

A Passing Friend

Notities meeting 0

1. Meeting TLDR:	2
1.2 Stijl	2
1.3 Geluid	2
1.4 Level design	2
1.5 Karakters	2
1.6 Gameplay	2
1.7 Organisatie	3
2. Notulen	3

1.Meeting TLDR:

1.2 Stijl

fantasy, artsy

precieze stijl nog niet besloten

De game moet een veilige, comfortabele vibe afgeven.

1.3 Geluid

Magische achtergrond geluiden / natuur geluid.

Wind Chimes of fluiten.

1.4 Level design

Game speelt zich af in een dorp.

Laad schermen nog niet bepaald.

Deuren die open kunnen moeten de aandacht trekken met bijvoorbeeld licht.

Interactables moeten met een popup aangeven dat er mee kan worden omgegaan.

Er moeten veel schaduwen worden ingebouwd in de levels. (boom, parasol, gespannen doek.

Introductie missie is een potion te halen aan de andere kant van de stad. Hierbij moet alle movement worden behandeld.

1.5 Karakters

Interacties tussen geesten en de omgeving is nog niet helemaal duidelijk. Misschien zijn er bijvoorbeeld ritselende bladeren.

Geesten zijn slimy pudding.

Er kunnen fantasy dieren zoals draken zijn in de wereld.

1.6 Gameplay

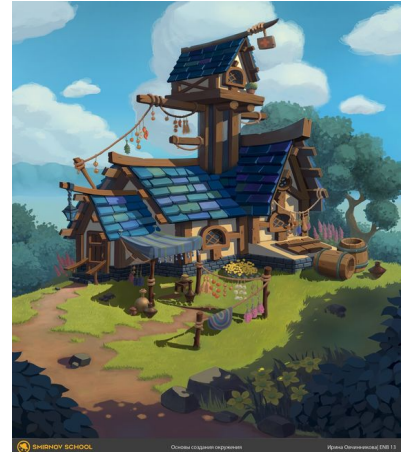
De puzzels zijn nog niet bepaald.

De zon kan max 1-2 seconde worden aangeraakt voor sterven.

De maan is prima.

Fakkels zijn instakill.

De speler beweging moet skill based zijn, dus geen "press a to jump" om over een gat heen te springen.



1.7 Organisatie

Vrijdag heet nu "fittie vrijdag".

Zie de planning van Luc voor details.

2. Notulen

11:16 meeting starten

11:20 doornemen hcd

11:33

Artstijl nog niet vast.

Characters fancy, artsy.

Geluid gefocussed op magische achtergrond geluiden / natuur geluid. Wind Chimes of fluiten.

11:35

Er kunnen fantasy dieren zoals draken zijn in de wereld.

Het spel speelt zich af binnen het dorp.

Er is een centraal groot bord waar de missies en de progres worden bijgehouden.

Het kan een bord of altaar zijn.

Sommige gebouwen zou je in kunnen.

Gebouwen hebben ook een fantasy vibe. Grotere interieuren moeten met scene loads worden gedaan.

11:39

Discussie over loading screens.

Er is nog niet besloten of er loading screens zijn, en wat voor vorm die nemen.

11:41

Als een deur open kan worden gemaakt moet er een popup komen om aan te geven dat het open kan. De aandacht van de speler kan met bijvoorbeeld licht worden getrokken.

De game moet een veilige, comfortabele vibe afgeven. Dit om het gevoelige onderwerp veilig te benaderen.

11:44

Interacties tussen geesten en de omgeving is nog niet helemaal duidelijk. Misschien zijn er bijvoorbeeld ritselende bladeren.

Geesten zijn slimy pudding.

De puzzels zijn nog niet bepaald.

11:46

De zon kan max 1-2 seconde worden aangeraakt.

De maan is prima.

Fakkels zijn instakill.

Levels zullen van dag naar nacht gaan.

Er moeten veel schaduwen worden ingebouwd in de levels. (boom, parasol, gespannen doek.

11:48

De tijd van de dag moet voorzichtig worden bepaald zodat er genoeg schaduw is.

De speler beweging moet skill based zijn, dus geen "press a to jump" om over een gat heen te springen.

11:50

Introductie missie is een potion te halen aan de andere kant van de stad. Hierbij moet alle movement worden behandeld.

11:55

Begin bespreken leerdoelen.

Einde bespreken leerdoelen.

11:56

Begin bespreken team leads en specialiteiten.

De projectlijder is Jasmijn.

De design teamlijder is Victor.

De programmeur teamlijder is Niels.

De art teamlijder is India

De sound teamlijder wordt nog bepaald

12:02

De PR rol wordt op Jasmijn geworpen.

Er wordt een prullenbak geregeld om als HR te functioneren.

Indien de prullenbak niet te vinden is kan Luc worden ingeschakeld als alternatief.

12:04

Er wordt een suggestie kanaal gemaakt.

Katten moeten eieren leggen.

De integratie rollen van de teams worden nog bepaald.

12:06

Er zijn 3 gesprekken tegelijk bezig. Ik volg het niet meer. Ik denk niet dat deze gesprekken super nuttig zijn.

Elk team moet een integratie lid krijgen, maar dat doen we later wel.

Nathan wordt van design getrapd.

12:09

Er moet een git tutorial worden geregeld voor de CMDers, anders dreigen zij google drive te gaan gebruiken.

Niemand wil de art integratie doen, behalve leden van andere teams.

Design wordt later de testers.

Luka rekruteert zijn zusje voor game testen.

12:17

Alle meetings moeten eigenlijk in persoon zijn.

Dinsdag is thuiswerken. Maandag woensdag donderdag vrijdag fysiek.

Werkuren zijn 9:15 tot 16:00

Jesse wil en krijgt andere werktijden.

12:25

Thuiswerken kan altijd als uitzondering, als je het maar aangeeft.

12:29

Sommige mensen weten niet hoe ~~een~~ scrum werkt.

De oorlog breekt uit om te bepalen of de terror van trello wordt gebruikt.

De winnaar van deze oorlog is niet bepaald.

Vrijdag heet nu "fittie vrijdag".

12:37

Pauze