

Protokoll – Meeting:

Mo, 11.10.2021

- Wöchentliche Meetings auf Mittwoch 15 Uhr gelegt.

Phase	Punkt	Kommentar
1. 30 Min	Review <ul style="list-style-type: none"> • Probleme, Schwierigkeiten, Erfolge, Gefühle • Aktueller Stand 	Neues Konzept : Verwerfen alter Vorgaben <ul style="list-style-type: none"> • Collectis • Achivments • Haus als Level • Storytechnische Interaktionen • Alltäglichen Sachen in das Spiel reinbringen • Evil Nora – Je mehr du Freischaltest, desto anspruchsvoller wird es – ballanciert • Handgemachtes Labyrinth
2. 10 Min + 10 Min Besprechung (Max. 120 Min)	Ideenvorstellung : <ul style="list-style-type: none"> • Vorstellung auskonzipierter Idee • Optional :Kritik an momentaner Arbeit 	<ul style="list-style-type: none"> - Konzeption des Spielfortschrittes
3. 30 Min	Zielbesprechung <ul style="list-style-type: none"> • Ziele für nächstes Meeting festlegen. • Persönliche + Gemeinsame 	Milestones : <ul style="list-style-type: none"> • 1. Prototype <ul style="list-style-type: none"> - Ende 1. Semester • 2. First-Playable <ul style="list-style-type: none"> - 10.11.2021 • 3. Pre-Alpha <ul style="list-style-type: none"> - Optional - 09.12 • 4. Vertical Slice <ul style="list-style-type: none"> - Optional - 09.12.2021 • Alpha <ul style="list-style-type: none"> - 3 Wochen - 28.12 • Beta <ol style="list-style-type: none"> 1. Spielen – 1 Wochen 2. Fixen – 1 Wochen <ul style="list-style-type: none"> - 13.01.2022 • Release-candidate <ul style="list-style-type: none"> - Tag der Medien 2022 (28. Januar 2022) • Release

		<ul style="list-style-type: none"> - 28. Februar (ca.) – Projektabgabe - Finale Abgabe klären - Abgabekriterien klären
--	--	---

Arbeitsbereich	Eingeordnet	
Art <ul style="list-style-type: none"> • 3D-Modelling • Titelbildschirm • Texturing, Vfx, Props, Stilgebung 	Alida, Luci, Vasi	
Game-Design <ul style="list-style-type: none"> • Rätsel, Levendesign, Konzeption 	Flo,	
Audio	Vasi	
Devs <ul style="list-style-type: none"> • Der Code 	Jason, Calvin	
Management	Vasi (Flo ausstehend)	

Festgelegtes:

- Setting : Wohnhaus

ToDo Gruppe :

- Telegram Gruppe erstellen
- Abgabekriterien klären
- Müller klären wann regelmäßige Meetings
- Unity 3D – 20.20.3.0.F1

ToDo Entwickler :

- Prototyping der Spielmechaniken

ToDo Grafiker :

- Spielumgebung : Jump and Run mit Objekten

Entwickler :

- 2 Wochen – Prototyping Spielmechaniken