

Protokoll vom 15.10.2015

Das ist das erste Meeting bzgl. der Studienarbeit. Hierbei erfolgen einige wichtige Festlegungen und erste Aufgaben werden definiert und verteilt.

1. Literatur bzgl. Game Design beschaffen
Es wurde festgelegt, dass Literatur bzgl. des Aufbaus eines Spiels, dessen Komponenten und Eigenschaften beschafft werden soll. Kurzum Literatur für die Erstellung eines Spiels, das Game Design.
2. Literatur bzgl. Lernen durch Spiele beschaffen
Es wurde festgelegt, dass Literatur bzgl. der Frage „Lehren Computerspiele etwas?“ gesucht wird.
3. Literatur für einen Vergleich von Game Engines beschaffen
Es wurde festgelegt, dass Literatur für unterschiedliche Game Engines gesammelt und ausgewertet wird. Dabei sollen bis zu vier unterschiedliche Game Engines herangezogen werden.
4. Geeignete Assets im Unity Assetstore finden
Hierbei wurden mehrere Suchkriterien definiert, wonach Assets gesucht werden sollen:
 - a. allgemein Wald
 - b. allgemein Jungle / Tropen
 - c. allgemein Höhle
 - d. „Weltenbaum“ / „World Tree“
 - e. Refraction & Reflection
 - f. light beam
5. Gibt es für dieses Projekt ein Budget von der Uni?
Um diese Frage klären zu können muss Frau Prof. Berkling, bzw. Herrn Prof. Dr. Freudenmann gefragt werden.
6. Beschaffung der Software Unity 5
Roman Jung und Matthias Seyfarth müssen sich bis zum nächsten Meeting Unity 5 beschaffen und installieren.
7. Festlegung wöchentliche Meetings
Unter Vereinbarung beider Projektleiter wurde bis auf weiteres festgelegt, dass an jedem Donnerstag ein regelmäßiges Meeting stattfindet. Das wird im folgenden nur noch als wöchentliches Meeting aufgezeigt.

Das nächste Meeting wurde auf den 22.10.2015 datiert.