

## Project Review

by Johannes 'Hadjinim' Grahmann

### **Was habe ich gemacht?**

Mein Projekt 'Harry vs. Billy' dieses Semester war mein Erstes überhaupt an der Games Academy in Frankfurt. Ich habe mich, nach dem anfänglichen organisatorischen Chaos bei der Projektvergabe für das Projekt von Pinar eingetragen, da sie mir am entschiedensten und abgeklärtesten von den verfügbaren Projektleitern erschien. Der persönliche Kontakt und die Möglichkeit zur Einschätzung des Teamleiters ist meiner Erfahrung nach sehr wichtig und ich lege viel Wert auf diese Möglichkeit. Eine Alternative wäre Severins Projekt gewesen, jedoch wog die ruhige Bestimmtheit Pinars schwerer.

Das Team 'Bloody Doggy' bestand zu Anfangs aus Pinar, als Leiter (was auch ihr primärer Fokus war), Alex, der sich als GD um Gameplay und Mapdesign kümmerte, Marvin, unserem Programmierer, der gänzlich dem Klischee entsprach (positiv!!!), wenig sagte und trotzdem uns Alle immer wieder ins Staunen versetzte, mit dem, was er aus der Engine heraus zauberte. Wir hatten keinen zugewiesenen Artist, was ein echtes Problem war, Pinar hat verschiedene Alternativen entwickelt, und somit konnten wir mit Franziska eine Teilzeitkraft aus einem anderen Team gewinnen. Sie sollte uns auch über die Dauer des Projektes erhalten bleiben und die Player Character entwerfen und animieren.

Später kamen dann noch -zum Glück- 2 weitere Artists, Fumio und Kate, hinzu. Sie stießen später zum Semester und wurden unserem Team aufgrund des akuten Mangels an Artists zugewiesen. Sie kümmerten sich dann primär um Artworks für Map und Effekte, Animation sowie den Entwurf und die Erschaffung des Video-Trailers.

Ich war, als Game Designer, viel mit Alex beschäftigt, am Anfang noch mehr, als wir gemeinsam Skills und grundlegende Mapdesigns entwarfen. Ich bemühte mich außerdem, generell die Kommunikation innerhalb des Teams zu forcieren, da ich, aus vorherigen Erfahrungen, weiß, wie unglaublich wichtig und hilfreich gute Kommunikation ist. Hierbei konnte ich immer auf Hilfe von Pinar und Kate zählen. Im späteren Entwicklungsstadium des Spiels habe ich mich auf die Audio-Aspekte fokussiert, was ein wenig undankbar war, da ich keinerlei Ahnung davon hatte, es nichts an Unterrichtseinheiten dazu gab und ich mich erstmal in die verschiedenen Programme, von denen ich nicht mal wusste, dass es sie auf den Rechnern gab, einarbeiten musste. Es hat dann doch noch geklappt.

Das Spiel ist im Endeffekt ein an PacMan orientiertes 2-Spieler Casualgame, bei dem man mit animierten Hunden den anderen Spieler jagen muss. Die Umsetzung in einer 2D – Umgebung schien angeraten und gestaltete sich so schon entsprechend umfangreich und herausfordernd, da wir Alle praktisch keine Erfahrung in der Spieleentwicklung hatten. Diese initiale Entscheidung von Pinar, den Scope des Projektes niedrig anzusetzen, um es entspannt, gut und richtig machen zu können, erwies sich im Nachhinein als überaus weise.

## Was habe ich gelernt?

In diesem nicht immer einfachen Entwicklungsprozess habe ich verschiedene Dinge gelernt. Zum Einen ist es unglaublich wichtig, ein gutes Team zu haben. Die Auswahl der einzelnen Beteiligten ist, wie sich dann auch im weiteren Verlauf bei Vergleichen mit anderen Teams gezeigt hat, durchaus eine Herausforderung, da bei weitem nicht alle Schüler an der GA sonderlich begeistert zu sein scheinen. Man muss die Richtigen finden, um sein Wunsch-Arbeitsniveau und -Weise in angenehmer Umgebung stressfrei umsetzen zu können. Ich werde auch in Zukunft einen nicht unbeträchtlichen Teil des Aufwandes darauf verwenden, die Leute und das Team genau zu betrachten, bevor ich irgendeine Art von Zusage mache.

Ich bin durchaus leidensfähig und bereit, viel für eine Sache, die mir am Herzen liegt, aufzubringen. Das ist eine Sache, die mir die größte Motivation bringt.

Und wenn mir Etwas nicht am Herzen liegt – warum sollte ich es dann überhaupt machen? Würde ich reich werden wollen, hätte ich BWL studiert und meine Seele verkauft.

Ich bin Germanist. Das sagt schon Alles, denke ich. Man lebt sowieso nicht lange genug, um Irgendwas machen zu können, was einem nicht am Herzen liegt.

Ich sage, was ich denke und es ist mir wichtig, zu wissen und sicher zu sein, dass ich ehrlich sage, was mir auffällt und was ich gut finde.

Ich habe viel im Umgang mit Software gelernt. Dazu zählen Unity, Photoshop, verschiedene Teile der Creative Cloud und besonders Audio-Programme. Ich habe nicht zwangsläufig vor, diesen Bereich weiter zu vertiefen, es ist interessant, aber es reizt mich nicht wirklich.

Was ich auch kennenlernte, das mich sehr interessiert, war die generelle Animation von 2 & 3 dimensionalen Models. Das fand ich äußerst spannend und als unterhaltsame Herausforderung, auch in der folgenden Unterrichtseinheit zu dem Thema mit Maya.

Ich habe auch -mal wieder- gelernt, dass die Mühlen in Firmen langsam mahlen. Wenn mehrere Menschen zusammen an einem Projekt arbeiten, ist -leider- immer der kleinste gemeinsame Nenner das, womit man sicher arbeiten kann. In der Games-Branche ist das vermutlich dann doch noch mehr als woanders, da hier die persönliche Begeisterung der Beteiligten durchschnittlich sehr hoch sein dürfte. Auf der anderen Seite entsteht daraus wieder der Konflikt zu meiner persönlichen Einstellung, da ich zu einem gewissen Grad ein ähnliches Engagement meiner Kollegen erwarte. In meinem Team war das meiner Einschätzung nach zu 100% gegeben, ich schätze mich ob dieser Tatsache sehr glücklich, dieses Team mit dieser Leiterin im ersten Projekt gehabt zu haben.

## Was war gut?

Als besonders positiv würde ich die Kommunikation im Team und die generelle Organisation benennen. Es gab viele kurzfristige Änderungen, ausgelöst durch verschiedenste Umstände. Diese wurden meist souverän umschifft und termingerecht gelöst. Auch auftretende Kommunikationsprobleme innerhalb des Teams konnten angesprochen und im Konsens gelöst werden.

Die Zusammenarbeit der einzelnen 'Arbeitsbereiche' war gut, es gab eine grundlegend professionelle Herangehensweise sowie klare Ansagen über Zeitbedarf und Feedback bei

Verspätungen oder möglichen Alternativen. Auch die eher weniger aktive Kommunikation von unserem Programmierer war dennoch ausreichend, da er immer mehr lieferte als er selbst ursprünglich ankündigte, und das zumeist schneller als zuvor gesagt. Auch das Einbinden von Marvin (dem Programmierer) in den Teambesprechungen und -Entscheidungen lief gut und es wurde als wichtig behandelt. Dies hat, so denke ich, bei ihm eine positive Einstellung zum Team und Projekt gefördert und seine 'Arbeitsmoral' noch weiter gesteigert.

Es war gut, dass der Scope des Projektes absichtlich niedrig angesetzt wurde. Es gab bei den Beteiligten eine grundlegend entspannte Herangehensweise und daraus erwuchs viel Raum für Kreativität und umfangreiche Überarbeitungen, auch wenn es generell zu Zeitproblemen aufgrund des mangelhaften Zeitmanagements an der GA insgesamt kam. Dem konnten wir so gut entgegensteuern, ohne uns selbst zu sehr daran aufreiben zu müssen.

## **Was war nicht so gut?**

Nun, ich führte bereits aus, dass der Scope bewusst niedrig gehalten wurde. Das kann man auch als Nachteil betrachten, da wir so vermutlich noch vorhandenes Potential nicht ausschöpften. Es ist eine Art Glücksspiel, denke ich, wie sehr man das Projekt und die beteiligten Mitarbeiter 'boostet' bzw. fordert, hier kann man nur mit Erfahrungswerten einigermaßen verlässliche Prognosen erstellen. Und diese Erfahrungswerte hatte keiner von uns – woher auch? Von daher war es eine Entscheidung, die so gesehen gut war, aber eventuell besser hätte sein können.

Was sicher besser wäre, wäre eine gute strukturierte Zeiteinteilung für solch eine Projektarbeit. Auch hier zählen wieder Erfahrungswerte, die nun -etwas- vorhanden sind.

In den einzelnen Aufgabenbereichen können sicher Alle noch besser werden, es gab schon teilweise starke Steigerungen im Skill bei verschiedenen Leuten, aber ich hätte zum Beispiel gern auch mal was Anderes als Sound gemacht. Es musst halt gemacht werden, aber es war irgendwie doof, für mich. Ich kann jetzt ein bisschen Sound schneiden und so, aber das ist nicht mein Berufswunsch. Ich werde beim nächsten Projekt darauf achten, NICHT den Sound zu betreuen, vielleicht kann ich als Springer in verschiedene Bereiche eintauchen.

Als Abschluss kann ich sagen, dass dieses Projekt für ein Einsteigerprojekt erstaunlich ruhig und gut strukturiert war. Es war erfolgreich, es gab umfassende Erfahrungsgewinne für alle Beteiligten und eine gute Teamarbeit, soweit möglich. Ich fürchte, das nächste Projekt wird anders sein. To be continued...