# 13.05.19

# Teamfindung

Programmierer Denis  
 Art Julian  
 Game Design Ben  
 Vicky

## Besprechung der ursprünglichen Spielidee

Dragon X – Fantasy Donkey Kong

* Plattformer
* dem Drachen die Eier oder Schatz klauen
* Drache speiht Feuer
* Spieler muss Fallen überwinden
* Drache stampft -> Erdbeben
* Charakter als Magier ( Magiebälle horizontal)
* Power up (Schild)

## Brainstorming Phase 1 / 2

* Statt Drache das Augen von Xuthulu
* Biblische Anlehnung
* Antikes
* Mythologie
  + Prometheus
  + Orpheus

FESTLEGUNG AUF PROMETHEUS

## Besprechung der persönlichen Ziele

Denis: KI, Bewegung, Steuerung  
 Julian: eignen Style entwickeln, Architektur, Layout  
 Ben: Monsterdesign, Charakterdesign, Mechanismen, Sound & Musik  
 Vicky: Planung, Level Design, Management

Besprechung Art Stil  
 2D  
 Comicstil

## Besprechung Mechaniken / Gameplay

* Laufen
* Springen
* Ducken ?
* Klettern
* Kollision
* Gegenstände verschieben?
* Schießen?

## Besprechung mit Olaf

* Vorstellung der Idee
* Feature Cards