

Protokoll vom 19.11.2015

Am 19.11.2015 wurde das wöchentliche Meeting gehalten. Weiterführend vom 17.11.2015 wurde Wert auf das Game Design Dokument gelegt. Die bereits definierten Elemente wurden nochmals betrachtet; undefinierte wurden 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, die betrachtet wurden:

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:

Prisma, Wasserfall, Flüssigkeiten, Türmechanismus, Animation, Wände, Tierchen, Weltenbaum

Game Elemente, die nochmals überarbeitet wurden:

Lichtstrahl

Aufgaben, die bis zu nächsten wöchentlichen Meeting (26.11.2015) bearbeitet werden:

- Matthias erarbeitet eine erste Version des Analysetextes ob Computerspiele etwas lehren
- Roman erarbeitet eine erste Version des Analysetextes bzgl. der Unterschiede, Vor- und Nachteile einiger Game Engines
- Beide lesen sich das Game Design Dokument durch (Pre-Alpha-Version) und prüfen auf Vollständigkeit und korrekter Logik
- Beide prüfen die erarbeiteten Game Elemente und deren Game Mechanics auf Vollständigkeit und korrekter Logik. Gegebenenfalls werden Korrekturen, Ausarbeitungen, Erweiterungen und Verbesserungen durchgeführt.

Es wurde festgelegt, dass das nächste Meeting am 23.11.2015 stattfindet.