Rats: Canalisation – Gruppentreffen

Inhaltsverzeichnis

Treffen 1 2

Treffen 2 2

Treffen 3 2

Treffen 4 2

Treffen 5 2

Treffen 6 2

# Treffen 1

* 15.04

Beim ersten Gruppentreffen werden allgemein organisatorische Themen besprochen. Zunächst werden die Zuständigkeitsbereiche der einzelnen Gruppenmitglieder festgelegt. Zwei Teammitglieder werden für Programmiertätigkeiten und Codequalität eingeteilt. Zwei weitere für Leveldesign. Einer für 3D- Grafik und zuletzt noch ein Teammitglied für Testing und Sound.

Nach der Aufgabenverteilung findet ein Brainstorming zum Spiel statt. Ziel dabei ist es die erste Grundidee des Spiels zu erstellen. Nach längeren Diskussionen und Überlegungen einigt sich das Team auf eine Vorläufige Spielidee: Im Vordergrund soll eine Jump n Run Mechanik stehen, mit welcher sich die Ratte durch die Kanalisation bewegt. Außerdem einigt sich das Team, dass ein Kampfsystem möglicherweise in späteren Level hinzugefügt werden kann jedoch der vorläufige Fokus nicht darauf liegt.

Als Grundattribute werden Leben und Hunger der Ratte festgelegt und die Steuerung besprochen.

Vor Beginn mit der Arbeit in Unity werden Wand und Boden sowie eine vorläufige Ratte als Grundbausteine benötig. Desweiteren erstellt das Team ein Gamedesign Dokument, sowie eine Dokumentation für alle folgenden Gruppentreffen. Im Anschluss erstellt das Team Anforderungen bis zum nächsten Treffen.

# Treffen 2

* 28.04

Das zweite Gruppentreffen dient zum allgemeinen Überblick, über den Stand der bisherigen Arbeit. Außerdem werden Probleme, sowie weiteres Vorgehen besprochen. Für die Weiterarbeit werden weitere Prefabs benötigt. Die Programmierer widmen sich den Fähigkeiten der Ratte: Springen, Sprinten, sowie einem UI für Leben und Hunger.

In der Welt werden Käsestücke als Nahrung für die Ratte, sowie Glasscherben eingebaut an welchen die Ratte Schaden nimmt.

Außerdem werden die ersten Soundideen im Team besprochen.

# Treffen 3

* 06.05

Beim dritten Gruppentreffen werden auch zunächst Probleme besprochen und der Projektfortschritt überprüft. Für das weitere Vorgehen werden folgende Ziele gesetzt: Die Ratte soll als erkennbares 3D-Asset erstellt werden. Für die Einführung in die Gamestory wird ein Comic benötigt der zu Beginn des Spiels gezeigt wird. Zusätzlich soll das Kanalsystem angelegt werden, sowie darin ein erstes spielbares Level. Das Gamedesign Dokument muss überarbeitet werden. Für die Spielmechanik soll die Steuerung überarbeitet werden und ein vorläufiger Gegner erstellt werden. Außerdem überlegt das Team Säure im Areal einzufügen um die Spannung und Schwierigkeit des Spiels zu steigern. Für eine bessere Übersicht sollen Lichter in der Kanalisation eingebaut werden.

# Treffen 4

* 19.05

Das vierte Treffen findet kurz vor dem zweiten Sprint statt. Ziel dieses Treffens ist vor allem die Erstellung einer Präsentation für den Sprint, in welcher der bisherige Projektverlauf dokumentiert wird und Ziele bis zum nächsten Sprint festelegt werden. Hierfür überlegt das Team welche Anforderungen bis zum nächsten Termin realistisch möglich und nötig sind und erstellt hierfür Issues auf Git. Es wird besprochen, dass das Kanalsystem überarbeitet werden soll, sowie Texturen in die Spielwelt eingefügt werden sollen. Außerdem entsteht die Idee für verschieden farbige Lichter in der Kanalisation für eine bessere und einfache Navigation. Zum Schluss werden noch Grafikobjekte besprochen, die zum Ausschmücken der Welt dienen werden. Es sollen Pilze und Glasflsachen modelliert werden.

# Treffen 5

* 29.05

Beim ersten Treffen nach dem zweiten Sprint werden notierte Verbesserungsvorschläge der Playtester besprochen. Das Team leitet daraus weitere Issues für das nächste Treffen ab. Es stellt sich heraus, dass eine Kamera-Collison eingebaut werden muss, welche beispielsweise das Hindurchsehen durch Wände verhindern soll. Außerdem wird ein Killscreen benötigt, welcher den Spieler informiert, wenn die Ratte gestorben ist. Auch sollen weitere Blöcke durch 3D- Objekte ersetzt werden. Sowie die Dokumentation erweitert werden. Des Weiteren soll ein Logo designt und der Comic ausarbeitet werden. Außerdem bespricht das Team die Soundvorstellungen, nachdem der Digital Audio Kurs vorgestellt wurde.

# Treffen 6

* 03.06

Angriffsmechanik ?