



The Last Passenger

Projektdokumentation

Modul MS Gestaltung B, Media Game Design 2, SoSe 2025, Prof. Eric Jannot

Satyanarayan Stepponat (2801511)

Nhat Quang Trinh (2580706)

Lina Puschmann (2783859)

Laura Dehn (2729598)

Inhaltsverzeichnis

1.	Idee.....	2
2.	Erreichte Ergebnisse.....	2
3.	Ausstehende Aufgaben.....	3
4.	Planung und Realität im Vergleich.....	3
5.	Aufwandsverteilung im Team.....	4
6.	Lessons Learned	7
7.	Ausblick.....	7

1. Idee

Für uns war recht schnell klar, dass wir gerne ein Horrorspiel erstellen möchten, daher war das die Grundlage für unser anfängliches Brainstorming. Schnell sind wir auf die Idee gekommen, als Setting einen Fahrstuhl zu wählen, da Fahrstühle zum einen sowieso schon relativ unangenehm und beengend sind, und zum anderen können wir uns aufgrund des eingeschränkten Raumes mehr auf die Details beim Programmieren fokussieren. Das war nötig für die Umsetzung der Kernidee unseres Spiels: wir wollten der spielenden Person die Macht geben, selbst über ihr Schicksal entscheiden zu können. Wir entschieden uns also dafür, drei verschiedene Enden zu implementieren.

Spielprinzip

Man befindet sich in einem Fahrstuhl mit einem Monitor, welcher einen selbst aus Sicht einer Überwachungskamera zeigt. Man wird vor verschiedene Entscheidungen gestellt, indem man auf dem Monitor sieht oder hört, was bald passieren wird, und anhand dessen wählen muss, wie man damit umgeht. Da der eigene Bruder zuvor in besagten Fahrstuhl verschwunden ist, weiß man jedoch nie so genau, ob es sich um Tipps oder Warnungen vom Bruder handelt, oder ob es reine Manipulation ist. Je nachdem, wie viele richtige oder falsche Entscheidungen man getroffen hat, folgt ein anderes Ende.

1. Man erfährt die Wahrheit über seinen Bruder und entkommt dem Fahrstuhl
2. Man ist psychisch gebrochen und erhält keine Erkenntnisse über seinen Bruder
3. Man bleibt im Fahrstuhl gefangen (wie der Bruder)

2. Erreichte Ergebnisse

The Last Passenger erfüllt alle Anforderungen - wenn auch weiterhin als Prototyp. Das Spiel ist durchspielbar und ein Menü sowie der Credit Screen sind integriert. Die drei geplanten Enden sind ebenfalls erfolgreich implementiert und spielbar.

Die Entscheidungslogik war hierbei besonders wichtig, da unser Spiel je nach getroffenen Entscheidungen ein anderes Ende hat. Auch der eigentliche Fahrstuhl wurde mehrfach überarbeitet, besonders nach dem Testing mit den anderen Studierenden ist uns sinnvolles Feedback gegeben worden, wie z.B. dass auf beiden Seiten des Fahrstuhls Türen sein sollten - um das Unwohlsein, dass hinter einem etwas passieren könnte, zu erhöhen. Vieles von der Kritik konnten wir danach noch einarbeiten. Niemand von uns hatte Vorerfahrung

mit unserer gewählten Engine Godot, das Einarbeiten war dementsprechend etwas schwierig, aber letztendlich war es für uns die beste Wahl, um dieses Projekt zu realisieren. Schlussendlich ist es uns gelungen, unsere Vision eines interaktiven Horror-Fahrstuhls, welcher mittels audiovisueller Effekten Feedback zur Entscheidung gibt, zu erschaffen.

3. Ausstehende Aufgaben

Einige Effekte mussten wir wegen des Zeitmangels leider streichen, wie beispielsweise mehr visuelles Feedback bei einer falschen Entscheidung, z.B. in Form von Ruckeln des Fahrstuhls. Geplant war auch, dass der Knopf zur Etage -4 (eine Entscheidung im Spiel ist es, ob man den Knopf drückt oder nicht) erst bei der entsprechenden Szene im Spiel auftaucht, doch das hat sich als wesentlich aufwendiger herausgestellt als gedacht. Ursprünglich war ebenfalls geplant, dass man dem Fahrstuhl wirklich entkommen kann, also dass es eine Szene gibt, in der man aus dem Fahrstuhl hinaus tritt (selbstverständlich nur bei dem passenden Ende dazu). Dazu hätten wir allerdings noch wesentlich mehr modellieren müssen, da wir alle Assets selbst mit Blender und ähnlichem erstellt haben, und dazu fehlte uns letztendlich auch die Zeit. Uns war bewusst, dass wir sehr ambitioniert an die Sache gegangen sind und viele Ideen hatten, die wir umsetzen wollten, letztendlich mussten wir einige Kompromisse eingehen, um ein funktionierendes und durchspielbares Spiel abgeben zu können.

4. Planung und Realität im Vergleich

Ursprünglicher Zeitplan

(siehe Zeitplan_Last_Passenger.pdf)

Phase	Zeitraum	Meilensteine
1: Konzept & Prototyp	01.05.25 - 21.05.25	Core-Mechanik funktionstüchtig
2: Entwicklung	22.05.25 - 25.06.25	Gameplay, Story, UI, Audio usw. fertig
3: Testen & Polishing	26.06.25 - 02.07.25	Bug Fixes, Feintuning, finale Tests
4: Dokumentationen & Abgabe	03.07.25 - 07.07.25	Dokumentationen beenden, Spiel exportieren, Abgabe

Im Nachhinein war das wohl etwas sehr ambitioniert. Wir hätten uns mehr Raum und Zeit für Fehler und Unwissenheit lassen sollen. Wir haben unterschätzt, wie viel Aufwand in vermeintlich simple Sachen fließen. Alleine das neue Fahrstuhlmodell zu integrieren und wieder in Einklang mit der Entscheidungslogik zu bringen, hat viel Zeit und Nerven gekostet. Aber auch das Einbinden von Audios war aufwendiger als gedacht, besonders, da Godot beim Importieren nicht so ganz kooperativ mit einigen Formaten war. Wir hätten uns zu Beginn mehr Zeit geben sollen, um die Basics in Godot zu lernen, selbiges gilt für die selbst erstellten Assets mit Blender. Wir waren zwischenzeitlich auch nicht so gut aufeinander abgestimmt, sodass ein Team teilweise gar nicht weiterarbeiten konnte, da man z.B. erst aufs fertige Asset warten musste. So wurde man zwischenzeitlich zurückgeworfen und der Workload der nächsten Woche war plötzlich verdoppelt. Wir haben uns daher neu aufgestellt und uns von unserem starren Zeitplan (die detaillierte Version ist auf unserer Wiki Seite als pdf zu finden) gelöst. Außerdem haben wir uns zwar innerhalb unserer Gruppe in Teams aufgeteilt, aber uns immer gegenseitig unterstützt. Besonders der Programmier Anteil war dann doch größer und aufwendiger als gedacht, sodass andere Mitglieder eingesprungen sind, um zu unterstützen.

5. Aufwandsverteilung im Team

Teamaufteilung

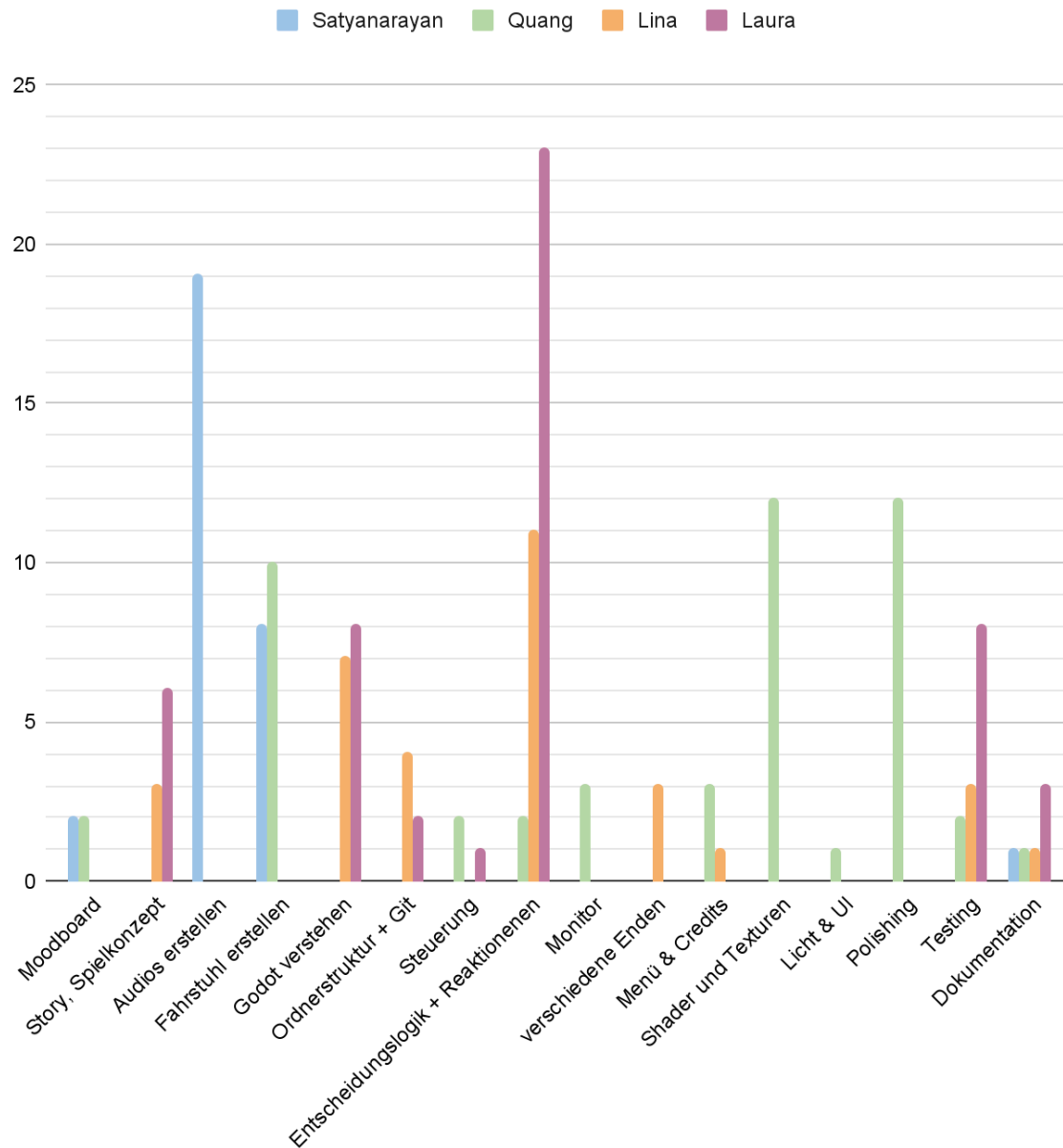
Satyanarayan: Audio

Quang: Design

Lina: Programmieren, Story

Laura: Programmieren, Story

Zeitaufwand in Stunden pro Person



Zeitaufwand insgesamt

Satya	Quang	Lina	Laura
30 Stunden	50 Stunden	33 Stunden	51 Stunden

Geschätzter Zeitaufwand vs. realer Zeitaufwand

Aufgabe	Geschätzter Zeitaufwand	Realer Zeitaufwand
Moodboard	2	4
Story, Spielkonzept	7	9
Audios erstellen	15	19
Fahrstuhl erstellen	10	18
Godot verstehen	6	15
Ordnerstruktur + Git	2	6
Steuerung	2	3
Entscheidungslogik + Reaktionen	20	36
Monitor	5	3
Verschiedene Enden	5	3
Menü + Credits	5	4
Shader + Texturen	10	12
Licht +UI	4	1
Polishing	15	12
Testing	5	13
Dokumentation	3	6
	116	164

6. Lessons Learned

Mit Kanban zu arbeiten ist eine gute Idee gewesen. Eine noch bessere Idee wäre es gewesen, das auch bis zum Schluss durchzuziehen. Irgendwann mittendrin haben wir aufgehört wirklich zu kommunizieren und jeder hat seine Sachen gemacht. Das hat zu Frustration und Verzögerung geführt. Letztendlich hat aber jeder versucht, das Beste herauszuholen, was ihr oder ihm möglich war, und wenn man mal nicht weiter kam, war immer jemand bereit zu helfen. Mit einigen Kompromissen und Kommunikation hat es aber letztendlich geklappt, das Spiel fertigzustellen.

Der größte ungeplante Zeitaufwand war, wie lange es dauert, sich immer wieder in das Projekt neu einzuarbeiten. Sobald man es nach ein paar Tagen wieder geöffnet hat, waren so viele Änderungen da, die teilweise nicht voll funktionstüchtig waren, da musste man erstmal wieder durchsteigen.

Die wichtigste Lektion ist aber wohl: Weniger ist mehr. Lieber erstmal um ein funktionierendes Grundgerüst kümmern, und daraufhin detaillierter und aufwendiger aufbauen, als von Anfang an alles machen wollen.

7. Ausblick

Spieleentwicklung ist weiterhin ein spannendes Thema, dem sich manche von uns zukünftig auch weiterhin widmen möchten, womöglich auch beruflich. Wir haben auf jeden Fall viel über Arbeitsteilung, Kommunikation und unsere eigenen Grenzen, Möglichkeiten und Fähigkeiten gelernt. Wir sind insgesamt zufrieden mit dem Endprodukt, werden uns aber beim nächsten Mal etwas weniger ambitioniertes aussuchen, um mehr Zeit dafür zu haben, die Grundlagen zu meistern. Wahrscheinlich möchten wir in MGD 3 dann auch eher ein 2D- statt 3D-Spiel machen, um auch da verschiedene Perspektiven und Einblicke erhalten zu können.

Wir freuen uns auf neue Projekte in den kommenden Semestern, bis dahin nehmen wir aber dann doch lieber die Treppe.