

Strange Galactic Friends

Abschlusspräsentation

Idee

- Modernes Multiplayer „Platformer-Jump'n'run“ Puzzle-Game
 - kombiniert mit außergewöhnlichem USP: „Gravity Shift“
- Motto: „It's dangerous to go alone!“
 - Zusammenhalt und Teambuilding fördern
 - Multiplayer-Realisation
 - Erfordernis von gegenseitigem Zusammenwirken
 - Protagonist und Sidekick

Das Team

Team Mitglied	Aufgabe 1	Aufgabe 2
Jonas Hoffmann	Architekt	Entwickler
Jannis Gollwitzer	Entwickler	Projektmanager
Konstantin Hirschberger	Projektmanager	Tester
Luca Köster	Game Designer	Architekt
Georg Schmid	Tester	Game Designer

Projektablauf

- Struktur & Planung
 - Iteration 1
- Entwicklung
 - Iteration 1-3
- Test
 - Iteration 3

Iteration 1

Ziele	Geschätzte Zeit in h	Aufgewandte Zeit in h
Simple Level Prototype	45	41
Level Design	19	16
Player Design	32	21
Navigation Prototype	11	4
Documentation	56	59
Projectmanagement	15	8
Insgesamt	185	149

Iteration 2

Ziele	Zeit (geschätzt) h	Zeit (aufgewandt) h
GUI	5	10
Level Completion	9	6
Cave Level Design	10	7
Player Attacks	19	23
Enemies	21	10
Playtest / Prototype	2	2
Documentation	25	25
Refactoring / Polishing	5	20
Features	13	19
Insgesamt	80 (120)	122

Iteration 3

Ziele	Zeit (geschätzt) h	Zeit (aufgewandt) h
UI	30	23
Cutscenes	15	16
Sounds	12	9
Levels	15	14
Polishing	27	20
Features	7	6
Documentation	25	16
Wiki - Formating	10	11
Tests	15	8
Insgesamt	156	123

Aktueller Stand

- Ausgereifte **Grundfunktionalität** der **Spielmechaniken** existieren
- **Skalierbare Spielstruktur** sowohl Code- als auch Designseitig geschaffen
- **Multiplayer** performant nutzbar
- **2 verschiedene Biome** mit unterschiedlichen Sounds & Specials
 - Cave
 - Outside Area
- **Spiel-Trailer** bzw. **Cutscene**
- Insgesamt **7 Level** fertiggestellt
- **Vollständiges Lobby-Management**

Risiken eingetreten?

Keine Risiken
eingetreten!

Retrospektive

- **Gut funktioniert**
 - Kommunikation
 - Aufteilung des Teams: Story, Design, Implementierung
- **Herausforderungen**
 - Multiplayerfunktion
 - Redundanzvermeidung in Gamedesign Dokumentation
- **Verbesserungsmöglichkeiten und Learning**
 - Weniger Redundanzen in Dokumentation einbauen, weniger auf Vorlagen beziehen, mehr auf eigene Kreativität
 - Tests direkt bei der Implementierung schreiben



Storytelling und
CutScene

Storytelling und Lore

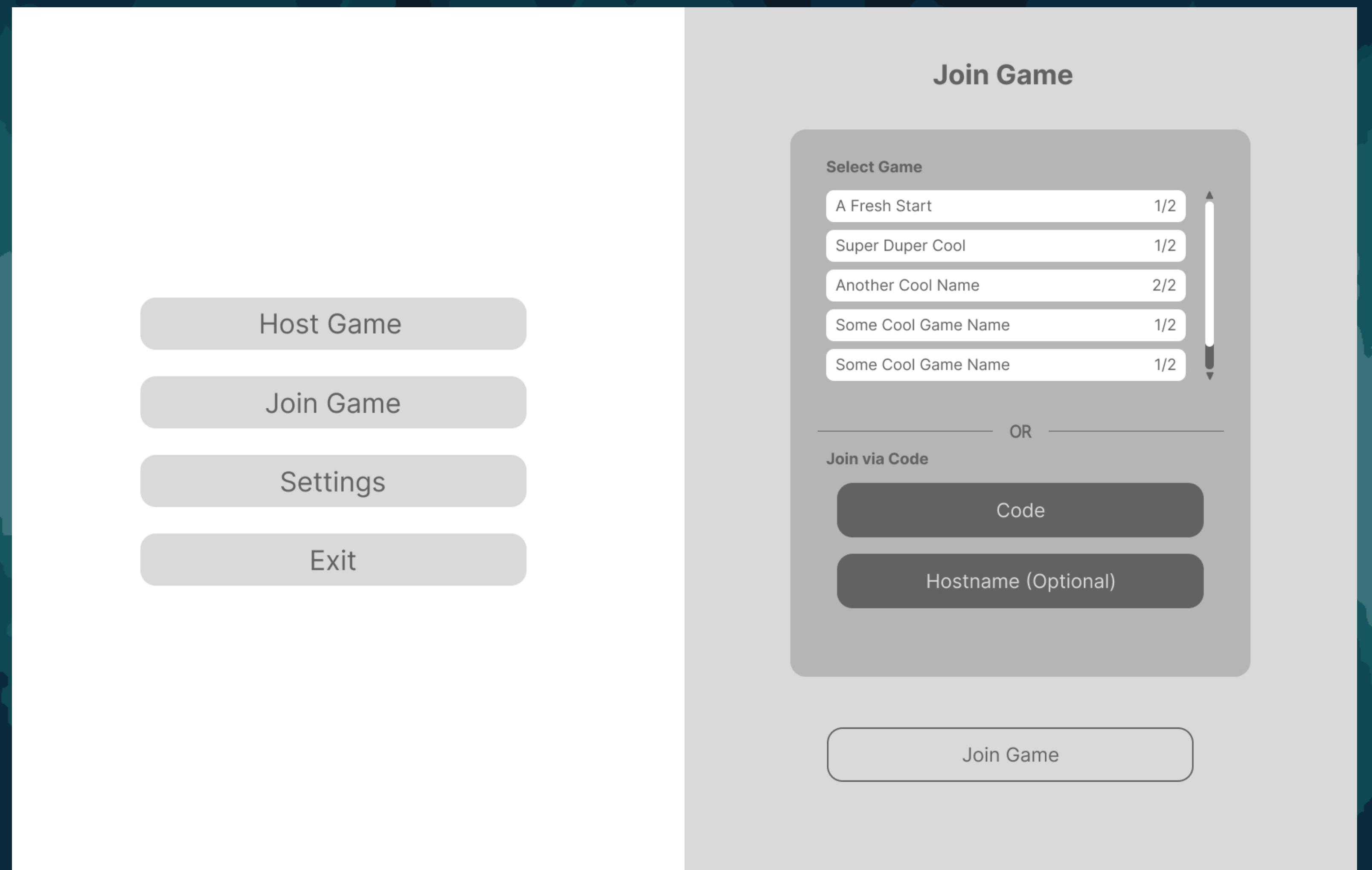


Storytelling und Lore

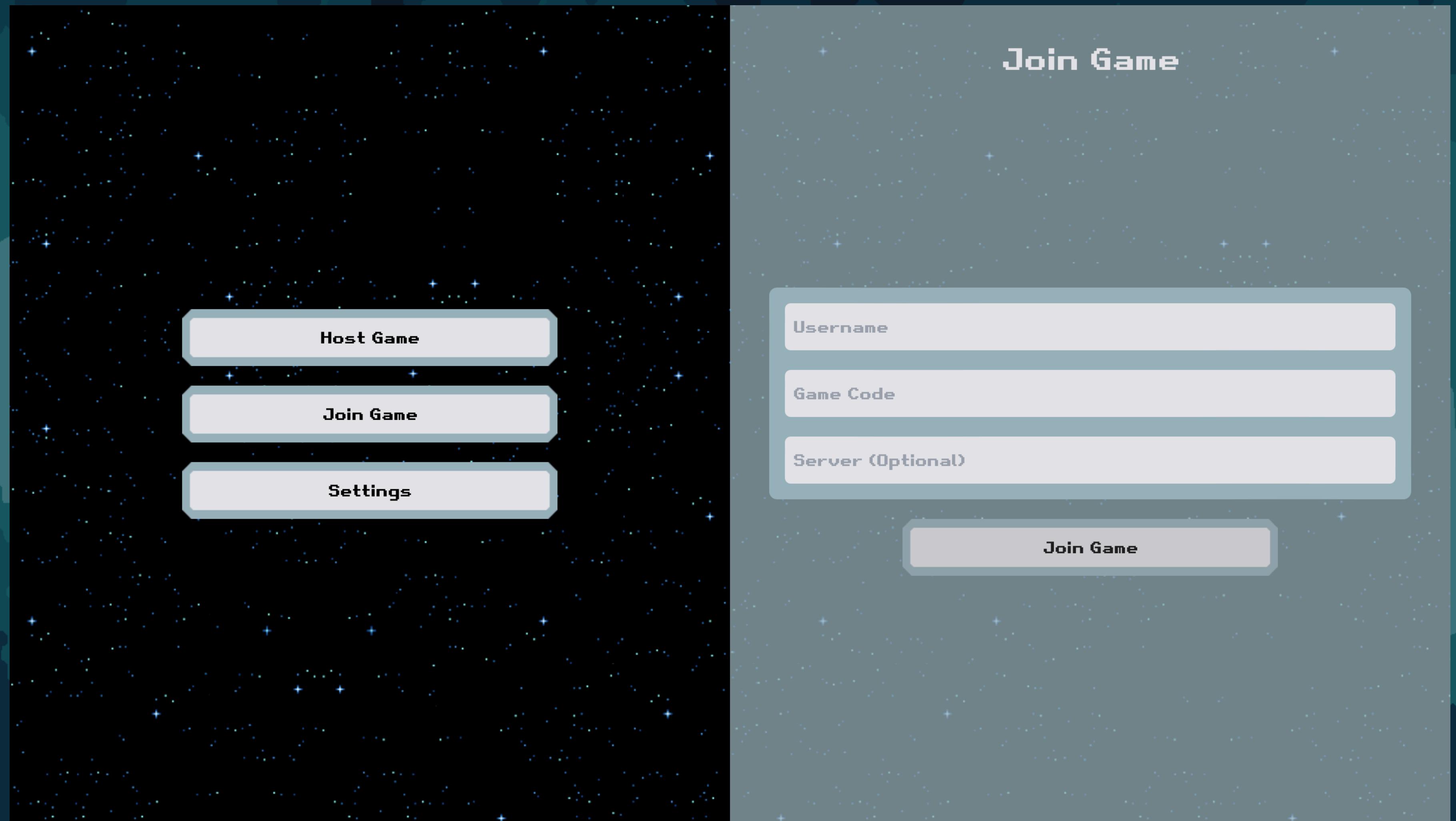


Creating User Experience and GUI

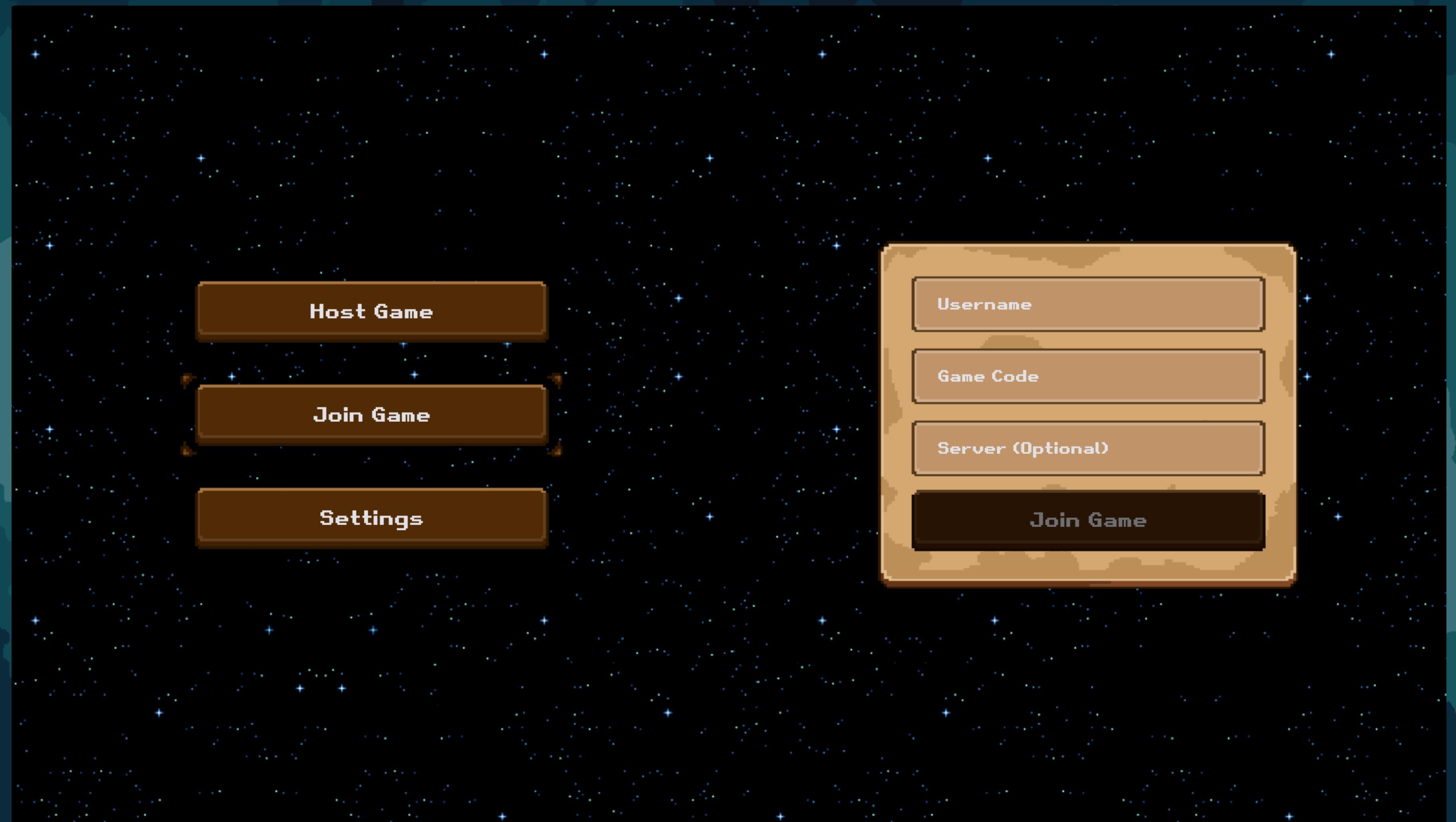
Creating User Experience and GUI



Creating User Experience and GUI



Creating User Experience and GUI



Sound Design

- Hintergrundmusik und Sounds unterschiedlich je Biom
 - Rainforest Bsp.:
 - Major Dom läuft auf lockerem Gras
 - Regenwald Atmosphäre
 - Cave Bsp.:
 - Major Dom läuft auf hartem Untergrund
 - Tropfsteinhöhle Atmosphäre
 - Custom Theme Song: ‚Major Dom‘



dasspiel



Dokumentation



Strange Galactic Friends

Game documentation

Game Design

All Game Design thoughts and resources

Software Engineering

Development thoughts and decisions during development phase

Presentations

A presentation archive.

Architectural Handbook

The architectural handbook for the game.

Introduction

Welcome to the Strange Galactic Friends Wiki / Documentation. This documentation contains all information about the Studienarbeit in Software Engineering and Game Design WS 2024/25.

We have moved the wiki from OpenProject to this git repository for better version control and documentation. This documentation can either be viewed online or run locally. The instructions for running the documentation locally can be found in the [README](#).

Tools