

REVIEW MEETING 09.02.2018

Protokollführung: Maximilian Haen

- Anwesende: Cyrus Mobasheri, Kevin, Daniel, Johannes, Jenny, Katharina, Sven, Max

Vorstellung der Tasks

- Durchgehen der Tasks mit „abhaken“ des Spiels
- Zeigen einzelner Tasks
- Konzentration auf Level 1
- Präsentation der Cut-Scenes
- 2tes und 3tes Level??

Cyrus Anforderungen:

- Sterben/Gefahrenskript (Johanes/Daniel)
- Fenster Wandwegmachtrigger/Tonabspieltrigger/FenstersignalisierungspfeilFürLevel1(Max)
- Level fertigstellen/Wohnungen einrichten(Sven/Johannes/Jenny/Kata)
- Dialoge lauter (Max)/Dialoge implementieren(Sven) /Cut-Scenes Audio bearbeiten (Sven)
- Schlagen (Daniel)
- Gegneranimation (Johannes)
- Springen deaktivieren auf Leiter (Max)
- Fallgeschwindigkeit anpassen (Daniel)
- Neonpfeil (Katha)
- Wohnung ausleuchten (Daniel)
- Laternen leuchten (Johannes)
- Litfaßsäule plakatieren (Katha)

Cyrus bemängelt Zeitmanagement

- Testspieler zum Bugs finden und für Verständnis! (deshalb auch mit Assets und so)
- Feature-Completement bis 19.02
- Danach Testen und auf Bugs eingehen
- Abgabe mit Dokumentation 28.02
- Abgabe per USB-Stick (Built und Projektdateien) oder Online (Cyrus richtet noch ein)
- Doku gemeinsam oder zusammen:
 - o Infos stehen im Elearning