

Basics

Was ist das Game Fest Projekt?

Das Ziel des GFP ist es bis zum nächsten Spiellabor GAME FEST ein fertiges Spiel zu entwickeln, es dort zu präsentieren und auf mindestens einer Plattform (Google Play Store, Steam etc.) zu veröffentlichen.

Das Kernteam

Aufgabe

Das Kernteam übernimmt den Großteil der Entwicklung und hat die kreative und inhaltliche Kontrolle über das Projekt.

Zusammensetzung

Das Kernteam besteht aus mindestens drei und höchstens acht Senior Laboranten.

Rollen

Jedes Mitglied übernimmt innerhalb des Teams eine bestimmte Lead Rolle mit folgenden Aufgaben:

- **Führung und Motivation:** Ein Lead inspiriert und motiviert sein Team / andere Laboranten, um kreative Höchstleistungen in seinem Verantwortungsbereich zu ermöglichen und die gesetzten Ziele zu erreichen.
- **Entscheidungsfindung:** Treffen von Schlüsselentscheidungen in seinem Verantwortungsbereich um die kreative Vision und die Projektziele zu unterstützen.
- **Kommunikation:** Dient als Schnittstelle zwischen seinem Team und anderen Laboranten in seinem Verantwortungsbereich. Sorgt für klare Kommunikation der Projektziele, Feedback und Fortschritte.
- **Planung und Koordination:** Überwacht die Planung und Koordination in seinem Verantwortungsbereich, um sicherzustellen, dass Meilensteine und Deadlines eingehalten werden.
- **Mentoring und Entwicklung:** Fördert die Entwicklung der Fähigkeiten seines Teams / anderer Laboranten durch Mentoring, Feedback und Bereitstellung von Aufträgen.

- **Qualitätssicherung:** Stellt sicher, dass die Arbeit seines Teams und anderer Laboranten den Qualitätsstandards entspricht und die kreative Vision effektiv umgesetzt wird.

Das Kernteam besteht mindestens aus den Rollen: **Producer/Studio Lead, Programmer** und **Artist**. Alle Mitglieder des Kernteams haben die Rolle eines **Game Designers** zusätzlich zu ihrer Lead Rolle.

Sonstiges

- Der **Studio Lead** besitzt ein **Vetorecht gegen Entscheidungen der Leads**, wobei eine schriftliche Begründung für die Anwendung des Vetorechts erforderlich ist.
- Das **GFP ersetzt das reguläre Laborprojekt** für die Mitglieder des Kernteams, wobei der **Abschluss des Projekts je nach übernommener Rolle mit 10.000 bis 50.000 XP** honoriert wird.
- Laboranten die nicht Teil des Kernteams sind unterstützen das GFP durch die **Bearbeitung von Aufträgen** die vom Kernteam ausgegeben werden.
- **Nichterfüllung der Rollenverpflichtungen oder Störungen** im Entwicklungsprozess führen zum **Verlust eines Lebens** für das betreffende Kernteammitglied. Die Entscheidung trifft die Laborleitung.

Termine & Ablauf des GFP

Kickoff Workshop

Wenn sich mindestens drei Senior Laboranten zur Mitarbeit im Kernteam bereit erklärt haben, findet am nächsten freien Spiellabor Seniors Club Termin ein Kickoff Workshop dazu statt.

Ziele des Kickoff Workshops:

- Entscheidung jedes Kernteam Mitglieds für eine Rolle.
- Erstellung eines Game Design Dokuments mit grober Ideen/Projektskizze für das GFP, mindestens:
 - Arbeitstitel des Spiels
 - Zielgruppe
 - verwendete Engine & Technologien
 - Genre / Inspiration / Atmosphäre / Stil
 - Game Mechaniken / Systeme / Features
 - Narrativ / Story / Dramaturgie / Charaktere
 - Spielobjekte / Bereiche
 - Umfang eines MVP
- Einrichtung des GFP Projekts im Plantool, Wiki, der Spiellabor Cloud und im Git.
- Verhandlung mit dem Publisher [Laborleitung] bzgl. Milestones, Budget etc.

Regelmäßiges Projektmeeting

Jeden zweiten Mittwoch des Monats findet um 17 Uhr beim Spiellabor Seniors Club ein GFP Projektmeeting mit dem Kernteam und der Laborleitung statt. Inhalte des Meetings sind:

- Aktueller Stand des Projekts
- Zeitliche Verfügbarkeit der Kernteammitglieder bis zum nächsten Projektmeeting
- Anfragen an die Laborleitung (Workshops, Tools, Support etc.)

Die Laborleitung unterstützt das Team bei der Planung und Durchführung von Workshops zu gewünschten Themen. Die inhaltliche Ausrichtung des Projekts liegt jedoch vollständig beim Team.

Präsentation und Release

Projektende ist das Datum des nächsten Spiellabor GAME FESTS, dort soll das GFP vom Kernteam öffentlich präsentiert werden. Spätestens zu diesem Termin soll das GFP auch auf einer Plattform veröffentlicht werden.

Sofern das GFP spielbar ist und eine Präsentation stattgefunden hat, erhalten die Kernteammitglieder die veranschlagten XP gutgeschrieben.

Abbruch des GFP

Sollte das Team sich nicht in der Lage sehen die Entwicklung fortzuführen ist die Laborleitung zu informieren. Bei Abbruch sind sämtliche Ausgaben die im Rahmen des Budgets getätigt wurden zurückzuzahlen, es sei denn es handelt sich um Gegenstände oder Software die im Besitz des Spiellabors verbleiben können.

Die Laborleitung kann das Projekt nach Konsultation des Kernteams unter Angabe der Gründe abbrechen. Wenn die Laborleitung das GFP abbricht erhalten die Mitglieder des Kernteams keine XP. Die Laborleitung kann den Abbruch ahnden indem Sie dem Kernteam oder einzelnen Mitgliedern Leben abzieht oder ihre Mitgliedschaft im Spiellabor beendet.

GFP Ressourcen

- Das GFP-Team erhält 20.000 XP, die für Aufträge an andere Laboranten vergeben werden können. Die Entscheidungsbefugnis über die Höhe der XP liegt beim Studio Lead.
- Für die Entwicklung können alle im Spiellabor Wiki aufgeführten Programme und Dienste genutzt werden, wobei der Support durch die Laborleitung auf diese Ressourcen beschränkt ist.
- Das Projekt verfügt über ein variables Budget, das basierend auf der Erreichung von mit dem Publisher vereinbarten Milestones zur Verfügung gestellt wird.
- Das Team wird ermutigt, selbst erstellte Assets zu verwenden und kann zusätzlich auf Assets aus der Spiellabor Fundgrube zurückgreifen.

