



Projektablaufplan

1. Verantwortlichkeiten

Zur Entlastung einzelner Teammitglieder und der Vermeidung etwaiger einseitigen Arbeitsbewältigung müssen die Aufgabenbereiche vor Projektbeginn unter Betrachtung eines fairen Arbeitsaufwands verteilt werden. Sie tragen damit die Verantwortung für den jeweilig zugeschriebenen Bereich und sind dafür der erste Ansprechpartner. Zutreffende Aufgaben sind dementsprechend und fristgemäß zu erfüllen.

Teamleitung

Hauptaufgabe ist es, den Überblick zwischen den Aufgabenbereichen zu erarbeiten und notfalls Kontakt herzustellen. Ziel ist es, die Einhaltung der Deadlines zu gewährleisten und Protokoll über den Arbeitsstundenaufwand der Teilnehmer zu führen. (dauerhafte Aufgabe)

Gamedesigner (Protokollant)

Der Gamedesigner befasst sich mit den Ergebnissen der Teambesprechungen (siehe Punkt 2) und hält eventuelle Besprechungen (Bezüglich Design-Entscheidungen oder Problemlösungen) schriftlich fest. Er erstellt während des Projektablaufs ein detailliertes GDD mitsamt finaler Grafiken und eventuell abgeänderter Mechaniken. (dauerhafte Aufgabe)

Programmierung

Das Aufgabenfeld umfasst die gesamte Implementierung der Spielmechaniken und dazugehörigen Assets inklusive notwendiger Änderungen des Spiels nach Playtests.

2D-Grafiker

Der Zeichner arbeitet an der Erstellung notwendiger 2D-Grafiken als auch Animationen, welche in das Spiel implementiert werden.

Texter

Der Texter verfasst alle im Spiel auftretenden Dialoge und Textsequenzen.

Soundtechniker

Das Aufgabenfeld dieser Position erfasst die Erstellung/Erarbeitung von Tonstücken.

Eine vorstellbare Kombination der Verantwortlichkeiten wäre zum Beispiel **Teamleitung/Programmierung, Gamedesigner/Texter/Soundtechniker** und **2D-Grafiker**.

2. Termine

Die folgenden Termine beziehen sich auf den auf Seite 3 vorzufindenden Meilensteinplan für das Sommersemester 2017.

Vorbereitung

Innerhalb der ersten Woche sind Maßnahmen zur Orientierung zu treffen: Anwerben der Teammitglieder, Aufgabenbereich-Verteilung und die Vermittlung des Spiel-Gefühls

GD1 Unterrichtstermine (Kontrolltermine)

Die Seminarzeit zählt zusätzlich der verfügbaren Ressourcen-Arbeitsstunden der Studenten. Verfolgt wird hierbei eine Erfüllung der anstehenden Abgaben und Besprechungsmöglichkeiten im Team. Dieser Kontrolltermin dient zur Einschätzung der Erfüllbarkeit des kommenden Meilensteins und zur eventuellen Umplanung.

Meilensteintermine (Abnametermine)

Nach Abschluss der Arbeitswoche werden die Meilensteine auf Vollständigkeit geprüft. Lücken müssen umstrukturiert und neu in die folgenden Termine untergebracht werden. Qualität der Abgaben (Grafiken, Sounds, Game-Mechaniken) können dabei nach Bedarf auch bei ausreichender Zeit später überarbeitet werden.

Playtests / Polishing

Ein ausreichend großer Zeitraum wird für die Erfüllung eventueller Verzögerungen im Plan, der Aufarbeitung bestehender Assets und der Verbesserung durch Spieltests freigehalten.

Sommersemester 2017 - Meilensteinplan

20.03. Mo	
21.03. Di	
22.03. Mi	Vorbereitung
23.03. Do	
24.03. Fr	Vorbereitung
25.03. Sa	
26.03. So	
27.03. Mo	
28.03. Di	
29.03. Mi	
30.03. Do	
31.03. Fr	
01.04. Sa	
02.04. So	
03.04. Mo	
04.04. Di	
05.04. Mi	Meilenstein 1
06.04. Do	
07.04. Fr	
08.04. Sa	
09.04. So	
10.04. Mo	
11.04. Di	
12.04. Mi	
13.04. Do	Beginn Ostern
14.04. Fr	
15.04. Sa	
16.04. So	
17.04. Mo	
18.04. Di	
19.04. Mi	Meilenstein 2

20.04. Do	
21.04. Fr	
22.04. Sa	
23.04. So	
24.04. Mo	
25.04. Di	
26.04. Mi	
27.04. Do	
28.04. Fr	
29.04. Sa	
30.04. So	
01.05. Mo	Maifeiertag
02.05. Di	
03.05. Mi	Meilenstein 3
04.05. Do	
05.05. Fr	150-Jahrfeier
06.05. Sa	
07.05. So	
08.05. Mo	
09.05. Di	
10.05. Mi	
11.05. Do	
12.05. Fr	
13.05. Sa	
14.05. So	
15.05. Mo	
16.05. Di	
17.05. Mi	Meilenstein 4
18.05. Do	
19.05. Fr	
20.05. Sa	

21.05. So	
22.05. Mo	
23.05. Di	
24.05. Mi	
25.05. Do	Himmelfahrt
26.05. Fr	
27.05. Sa	
28.05. So	
29.05. Mo	
30.05. Di	
31.05. Mi	Meilenstein 5
01.06. Do	
02.06. Fr	
03.06. Sa	
04.06. So	
05.06. Mo	Pfingsten
06.06. Di	
07.06. Mi	
08.06. Do	
09.06. Fr	
10.06. Sa	
11.06. So	
12.06. Mo	
13.06. Di	
14.06. Mi	Meilenstein 6
15.06. Do	
16.06. Fr	
17.06. Sa	
18.06. So	
19.06. Mo	
20.06. Di	

21.06. Mi	
22.06. Do	
23.06. Fr	
24.06. Sa	
25.06. So	
26.06. Mo	
27.06. Di	
28.06. Mi	Meilenstein 7
29.06. Do	
30.06. Fr	
01.07. Sa	
02.07. So	
03.07. Mo	
04.07. Di	
05.07. Mi	Meilenstein 8
06.07. Do	
07.07. Fr	Semester-Ende
08.07. Sa	
09.07. So	
10.07. Mo	Beginn
11.07. Di	Prüfungsphase
12.07. Mi	
13.07. Do	
14.07. Fr	Playtesting
15.07. Sa	
16.07. So	
17.07. Mo	
18.07. Di	
19.07. Mi	
20.07. Do	
21.07. Fr	Playtesting

22.07. Sa	
23.07. So	
24.07. Mo	
25.07. Di	
26.07. Mi	
27.07. Do	
28.07. Fr	Playtesting
29.07. Sa	
30.07. So	
31.07. Mo	
01.08. Di	
02.08. Mi	
03.08. Do	
04.08. Fr	Playtesting
05.08. Sa	
06.08. So	
07.08. Mo	
08.08. Di	
09.08. Mi	
10.08. Do	
11.08. Fr	Playtesting
12.08. Sa	
13.08. So	
14.08. Mo	
15.08. Di	
16.08. Mi	
17.08. Do	
18.08. Fr	Abgabe (ca.)
19.08. Sa	
20.08. So	
21.08. Mo	

3. Meilensteine

1. Meilenstein (31.03.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung einer ausführlichen Itemliste (Welche Objekte kann man aufheben, mit was können sie interagieren): mind. 3 Objekte je Raum-Art und 2 Interaktionsmöglichkeiten + resultierender Schweregrad auffindbar in: Hotelzimmer, Dachboden, Lobby, Restaurant, Pool anwendbar in: Hotelzimmer, Restaurant, Lobby insgesamt: 15 Objekte, 30 Interaktionsobjekte
2D-Grafiker	<ul style="list-style-type: none"> - Festlegung/Ausarbeitung des angestrebten Design-Stils (Probefhafte Skizzen, Auswahl von Farbschemata für Menü, Spielhintergrund, Objekte, Anzeigemodi, Geist, Hotelbesitzer und Gäste -> Ziel: deutliche Unterscheidbarkeit im Spielverlauf!) - Hintergrundbild Spieldurchlauf (leere Zimmer, welche mit extra Grafiken gefüllt werden!)
Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> - Erste Einarbeitung in Unity, Erstellung von Platzhaltergrafiken (Spielhintergrund, Geist, Gäste, Hotelbesitzer) zur ersten Implementierung des Grundaufbaus (mind. Spielhintergrund und Geist sollen eingefügt und letzterer bewegbar sein)

2. Meilenstein (12.04.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	<ul style="list-style-type: none"> - visuelle Konzeption des Userinterfaces (enthalten muss sein: verfügbare Power-Ups, Countdown-Timer, Hotelgast-Zähler, derzeit gehaltenes Item)
Texter	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung von Dialogsequenz im Tutorial (Intro ins Spiel, Anleitung)
2D-Grafiker	<ul style="list-style-type: none"> - Geist-Spielfigur (Bewegungsanimation links/rechts) - Hotelbesitzer (Laufanimation links/rechts) - ein Hotelgast (Laufanimation links/rechts) <p>Wichtig: Anzahl Hotelgast-Typen wird später angehoben</p>
Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> - Implementierung des Hotelbesitzers: <ul style="list-style-type: none"> Ursprungsposition an Tresen der Rezeption, Methoden zum Wegablauf zu bestimmten Räumen (Waypoint System) - Implementierung eines Hotelgastes (Position in einem Hotelzimmer)

3.Meilenstein (28.04.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	- Konzeption des Tutorialablaufs (welche Funktionen werden in welcher Reihenfolge erklärt, Skizzenartige Visualisierung von grafischen Hilfsmitteln)
Texter	- Dialogsequenz vor Level 2 - Dialogsequenz vor Level 3
Soundtechniker	- Feedbackgeräusch für erfolgreiches Kombinieren
2D-Grafiker	Teil 1 von 2 - 8 aufsammelbare Objekte (in Räumen) - dazugehörige 16 Anwendungsobjekte (in Räumen) - dazugehörige „Vergrößerungsicons“ von aufsammelbaren Objekten) für Vorschau und Anzeige nach Aufheben im UI
Programmierung	- Implementierung des UIs (Platzhaltergrafiken) - Platzierung von Objekten, Implementierung Aufhebe-Modus (Markierung verfügbarer Objekte, Aufsammeln, Anzeige & Transport) - Platzierung von Anwendungsobjekten, Aktions-Modus (Markierung der Objekte, erfolgreiches Anwenden, Reaktionsinformation zB. Geräusch)

4.Meilenstein (28.04.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	
Texter	- Dialogsequenz vor Level 2 - Dialogsequenz vor Level 3
Soundtechniker	- Feedbackgeräusch für erfolgreiches Kombinieren
2D-Grafiker	Teil 2 von 2 - 7 aufsammelbare Objekte (in Räumen) - dazugehörige 14 Anwendungsobjekte (in Räumen) - dazugehörige „Vergrößerungsicons“ von aufsammelbaren Objekten) für Vorschau und Anzeige nach Aufheben im UI
Programmierung	- Implementierung der hinzugekommenen Objekte - Implementierung Reaktionssystem: - Gast wartet bestimmten Zeitraum ab, geht dann zur Rezeption - Gast wartet an Rezeption, geht nach Ablauf bestimmter Zeit Zurück in Hotelzimmer - Hotelier bewegt sich nach Reaktion zu ersten Raum, der Meldung gegeben hat - erreicht Hotelier Zimmer rechtzeitig, benötigt er Reperationsdauer bevor er zu anderen Zimmern geht - Geist muss Gast rechtzeitig abfertigen, damit er das Hotel verlässt

5.Meilenstein (26.05.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	<ul style="list-style-type: none"> - erster Playtest der Grundmechanismen: Test der Reperatur- und Warteperioden, bevor NPC seine Position wechselt / Hotel verlässt - Balancing der Grundgeschwindigkeiten von Geist / Hotelier / Gast
Texter	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogsequenz vor Level 4 - Dialogsequenz vor Level 5
Soundtechniker	<ul style="list-style-type: none"> - Sound für Vergrößerungsanzeige (Über Objekt „hovern“) - Sound für Item Aufheben - Sound für mit Objekt Interagieren - Sound für Gastreaktion - Sound für Gastreaktion abgelaufene Wartezeit (gilt für Zimmer & Rezeption) - Sound für Beginn Reperatur
2D-Grafiker	<ul style="list-style-type: none"> - Reaktionsicons der Hotelgäste, Inhalt sind aufsammelbare Objekte (Basis: Vergrößerungsgrafiken für Itemanzeige, siehe GDD Seite 7): 1x normale Version und 1x durchgestrichen (insgesamt 30 Icons) - animierte Wartezeitraum-Icons (siehe GDD Seite 6) in grün, gelb, orange und rot - Poolboy (Laufanimation links/rechts) - Kellner (Laufanimation links/rechts) - Koch (Laufanimation links/rechts)
Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> - Implementierung weiterer NPCs, Auflockerung der Position durch Idling (gelegentliches Laufen nach links/rechts) - Implementierung der Reaktions- und Wartezeitraum-Icons - Implementierung der Power-Ups: Auswahl im UI, Aktivierung (Audiofeedback bei erfolgreichem Einsatz)

6.Meilenstein (09.06.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	<ul style="list-style-type: none"> - Konzeptionierung der Levelstufen (Wie viele Räume, wie viel Zeit, wie viele Gäste insgesamt, die zu vertreiben sind) -> ansteigender Schwierigkeitsgrad (schriftlich festgehalten)
Texter	<ul style="list-style-type: none"> - Dialogsequenz für Abschluss des 5. Levels (Durchspielen des Spiels)
Soundtechniker	<ul style="list-style-type: none"> - Sound für Power-Up-Einsatz (Schleim, Schreckensschrei, Banane) - Sound Ausrutschen des Hoteliers - Sound für Erschrecken der Gäste (Resultat von Schreckensschrei) - Musik für Schnelligkeitssequenz (Resultat von Geisterschleim)
2D-Grafiker	<ul style="list-style-type: none"> - Erstellung UI nach GD-Konzept (s. Meilenstein 2) - drei weitere Hotelgast-Designs (Animation Lauf nach links/rechts) - Erstellung Menübuttons (Hauptmenü und Pausenmenü) - Logo mit Spielthema&Titel
Programmierung	<ul style="list-style-type: none"> - Implementierung der Power-Up-Modi (nach Einsatz durch Spieler) - Ersatz von Platzhaltergrafiken

7.Meilenstein (23.06.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	- zweites Playtesting unter neuen Feature der Power-Ups, notwendiges Balancing (mitunter auch von Geschwindigkeiten/Zeiträumen)
Soundtechniker	- Hintergrundmusik Titelschirm - Sound Klicken Menübuttons - Sound Stimme Geist (für Dialogsequenz) - Sound Stimme Hotelbesitzer (für Dialogsequenz)
2D-Grafiker	- Profilansicht Geist für Dialogsequenzen - Profilansicht Hotelier für Dialogsequenzen - Hintergrundbild für Titelmü-Bildschirm - Titelbild für Spiel (evtl. Cover/Zusammenfassungen)
Programmierung	- Implementierung des besonderen Gastes - Erstellung Hauptmenü (Spielstart, Spiel Laden, Credits, Spiel Beenden) - Erstellung Pausenmenü (Spielrunde beenden, Spiel beenden, Spiel Speichern) - Implementierung des Tutorials (Spiel neu beginnen)

8.Meilenstein (23.06.)

Verantwortlichkeit	Aufgabe
Gamedesigner	- weiteres Playtesting der aktuellen Version
2D-Grafiker	- eventuelles Polishing bestehender Grafiken (zB. weitere Gäste)
Programmierung	- Implementierung weiterer Level und Zwischensequenzen