Game FAQ **The lost Egyptian - Amun's Throne**

1 Daten/Zahlen

- Erste Durchführung des **GameProjekts der BFS3**-Klassen am bib International College
- Vorgabespiel, Setting sowie Heads/Leads wurden demokratisch in der Klasse gewählt
- Es kooperieren die Klassen PBA3H15A (Programmierung) und PBM3H15B (Game Design/Konzeption und Graphic Design/Arts)
- Anzahl Studierende: 32 (PBA3H15A: 18 + PBM3H15B: 12 + PBM3H15A: 2)
- Vorbereitung des Game Designs: 21.08.2017 - 31.09.2017
- Dauer des Projekts: 12 Wochen (01.01.2018 - 31.03.2018)
- Anzahl Arbeitstage: 51 (Jan: 18, Feb: 17, Mar: 16)
- Stundenkontingent: 132 Stunden (PBA3H15A: 84h, PBM3H15B: 48h)
    - Datenbanken: 48 (12 Wochen a 4 Stunden)
    - Game Development: 36 (12 Wochen a 3 Stunden)
    - Vorplanung des Game Designs:12 (4 Wochen a 3 Stunden)
    - Game Design und Animation: 36 (12 Wochen a 3 Stunden)
- Personenstunden Gesamt: 2016 (18 * 84 + 12 * 48). Zusätzlich haben Studierende freiwillig außerhalb des Unterrichts weitergearbeitet.

2 Mindestanforderungen an das Projekt

Es gelten folgende Anforderungen an die einzelnen Teams:

Arts

- Design und Animation von mindestens jeweils einem Spielercharakter, einem Gegner sowie einem Endboss
- Design von GUI und HUD-Elementen
- Design von Level und Gegenständen
- Passigkeit von Setting, Game Design und künstlerischer Gestaltung

Game Design

- Entwicklung eines eigenständigen Themes
- Entwicklung eines Game Designs aufbauend dem schon existierenden Spiel 'Binding of Isaac' (siehe Kapitel 3)
- Balancing aller Spielwerte

Programmierung

- Vollständige Funktionalität des Spiels nach den Vorgaben des Game Design Konzepts mit:
    - mindestens einem Startbildschirm und nachfolgendem Startmenu
    - mindestens einem Level mit variablem oder generiertem Spielfeld und einem Gegnertyp
    - mindestens einem Level mit Bossgegner inklusive besonderer Spielmechanik
    - mindestens einem Endscreen
- Alle Balancingwerte werden aus einer Datenbank gelesen

3 Vorlage: Binding of Isaac
Das Spiel soll sich an einer Spielvorlage orientieren, damit in kurzer Zeit eine Variation mit abweichendem Theme entwickelt werden kann, da die komplette Neuentwicklung eines Spiels allein schon mehrere Monate in Anspruch nehmen kann.
Von den Studierenden wurde klassenübergreifend Binding of Isaac gewählt.

Als Isaacs Mutter beginnt, Gottes Stimme zu hören, die ihr befiehlt, eine Opfergabe zu bringen, um ihren Glauben zu beweisen, flüchtet Isaac in den Keller, wo er Herden an geistesgestörten Gegnern, verlorenen Brüdern und Schwestern, seinen Ängsten und letztendlich seiner Mutter gegenüberstehen muss.
***The Binding of Isaac** ist ein zufällig generierter Action-RPG-Shooter mit starken Rogue-like-Elementen. Bei Isaacs Reise werden die Spieler bizarre Schätze finden, die Isaacs Form verändern und ihm übermenschliche Fähigkeiten geben, die es ihm ermöglichen, die Scharen an mysteriösen Kreaturen zurückzuschlagen, Geheimnisse zu lüften und seinen Weg in die Sicherheit zu kämpfen.*

Hauptmerkmale:

- *Zufällig generierte Dungeons, Gegenstände, Feinde und Bosse – Sie werden niemals das gleiche Spiel doppelt spielen.*
- *Über 100 einzigartige Gegenstände, die Ihnen nicht nur Spezialkräfte verleihen, sondern Ihren Charakter auch visuell verändern.*
- *50+ Gegnertypen, die jeweils die Möglichkeit haben, "ungewöhnlich" zu werden, was sie noch tödlicher macht, aber auch bessere Beute beschert.*
- *Über 20 Bosse.*
- *4 ganze Kapitel, die 8 Level umfassen*
- *3+ freischaltbare Klassen*
- *Verschiedene Enden*
- *Haufen an freischaltbaren Gegenständen, Gegnern, Bossen und mehr.*

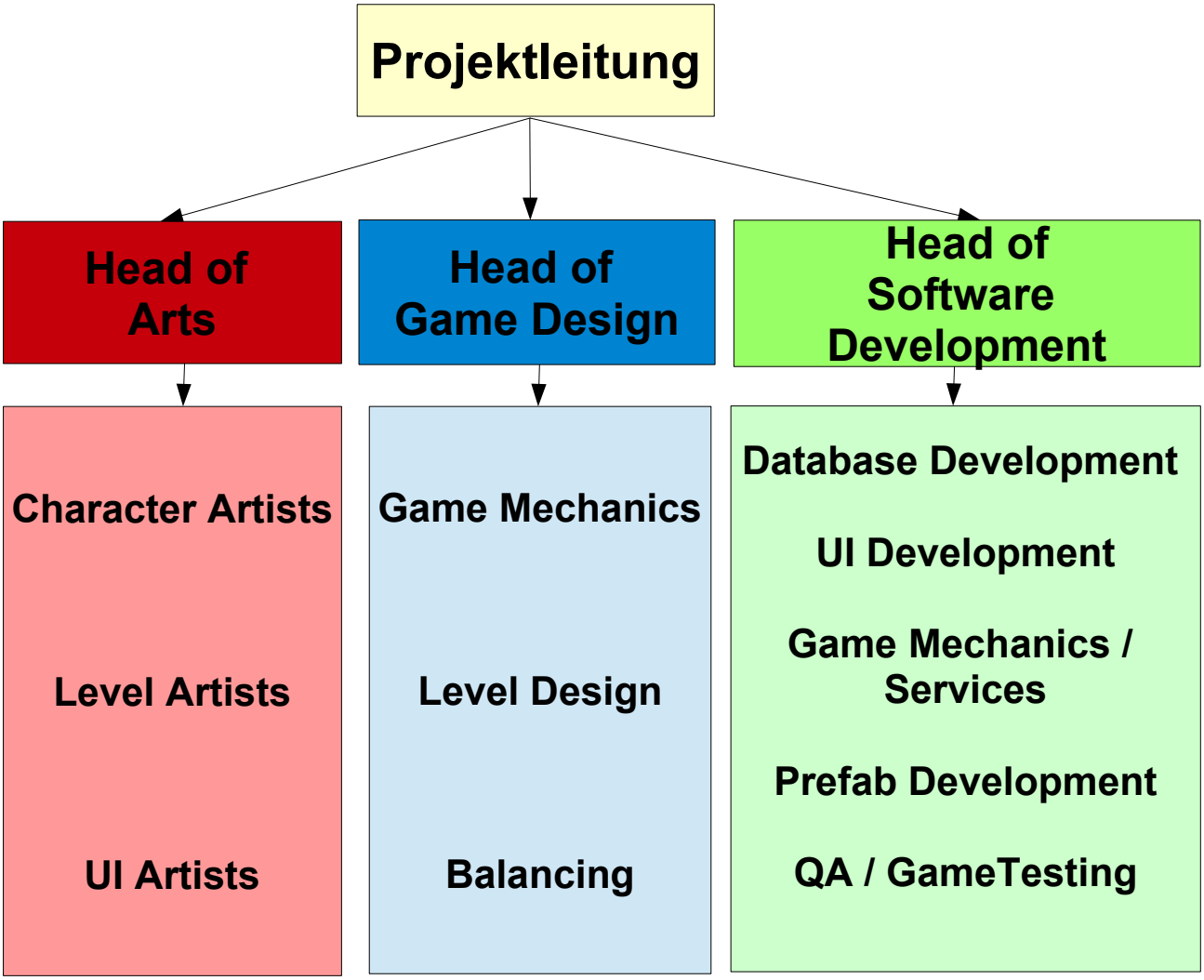
Quelle: http://store.steampowered.com/app/113200/The_Binding_of_Isaac/

4 Projektmanagement
Als Projektmanagementansatz wird Scrum mit einem Kanbanboard eingesetzt. Der Prototyp wird iterativ in vier Sprints entwickelt:

Sprints	KW	Ziele
BFSAM2018 Sprint1	2-5	Recherche / Basisprototypen
BFSAM2018 Sprint2	6-8	Prototypen erweitern
BFSAM2018 Sprint3	9-10	Zusammenbau der Prototypen / Cleaning
BFSAM2018 Sprint4	11-13	Polishing

Es gibt die drei Teams Arts, Game Design und Software Development mit jeweils mindestens einem Head, der die Koordination zwischen den Teams garantieren und die Subteams koordinieren sollen. Leads leiten die Subteams und koordinieren die Subteams. In den Subteams wird zu Beginn jedes Unterrichtsblocks ein StandUp-Meeting durchgeführt. Die Ergebnisse werden als aktueller Stand im anschließenden Head/Lead StandUp an die Teamleitung kommuniziert.

5 Teamstruktur



6 Technische Daten

- Unity (Version 2017.1) mit C#, .Net 4.2.1 mit Visual Studio bzw. MonoDevelop als IDE
- Revisionierungssystem: GIT (über GitLab)
- Oracle SQL-Datenbank
- Game Design Dokumentation anhand eines WikiMedia (neverdowells.de)
- Tools: Photoshop, Adobe Indesign, Piskel, GIMP, ...
- Maps wurden erstellt mit dem EightEditor und dem Map-Format TMX
- Anbindung der Datenbank mit PHP, Übertragung der Daten in JSON sowie XML (TMX-File Content)

7 Team

- **Leitung**: Jan-Oliver Tepper
- **Head of Art**: Julia Lehmann
- **Head of Game Design**: David Moll, Robin Angelo Dören
- **Head of Software Development**: Leon Wiese, Ron Patrick Amme
- **Head of Marketing**: Michelle Schorrmann

Studierender	Team	Subteam	Lead
Tim Albers	Software Development	Database Development	Lead Datenbank
Alex Töws	Software Development	Database Development	
Marcel Gantenberg	Software Development	Database Development	
Olav Goldschmidt	Software Development	Database Development	
Philipp Buchheim	Software Development	Database Development	
Angelo Tarantino	Software Development	Game Mechanics	Lead Game Mechanics
Adnan Yahya	Software Development	Game Mechanics	
Leonardo Tarantino	Software Development	Game Mechanics	
Ron Amme	Software Development	Prefab Development	Lead Prefab Developm
Calvin Knoke	Software Development	Prefab Development	
Maik Süpke	Software Development	Prefab Development	
Manuel Wölk	Software Development	Prefab Development	
Enes Eyrisakal	Software Development	Quality Assurance	Lead QA
Sascha Weigel	Software Development	Quality Assurance	Lead QA
Leon WIese	Software Development	User Interface Development	Lead UI Development
Dennis Stockhausen	Software Development	User Interface Development	
Malte K.	Software Development	User Interface Development	
Messouda BenAmeur	Software Development	User Interface Development	
Christoph Keßler	Game Design	Game Mechanics/Level Design	
David Moll	Game Design	Game Mechanics	
Robin Dören	Game Design	Game Mechanics	Lead Game Design
Stephan de Gavarelli	Game Design	Game Mechanics/Level Design	Lead Level Design
Jasmin Erbstößer	Arts & Animation	Character Artists	
Julia Lehmann	Arts & Animation	Character Artists	Lead Character Artists
Anita Boldt	Arts & Animation	Level Artists	Lead Level Artists
Sonia Radtke	Arts & Animation	Level Artists	
David Dschek	Arts & Animation	Level Artists	
Benedikt Niewels	Arts & Animation	User Interface Artists	Lead UI Artists
Lovis Büker	Arts & Animation	User Interface Artists	
Joey Sander	Arts & Animation	User Interface Artists	

Mithilfe der PBM3H15A durch:

- Michelle Schorrmann (Marketing)
- Tobias Thiele (Marketing)

Mithilfe weiterer Dozenten/Personen:

- Iris Hanheide (Abteilungsleitung BFS3, Planung des Projekts)
- Roald Gramlich (Abteilungsleitung Game, Planung des Projekts)
- Thomas Jütte (Video/Animtion)
- Marion Ulrich (Marketing)
- Alessa Mielemeyer (Unterstützung/Beratung/Umsetzung)
- Vera Segin (Unterstützung/Beratung/Umsetzung)
- Herr Moritz (Stunden- und Umplanung von Blöcken)
- ITS (Bereitstellen der Hardware, Webserver und Unterstützung)