

Vision slash games 2016

Büro

- helles, ordentliches Büro im Herzen von Hamburg
- große Fenster
- Schreibtische können von Mitarbeitern frei platziert werden, je nach Anforderungen/Wünschen (z.B. Schreibtische mit Rollen oder mehr Schreibtische als Mitarbeiter, siehe Valve Handbuch)
- Empfangsdame/Sekretärin
 - Annehmen und Durchstellen von Telefonaten
 - Organisation von Meetings mit externen Partnern
 - Annahme von Post/Paketen
 - Unterstützung bei allen möglichen anderen organisatorischen Details
- Putzdienst
- Bürokosten (Miete, Sekretärin, Putzdienst, Strom, Internet, Getränke, Obst) werden auf alle derzeitig Beschäftigten umgelegt (Co-Working Space Modell)

Team

- ca. zehn Partner
- keine festen Arbeitszeiten
- keine Gehälter werden gezahlt, sondern Kollegen haben Anteile an Projekten, abhängig von ihrem Arbeitspensum am Projekt
 - deren Einkommen hängt also genau am Erfolg der Spiele wie unser und wir brauchen uns keine Sorgen um Mitarbeitergehälter machen
- natürlich schauen wir uns die Leute mit denen wir zusammenarbeiten vorher ganz genau an
- Ausstieg aus Projekt jederzeit möglich, niemand wird "gezwungen" mitzuarbeiten
- Wechsel zwischen Projekten jederzeit möglich
- fast alles basiert auf Vertrauensbasis

Projekte

- bisher vier Titel released, immer jeweils zwei gerade in Entwicklung
 - ein kurzes, überschaubares Projekt (z.B. Mobile, Konsole), Entwicklungszeit 3-4 Monate
 - ein großes, multi-plattform Projekt. Entwicklungszeit bis zu 12 Monaten bis zum ersten Release. Bringt regelmäßiges Einkommen (oder einmalige Reserven), das die täglichen Lebenshaltungskosten deckt, so dass wir uns nur auf die Spieleentwicklung konzentrieren ohne uns Sorgen um die Zukunft machen zu müssen
- innovative Technologien nutzen (z.B. Augmented Reality, inhomogeneous multi platform), um Stärken eines Indie Developers auszuspielen und Spaß bei der Arbeit zu haben sowie frühzeitig neues Wissen zu erlangen
- keine Festlegung auf bestimmtes Betriebssystem, Hardware, Vertriebsmodell oder Genre
- automated Builds für alle Projekte
- cross-references zwischen den Projekten (z.B. Charaktere mit Gastauftritten)
- höchste Qualität: bugfrei und hoch gepolished
- coole Soundtracks
- Entity Systems-Implementierung veröffentlicht und wird bereits von über hundert Programmierern verwendet

Community

- belebte Foren
- wöchentliche Homepage-Updates
 - ständig nebenher Material sammeln
- Battle Reports, Gameplay Videos, Dev Videos, Slash Games Weekly
- Tools auch für die Community verfügbar

Arbeitsstruktur

- Agile Softwareentwicklung
- Daily Stand-Ups
- zentrales Wiki und Repository, um gesamtes Wissen festzuhalten (kein Code, keine Idee, keine Entscheidung soll verloren gehen)
- globale Taskliste
 - sortiert nach Priorität
 - gruppiert nach Aufgabengebiet (Art, Programming,...)
 - jeder Mitarbeiter kann Tasks eintragen, die er/sie für wichtig/nötig hält
 - jeder Mitarbeiter kann sich Tasks von Liste raussuchen und in seine persönliche Taskliste schieben
- mehrmals im Jahr die Gelegenheit für jeden, Präsentationen, Weiterbildungen, Seminare und Messe zu besuchen und/oder selbst zu halten

Prototyping

- monatlicher Lab Day
- regelmäßiger Firmen Game Jam, evtl. mit externer Beteiligung

Arbeitsumfeld

- Küche
 - voll ausgestattet, um in der Mittagspause richtig zu kochen
- Meetingraum: Auch zum Relaxen nach Feierabend verfügbar
 - Konsolen & Games
 - Brettspiele
 - Beamer/Flatscreen
 - Couch
 - Meetingtisch
- freie Getränke
 - Wasser, Säfte, Limo, Bier
 - Heißgetränkeautomat
- freies Obst/Süßigkeiten
- Lebensmittel bestellbar über Onlinesystem
 - werden täglich geliefert
 - Bestellung am Vortag

Vision 2016 Relationship Action Plan (RAP) DRAFT

Quartal	Mittelfristig		Kurzfristig	
	Ziel A	Ziel B	Ziel A	Ziel B
01/2013	Erstes eigenes Projekt vollenden und veröffentlichen	Erstes Büro beziehen mit Platz für (theoretisch) bis zu 6 Leuten	2 erfolgreich abgeschlossene Aufträge	Kick-Off Projekt 1
02/2013			Veröffentlichung Projekt 1	Community aufbauen (Homepage, Forum, Dev-Blogs)
03/2013			Büro beziehen	Gespräche mit erstem potentiellen Partner
04/2013			Partner/Teilhabermodell festlegen	Project 2 starten
01/2014	Erstes langfristiges Projekt vollenden (z.B. MMO)	Partnerkreis auf 6 Leute aufstocken	Konzept/Kick-Off Project 3	Eigener Global Game Jam
02/2014			2 Partner dazuholen	An externem Projekt mitarbeiten, um neue Entwickler Kennenzulernen
03/2014			Project 4	2 Partner dazuholen
04/2014			Alpha Project 3	Publishingoptionen sammeln
01/2015	Finales Büro beziehen und einrichten	Partnerkreis auf 10 Leute aufstocken	Publishing Project 3	Bürooptionen ausloten
02/2015			Entscheidung für Büro und Umzug	2 Partner dazuholen
03/2015			Big Update/Add-On für Project 3	Gemeinsamer Firmenurlaub
04/2015			Kick-Off Project 5	2 Partner dazuholen