

Finale Abgabe

a) Wie gut ließen sich ihre anfänglichen Ideen in das finale Spiel umsetzen? Konnten Sie ihren Zeitplan einhalten?

Wir hatten viele Ideen, die wir umsetzen wollten, das Konzept zu unserem Spiel stand ursprünglich schon fest, mussten uns bei der Umsetzung jedoch ein paar Ideen verwerfen. Bspw. Hatten wir eine MetroidVania ähnliches Spiel zu programmieren, jedoch hatten wir zeitlich Probleme dieses Umsetzen. Unsere Idee hat sich dann umgeändert in eine Art JumpnRun und Arcade in der man Plattform, Sprungpassagen und Shooting Areas hat.

b) Wo sind sie stark davon abgewichen?

Von der MetroidVania Idee mussten wir uns distanzieren und haben uns für einen JumpnRun und Arcade ähnliches Spiel entschieden

c) Wie haben die Elemente des Kurses (Entwicklungsplan, Prototyp, Playtesting etc.) das Fortkommen im Kurs begünstigt oder behindert?

Der Entwicklungsplan hat uns einen groben Plan gegeben, was wir wann und wie priorisiert anfangen wollen und dadurch kamen mal mehr und weniger rechtzeitige Ergebnisse zustande. Der Playtest hat uns insofern geholfen das wir bekannte und nicht bekannte Bugs ausfindig machen konnten und das Feedback der Tester hat uns aufgezeigt, welche Bereiche ausbaufähig und am meisten Spaß gemacht hat, da wir so eine gewisse Art Bestätigung erhalten haben, die uns aufgezeigt hat das der Bereich X sozusagen beendet war und wir uns auf einen anderen Bereich eher fokussieren können.

d) Konnten Sie ihre Erwartungen umsetzen? Sind sie stolz auf das Spiel?

In Gewiss erweise, sind wir stolz auf unser Spiel vor allem das wir es zum ersten Mal sowas gemacht haben. Besonders stolz sind wir über das Ending im Spiel, die Entscheidungsfreiheit, die wir dem Spieler geben und aufzeigen können, dass man Geschehenes auch wiedergutmachen kann.

e) Hatten Sie genug Zeit?

Durch gewisse Planänderungen der Umsetzung unserer Ideen und der Fakt, dass wir ein paar Ideen nicht mehr verfolgt haben, hat die Zeit uns gereicht. Vor allem konnten wir die Bugs, die uns selber und den Testern aufgefallen sind, rechtzeitig beheben.

f) Was war die größte technische Schwierigkeit?

Zunächst einmal das zurechtfinden und bedienen mit Unity, da mussten wir uns erstmal reinfuchsen und uns ein neues Wissen darüber aneignen. Die Animationen des Sprites und der NPCs. Die UI-Elemente haben einige Probleme erzeugt wie bspw. Waren die UI-Elemente waren nicht an der richtigen Stelle. Da kamen Formatierungsprobleme, die wir lösen mussten.

g) Sind sie mit dem Thema des Kurses klargekommen?

Da die meisten in unserem Team mit Gaming vertraut sind und selber Gamer sind, hatten wir weniger Probleme beim Verständnis und bei Fragen oder Missverständnissen konnten wir uns gegenseitig aushelfen und die Probleme lösen.

h) Hat Ihnen die Arbeit mit dem Thema Spaß gemacht, oder hätten Sie lieber mehr Freiheit gehabt?

Das Thema, das wir uns vorgenommen hatten, hat uns sehr viel Spaß gemacht.

i) Was würden Sie bei ihrem nächsten Spiel anders machen?

Wir würden mehr Level einbauen, andere Funktionen einsetzen, mehr Story oder Cutscenes einbauen, sodass die Story nicht so eine Art DarkSouls ist, bei der die Story am Anfang erscheint und dann nur noch am Ende und zwischendrin existiert quasi keine Story, die den Spieler am „Ball“ hält.

j) Was war der größte Erfolg während des Projekts? War das Projekt ein Erfolg?

Für uns war es definitiv ein Erfolg, denn wir haben aus nichts etwas erschaffen und es beendet und können das quasi unseren Freunden und Familien mit Stolz präsentieren und sagen, dass wir es erstellt/programmiert haben.

k) Mochten Sie Unity?

Bis auf ein paar Macken von Unity und dass es sehr Ressourcen intensiv war in Bezug auf den PC, den teilweise unsere Gruppenpartner benutzt haben, gefiel uns die Arbeit mit Unity vor allem, nachdem man sich einigermaßen zurechtfinden konnte und bei gewissen Funktionalitäten konnten wir uns mit YouTube oder anderen Kommilitonen austauschen und die Probleme beseitigen.