# Protokoll 120623

Anwesende: Szabi, Diana, Till, Konsti, Nicole, Tabea

Team wurde über den neuen Stand des Game Designs aufgeklärt.  
Anmerkungen:

* Keine Schadensthematik
* Alles nach dem ersten Level erstmal verworfen weil zu viel
  + Modi wurden verworfen weil zu kompliziert
* Besprechung der Top-Down Thematik:
  + Pro:
    - Abgrenzung von Storyräumen und Level
  + Contra:
    - Sehr viel arbeit (alles nochmal neu)
    - Bringt es dem Spiel irgendwas?
* Entscheidung: Hub und Storyräume sind Top-Down und Level sind im Seitenschnitt
* Musik Sounds:
  + Miauen
  + Laufen Katze
  + Fallen Boulder
  + Schieben Katze
  + Bewegung von Katze, Objekten du Enemies
  + Lecken von Katzen
  + Dig sound
  + Schnarchen
  + Hover sound
  + Auswahl sound
  + Im Dialogfenster:
    - Talking sound der NPCs
  + Tod
  + Wenn man Memories einsammelt
  + Schaden
  + AM ende eines Levels wenn man die fertige Memorie in das Buch einklebt
  + Blättern im Gallery buch
* Musik:
  + Start Sceen
  + Hub
  + Level 1, 2, 3, 4
  + Cut scenes
* Overlay ingame mit Infos:
  + Wie viele Memories eingesammt wurden
  + Welches Level man hat
  + Wo befindet sich das Overlay: