

# **Greta kommt später**

## **Protokoll Allgemein + Art & Design Meeting**

**Fr. 26.04.2019**

### **Anwesende**

Antonia Busse  
Sabrina Deets  
Lisa Hesselbarth  
Christine Koppe  
Eunsae Lee  
Andrea Rabe

### **Abwesend**

Jule Hucke (entschuldigt)  
Anton Schmiegner (unentschuldigt)  
Meike Wienholt (entschuldigt)

### **Protokollführer**

Sabrina Deets

## **Protokoll nach dem Plenum**

### **Allgemein**

Es wurde geklärt, dass von Udo Frese eine Spine Lizenz (Animationsprogramm) gekauft werden kann. Es wurde entschieden, dass Jule Udo die nötigen Informationen für den Kauf der Lizenz schicken soll.

Meike soll weiter nach Schriftarten suchen, es werden Schriftarten für die Dialoge und Überschriften benötigt. Der Link der jeweiligen Schriftart soll dazu vermerkt werden.

Es wurde festgestellt, dass Anton sich zum zweiten mal nicht von dem Meeting abgemeldet hat. Daraufhin wurde festgelegt, dass man sich 3 Strikes (unentschuldigtes Fehlen) erlauben kann. Danach gibt es für die betreffende Person keine Ticketzuweisungen mehr, sodass Udo Frese nachvollziehen kann, dass von dieser Person keine Arbeit ausgegangen ist für den Sprint.

## **Protokoll Art & Design Meeting**

**Weekly Routine** - woran arbeitet gerade jeder und was sind die nächsten Schritte?

### **Sabrina**

Arbeitet an dem Standard Zugabteil. Sie benutzt als Hilfe Cinema 4D um die Perspektive und die Lichtverhältnisse besser einschätzen zu können. Danach wird sie es in 2D in Photoshop übersetzen und einen Dummy-Wagon für die Programmierer erstellen. Als nächstes werden die Animationsskelette angefangen.

### **Antonia**

Arbeitet an den Rätseln des Spiels, sie hat 8 Rätsel angefertigt. Diese wurden von der Gruppe bereits teilweise angesehen und für gut befunden. Es gab Unklarheiten zum Tier-Rätsel in Wagon 4. Hierbei wird die Ente Ori gefangen genommen und dient nicht mehr als Inventar. Dieses ruft Fragen bei den Programmierern auf, dieses wird zum nächsten Treffen geklärt.

### **Lisa**

Hat sich in Unity weiter eingelesen und wichtige Dinge für die Hintergründe herausgefunden. Es wurde ein neues Ticket angelegt, wie man die Hintergründe sinnvoll aufteilen kann, sodass ein Vorder- und Hintergrundbereich entsteht. Desweiteren setzen sich Lisa und Christine zusammen um das GUI Design zu erstellen.

### **Eunsae**

Hat vier verschiedene Hintergrund Musikstücke mitgebracht und abgespielt. Wir haben als Gruppe Ideenvorschläge gegeben, welches Stück zu welcher Szene passen könnte.

Song 1 = Bahnhof

Song 2 = Eiswagon

Song 3 = Credits / Mitwirkende

Song 4 = Kofferrätsel

Desweiteren wurde ein Ticket erstellt in dem Eunsae eine Liste aller im Spiel benötigten Sounds und Geräusche auflistet. Zb. Geräusche die beim Laufen erzeugt werden.

Es wurde beschlossen, dass es zu viel Aufwand ist für jede Rolle einen Synchronsprecher zu finden, deshalb wird "gebrabbel" also unverständliches Gerede benutzt, ähnlich wie es zB. bei dem Spiel "Animal Crossing" benutzt wird sobald es zu Interaktionen mit den Charakteren kommt.

Jedoch wird die Cutscene (30sek) am Beginn des Spiels verständlich gesprochenen Dialog haben, dafür wird ein Sprecher benötigt.

### **Andrea**

Hat die Meilensteine fertiggestellt. Dabei ist aufgefallen, dass die Programmierzeit 3 Sprints also 6 Wochen beträgt. Dieses könnte knapp werden. Es wurde beschlossen, bereits früher mit dem Programmieren anzufangen. Desweiteren arbeitet sie zusammen an der Liste mit den Musikstücken und Geräuschen.

**Christine**

Sie hat das Grundgerüst für den Startscreen und eine Navigationsstruktur des Startscreens angelegt. Die Farbauswahl wird bestimmt sobald Sabrina den ersten Wagon erstellt hat.

Daran soll sich das Farbdesign orientieren. Desweiteren hat sie die letzte Retro dokumentiert und hochgeladen. Christine und Lisa setzen sich zusammen um das GUI Design zu erstellen.

Christine hat sich gemeldet um ein Logo für das Spiel zu entwickeln.