

Projekt: The Islands

Link (Zum Abrufen des Quellcodes und der Dateien):

<https://github.com/TheIslandsGame/TheIslands/releases/latest/>

Teammitglieder:

Jens Berger

Alina Conard

Stefan Gores

Joshua Schirra

Cosima Thieme

Aufgabenverteilung:

Animationen, Tutorialtexte: Cosima Thieme

Sound: Stefan Gores

Leveldesign: Alina Conard

Rahmenprogramm, Animationen Unity, Inputsystem: Joshua

UI, Hauptmenü, Checkpointsystem, Sounds: Jens

Ursprüngliche Zielsetzung:

Tutorial-Level für „The Islands“ komplett fertigstellen.

Post-Mortem:

Anfangs war ich gespannt auf das Projekt, da ich noch nie zuvor in Unity ein Spiel realisiert habe. Es dauerte lange sich in das sehr umfangreiche Programm mit diversen Tutorials und Dokumentationen einzuarbeiten.

Meine erste Aufgabe bestand in der Erstellung des Hauptmenüs.

Die benötigten Bilder wurden mir in unserem gemeinsamen OneDrive Ordner zur Verfügung gestellt. Die erste große Herausforderung in Unity war das Animieren der Buttons, sobald sich der Mauszeiger auf diesen befand. Hierbei fand ich erst eine einfache Lösung, nachdem ich eine zuerst ausprobierte umständliche Lösung verworfen hatte. Danach widmete ich mich dem User Interface und den verschiedenen Hinweisen für den Spieler. Danach pflegte ich Checkpoints und das passende Skript ein. Abschließend fügte ich in das Menu und an anderen Stellen die passenden Soundelemente ein.

Der Anfang fiel mir schwer, aber je besser man sich in Unity auskennt desto einfacher umsetzbar sind die meisten Aufgaben.

Die ursprüngliche Zielsetzung verwarfen wir, nachdem wir festgestellt haben, wie umfangreich schon allein das erste Teillevel war. Wir beschlossen uns auf das erste Teillevel zu beschränken, dieses aber gut auszubauen und es optisch ansprechend zu gestalten. Die anderen Teillevel, wie die Höhle oder der Teleporterraum mussten nun in einem weiteren Projekt realisiert werden.

Die wöchentlichen Online Treffen im Discord empfand ich als sehr hilfreich, da man so motiviert ist den anderen Mitgliedern seine Ergebnisse der vergangenen Woche zu zeigen. Trotz verwendeter Versionsverwaltung ist die persönliche Abstimmung unter uns Informatikern öfters nötig gewesen um gewisse Details zu besprechen.