

Protokoll vom 22.10.2015

Dieses wöchentliche Meeting hatte zwei Hauptschwerpunkte

1. Die Game Mechanics und
2. die einzelnen Game Elemente besprechen und beschreiben.

Zu 1.:

Hierbei wurde Wert auf die Game Mechanics gelegt. Es wurde ein „Game Design Dokument“ angelegt, welches u.a. die Game Elemente beinhaltet. Diese Elemente wurden genauer betrachtet und zu jedem die Mechaniken analysiert, besprochen, bestimmt und dokumentiert. Hierbei wurde genau absolute Festlegung definiert, sondern eine erste Version. Diese Version wird in folgenden Meetings, bzw. in den zwischenzeitigen Bearbeitungsphasen spezifiziert.

Zu 2.:

Die einzelnen Game Elemente, also Elemente, die sich im Spiel wiederfinden, wurden definiert und beschrieben. Die Beschreibung der einzelnen Elemente erfolge in zwei Richtungen. Die erste Ausrichtung belief sich auf das Design dieser Elemente (Aussehen, Form, Stil, etc.) und der zweite Teil bezieht sich auf die Interaktionsmöglichkeiten mit diesen Objekten.

Auch hier erfolgte lediglich eine erste Version, die in den folgenden Meetings spezifiziert wird.

Das nächste planmäßige Meeting findet am 29.10.2015 statt.