

Protokoll 17.11.2015

Am 17.11.15 wurde das planmäßige Dienstagsmeeting durchgeführt. Hierbei wurde besonderer Wert auf das Game Design Dokument gelegt. Es wurden einige Elemente genauer betrachtet und beschrieben:

Game Elemente allgemein:

Spiegel, Prisma, Wasserfall, Türmechanismus, Flüssigkeiten, Hintergrund, Vordergrund, Lichtstrahl, Startpunkt, Zielpunkt, Pflanzen, Hügel, Collectables, Animation, Tiere/Lebewesen, Vordergrund mit Farbe, Pflanzen mit Farbe, Weltenbaum, Hauptmenü, Optionsmenü, Levelansicht, Ansicht der Collectables, Abschlussdarstellung, Horizontale Verwendung der Kamera, automatische Speicherung

Game Elemente im speziellen:

Game Elemente, die genauer betrachtet und beschrieben wurden.

In der Beschreibung wird die Funktionalität, teilweise das Aussehen der Elemente erklärt. Manche werden zeichnerisch illustriert. Genauer beschrieben wurden:

Spiegel, hierbei wurden Untergliederungen eingeführt: fester Spiegel, beweglicher Spiegel, rotierender Spiegel und Spiegel mit Farbeinschränkungen, Hintergrund, Vordergrund, Lichtstrahl, Startpunkt, Zielpunkt, Pflanzen, Hügel, Collectables

Aufgaben, die bis zu nächsten wöchentlichen Meeting (19.11.2015) bearbeitet werden:

- Erarbeitung und Überarbeitung der Game Elemente und derer Game Mechanics (beide)

Zudem wurde festgelegt, dass das nächste Meeting am Donnerstag, den 19.11.15 stattfindet. Bis dahin sollten die restlichen Game Elemente beschrieben werden / sein.