

Jahresabschlussbericht 2013

Das Jahr 2013 neigt sich dem Ende zu und unser Projektteam ist in den wohl verdienten Weihnachtsferien. Seit Anfang des Jahres hat sich einiges getan und es gab tiefgreifende Veränderungen in der geplanten Spielausrichtung, -gestaltung und -umsetzung.

So erfolgte beispielsweise eine Einigung auf die Altersfreigabe ab 12 Jahren, wobei die Verwendung der Go-Materialien aber auch für andere Altersgruppen möglich sein wird. Daraus ergab sich auch die Idee für ein mögliches weiteres Projekt in der Zukunft: eine Einzelspieler-Variante als Go-Lernspiel für Jüngere.

Nachdem wir uns Anfang des Jahres aus praktischen Gründen heraus für eine Entwicklung der Charaktere in 3D entschieden hatten, erfolgte im Sommer ein kompletter Umstieg auf 3D, wobei hier mit der Unreal Engine gearbeitet werden soll. Im Zuge dessen mussten auch unsere bisherigen Bereichsstrukturen angepasst und ein neuer Bereich – das Leveldesign – eingerichtet werden.

Viel los war auch im Bereich Spielidee. Das Team um Sebastian entwickelte ein Konzept hin zu mehr PvP (Person versus Person), sodass am Ende auch tatsächlich ein ansprechendes Mehrspieler Spiel steht. Hierfür wurden auch verschiedene Ideen verfolgt und Szenarien entwickelt, aus deren Synthese dann das jetzige Szenario entstanden ist. Derzeit wird nun parallel an der Entwicklung dreier verschiedener Systeme gearbeitet:

1. eine Art Zelda-Verschnitt, bei dem Rätseln, Go und Kampf gemischt/gemeinsam auftreten
2. Rätseln/Go treten getrennt vom Kämpfen auf
3. Ein System ganz ohne Kampf (Monster mit Schwert, Bogen etc. bekämpfen)

Für alle drei Ansätze soll im kommenden Jahr eine versuchsweise Umsetzung in Form eines 5-Minuten-Gameplay in Zusammenarbeit mit dem Leveldesign erfolgen. Das wird uns dann einen ersten Aufschluss darüber geben, was am Ende tatsächlich für den Spieler ansprechend ist und wie gut sich die Ideen realisieren lassen.

Die Go-Inhalte sind leider stark unterbesetzt gewesen, sodass wir 2013 neben den organisatorischen strukturellen Angelegenheiten und der groben Orientierung nur hin zu einigen grundlegenden Überlegungen gekommen sind und mit der Erarbeitung eines Lastenheftes für die gewünschte Go-Datenbank begonnen haben. 2014 wird diese dann vom Informatik Bereich programmiert werden, sodass wir mit den Sammeln und Auswerten von Partien beginnen können. Hierfür müssen aber erst noch die Auswertungskriterien erarbeitet werden, was großer Sorgfalt bedarf.

Auf dem EGC in Bonn hatten sich vom Go-Fieber anstecken lassen, dann aber zum Großteil gemerkt, dass sie doch nicht die benötigte Zeit zur aktiven Mitarbeit haben. Dadurch ist uns 2013 ein Großteil des Projektteams weggebrochen, was zu einer Unterbesetzung der meisten Bereiche geführt hat und auch eine kontinuierliche Weiterarbeit extrem erschwert hat. Trotz dieser Probleme ist es uns gelungen, die Grundlagen für eine erfolgreiche Weiterarbeit zu legen. So wurden die Arbeitspakete für den Projektstrukturplan in den einzelnen Bereichen erstellt und die Umfeldanalyse soweit abgeschlossen. Außerdem steht nach langem Ringen endlich unser Forum und die neue Homepage, die durch ansprechenderes und übersichtlicheres Design sowie höherem Informationsgehalt überzeugt. Grund zur Vorfriede bietet zudem der sich in Arbeit befindende Trailer, auch wenn uns hier die Technik noch Probleme bereitet (das Rendern dauert zu lange, sodass die Lichteinstellung etc. zeitlich bedeutend zu aufwendig ist).

Das Projekt und unser Team haben 2013 die ersten Krisen überstanden und Hürden gemeistert. 2014 kann kommen und wird mit Sicherheit spannend. Unser erstes Ziel muss und wird es jedenfalls sein, neue Projektmitarbeiter zu gewinnen, andernfalls ist das Projekt als Ganzes nicht zu stemmen.

Wie es in der Informatik, Grafik und dem Leveldesign 2013 konkret aussah und wie es weiter geht, könnt ihr auf den nachfolgenden Seiten nachlesen.

Informatik

Für die Informatik gab es dieses Jahr zwei großen Aufgaben:

Zuerst musste das Konzept ausgearbeitet werden, wie das Spiel technisch aufgebaut sein sollte. Dabei galt es sowohl Hilfsmittel, wie schon fertige Grafikengines, zu suchen, als auch die Programmstruktur mittels einiger Diagramme zu skizzieren. Gerade Letzteres ist zwar eine oft recht unliebsame Arbeit, aber besonders in größeren Teams unerlässlich, damit jeder das gleiche Gesamtbild vor seinen Augen hat, wenn er an seinem Teilabschnitt arbeitet. Der größte Umbruch an dieser Stelle war wohl die Umstellung von einer 2D Grafikengine auf die Unreal Engine und damit auf 3D-Grafik. Ob uns solche Umbrüche auch an anderen Stellen erwarten, bleibt abzuwarten, da sich viele Dinge, die damit zusammenhängen, noch in der Entwicklung befinden. An dieser Stelle kann man also auf ein interessantes Jahr 2014 gespannt sein.

Die zweite Aufgabe der Informatik ist der Aufbau eines passenden Umfeldes für das Projekt. Das beinhaltet beispielsweise die Webpräsentation des Projektes, aber auch Hilfsprogramme für andere Bereiche. So befindet sich gerade ein Hilfsprogramm in der Entwicklung, das es ermöglicht, eine Go-Datenbank mit mehreren Leuten gleichzeitig über das Internet zu verwalten und nach speziellen Go-spezifischen Kriterien zu durchsuchen.

Insgesamt war das Jahr 2013 noch nicht so sehr vom eigentlichen Programmieren geprägt, sondern eher von der Aufgabenfindung bzw. -planung. Damit ist jetzt aber eine Grundlage geschaffen, die es ermöglicht, im nächsten Jahr effektiv und zielgerichtet zu arbeiten.

Grafik

Ab Juli haben Mieke und Sibbel intensiv am Projekt-Trailer gearbeitet, eine Fertigstellung bis zum EGC war jedoch nicht möglich. Dafür wurde jedoch ein T-shirt Design entwickelt, um auf dem Kongress, Turnieren etc. Werbung machen zu können.

Im **August** starteten dann nach einer Verschnaufpause die wöchentlichen Bereichssitzungen, wenn auch mit einem etwas holprigem Start. Schwerpunktthema war die Zukunft der Grafik - Was soll die Grafik tun? Was soll sie nicht tun? (Insbesondere Abgrenzung zum Leveldesign) Wie wollen wir weitermachen, ohne in ein Motivationsloch zu fallen? (Nur Papierkram/Projektstrukturplan (PS) macht ‚müde‘) Welche Dinge sollen wir als nächstes anpacken? (→ Die ersten Arbeitspakete (AP) sollen geschnürt und die Ordner im Grafikbereich sollen besser an den PS und dessen Nutzung angepasst werden.) Wie wollen wir unseren Bereich ordnen? (→ siehe vorigen Punkt - Wir wollen wichtige Beschlüsse, die für Neulinge wichtig sind in einem Dokument oder einer Linksammlung zusammen tragen, usw.)

September wurde dann die Umfeldanalyse abgeschlossen und im **Oktober** der PS der Grafik fertiggestellt. Die Arbeitspakete wurden bis auf die offenen Fragen fertig geschrieben und in die bestehende Ordnerstruktur einsortiert, die aufgeklart und an den PS angepasst wurde.

Im **Dezember** wurde das Filmprojekt wieder neu aufgerollt, Mieke arbeitet momentan daran, die Dateien auseinander zu nehmen, sodass sie wieder bearbeitet werden können.

Zudem hat sich jeder ein AP ausgesucht, das er bearbeiten möchte. Die Bereichssitzungen wurden unterdessen wegen der schulischen Belastung von Hina und unserer geringen Zahl vorerst ausgesetzt, sollten aber wieder beginnen, sobald Hina wieder etwas Zeit hat.

Noch offen für das kommende Jahr sind unter anderem der Meilensteinplan sowie die noch unbeantworteten Fragen in der ToDo-List mit den daraus folgenden Änderungen im PS und den Aps. Zudem ist noch die vollständige Ordnerstruktur für die Ergebnisse der APs anzulegen.

Leveldesign

August

- Suche nach einer geeigneten GameEngine, mit der Spiel umgesetzt werden soll.
- Sichtung von Unterlagen und Tutorials

September

- Festlegung auf die Unreal-Engine
- Installation UDK
- Einarbeitung in Dokumentation, Hilfe, Tutorials
- Erste Schritte mit dem UDK
- Umsetzung eines Szenarios als 2D-Grafik und Gestaltung als Level zu Demonstrationszwecken.

November

- Diskussion einer Spieleidee (5 min Gameplay) und Umsetzung als Levelprototyps.
- Umsetzung der Spieleidee in Levelskizzen

Ausblick

- Diskussion des Levelaufbaus
- Fertigstellung des Levelprototyps.
- Weitere Einarbeitung in das UDK und die UDK-Skriptsprache
- Aufbau der Level auf Basis von Spielidee und Grafik

Software

- Design von 3D-Modellen mit Blender
- Integration der Modelle ins UDK