13.12.14

Projekttreffen Spieleprojekt – Protokoll

# Protokollführer:

Ingo

# Anwesend:

Daniel  
Dennis  
Matze  
Max  
Olcay  
Ingo

# Agenda:

1. Schriftführer ernennen
2. Erste Spielfestlegungen
3. Aufgabenverteilung
4. Bevorzugtes Kommunikationsmittel
5. Arbeitspensum
6. Nächster Sitzungstermin

# Schriftführer ernennen

* Schriftführer heute: Ingo
* Schriftführer rotiert pro Treffen in alphabetischer (Vorname) Reihenfolge

# Erste Spielfestlegungen

### Brainstorming Phase:

* Dungeon Crawler
* Etwas simples -> mobile App!
* Vollwertiges RPG zu komplex für Anfang
* Geschicklichkeitsspiel (Vergleich Yeti Sports) -> Schrankwurfsimulator
* Story relevant
* Erfolge (blödsinnige!)
* Levelmechanik
* Charakterentwicklung
* Jump’n’Run mit Zeichnungselementen
* Turn based Strategy
* Wenn mobile dann Pause Funktion
* Spielzeit pro Level 5-10 mins bei Mobile
* Markt steht auf Highscore
* Mobile Spiel und Story beißt sich etwas
* Für Story -> Galerie und Cutscenes, Tagebucheinträge
* Optional Content
* Bosse nach dem Endboss als Überraschung
* Power-Ups
* Alternative Enden
* Housing
* Multiplayer -> Vergleiche Leistung „Hall of Fame“
* Händler
* Tutorialboss
* Fantasy Setting bevorzugt
* Sci-Fi auch möglich
* Randgruppen Genres schwierig -> Steampunk „Siberia“ ?

### Spiel Requirements:

Die Requirements sind vorläufig formuliert um festzuhalten auf was wir uns geeinigt haben. Diese sollten aber noch erweitert und vernünftig formuliert werden wenn wir uns auf die Story und Weiteres festlegen. Requirements Tracking und alle Spielelemente einem Requirement zuordnen zu können ist auch wichtig für unsere Projektplanung.

1. Spiel ist Dungeon Crawler
2. 25 Level, aber erweiterbar
3. Simple Story
4. Generische Levelgeneration
5. Einzelne custom-designte Level „Storylevel“
6. Pseudo-3D Ansicht
7. Fantasy Setting
8. Keine Klassen
9. Keine Drops in generischen Levels ausser Gold
10. Festgelegte Drops in Storyleveln -> Waffen und Waffenfähigkeiten
11. Gold nur verwendbar für Consumables
12. Kein Levelsystem
13. Waffenwechsel mit kurzem Cooldown
14. Taktische Bosskämpfe (wie Zelda)
15. Händler nur zugänglich in Save Points
16. Kein extra Areal (Bsp. Stadt/Haus) für Händler, im Dungeon zugänglich
17. Achievements (auch blödsinnige)
18. Pause Funktion
19. Bestenliste Zeit, Mobkills, Gold
20. Tutorialdungeon (überspringbar!) mit Belohnung
21. Waffen: Bogen, Schwert und Schild
22. Sonstige Waffen/Gadgets nur für Rätsel und Bosskämpfe
23. Option: UI verschiebbar
24. Minimales UI – ein Finger für Bewegung, ein Finger für Waffeninteraktion und Sonstiges
25. Grafikstyle: An Super Meat Boy orientieren
26. 5-10 Mins. Pro Level maximal
27. Engine: Unity 3D

### Projektbezogene Überlegungen:

* Wenn durch das Spiel Geld verdient wird, dann gibt es gleiche Anteile für Alle.

Name:

* Merchant Studios
* Gamer Weida
* Nova Productions
* Quality Games
* Just-in-Time Productions
* Painful Entertainment
* BlackBox Productions

**Namensgebung beim nächsten Treffen, Vorschläge mit Logoidee.**

## Aufgabenverteilung

Wer nervt kommt in die Ecke mit dem Wuthut.

* Story: Olcay/Dennis
* Grafik/Design Matze, Olcay, Max
* Programmierung: Dennis, Daniel, Ingo

Genauere Verteilung nach den Ferien. Bis nächstes Mal Story entwerfen.

# Bevorzugtes Kommunikationsmittel

* Teamspeak für Kommunikation – normale Priorität
* Dringende Angelegenheiten: Anruf/SMS

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Name | E-Mail | Handy-Nr. |
| Max | [max-m@miesczalok.com](mailto:max-m@miesczalok.com) | 0176-72620476 |
| Matze | [pudi1993@gmail.com](mailto:pudi1993@gmail.com) | 0160-90267935 |
| Olcay | [olcay\_yenmis@hotmail.com](mailto:olcay_yenmis@hotmail.com) | 0176-30441716 |
| Dennis | [dennis@assman.org](mailto:dennis@assman.org) | 0151-54822686 |
| Daniel | [daniel.c.fischer@gmx.de](mailto:daniel.c.fischer@gmx.de) | 0176-70457007 |
| Ingo | [ingomayer@hotmail.com](mailto:ingomayer@hotmail.com) | 0175-2484673 |

# Nächste Sitzung

* E-Mail mit Story Auswahl vor nächstem Treffen
* Treffen für Story über TS (27.12.14 13:00 Münchner Zeit)
* Serverinformationen sammeln: Ingo
* Nach Fantasy Assets suchen