**Gamedesign Protokoll**

**Gamedesign | 18.10.21**

* + Kreativität, Humor, Online und Ungerechte Geldverteilung sind wenn dann eher kleinere Themen
  + Große Themen: (Spaltungen der Gesellschaft), AI, Technik, False Information, Moralische Konflikte
  + Aufsetzung GitHub Repository
  + Inspiration Games: s. Foto
  + Idee zur Spielmechanik: Weiterentwicklung einer KI

**Gamedesign 04.11.**

Basteln von Prototyp Raumschiff Querschnitt

Skizzen + Basteln mit Pappe

Analoger Prototyp:

Stechnadel-Farben:

Blau: Navigation

Grün: Logistik

Gelb: Antrieb/Mechanik/Engineering

Rot: Kampfysteme

Weiß: Menschl. Versorgungssysteme/Crew Compartments (Medizinische Abteilung etc.)

Minigames:

Werden durch Nutzer freigeschaltet, je nach Entscheidung werden andere Bereiche frei-geschaltet

* Gravitationskontrollle
* Medizin
* Navigation (Autopilot)
* Antrieb (Triebwerkssteuerung)
* Steuerung
* Deflektorschilde
* Laserkanone
* Nachrichtenübermittlung und Kommunikation
* Container-/Frachtmanagement (evtl. Inventar) (Hangar)
* Start/Landungsassistent
* Sensor/Ortung -> Asteroidenhagel ausweichen bzw. feindlichen Raumschiffen
* Traktorstrahl
* Reparatur/Wartung/Mechanik

Einzelne Stationen (Aufgaben) müssen bewältigt werden (zur Bewältigung wird ein Skill erlernt), sobald eine gewisse Anzahl geschafft ist, kommen auch Aufgaben, für deren Lösung man sich mehrerer Skills bedienen muss, die man vorher erlernt hat.

**08.11.**

Besprechung Leveldesign und Objekte, die fürs Spiel programmiert werden sollen. Besprechung Design- & Code-Voraussetzungen.

2 Ebenen:

Spielebene im Schiff (WASD + Maus) – Overview Ebene mit Stats etc. (Point & Click)

* Sensoren
  + Reparatur
* Navigation (Brücke)
  + Steuerung (Autopilot) -> man kann sich vorbeischleichen (oder kämpfen, siehe Laser & Schilde)
  + Start/Landung
  + Nachrichtenübermittlung und Kommunikation
* Laser/Traktorstrahl
  + Starker Asteroidenhagel
  + Container an Bord holen
* Schilde
  + Asteroidenhagel
* Engineering/Wartung
  + Reparatur
  + Gravitationskontrolle
* medizinische Station
  + Medikamenten-Nachschub
  + Diagnose durchführen
  + Operation durchführen
* Crew. Compartments
  + Zulassungskontrolle
* Kantine
  + Lebensmittel-Nachschub
  + Gericht kochen
* Frachtraum
  + Containermanagement (maybe inkl. Gravitationskontrolle -> User muss in Wartungsraum switches)
* Hangar
  + Kampf
  + Jäger losschicken
  + Weltraumschrott an Bord holen (wird evtl. Zur Reparatur benötigt)
* Triebwerke
  + Reparatur
  + Treibstoff auftanken

Objekte die User benutzen kann:

* Kran im Frachtraum
* Steuerung des Schiffs (Ansicht des Navigationscomputers)
* Energiemanagement (Engineering) (Wahl wieviel Energie auf Schilde/Waffen und Triebwerke gelegt werden (Priorisierung))