



DAEDALIC

ENTERTAINMENT

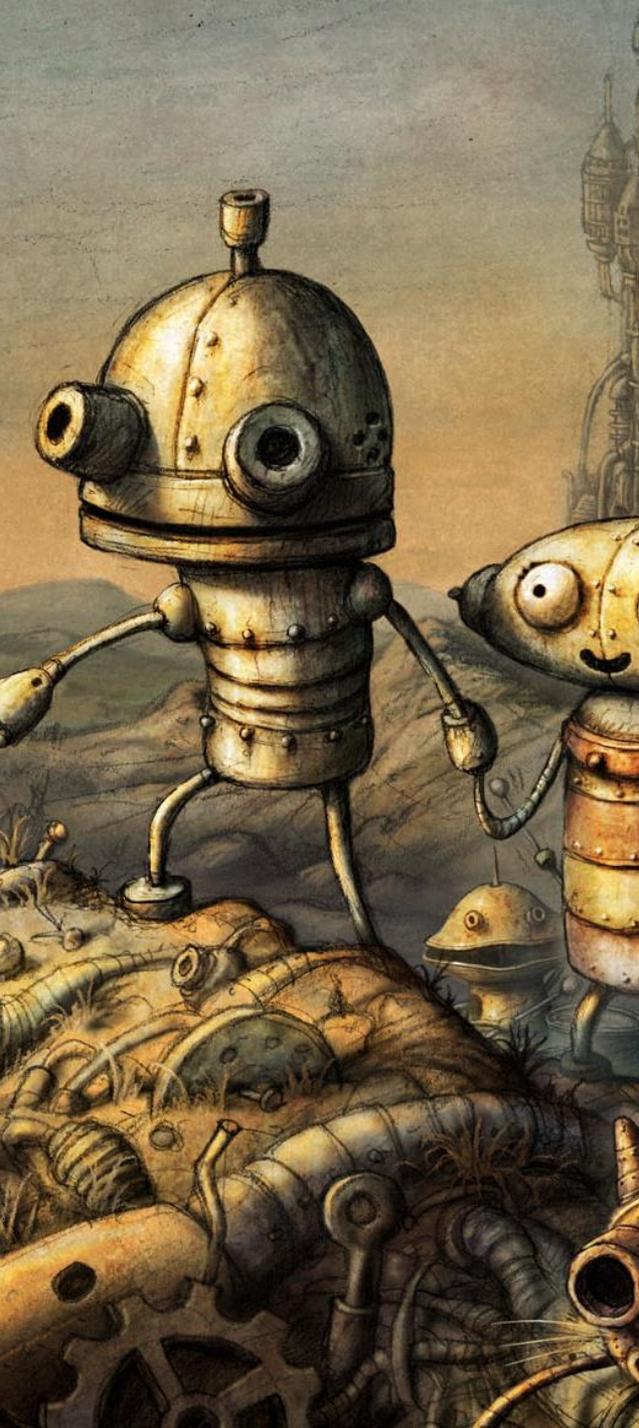
DAEDALIC Entertainment GmbH

Papenreye 51
22453 Hamburg
Germany

E-Mail: info@daedalic.de
Telefon: 040 - 432 612 70
Fax: 040 - 432 612 71



Daedalus (/ˈdɛdələs ˈdiːdələs/; Ancient Greek: Δαίδαλος *Daidalos*, perhaps related to δαιδάλλω "to work artfully"; Latin: *Daedalus*; Etruscan: *Taitale*) was a skillful craftsman and artist.



needs a good darnin'.



PUBLISHER



DEVELOPER



FIRE

The word "FIRE" is rendered in a bold, 3D, blocky font. The letters are dark grey with a metallic texture and a bright yellow-orange glow. The letter 'I' is replaced by a lit matchstick with a black handle and a yellow flame, with a wisp of smoke rising from it.

The Devil's
Men

The text "The Devil's Men" is written in a dark red, gothic-style font. "The" is smaller and positioned above "Devil's". "Men" is stacked below "Devil's". To the right of the text is a stylized illustration of two figures: a man in a dark suit and a woman in a long, dark, flowing dress. The illustration is also in dark red.

SILENCE
THE WHISPERED WORLD II

The word "SILENCE" is written in a large, red, serif font with a blue glow. Below it, "THE WHISPERED WORLD II" is written in a smaller, white, sans-serif font. Above the text is a stylized blue flame icon. The entire logo is set against a black background with a white arc at the bottom.

The Whispered World

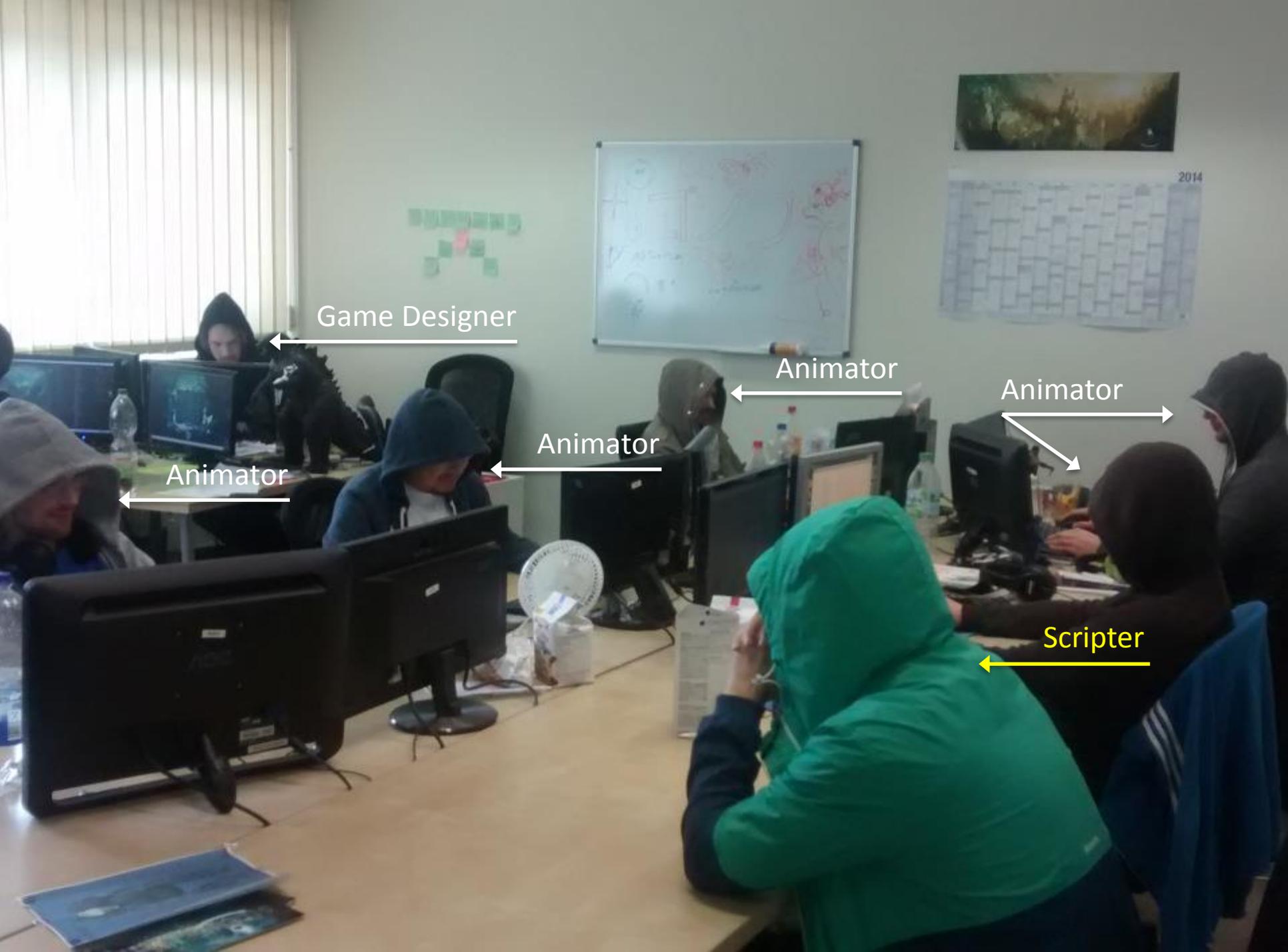




TÄTIGKEITSBEREICHE

PROJEKTGRUPPE

- Autor
- Game Designer
- Artist (2D)
- Animator (3D-Artist)
- Programmier
- Sound Designer
- Quality Assurance (QA)
- Projektleiter



Game Designer



Animator



Animator



Animator



Animator



Scripter



Scripting und Inszenierung

PROJEKTLEITUNG:

„Eine Schnittstelle zwischen jeglichen Fraktionen, die ein Mitspracherecht in der Produktion des Spiels haben.“

LEAD SCRIPTER:

„Du baust alles zusammen.“

Hamburg, Daedalic HQ



ARBEITSUTENSILIEN

Screenplay

PROJEKTLÉITUNG:

„Der Aufbau der Geschichte, in einem logischen Ablauf aufgespalten, um eine effiziente Übersicht zu ermöglichen.“

LEAD SCRIPTER:

„Also, quasi das Drehbuch.“

Storyboard (Game Design)



Sarpedon \Leftrightarrow Mynos \Leftrightarrow Unity

- UNITY
- MYNOS: hauseigene Engine, die zwischen Sarpedon und Unity vermittelt
- SARPEDON: Interface um Aktionen und Events zu definieren ohne ein Programmiersprache zu benutzen







```
If(HotspotClicked) {  
    doSomething()  
}
```

Daedalic Mantis

QA:

„Also, ich bin in einen Blocker reingerannt, den du aber nur reproduzieren kannst, wenn du die Pilze ableckst, den Stein dort hinten auswählst, dann aus dem Screen rausgehst und gleichzeitig alle Aktionsbutton für Spot drückst.“

SCRIPTER:

„... Schreib' mir dazu bitte ein Ticket.“



ALLTAG

- 07:00 - Aufstehen
- 09:30 - Ankommen
- 09:45 - SVN-Update, Kaffee aufsetzen
- 10:00 - Kaffee trinken, Unity starten
- 10:25 - Screenplay durch gehen
- 11:00 - Logik einscripten
- 12:00 - Mittagessen

- 13:00 - Scripting, Scripting, Scripting
- 14:00 - Mantis-Tickets durch gehen
- 15:00 - Blocker & Bugs beheben
- 16:00 - Neue Lokalisierungs-Datei erstellen
- 17:00 - Erfolgreich Änderungen committen
- 18:00 - Feierabend

Am Anfang war das Chaos...

- wöchentliche Meeting
- Milestones wurden hauptsächlich für Messen und Conventions definiert.
- Game Designer, Art Director und Autor stellen Bedingungen, die kaum untereinander kommuniziert werden.

Einführung der Ordnung

- Daily Meetings der Leads
- Jeder Lead erhält Zuständigkeitsbereiche
- Weiterhin wöchentliche Meetings unter allen Projektmitgliedern.
- Konkrete Angabe der Aufgabenstellung (Ist-Zustand, Soll-Zustand)
- Fokus darauf, Probleme nicht individuell zu lösen.

“[...], auch wenn die Kommunikation am Ende funktioniert hat, dagegen das ein PC abstürzt ist niemand gewappnet.”





<http://silence-developer-diary.tumblr.com>