und von Slawa im Laufe der Zeit immer wohler mit den puren 3D Modellen gefühlt haben, da sie so – wie sich zeigte – die gewünschte Atmosphäre noch besser transportierten, als wenn wir ein aufwendig oder realistisch gestaltetes Material verwendet hätten. So kam die triste Traurigkeit noch besser zur Geltung. Zusammenfassend kann man zu diesem Punkt also sagen, dass nicht immer alles nach Plan verlaufen ist, wir aber in der Lage waren neue Lösungen und Arbeitsstrategien auszuarbeiten.

Wir konnten also sowohl das einbringen, was wir bisher gelernt haben, als auch für sich selbst etwas Neues lernen. Jeder von uns hatte die Möglichkeit zumindest ein wenig interdisziplinär zu arbeiten oder einen Einblick in ein anderes Themenfeld zu erhaschen, was unserem weiteren Werdegang sicherlich dienlich sein wird.

#### 4. Team-Meetings

In unserer Gruppe haben wir es so gehandhabt, dass wir uns jede Woche mindestens einmal in einem Meeting zusammengesetzt haben, in dem wir einerseits das erhaltene Feedback reflektierten und andererseits besprachen, was wir in der aktuellen Woche geschafft hatten und in der kommenden Woche angehen wollten. Wir überlegten, welche Aufgaben noch erledigt werden mussten, was es allgemein noch zu tun gehabt oder auch welche Ideen wir verworfen hatten. Also haben wir darüber stets notiert und dokumentiert, wie unser Gedankengang sich entwickelte und was noch anstand. Wir arbeiteten viel damit, dass wir aufschrieben, welche Aufgaben wir bis wann gerne erledigt haben würden und wie wir auch zusammenarbeiten könnten, um gemeinsam besser und schneller an diese Ziele zu gelangen.

Wenn wir nicht in der Lage waren uns zu dritt zusammenzusetzen, haben wir uns für die Arbeit an den Bereichen Art und Story häufig auch zu zweit zusammengesetzt, da für diese Bereiche sowieso eng miteinander gearbeitet werden sollte. Dadurch waren wir zu einem gewissen Grad voneinander abhängig, was die Kooperation anging. Diese lief, wie auch schon in den bisherigen Projekten, gut, weshalb es auch keine größeren Probleme gab. Wir waren immer auf demselben Stand der Dinge, mussten dann aber natürlich auch zusehen, dass alle drei Gruppenmitglieder\*innen in Kenntnis über die jüngsten Entwicklungen gesetzt wurden und wir alle auf einen Nenner kamen, da die Ideen aus dem Bereich Story und Art auch mit dem Coding-Bereich vereinbar sein mussten. Von daher war es wichtig, dass wir uns auch zu dritt zusammensetzten, um in den Austausch darüber zu gelangen, welche Aufgaben anstanden, was gut lief oder wo es Probleme gab, bei denen man sich untereinander helfen könnte. Es war uns wichtig, dass wir zusätzlich zu den wöchentlichen Meetings stets im regen Austausch miteinander standen.

So haben wir uns zusätzlich zusammengesetzt und jemand hat mit den anderen den Bildschirm geteilt, während er/sie an einer Aufgabe gesessen hat, zu deren Bearbeitung er/sie gerne direkt Feedback und Anregungen haben wollte. So konnte man direkt Fragen stellen, falls man nicht weiterkam und schneller bessere Ergebnisse erzielen. Ein weiterer Vorteil dieser Vorgehensweise bestand darin, dass man nicht erst ein Asset für sich ausarbeitete, es dann denn anderen zeigte, wenn es fertig war und sich erst dann Feedback einholen konnte, sondern durch die (virtuelle) Präsenz der anderen Gruppenmitglieder\*innen in Echtzeit über Ideen und Werke iteriert werden konnte und sich Ideen so von allen gleichermaßen formen ließen.

## 5. Kommunikations- und Projekt Management Tools

Wie bereits angesprochen, standen wir in der gesamten Zeit der Spielentwicklung im ständigen Kontakt und Austausch miteinander. Zum einen nutzten wir zur Kommunikation unseren Microsoft Teams-Kanal, in dem wir uns ausgiebig über das Projekt unterhielten und in den Austausch miteinander traten, zum anderen verwendeten wir für das Projekt Management das gemeinschaftlich genutzte Miro-Board unseres Game Design-Kurses, wo wir uns eine Fläche für uns absteckten und dort alles festhielten, verschriftlichten und visualisierten. Wir notierten dort, welche Ideen wir hatten, von wo aus sich unser Konzept entwickelte, das erhaltene Feedback wurde dort gebündelt festgehalten, Designideen

visualisiert und vieles mehr. So hatten wir stets die Möglichkeit mit einem Blick auf dieses Board auf den neuesten Stand der Dinge zu kommen. Wenn man mal an einem Gespräch nicht teilnehmen konnte, war es also dennoch möglich zu schauen, was sich geändert hatte, da wir festhielten, wie sich unsere Ideen besonders durch das Feedback des Kurses weiter angepasst und verändert hatten.

Wir kommunizierten also viel in Echtzeit in regelmäßigen Gesprächen, aber auch über die Chatfunktion von Teams oder anderen Messenger standen wir im stetigen Kontakt. So konnte man sich untereinander erreichen, wenn es Probleme gab oder man sich zu gewissen Ideen oder zur allgemeinen Arbeit am Projekt austauschen wollte. Wir haben einerseits auf ein geregeltes und möglichst professionelles Produktmanagement geachtet, zum anderen haben wir das Miro Board als äußerst hilfreich empfunden, da wir eben unsere Tasks stets vor Augen geführt bekommen konnten, sodass man jederzeit nachschauen konnte, welche Aufgaben noch anstanden, welche gerade in Bearbeitung waren und wo man eventuell noch helfen konnte. Dies hat sich als hilfreich erwiesen und das Teamwork gerade in den Bereichen, in denen man gut zusammen an einer Aufgabe arbeiten konnte, weiter verstärkt.

#### 6. Selbsteinschätzung/Selbstreflexion - Was hätte besser laufen können?

Mit dem Spiel, das wir produziert haben, haben wir so ziemlich alles umsetzen können, was wir uns ursprünglich vorgestellt hatten. Wir entwickelten früh eine Grundidee, die wir im Laufe der Zeit immer weiter ausbauten und konnten auf unsere ganz eigene Art und Weise das Thema „Movement“ umsetzen. Diese anfangs vielleicht nicht ganz naheliegend erscheinende Vorgehensweise hat uns persönlich bereichert, da wir so die Chance hatten, unsere Fähigkeiten zu testen und weiter auszubauen, als wenn wir bei einer rein wortwörtlichen Umsetzung des Themas geblieben wären.

Der Bezug der metaphorischen Ebene des Movements zu unserem Projekt wird in dem Spiel insofern deutlich, dass wir direkt im Titel „House of Passing Memories“ vorbeiziehende bzw. verschwindende Erinnerungen erwähnen. Diesen Erinnerungen wohnt in unserem Spiel eine große Bedeutung inne. Die Spielfigur in unserm Spiel liegt im Sterben und befindet sich somit in einem surrealen Zustand zwischen Leben und Tod. Am Ende ihres Lebens angekommen, zieht ihr gesamtes Leben in Form von Erinnerungen, Stimmen und Gesprächen, die sie einst gehört hat, und Bildern, deren Anblick sich in ihr Gedächtnis eingebrannt hat, an ihr vorbeiziehen. Sie bewegt sich also durch diesen unwirklichen Ort, der einerseits ihr Unterbewusstsein und das innere ihrer Seele widerspiegelt, andererseits aber stark an das Zuhause angelehnt ist, in dem die Spielfigur ihr gesamtes Leben verbracht hat. Spieler\*innen müssen das Haus durchstreifen und sich dabei zum einen räumlich betrachtet bewegen, zum anderen aber auch mit erinnerungsträchtigen Andenken und von der Spielfigur geschaffenen Werken interagieren, um sich über die damit verbundenen Erinnerungen darüber klar zu werden, worum es in der Geschichte des Spieles geht und welche tragischen Ereignisse zu dem Ausgangspunkt der Gesichte - dem Tod der Spielfigur - geführt haben. Somit bewegt man sich auf einer emotionalen, nicht greifbaren Ebene durch das Spiel und dessen Geschichte und erreicht durch die Konfrontation mit der



Vergangenheit, dass die Spielfigur sich ihren unverarbeiteten Ängsten und Traumata stellt und letztendlich die Welt mit innerem Frieden verlassen kann.

Um diese metaphorische Ebene begreifen zu können und die fragmentarischen Erinnerungen für sich selbst zusammenfügen, sind Spieler\*innen dazu angehalten, sich mehr als nur ein paar Minuten Zeit zu nehmen und aufmerksam die Spielwelt zu erkunden und sich auf die Geschichte einzulassen. Somit sahen wir uns als Entwickler\*innen in der Verantwortung das Spiel möglichst unterhaltsam und die Geschichte so interessant zu gestalten, dass man von sich aus die Neugier entwickelte, dem Spielgeschehen weiter zu folgen. Nachdem wir lediglich erste Story-Texte einfügten, bekamen wir von unseren Tester\*innen bereits das Feedback, dass die Geschichte als spannend empfunden wurde und Interesse geweckt wurde, sie weiter zu verfolgen. Somit konnten wir uns versichern, dass nicht nur die räumliche Bewegung sich angenehm anfühlte und zu dem von uns gewählten Setting und der Atmosphäre passte, sondern auch die Bewegung durch die Erinnerungen Spielspaß brachte, da die Texte als gut verfasst beschrieben wurden und wir uns so fortlaufen feststellen konnten, inwiefern wir uns bereits auf einem guten Weg befanden. Von daher kann man sagen, dass wir froh über unsere Entscheidung sind, die Bewegung auch auf einer metaphorischen Ebene rüberzubringen und wir glauben, dass uns das gut gelungen ist, da der Spielspaß aus Sicht der Tester\*innen gewährleistet werden konnte.

Jeder/Jede von uns konnte sich in der Findung der Spielidee und/oder ihrer Umsetzung und Entwicklung zumindest ein Stück weit verwirklichen und die eigenen Fähigkeiten und Kenntnisse ausbauen. Wir konnten uns vielleicht nicht in dem Maße, in dem wir es uns anfangs erhofft hatten mit dem Art-Bereich beschäftigen, aber wir mussten in dieser Gruppenkonstellation nun mal Kompromisse machen, durch die alle mehr oder weniger ihre Komfortzone verlassen mussten. Nachdem anfangs noch der Gedanke im Raum stand, dass alle von uns am Coding beteiligt sein könnten und wir anfallende Aufgaben unter uns aufteilen könnten, um diesen uns recht herausfordernd erscheinenden Bereich dennoch zu meistern, stellte sich im Laufe der Zeit immer mehr heraus, dass dieses Vorgehen so wie angedacht nicht wirklich umsetzbar war. Alle fanden früher oder später ihre Nische mit den damit verbundenen Aufgaben, sodass wir mehr und mehr zu einer doch etwas eindeutigeren Rollenverteilung kamen. Da wir alle noch über keine tiefergehenden Kenntnisse im Coding verfügten als die, die wir bisher im Studium erworben hatten, fiel diese Aufgabe nach und nach immer mehr derjenigen Person zu, die sich am meisten dazu anbot, sich dieser Herausforderung zu stellen. Gegebenenfalls wäre uns die Arbeit am Code leichter gefallen und wir hätten mehr erreicht, wenn auch der Rest der Gruppe sich während des Projektes verstärkt mit dem Coding des Spiels auseinandergesetzt hätte, sodass Aufgaben untereinander hätten aufgeteilt werden können. Andererseits hätten wir dann aber auch weniger Zeit gehabt, um an den anderen Bereichen des Spieles zu arbeiten, wodurch wir uns in einer Zwickmühle sahen. Man wollte sich gerne untereinander mehr helfen und beim Coding entlasten, war dazu jedoch nicht wirklich in der Lage.

Zusätzlich war das Missverständnis aufgetreten, dass alle Ideen bezüglich Story, Design und Art umgesetzt werden sollten und somit vermehrt das Empfinden von Druck bei unserer Programmiererin entstanden ist, obwohl dies so nicht angedacht war. Das ständige Weiterentwickeln unserer anfangs noch locker gehaltenen Idee, die sich durch jedoch

durchweg durch ihr beständiges und unveränderliches Kernkonzept auszeichnete, sollte jedem Gruppenmitglied die Möglichkeit geben, Aufgaben möglichst ohne Druck oder Stress nach bestem Wissen und Gewissen nachzugehen und gleichzeitig auch Freiraum für die persönliche Note oder individuelle Herangehensweisen schaffen. Wir hätten am Anfang klarer kommunizieren können und sollen, wie wir jeweils am besten arbeiten können, um dieses Missverständnis, dass jede Idee, die aufkommt und angesprochen oder notiert wird, umgesetzt werden muss, zu verhindern und so Missmut bei Einzelpersonen zu vermeiden. Als wir dieses Missverständnis bemerkten, sahen wir uns in der Verantwortung unsere bisherige Arbeits- und Herangehensweise unter Hinzuziehung des Blickwinkels anderer Personen zu reflektieren. Dadurch bekamen wir die Möglichkeit, mehr über uns und unsere verschiedenen Ansichten und Arbeitsweisen zu lernen und verstanden, wie wichtig es war, direkt zu Beginn klar zu kommunizieren, was für jemanden gut läuft und was nicht.

## 7. Aufgabenteilung und Resümee

### **Hai Lam:**

Da unser Team aus drei Künstler\*innen bestand, waren unsere Rollen bei der Erstellung des Spiels interessant. Ich wollte schon immer all das Programmierwissen, das ich im Unterricht lerne, in irgendeiner Weise nutzen. Und dies war eine großartige Gelegenheit für mich, mich an einer größeren Rolle als Programmiererin zu versuchen. Im ersten Semester war ich die Künstlerin des Teams, da unser Team zwei großartige Programmierer (Steffen und Timur) hatte. Dieses Mal war ich die einzige Programmiererin und meine einzigen Tools waren die Unterrichtsstunden und Google. Es war eine interessante Erfahrung, da ich viel lernte. Am lehrreichsten ist es wirklich, das gelernte Wissen selbst anzuwenden. Ich erlebte viele Dinge, manchmal war es frustrierend, aber manchmal war es Freude. Was ich am meisten lernte, ist, wie ich das, was ich sowohl aus dem Unterricht als auch aus der Suche im Internet gelernt habe, nutzen kann. Was wir im Unterricht lernten, war sehr eingekapselt und durch dieses Projekt kann ich nun verschiedene Dinge miteinander funktionieren lassen.

Es gab ein großes Problem beim Speichern in Unity. Ich war mir nicht sicher, ob es ein Problem war, das nur mein Computer hatte oder ob es ein universelles Problem war, aber aus irgendeinem seltsamen Grund funktionierte das Speicher- / Ladesystem (z. JSON), das ich zu machen versuchte, nicht wie beabsichtigt. Dadurch sah ich mich gezwungen, mit PlayerPrefs einen sehr umständlichen Weg zu gehen. Ich bin nicht gerade zufrieden mit dem Ergebnis dieses Systems (vor allem ist es eine Voraussetzung für unser endgültiges Spiel), aber es sollte ausreichen.

Ich gebe zu, in einigen Teilen der Codes habe ich das Gefühl, dass ich den extra langen und komplizierten Weg gegangen bin, um das gleiche Ergebnis zu erzielen. Ich habe auch den riesigen Fehler gemacht, einige Variablen "public" zu haben, um die Funktionen schnell zu testen. Ich verschlimmerte diesen Fehler, indem ich weiter darauf baute. Erst in der letzten Woche unserer Projektzeit habe ich bemerkt, dass ich alles aufräumen muss, da öffentliche Variablen nicht gut sind (und Punkte abgezogen werden würden). Ich wünschte, ich hätte alle diese Variablen bereits "private" erstellt und eine Property damit erstellt. Einige der

Lösungen waren nicht einmal für meinen niedrigen Standard elegant oder angenehm. Aber mein persönliches Mantra für dieses Projekt ist "wenn es funktioniert, funktioniert es". Und wie Slawa sagte, besteht Vieles im Game Design aus "smoke and mirrors".

Beim Schreiben dieser persönlichen Reflexion muss ich leider sagen: Ich persönlich empfinde unsere Gruppenplanung im Vergleich zu meinem Team im ersten Semester als eher schlecht. Mein größtes persönliches Problem war, dass zu viele Ideen herumgeworfen wurden, aber nichts wirklich konkret ist (abgesehen von der Kernmechanik des 1st-Person-Controllers). Ich verstehe vollkommen, dass wir ein Team von nur kreativen Leuten sind, die so kreativ wie möglich sein wollen, und wir wollen auch ein Spiel voller Funktionen aus unseren Lieblingsspielen machen. Und das ist auch in Ordnung. Aber als Programmiererin mag ich diesen Mangel an einem echten Plan nicht. Wie ich bereits sagte, bin ich immer noch nicht erfahren genug. Etwas, das erfahrene Programmierer\*innen in ein paar Stunden erarbeiten können, würde bei mir mindestens ein oder zwei Tage dauern, um es zu implementieren. Die Ideen, die herumgeworfen werden, sind sehr ansprechend und alles, aber ich habe wirklich das Gefühl, dass einige von ihnen völlig unnötig oder viel zu kompliziert für mein Können sind. Es war nicht so, dass ich nicht nein sagen konnte, wir sind gute Freunde und respektieren uns gegenseitig. Wenn ich jedoch zu etwas nein sagen musste, war es für mich sehr klar, dass es Erwartungen an etwas gegeben hatte, das nie im konkreten Plan stand, und ich hatte das Gefühl, dass ich leider eine gute Idee von der Gruppe auslöschen musste. Natürlich fühle ich mich deshalb auch wirklich schlecht. Aber wenn ich zurückdenke, war es meiner Meinung nach zum Besseren (auch wenn die Anderen es vielleicht nicht mochten). Ich mag das Konzept von "So viele tolle Ideen, aber keine funktioniert" nicht, unter dem viele Spiele leiden.

Mein persönliches Ziel, noch mehr Coding zu lernen, hat sich sehr erfüllt. Wie unser Team gearbeitet hat, ließ mehr zu wünschen übrig, aber das ist etwas, was wir alle durch Erfahrung und Zeit lernen werden.

### **Jannick:**

In diesem Projekt habe ich mich hauptsächlich mit den Bereichen Art und Design beschäftigt. Nachdem wir die erste Konzeptionierungsphase hinter uns gelassen hatten und es an die schrittweise Realisierung eines spielbaren Prototyps ging, begann ich mit der Arbeit an den Räumlichkeiten, die man im Laufe des Spiels durchlaufen würde. Ich begann zunächst mit einem einzelnen Stockwerk, das wir als Umgebung für den Prototyp festlegten und arbeitete mich von dort aus im Laufe der nächsten Tage und Wochen weiter vor. Da wir bereits im parallellaufenden Kurs "Art for Games" gelernt hatten, wie man den Grundriss von Häusern in Maya erstellt, konnte ich dieses gelernte Wissen in unserem Projekt wiederholt anwenden und somit vertiefen, was ich sehr begrüßt habe. Die Arbeit am Level Design hat mir allgemein großen Spaß gemacht, da dies ein Aufgabenfeld in der Spielentwicklung ist, das mich mit am meisten anspricht. Durch das ständige Iterieren der Spielidee arbeitete ich länger und öfter an den Grundrissen der Räumlichkeiten als ich ursprünglich angenommen hatte. Dies war jedoch eine positive Erfahrung für mich, da es schön war, zu sehen, wie die

Räume und Level mit jeder Anpassung und Überarbeitung besser zu dem Konzept passten, dessen Umsetzung wir anstrebten.

Nachdem der Art Bereich im ersten Semester keine große Rolle bei uns (Miriam und mir) gespielt hatte, da wir auf Artworks anderer Künstler\*innen zugriffen, war ich sehr froh, mittlerweile einige Tools und Fähigkeiten zur Verfügung stehen zu haben, die ich in diesem Projekt anwenden konnte. Sowohl das Erstellen und Implementieren von 2D Art in Photoshop oder 3D Assets in Form von Möbeln oder Dekorationen als auch das Gestalten der Level mit diesen habe ich als angenehme und erfüllende Aufgabe empfunden. Ich hatte mir erhofft, dass der Fokus in diesem Projekt noch stärker auf der visuellen Umsetzung liegen würde, da ich mich sowohl im Studium und in meiner Freizeit als auch im späteren Berufsleben vermehrt und hauptsächlich mit diesem Bereich beschäftigen möchte. Deshalb hätte ich es als erleichternd empfunden, wenn am Ende noch etwas mehr Zeit zur Verfügung gestanden hätte, sodass man eben noch weiter an der Optik des Spiels hätte feilen können, auch wenn ich so schon sehr zufrieden damit bin, wie alles geworden ist.

Am interessantesten war für aber tatsächlich das interdisziplinäre Arbeiten. Da wir früh wussten, dass es eine schöne Idee wäre Voice-Acting in unserem Spiel zu implementieren, beschlossen Miriam und ich die dafür benötigten Aufnahmen anzufertigen. Während es sehr schön war, sich nach über einem Jahr überhaupt mal wieder persönlich zu sehen und sich den Campus mal in Ruhe anzuschauen, habe ich die Zusammenarbeit an den Voicelines als äußerst bereichernd und unterhaltsam empfunden. Ich kann mir sehr gut vorstellen, dass ich später noch öfter etwas in dieser Richtung in meinen privaten oder beruflichen Projekten einfließen lassen werde und mich in dieser Richtung weiterbilden möchte. Da ich mich vorher noch nie mit dem Schnitt und der Bearbeitung von Sounds beschäftigt habe, stellte diese Aufgabe eine Herausforderung für mich dar. Es dauerte ein wenig, um ein neues Programm zu lernen, da ich aber auch sonst sehr viel mit den Programmen von Adobe arbeite und sie sich zumindest teilweise ähneln, konnte ich mich auch in Audition gut zurechtfinden. Ich bin auf keine Hürde gestoßen, die ich nicht durch Google oder das Schauen von Tutorials sowie meiner Neugier beim Ausprobieren von Sachen in dem Programm hätte überwinden können. Die Arbeit mit den Sounds habe ich als bereichernde Erfahrung wahrgenommen, die mich ein Stück weit aus meiner Komfortzone geholt hat und mir mal wieder gezeigt hat, wie viel Spaß etwas machen kann, von dem man ursprünglich nicht angenommen hätte, dass man es so sehr mögen würde.

Was ich schade fand, war, dass ich beim Coding keine große Hilfe sein konnte. Während anfangs noch der Gedanke im Raum stand, dass alle von uns ein wenig vom Coding übernehmen würden, da wir uns alle ungefähr auf einem ähnlichen Kenntnisstand sahen und uns deshalb gegenseitig unterstützen wollten, stellte sich im Laufe des Projektes immer mehr heraus, dass wir uns alle mehr und mehr auf gewisse Gebiete spezialisierten, um so einen möglichst reibungslosen Ablauf der Arbeit zu ermöglichen. Nachdem ich mich im letzten Semester beinahe ausschließlich um das Coding gekümmert hatte und ich alles erreichen konnte, was ich mir vorgenommen hatte, musste ich feststellen, dass mir das Coding nur deshalb so leichtgefallen war, weil die Game Maker Language deutlich entspannter und verzeihender mit Coding-Anfänger\*innen umging als C#. Das ist zumindest der Eindruck, den ich durch die Arbeit mit den verschiedenen Engines und ihren

Programmiersprachen gemacht habe, ich verstehe aber natürlich auch, dass man sich nicht einfach ohne große Vorkenntnisse an die Programmierung setzen kann und einfach erwartet, dass alles so laufen wird, wie man das gerne hätte. Ich denke und hoffe, dass es mir im Laufe des Studiums immer leichter fallen wird gewisse Aufgaben im Coding zu übernehmen oder andere Gruppenmitglieder besser unterstützen und ihnen helfen zu können, sollten sie auf Probleme stoßen.

Insgesamt muss ich sagen, dass ich die Gruppenarbeit als äußerst angenehm empfunden habe. Ich bin froh, dass wir von Anfang an strukturiert vorgegangen sind und sowohl auf einer persönlichen als auch einer professionellen Ebene gut miteinander ausgekommen sind. Wir standen im ständigen Kontakt miteinander und konnten uns jederzeit aneinander wenden, wenn wir Fragen hatten, Ideen vorschlagen wollten, oder Hilfe brauchten. Was eine Herausforderung war, war natürlich die Tatsache, dass wir alle entweder aus dem Art-Bereich kommen, dorthin wollen oder unsere Stärken primär dort verankert liegen und wir deshalb ein wenig ins Straucheln kamen als es darum ging, wer sich um das Coding kümmern würde. Ich bin mir nicht sicher, ob die Gruppenkonstellation für diese Aufgabe einfach etwas ungeschickt gewählt war, oder ob wir an einer anderen Stelle einen Fehler gemacht haben, wie dass wir anders oder noch mehr miteinander hätten kommunizieren und planen müssen, um für alle Gruppenmitglieder ein durchweg positives Erlebnis zu ermöglichen. Andererseits wurden wir so mal mehr mal weniger von den Umständen gezwungen unsere Wohlfühlzone zu verlassen, interdisziplinär zu arbeiten und so einen Blick über den Tellerrand erhaschen zu können.

Wir haben in diesem Projekt viel Zeit miteinander verbracht und häufig eng miteinander zusammengearbeitet, was ich als äußerst positiv empfunden habe. Wir waren alle gleichgestellt und befanden uns auf einer Wellenlänge was unsere groben Vorstellungen anging, nur scheinen wir uns insofern in unserer Arbeitsweise zu unterscheiden, dass mir persönlich wichtig war, nicht von Anfang an ein Konzept in Stein zu meißeln und keine Vorschläge und weiteren Ideen zuzulassen, sondern ich darauf Wert legte, jedem Mitglied Freiraum zu lassen. So sollte jeder auf seine individuelle Weise an Aufgaben herangehen können, ohne Druck oder Stress ausgeliefert zu sein. Dass diese eigentlich gut gemeinte Herangehensweise nicht für jeden aus der Gruppe so gut funktionierte, stellte sich leider erst sehr spät im Projekt heraus. Ich denke, dass wir alle lernen konnten (und mussten), wie wichtig es ist, von Anfang an klare Strukturen festzulegen und darzulegen, wie jeder am besten arbeiten kann. Ich hätte mir nur gewünscht, dass Probleme eher angesprochen werden würden und nicht dann, wenn das Projekt schon fast vorbei ist, da wir dann erst spät etwas ändern konnten bzw. sich das Problem auf eine Phase bezog, die schon länger abgeschlossen war und damit nicht mehr ungeschehen gemacht werden konnte.

Dennoch kann man sagen, dass ich durch dieses Projekt einiges gelernt habe, gerade auch über mein eigenes Vorgehen und habe festgestellt, dass ich rückblickend gerne jemanden im Team gehabt hätte, der die Richtung, den Ton und die Arbeitsweise angibt, weil ich mitunter das unangenehme Gefühl hatte, dass man sich zu sehr auf das verlassen hat, was ich gesagt habe, obwohl ich nur unverbindliche Ideen vorschlagen wollte. Alles in allem bin ich sehr zufrieden mit der Arbeit, die wir alle geleistet haben und finde sowohl unsere

Vorgehensweise, unsere Projektstruktur und –Planung als auch unser finales Produkt äußerst geglückt.

Ich freue mich aber auch darauf, die Lektionen, die ich in diesem Projekt gelernt habe, in zukünftigen Projekten umzusetzen und gewissen Missverständnissen in Zukunft noch besser vorzubeugen.

### **Miriam:**

Aufgaben, Durchführung und Probleme

#### *Konzeptionierung:*

Im Rahmen dieses Projekts bezogen sich meine Aufgaben auf die Bereiche Art und Storytelling.

Zu Beginn schwirrten einige Ideen zur Geschichte im Raum, die es zunächst zu ordnen galt. Nach einigen Minuten der Beratung mit meinen Teammitgliedern, stand der grobe Umriss des Spiels, sowie der Story, die es zu erzählen galt.

Die erste Idee des Spiels war es, ein 3D Spiel zu erschaffen, in dem sich der Spieler frei bewegen kann, mit der Aufgabe einzelne Erinnerungen zu finden und Revue passieren zu lassen.

Was folgte, war die weitere Ausarbeitung, sowie genauere Beschreibung dessen, was wir uns erdacht haben.

Somit hatten wir im Nächsten, bereits eine eingehendere Beschreibung des Spiels und deren Spielmechaniken.

Im genaueren sollte sich die Geschichte um eine fast gestorbene oder im Sterben liegende Person handeln, welche sich in einer Ebene zwischen Leben und Tod befindet. Diese Person wacht im eigenen Haus, welches einmal den Großeltern gehörte, auf und wird von einer Entität begrüßt, welche der Person erklärt wo sie sich befindet, und was getan werden muss. Weiter erfährt die Person, dass sie sich im eigenen Haus befindet und eigene Erinnerungen konstruieren muss. Am Ende des Spiels sollte die Person noch im Krankenhaus erwachen.

Nach der Festlegung dieser Rahmen ging es an die Gestaltung des Hauses. Wie sollte der Grundriss aussehen? Wie viele Räume sollte es haben? Wie viele Etagen? Welche Räume sollten begehbar sein?

Auch hierzu beratschlagten wir uns und entschieden uns für die Räume, die uns am relevantesten erschienen. Schlussendlich teilten wir das Haus in drei Etagen: Den Dachboden, auf dem der Spieler anfängt, das Erdgeschoss, samt Wohnzimmer und Atelier und den Keller, in dem das Spiel enden soll.

Nachdem die Aufteilung feststand, machte ich mich daran, Konzepte für den Stil und die Ausstattung der Räume zu machen.

Nach einiger Zeit und Recherche, hatte ich drei Einrichtungsstile als potentiell passend auserkoren:

Der erste Stil sollte sich an ältere, luxuriös eingerichtete Häuser lehnen. Der zweite Stil stand im Kontrast zum zweiten. Hierbei handelte es sich um einen modernen, schlichten und kühl eingerichteten Raum. Dieser sollte vorzüglich in weiß oder in schwarz gehalten sein. Der dritte Einrichtungsvorschlag war in der Richtung des „Industrial-Sils“ angesiedelt. Zusätzlich wäre hier der Vorschlag gewesen, vieles in einem Raum stattfinden zu lassen, beispielsweise das gesamte Erdgeschoss als eine möglichst aufgeteilte Fläche zu handhaben.

Am Ende machten zwei Stile das Rennen. Das Wohnzimmer im Erdgeschoss und dessen Möbel, sollte den älteren Stil verkörpern, da dies laust Story der Bereich der Großeltern war. Zudem sollte der ältere Stil im Dachboden fortgeführt werden, da dort ebenfalls alte Möbel platziert werden sollte. Der modernere Stil sollte im Atelier der Person implementiert werden, um dies auch visuell vom Bereich der Großeltern abzutrennen und als Bereich der Person zu kennzeichnen. Der Keller sollte ebenfalls schlicht gehalten werden, um der Erzählung nicht im weg zu stehen.

#### *Durchführung und Probleme:*

Zu Beginn dieses Projektes ging ich zuversichtlich an meine Aufgaben heran. Da wir parallellaufend zu unserem Projekt einen 3D Kurses belegten, schien mir der Einstieg in das Modellieren der Assets nicht schwer. Die ersten Prototypen der Möbel waren schnell erledigt. Allerdings traf ich hier bereits auf erste Probleme. Da ich mich sehr am Anfang der Bedienung solcher Programme befand, kam es schnellen zu kleinen Fehlern, die sich häuften und es ihrer Korrektur bedurfte. So fiel mehr Zeit für die Korrektur von bereits bestehenden Objekten an. Hinzu kam das fehlende Wissen über das Modellieren von aufwendigeren Möbeln. Da ich erst zahlreiche Quellen nach Informationen durchsuchen musste, fiel auch hier sehr viel Zeitaufwand an. Somit musste ich mich mit dem Modellieren von etwas einfacheren Objekten belieben.

Ein weiteres Problem, mit dem ich mich konfrontiert sah. Durch das Verbot von Benutzung nicht-eigener Assets bedeutete das für mich, dass ich keine vorgefertigten Texturen auf meine Möbel legen durfte. Somit mussten wir im Weiteren überlegen, wie wir mit den Assets im Spiel verfahren sollten. Nach weiteren Besprechungen und Brainstormen kamen wir zu dem Schluss, dass es am besten sei, wenn sämtliche Möbel grau belassen würden. Diesen Schritt sind wir gegangen, da der Grauton passend zu unserer Atmosphäre war und sich dadurch eine Verbindung von Visuellem und der Stimmung erzeugen ließ.

Bei Beendung meiner Aufgabe des Modellierens durfte ich feststellen, dass ich eine Vielzahl von Assets gemacht habe. Insgesamt bin mit der Quantität der Objekte zufrieden. Ich habe es geschafft in wenigen Wochen für jeden der Räume Möbel und weitere Gegenstände zu modellieren. Persönlich hätte ich allerdings mit viel Freude mit weiteren Assets zum Projekt beigetragen, allerdings verhinderte dies leider die fehlende Zeit.

Eine weitere Aufgabe, der ich mich widmen durfte, war das Voiceacting für unser Spiel. Dazu haben sich Jannick und ich in der Hochschule getroffen, um dort passendes Equipment und Räumlichkeiten für einen Tag zu nutzen. Am Campus angekommen gab man uns zeitnah ein Aufnahmegerät und einen Raum. Dort kam es allerdings mehreren Problemen mit den Geräten. Leider mussten wir einige Mängel am Aufnahmegerät feststellen, was uns zusätzliche Zeit für die Aufnahme kostete. Dennoch konnten wir alle Voicelines aufnehmen.

Leider haben es nicht alle Voicelines aus zeitlichen Gründen in unsere finale Version geschafft.

## 8. Anleitung zum Spiel

Da unser Spiel ein slow-paced, Story-based Walkingsimulator ist, liegt der Fokus nicht auf actionreicher räumlicher Bewegung, wie es zum Beispiel bei einem Action/Plattformer/Jump and Run-Spiel der Fall sein kann, sondern darauf, dass man sich einerseits in entspannter Geschwindigkeit räumlich durch ein Gebiet bewegt, in dem man mit verschiedenen Objekten durch Anklicken mit der Maus interagieren kann. Diese Objekte werden farbig herausgestellt, sobald man mit der Maus über sie fährt, um zu verdeutlichen, dass man mit ihnen interagieren kann. Des Weiteren haben wir einen Erzähler in Form einer im Verborgenen befindlichen Entität, die nicht genauer im Spiel identifiziert wird und das Gewissen und das wiederhallende Echo des Lebens der sterbenden Figur darstellt. Diese Entität spricht an verschiedenen festgelegten Punkten in den Räumen des Spiels zu den Spieler\*innen, um sie anzuleiten und den roten Faden zu verdeutlichen, der sich durch das Spiel zieht.

Des Weiteren haben wir Anweisungen im Hauptmenü und auf unserer itch.io Seite verfasst, denen entnommen werden kann, wie das Spiel gespielt wird und welche Tasten zur Steuerung der Spielfigur genutzt werden.