

## **Greta kommt später**

### **Protokoll Allgemein + Art & Design Meeting Tablet & Photoshop Einführung Mi. 15.05.2019**

#### **Anwesend**

Antonia Busse  
Sabrina Deets  
Jule Hücke  
Christine Koppe  
Eunsae Lee  
Maika Wienholt

#### **Abwesend**

Lisa Hesselbarth (entschuldigt)  
Andrea Rabe (entschuldigt)

#### **Protokollführer**

Sabrina Deets

### **Protokoll**

#### **Allgemein**

Die Teilnahme an der Einführung war freiwillig und Personen aus anderen Bereichen (wie dem Programmieren) müssen nicht zwingend zu der Veranstaltung kommen, können aber.

#### **Einführung in Wacom Grafiktablets und Photoshop CC**

Photoshop wurde auf allen Geräten installiert und eingerichtet, es wurde von Sabrina eine kleine Übung vorbereitet und eine Einführung in die verschiedenen Ebenen beim Zeichnen.

Das Ebenensystem wurde erläutert, das richtige benennen und wie Schnittmasken funktionieren. Dazu wurde auch ein Word Dokument erstellt, welches allen interessierten Personen geschickt wurde.

Es wurde festgestellt, dass die Pixelgröße 100x100px zu klein zum zeichnen von Items ist. Die Pixelgröße für Items ist variabel, es muss nicht 100x100px sein, 1000x1000px geht auch, es kann mit Unity runterskaliert werden. Jedoch sollten dazu noch weitere Tests erfolgen bis das sichergestellt ist.

Die Animationen Greta & Ori muss weiterhin überarbeitet werden. Bei Spine wurde jetzt Ghosting hinzugefügt, welches den Prozess erleichtern könnte. Es wurde über weitere

Animationen gesprochen, zb einer Idle Animation wenn die Charaktere gerade nicht bewegt werden. Ein Zeitraum von 3 Sek nichts tun wurde dabei als Sinnvoll erdacht.

Meike hat ihren jetzigen Stand in Unity gezeigt, laufen ist mit einen Dummy bereits möglich. Die Kamera ist auch auf der richtigen Höhe und Position. Dummy Items lassen sich einsammeln und werden in einem Dummy Inventar angezeigt. Aufgefallen ist, dass es noch keine Boundary für den Vorder- und Hintergrund gibt. Die Fahrtrichtung des Zugs muss geändert werden, da es gerade so aussieht, als würde der Zug rückwärts fahren.

Das Logo für das Spiel wurde reviewed, es gab Anmerkungen zu der Fahrtrichtung des Zugs und zu der Sichtbarkeit von Greta. Der Zug soll nicht auf Greta zukommen, sondern sich von ihr wegbewegen. Ori soll zusätzlich zu dem Zughinterteil hinzugefügt werden, er kann an einer Art Relling stehen. Das Farbschema soll beibehalten werden da alles harmonisch wirkt. Insgesamt wirkt das Cover sehr harmonisch. Die Schriftart die verwendet wurde, soll für Überschriften benutzt werden.

Die Skizze des Startscreens wurde abgenommen und für gut befunden, sie kann reingezeichnet werden.

Das Inventar wurde abgenommen und nur kleinere Änderungsvorschläge angebracht. Es muss noch eine Feder hinzugefügt werden, damit der Flügel besser am Körper anschließt. Es soll noch getestet werden, wie das Inventar mit den Items aussieht (dafür können erstmal weiße rechtecke benutzt werden) Es muss noch ein Feld zum Kombinieren hinzugefügt werden. Kacheln sollen sich vom Flügel abheben können. Evtl. werden Notifications zu den Items hinzugefügt, diese kleinen roten Kreise mit einem weißen Ausrufezeichen in der Mitte werden bei neu hinzugefügten Items im Inventar angezeigt. Aus Sicht der Künstler ist dieses machbar, die Sicht der Programmierer ist abzuwarten.

Die Stimmen von den Pasagieren wurden von Eunsae vorgestellt. Sie wurden für gut befunden. Da 25 verschiedene Stimmen schwer umzusetzen sind, reicht es aus, wenn nur kleine Veränderungen an der Stimme vorgenommen werden. Wichtig ist dabei, dass ähnlich klingende Stimmen nicht im selben Wagon auftauchen.