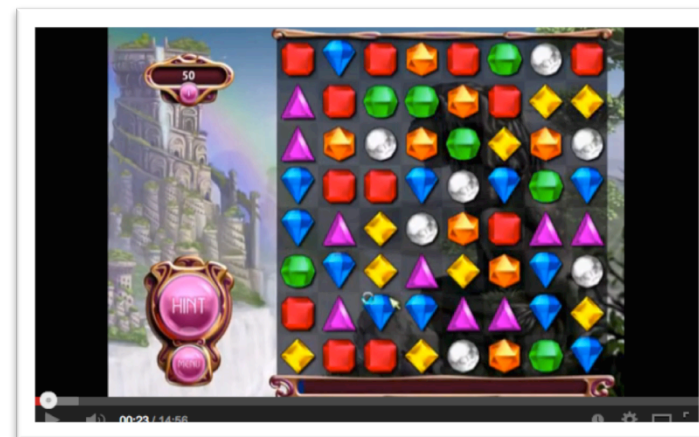
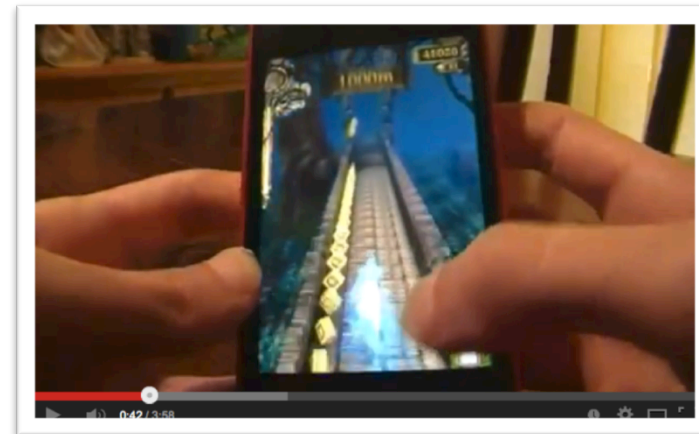
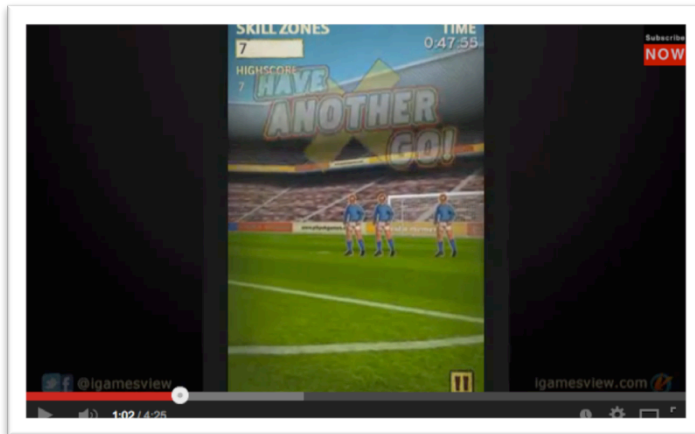


Prototyping: Hypothetische Beispiele



Prototyping: Das Beispiel Plants vs. Zombies

- Spielelemente identifizieren und benennen
 - Pro Spielelement eine Liste ähnlicher Spiele zusammenstellen (visuell) (10-12,21-24)
- Test-Settings konzipieren
 - Beispielhafte Situationen die zur Beantwortung einer spezifischen Frage geeignet sind (26, 50-52)
- Variationen konzipieren
 - Welche Parameter könnten verändert werden?
 - Welche alternativen Lösungen sind denkbar?

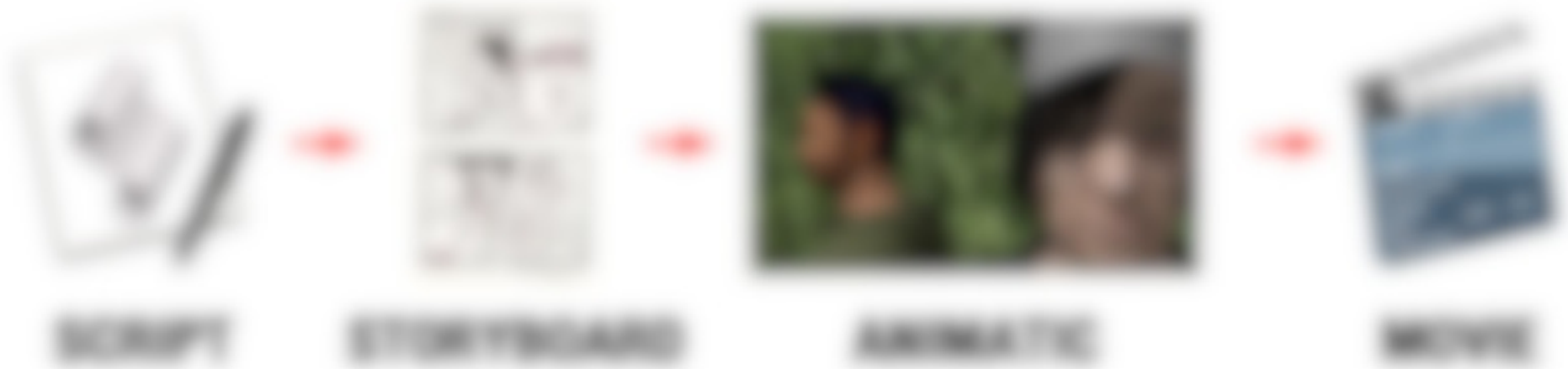
TEAMARBEIT

- Prototyp(en) konzipieren
- Team planen
 - Mehrere Szenarien (z.B. abhängig von Finanzierung)
- DISKUSSION
 - Probleme/Herausforderungen bei Game Design
Dokument und Prototyp?



Übung: Produktionsplanung

Dr. Stefan Werning (Medienwissenschaft, Universität Bayreuth)



Sitzung 12: Projektplanung für Games

Rahmendaten

- **Pre-Alpha**
 - Vor der Testphase
 - Abfolge von Milestones
- **Alpha Feature Lock**
 - Übergang von ‚white box‘- zu ‚black box‘-Testverfahren
- **Beta**
 - Übergang zu Usability-Tests
- **Lotcheck-Phase**
 - Technische Überprüfung durch Plattformbetreiber
- **Release-to-Manufacturing (RTM)**
- **Daten meist rückwirkend geplant von einem Releasedatum zwischen Thanksgiving und den Weihnachtsfeiertagen**

Teamplanung

- (Vermeidung von) Crunch Time
- Netzwerke zur gezielten Personalallokation
 - Develteam (<http://www.develteam.com/>)

Pert- und Gantt-Diagramme

- PERT-Diagramme für Überblicksdarstellung
 - [BEISPIEL](#) eines Studentenprojekts
- Gantt-Diagramme für Einzelauftragsübersicht
 - ca. 0.25-3 Tage pro Aufgabe
 - Produziert Daten zum inkrementellen Fortschritt der Projektbereiche
 - [BEISPIEL](#) eines Independent-Spiels für die Ogre3D-Engine
- Erst grober Gantt/PERT-Plan, dann davon iterieren