

# Projekt: The Islands

## *Link:*

<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.
- Eventuell mit dem 2. Level und Fuchs-Companion anfangen

## *Post-Mortem:*

Anfangs waren wir alle sehr gespannt auf das Projekt, da wir noch nie zuvor in Unity ein Spiel entwickelt hatten. Es dauerte etwas, sich in den umfangreichen Editor mit diversen Tutorials und Dokumentationen einzuarbeiten.

Schnell bemerkten wir, dass wir unser Ziel aufgrund der geplanten Länge des Levels nicht einhalten konnten. Auch mussten wir ab und zu bereits entwickelte Prototypen verwerfen, da wir entweder bessere Versionen parallel entwickelt hatten, oder die Idee einfach nicht mit dem Gesamtkonzept vereinbar gewesen ist.

Generell fiel uns der Anfang schwer, aber je länger wir uns mit Unity beschäftigt haben, umso einfacher wurde der Workflow.

Wir beschlossen daher, uns auf das erste Teillevel zu beschränken, dieses aber gut auszubauen und es optisch ansprechend zu gestalten. Die anderen Teillevel, wie die Höhle oder den Teleporterraum, können nun, genau wie der Companion, in einem oder mehreren Folgeprojekten realisiert werden.

Vor Allem gegen Ende des Projektes machten sich auch einige Probleme im Unity-Editor bemerkbar, die aufgrund der verwendeten hochauflösenden Assets die Arbeit sehr verlangsamen. Ein weiteres Folgeprojekt wäre daher die Umstellung auf Unity's HDRP (High Definition Render Pipeline), da der Standard-Renderer nicht mit zu vielen großen Texturen gleichzeitig arbeiten kann.

Die wöchentlichen Online-Meetings im Discord empfand unser gesamtes Team als sehr hilfreich, da man sich so gegenseitig motiviert und am Ball bleibt. Trotz Versionsverwaltung ist die persönliche Abstimmung vor Allem im Programmiererteam öfters nötig gewesen, um gewisse Details zu besprechen.