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

Das folgende Treffen eine Woche später dient zur Besprechung des aktuellen Fortschritts. Für das Weitere Vorgehen werden Tasks zugeteilt und erläutert. Das Programmierteam soll ein Pausemenü implementieren, welches dem Nutzer Feedback über das erfolgreiche Pausieren des Spiels liefert den Pausescreen wird überlegt, eine Rohr anzuzeigen, dass von der Seite über den Bildschirm fährt und das Spiel pausiert. Benötigte Nutzerinteraktionen im Pausemenü sind „Fortfahren“, „Letzter Checkpoint“, „Hilfe“, „Hauptmenü“ und „Spiel verlassen“. Außerdem sollen Kamerafahrten eingebaut werden wenn man das Level betritt, die Kamera und Kamerakollision optimiert werden, der Code strukturiert werden, sowie ein Soundmanager implementiert werden um vorläufige Sounds einzubauen. Des weiteren wird überlegt die Angriffsmechanik vorläufig zu implementieren.

Für das Gesamtprojekt wird zusätzlich ein Einführungscomic benötigt, für welchen bereits Skizzen angefertigt wurden, aber jedoch noch ausgearbeitet werden sollen.

Die Grafiker haben nun die Aufgabe das Level mit den Einheitsobjekten wieder aufzubauen. Die geplanten Texturen jedoch können erst angelegt werden wenn die 3D-Assests fertig sind.

# Treffen 7

- 10.06

Das Treffen Nummer Sieben ist das letzte vor dem dritten Sprint. Es wird überprüft, ob alle geplanten Issues umgesetzt wurden und welche Probleme aufgetreten sind. Im Team werden darauf die neuen Issues für den viertenSprint festgelegt und eingetragen, sowie die Präsentation für den dritten Sprint besprochen. Außerdem wird die Dokumentation vervollständigt. Im Team werden einige Ideen besprochen, die Interaktion des Nutzers spannender zu gestalten und Abwechslung im Spiel einzubauen. Außerdem besprechen die Grafiker die Animation der Ratte. Für die fertigen 3D-Objekte in Einheitsgröße werden die Texturen angelegt. Des weiteren überlegt das Team den Aufbau von Level 2.

Um die Verletzung der Ratte zu verdäutlichen wird überlegt Blutspritzer zu animieren, welche am Bildschirmrand erscheinen, sobald sich die Ratte mit beispielsweise Glasscherben verletzt. Nach Implementation des Pausemenüs werden sich nun Gedanken über das Hauptmenü gemacht und im Team erläutert.

Für die Weitere Vorgehensweise und bis zum nächsten Treffen nach dem dritten Sprint werden folgende Aufgaben verteilt: Skizzen für das Logo erstellen, weitere 3D Objekte, und Kontaktaufnahme mit dem Digital Audio Kurs für die benötigten Sounds.