

# Protokoll vom 03.12.2015

Dieses wöchentliche Meeting besitzt mehrere Schwerpunkte.

## 1. Suchanzeige für Soziale Netzwerke

Einen Text verfassen der auf soziale Netzwerke geteilt wird. Der Inhalt des Textes beschäftigt sich mit der Suche nach einem Grafikdesigner (zur Einfachheit wird nur die männliche Form verwendet). Dieser hat die Aufgabe Grafiken, Texturen und/oder Grafikelemente zu erstellen. Als Belohnung für die Arbeit kann kein Geld geboten werden. Aus diesem Grund würde dieser als Mitwirkender im Spiel aufgelistet und in der Studienarbeit vermerkt und bedankt werden.

Im Meeting wurden lediglich einzelne Aspekte zusammengefasst, woraus in den folgenden Tagen von Roman ein entsprechender Text verfasst wird.

## 2. Wann muss der Zwischenstand wirklich abgegeben werden?

Dieser Punkt behandelt das Abgabedatum und den Umfang des Zwischenstandes. Hierbei hat sich Roman die Aufgabe gestellt am 04.12.2015 deswegen nachzufragen.

## 3. Umstrukturierung des Game Design Dokuments

Dieser Punkt bezieht sich auf die Strukturierung der Game Elemente. Diese wurden korrekt beschrieben nach Aussehen und Interaktionsmöglichkeit. Allerdings ist keine klare Trennung der beiden Elemente zu erkennen. Um eine klar definierte Struktur in den Game Elemente zu bringen erfolgt auf Wunsch und mit Zustimmung beider Bearbeiter eine Änderung. Die Game Elemente werden immer mit den Interaktionsmöglichkeiten starten. Ein Absatz leitet den Bereich der Darstellung ein.

## 4. Asset-Spende von Unity Publisher anfragen

Prof. Dr. Freudenmann wurde Mitte des 5. Semestern gefragt, ob Mittel für den Kauf von Assets zu Verfügung ständen. Zu dieser Zeit hieß es, dass eigentlich keine Mittel zur Verfügung ständen. Aus diesem Grund wurde die Idee geäußert den Publisher zweier Asset-Sets (gleicher Publisher) zu Fragen, ob dieser bereit wäre seine Assets kostenfrei zur Verfügung zu stellen. Die Frage erfolgt allerdings erst nach Verneinung des Schwerpunktes 5. Hierbei handelt es sich um die Assets:

- a. 2D Forest Pack (<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/41171>)
- b. Stylized Jungle Pack (<https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/40372>)

von Mikael Gustafsson ([mikaelgustaf@gmail.com](mailto:mikaelgustaf@gmail.com)).

## 5. Bereitstellung von Mittel für Assets aus dem Unity Assetstore

Hierbei wurde festgelegt, dass nochmals mit Prof. Dr. Freudenmann Kontakt aufgenommen wird, um nach Mittel für den Kauf von Assets zu fragen. Das erfolgt mittels E-Mail.

## 6. Ausarbeitung: Was ist ein Spiel?

Der Text zu „Was ist ein Spiel?“ wurde bis zum heutigen Tag verfasst. Darüber hinaus wurde dieser im heutigen Meeting überlesen und einige Passagen angepasst. Der Text ist nun Final im Dokument vorhanden.

Das nächste und zugleich letzte Meeting findet am 10.12.2015 statt.