

Top-Down Spiel

Der Top-Down Spiel wurde in einer 4-köpfigen Gruppe entwickelt, in der ich für die Arbeit mit der Spiel-Engine verantwortlich war. Das heisst, ich habe das Spiel codiert, die Assets animiert und die Karte gebaut. Der Rest meiner Gruppe war für die Dokumentation unserer Arbeit, die Erstellung der Sprites und Konzepte verantwortlich. Es hat unsere Erwartungen nicht erfüllt, aber das lag daran, dass wir unsere Erwartungen viel zu hoch angesetzt hatten für eine Gruppe ohne jegliche Erfahrung in der Entwicklung eines Spiels. Ich hatte bereits versucht, ein Spiel zu entwickeln, aber es war nicht annähernd so funktional wie das zweite.

Ausgangslage

Eines der ersten Module, das ich an der Gibb hatte, war eine Projektarbeit. Dabei mussten wir in einer Gruppe ein Softwareprojekt planen, dokumentieren und entwickeln. Es gab keine Vorgaben für das Projekt außer, dass es entwickelt werden musste und funktionieren sollte. Das Ziel war grundsätzlich, in einer Gruppe zu arbeiten.

Ziel

Unser Ziel war es, ein Top-Down-2D-Spiel zu entwickeln, bei dem man Puzzles lösen muss, um Fortschritte zu machen. Ich war für die Arbeit an der Spiel-Engine verantwortlich, einer war für das Puzzledesign zuständig, einer für die Erstellung von Sprites und einer für die Projekt-Dokumentation. Wir wollten so viel wie möglich selbst machen und haben deshalb versucht, so wenig wie möglich aus dem Internet zu übernehmen.

Umsetzung

Wir haben direkt mit der Planung des Projektes begonnen: Was wir machen, wer was macht, wie wir es machen und welche Deadlines wir haben. Am Ende dieser Planung kannte jeder seine Rolle und seinen Auftrag. Diese Planung hat sich als gute Idee erwiesen, da die Arbeit dann viel flüssiger zwischen uns allen lief.

Obwohl ich bereits Erfahrung mit der Entwicklung von Spielen hatte, hatte ich noch keine Erfahrung

mit der Game Engine Godot. Deshalb begann ich zunächst damit, Tutorials anzuschauen und mitzumachen, um die Engine und ihre Arbeitsweise zu verstehen. Nachdem ich mit dem Tutorial fertig war, begann ich damit, das Gelernte ins Spiel zu implementieren. Sehr schnell bemerkten wir, dass unsere Vision für das Spiel in der gegebenen Zeit und mit unsere wenige Erfahrung nicht realistisch war, also ließen wir einige Ideen fallen.

Ergebnis

Das Ergebnis des Projektes war eigentlich Gut. Es hat ein paar Änderungen gegeben zu was wir uns vorgestellt haben, aber unsere Vorstellung war auch sehr gross für eine Gruppe von vier ohne Erfahrung. Das Spiel funktionierte, es sah mehr oder weniger gut aus und die KI funktionierte wie erwartet.

Erkenntnisse

Aus der Arbeit habe ich einiges gelernt. Eine gute Planung und Organisation lohnen sich enorm. Wenn auch einmal etwas nicht gerade wie erhofft lief, konnten wir dank unserer Organisation schnell wieder auf Kurs kommen. Etwas, das ich auch gelernt habe, ist, dass es besser ist, sich zu unterschätzen als zu überschätzen. Wir haben uns zu hohe Ziele gesetzt und konnten diese nicht einhalten. Das war aber auch gut so, denn es zwang uns, zu improvisieren und gute Kompromisse zu finden, um trotzdem etwas zu entwickeln, das unserer Vision ähnlich war.

