Post Mortem: Doctor Whohan

Projektübersicht

Die Idee des Spiels kam aufgrund der derzeitigen Umstände auf, das Spielprinzip selbst sollte dabei einem Side-Scroller ähneln, der/die SpielerIn sollte durch zeitlich abgestimmtes Drücken einer jeweiligen Taste durch die einzelnen Runden gelangen.

Dabei sollten die Runden so konzipiert sein, dass diese sehr einfach, und mit nur einer benötigten Taste beginnen, und im Verlauf des Spiels dieses zunehmend schwieriger wird.

Um die Wiederspielbarkeit zu fördern, sollte das Spiel sich möglichst wenig wiederholen, sprich dass jede Runde ein zufälliger Schwierigkeitsfaktor hinzukommt, wie beispielsweise das Hinzukommen eines neuen Bedürfnisses und somit einer neuen Taste.

Positive Rückschlüsse - Was lief gut und sollte beibehalten werden?

* Sehr gute Kommunikation sowie Aufteilung der Arbeit zwischen den Teammitgliedern
* Zusammenarbeit über GIT
* Zeitplan wurde ohne Verzögerungen eingehalten
* Hauptfeatures des Spiels wurden umgesetzt
* Animationen über PISKEL konnten in Godot ohne Probleme implementiert werden
* Viele Animationen machen das Spiel „lebendig“

Negative Rückschlüsse – Was sollte geändert werden?

* Synchronisationsprobleme mit GIT und Godot
* Zu viele Ideen für eingeschränktes Zeitfenster
* Mehr Zeit für das Designen einplanen -> Animationen sehr aufwändig
* Wenig Erfahrung in Godot bei den Teammitgliedern, viel Einarbeitung
* Code wurde gegen Ende sehr unübersichtlich

Zusammenfassung

Zusammenfassend verlief das Projekt Großteils wie geplant, für mehr eingeplante Features reichte die Zeit leider nicht. Auch das Entwickeln des Spieles mittels Godot stellte sich als herausfordernd, aber auch als sehr lehrreich dar. Der Spaßfaktor beim Programmieren im Team blieb auch nicht zu kurz, da auf dem Weg immer wieder neue spannende Ideen aufkamen.

Unterm Strich erfüllt das Spiel alle Erwartungen, kann aber durchaus noch mit vielen Ideen erweitert werden.