Zu Beginn wurde die Projektgruppe in die folgenden Departements unterteilt: Management, Entwicklung und Design/Art. Hierbei gab es einen Manager/Sounddesigner, drei Entwickler und zwei Artists. Die Artists waren außerdem unterteilt in Environment Design und Character Design.

Das Projekt wurde mit Hilfe von Prinzipien der Agilen Softwareentwicklung verwirklicht. Wichtige Bestandteile hierbei waren die „Inkrementelle Entwicklung“ und der „Scrum“ Prozess (ref. Folien VL04). Der Fokus der Entwickler lag anfangs vollständig darauf, sich mit Unity vertraut zu machen und die Basisfaktoren umzusetzen. Diese fundamentalen Funktionen und das Wissen, diese zu benutzen, waren grundlegende Kenntnisse, die benötigt wurden, um jeweils eigene Teilsysteme bearbeiten und bewältigen zu können. Hierbei gab es keine Vorgaben außer dem generellen „politischen“ Thema des Spiels. Innerhalb der Projektphase wurden wöchentliche Meetings durchgeführt, die den aktuellen Sprint beendeten, auswerteten und mit dem ganzen Team zusammen den neuen Sprint vorbereiteten (ref. Folien VL04). Die genaue Umsetzung der einzelnen Schritte war hierbei den Bearbeitern belassen. Bis auf die Meetings gab es keine vorgeschriebenen Arbeitszeiten, da asynchron gearbeitet wurde. Es war jedoch wichtig das vorher festgelegte Pensum im momentanen Sprint zu erledigen. Die Hauptkommunikation lief über Whatsapp, die Meetings wurden per Discord und der Datenaustausch über ein Github-Repository abgehalten.

Im Github-Repository wurde eine Aktivitätenliste mit den noch nicht erledigten Aufgaben erstellt. Dabei wurde das Projekt in drei Phasen unterteilt. Die jeweiligen Phasen wurden des Weiteren in einzelne Teilsysteme unterteilt, die bearbeitet werden müssen. Mit Hilfe dieses Backlogs (ref. Scrum- kurz & gut) wurde in den Meetings besprochen, an welchem Punkt sich das Projekt befindet und welche Teilsysteme als nächstes bearbeitet werden müssen. Die ersten dieser Teilsysteme waren, „Sprungphysics“, „zwei Dummies, die sich unabhängig voneinander bewegen können“, „getrennte Steuerung“ und „ein langer schmaler Background“. Zudem wurde innerhalb der Meetings festgelegt, welche Aufgaben des letzten Sprints nicht zur vollständigen Zufriedenheit bearbeitet wurden. Diese wurden dann in den nächsten Sprint mit aufgenommen. Danach wurde ermittelt, welche Teilsysteme für welches Departement die höchste Priorität haben. Anschließend wurde der nächste Sprint eingeleitet.

Bevor Aufgaben als beendet eingetragen wurden, war es wichtig, dass sie von der Gruppe verifiziert werden. Daraufhin hat die Gruppe ihr Feedback gegeben und dieses wurde bestmöglich umgesetzt. Erst dann sind sie offiziell beendet und der Bearbeiter kann an einem neuen Teilsystem arbeiten.

Scrum – kurz & gut

von Rolf Dräther, Holger Koschek, Carsten Sahling