

Steckbrief – Gruppe 8 - AGT

Inhalt

| | |
|--------------------------|---|
| 1. Allgemein | 2 |
| 1.1 Name: | 2 |
| 1.2 Spielidee: | 2 |
| 1.3 Lernziel: | 2 |
| 1.4 Struktur: | 2 |
| 2. Umsetzung | 3 |
| 2.1 Verwendete Software: | 3 |
| 2.2 Layout des Spiels: | 3 |
| 2.3 Assets: | 3 |
| 3. Arbeitsverlauf | 4 |
| 3.1 Aufgabenverteilung: | 4 |
| 3.2 Zeitplan: | 4 |
| 3.3 Ziele: | 4 |
| 4. Feedback | 5 |

1. Allgemein

1.1 Name:

Shake it, Take it!

1.2 Spielidee:

Das Barkeepern und Mixen von Cocktails spielerisch dem Anwender beibringen

1.3 Lernziel:

Der Spieler soll das Mischen von einigen Cocktails erlernen (Mojito, Margarita). Dazu gehört das Auswählen der richtigen Zutaten und die benötigten Arbeitsschritte zur Herstellung. Des Weiteren werden dem Nutzer zusätzliche allgemeine Informationen über Cocktails mitgeteilt.

Zielgruppe: Da es sich um das Mischen von alkoholischen Getränken handelt, ist dieses Spiel hauptsächlich an Erwachsene gerichtet. Der Anwender braucht kein Vorwissen um die Arbeitsschritte zu verstehen.

1.4 Struktur:

Nachdem der Spieler im Hauptmenü das Spiel startet, erhält er ein kurzes Einführungsvideo über die Hintergrundgeschichte des Protagonisten. Danach erscheint eine Kapitelauswahl, wo der Nutzer selbst entscheiden kann, welches Minispiel er spielen möchte. Es stehen folgende Kapitel zur Auswahl: Mojito, Margarita und ein Quiz.

2. Umsetzung

2.1 Verwendete Software:

Erstellen von Assets mit Procreate (IOS) und GIMP, Programmierung des Spiels über Unity WebGL und MS Visual Studio

2.2 Layout des Spiels:

Abhängig vom Minispiel; Im Hauptmenü und der Kapitelauswahl befinden sich Buttons auf einem Hintergrund zur Navigation zwischen den Kapiteln. Das Einführungsvideo zeigt über den gesamten Bildschirm Bilder mit Text an. In den Minispielen wird ein Text mit der jeweiligen Aufgabe am unteren Rand angezeigt, interaktive Objekte befinden sich in der Mitte.

Am oberen rechten Rand befinden sich üblicherweise Buttons mit verschiedenen Aufgaben (Spiel stummstellen, zurück zum Hauptmenü etc.)

2.3 Assets:

Alle Assets wurden selbst erstellt.



3. Arbeitsverlauf

3.1 Aufgabenverteilung:

Aufgrund der geringen Gruppengröße war jeder in allen Bereichen (Assesterstellung, Programmierung, Protokollierung) zuständig.

Jedem Gruppenmitglied wurde das Erstellen von mindestens einem Minispiel zugeteilt.


3.2 Zeitplan:

Der vorgegebene Zeitplan wurde nahezu vollständig eingehalten. Während der Arbeitsphase jedoch kamen mehrere zusätzliche Aufgaben auf, welche nicht im Zeitplan erfasst werden konnten.

3.3 Ziele:

Die Hauptziele der Spielerstellung wurden vollständig erreicht (Hauptmenü, Einleitung, Kapitelauswahl, mind. 1 Minispiel je Person). Da wir in diesem Semester nahezu einen Monat später als geplant die Lehrveranstaltung besuchen konnten, fielen jedoch vielerlei kleinere Teilziele aus. Darunter gehören unter anderem das Beschaffen von Audiodateien, detaillierte Teilschritte in den Minispielen und dem Abschlusskapitel, und vor allem zusätzliche Möglichkeiten die gelernten Informationen im Spiel mit Wiederholungsaufgaben zu festigen.

Trotz der geringen Entwicklungszeit und Gruppengröße sind wir zufrieden mit dem fertigen Produkt, obwohl es nicht komplett mit unseren Anfangsideen übereinstimmen konnte.



4. Feedback

Im Großen und Ganzen war die Lehrveranstaltung informativ. Das Vermittelte Wissen wurde uns gut verständlich vermittelt. Das Praktische Anwenden der Lehrinhalte in den Vorlesungen über die Projektarbeit festigt zusätzlich die beigebrachten Informationsinhalte. Das Arbeiten in Unity war wesentlich interessanter und lehrreicher als erwartet. Eines unserer Gruppenmitglieder konnte bereits die gesammelten Erfahrungen mit Unity in einem anderen Modul anwenden.

Unser Tutor hat stets alle unsere Fragen in kürzester Zeit zufriedenstellend beantwortet und uns nützliche Hinweise gegeben. Was der Projektarbeit jedoch erheblich geschadet hat, war die verkürzte gegebene Zeit. Mit einem gesamten Monat mehr wären alle unsere geplanten Ideen zum Lernspiel umgesetzt werden können. Zum Schluss würden wir empfehlen, Teams aus mindestens 4 Personen zu erstellen. Zu dritt ist das Ausfallen eines oder mehrerer Gruppenmitglieder sehr deutlich im Workflow zu bemerken.