



Wir haben einen Rapid Prototype für unser Spiel erstellt welcher eine Demo (die jedoch noch nicht komplett ausgereift ist) darstellt. Wir haben unsere eigenen Assets erstellt und implementiert und Cutscenes für Dialoge, die auch Spieler Interaktion ermöglichen, vorbereitet.

[Vorführung Demo und Code]

FAZIT UND REFLEKTION

- Wir haben unsere Ziele für das Projekt nicht vollständig erreicht
 - Persönliche Umstände und Fehleinschätzung des Aufwandes.
 - Unvorhergesehene Probleme.
 - Schwierigkeiten mit Unity-Engine (2D)

Wir sind leider nicht mit unseren Zielen im zeitlichen Rahmen fertig geworden. Wir hatten im letzten Drittel des Projekt mit persönlichen Problemen (Der mehrfache Aufenthalt von Angehörigen im Krankenhaus) zu kämpfen.

Dies und durch Fehleinschätzung des Aufwands führteb dann zu Zeitversetzungen und Schwierigkeit mit der Arbeitsteilung, was im Angesicht des Gesamtprojekts dazu geführt hat, dass viele ursprünglich geplante Elemente des Projekts überdacht, vereinfacht oder ganz gestrichen werden mussten.

Im weiteren Entwicklungsverlauf wurde auch langsam klar, dass die Unity-Engine nicht optimal für die Entwicklung im 2D bereich ist, somit lassen sich auch ein paar Probleme der Engine im rapid Prototype beobachten (z.B flackernde Linien).

Zudem hat sich am Ende ein Bug rein geschlichen, der das Dialogsystem durcheinander bringt was besonders schmerzhaft ist, da es der wichtigste Teil des Spiels ist.

Dennoch gibt der Prototyp ein gutes Beispiel dafür wie ein größeres/vollständiges Spiel aussehen und sich anfühlen könnte.

WAS KÖNNEN WIR BEIM NÄCHSTEN MAL VERBESSERN

- Ausführliche Recherche
- Auf die Anfangsschritte achten (nichts überstürzen)
- Hilfe/Feedback einholen
- Zeitlichen Spielraum einplanen

Durch dieses Projekt haben wir einige Erfahrungen gesammelt. Was leider erst später klar wurde, ist das wir die Anfangsschritte etwas überstürzt haben. Wir haben uns schnell auf eine Idee geeinigt, die beiden gefallen hat und uns darauf fest gesetzt. Für die Umsetzung der Idee hat Vorbereitung gefehlt. Hätte man sich bei diesen Anfangsschritten mehr Mühe gegeben und mehr recherchiert, wäre der Aufwand und die Arbeitsteilung später klar gewesen.

Gleichermaßen wäre es sehr hilfreich gewesen sich öfter Feedback einzuholen oder nach Hilfestellung zu fragen. Dies hätte uns auch früher bewusst gemacht, dass es uns an Vorbereitung fehlt.

Zuletzt ist natürlich klar, dass immer etwas passieren kann und man darauf vorbereitet sein muss. Man sollte nicht davon ausgehen, dass alles glatt läuft sondern von vorneherein einen Puffer haben, der Platz für Fehler und wechselnde Umstände erlaubt.

SIND WIR ZUFRIEDEN? Ja, aber es gibt viel Raum zur Verbesserung

Wir sind zufrieden mit der Leistung die wir angesichts der Umstände geleistet haben, uns ist jedoch klar das vieles verbessert werden muss.

Wir werden die Erfahrungen aus diesem Modul für die Zukunft mitnehmen und in zukünftigen Projekten anwenden.