

GameDesignDoc

Artists:

Sienne Nijdam

Ik, Sienne Nijdam, hield mij de afgelopen weken bezig

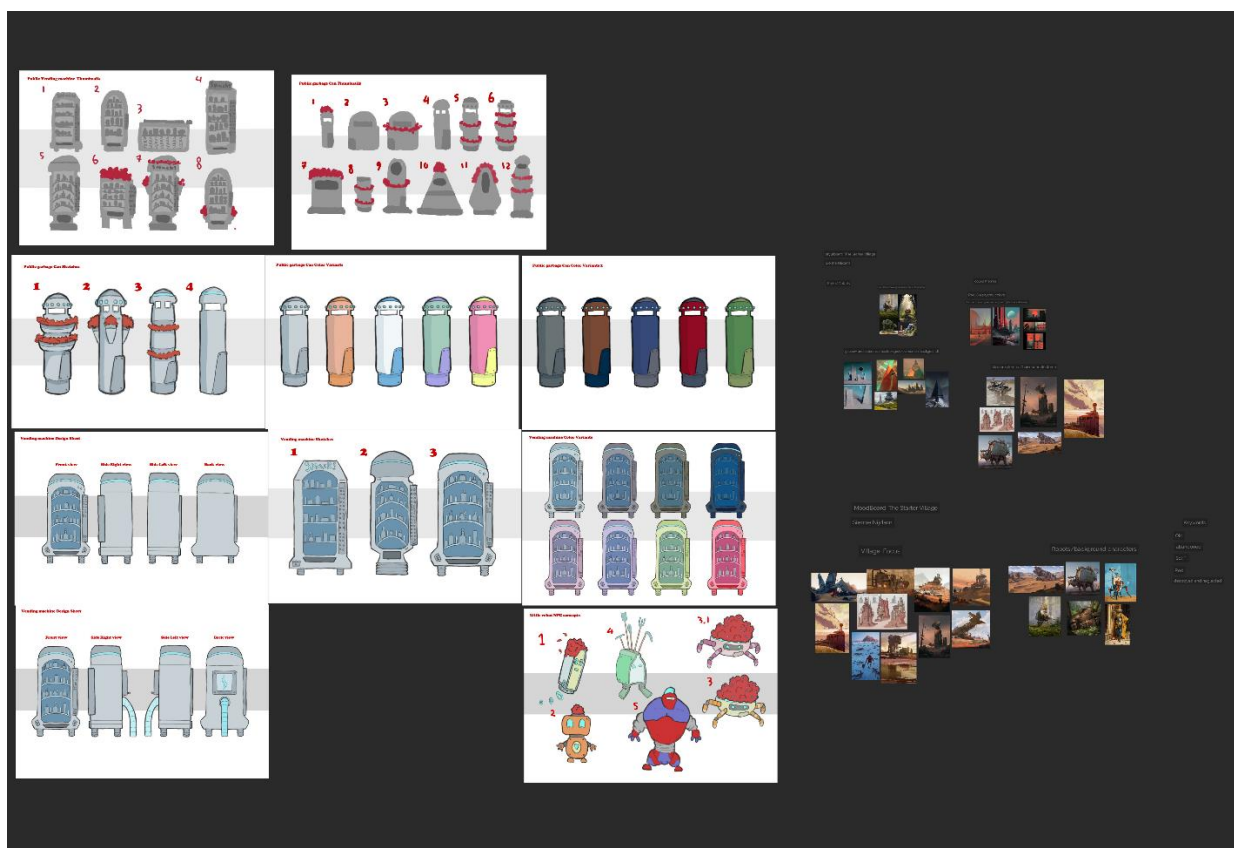
Met de volgende punten:

- Denk process en Brainstormen van ideeën voor de village.
- Moodboards maken van de village en dorpsbewoners.
- Styleguide gemaakt van de red hill bewoners
- Het bedenken en het maken van de props van de village
- Thumbnails van de prullen bak en vendingmachine
- Concept sketches voor de prullen bak en vendingmachine gemaakt
- Colour variaties van de prullen bak en vendingmachine
- 2 final designs sheets voor de prullen bak en vendingmachine

Ik heb de props gemaakt samen met Rutger en Taffie dus ook met hun vaak overleg gehad en ik heb feedback van me gehele art groep gevraagd en verwerkt.

Verder heb ik nog notitie gemaakt voor de sprint review

En heb ik me groepsgenoten ondersteunt waar nodig was



Elissa de Waard



Amy Nijpels

Schetsen modulaire delen huisjes [accessoires]

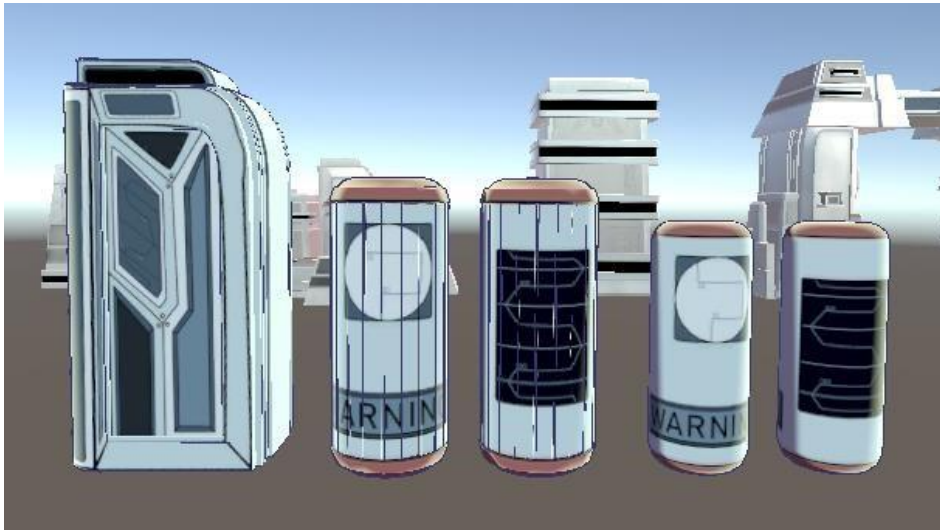


Texturen hand painted oude modellen



Texture onderzoek, handpainten van oude modellen en in unity in de scene zetten.

Texturen cellshaded oude modellen

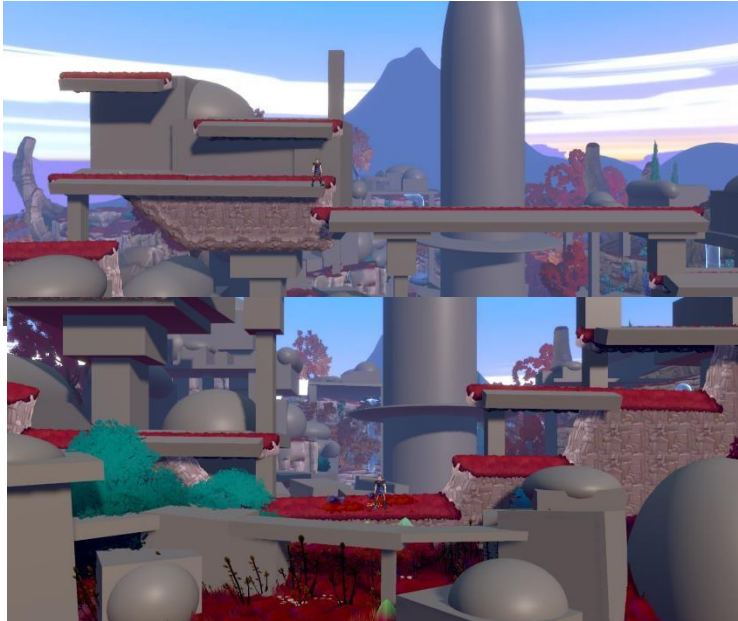


De 2 texturen naastelkaar in de scene om te kijken welke er meer uit springt.

Uiteindelijke stijl

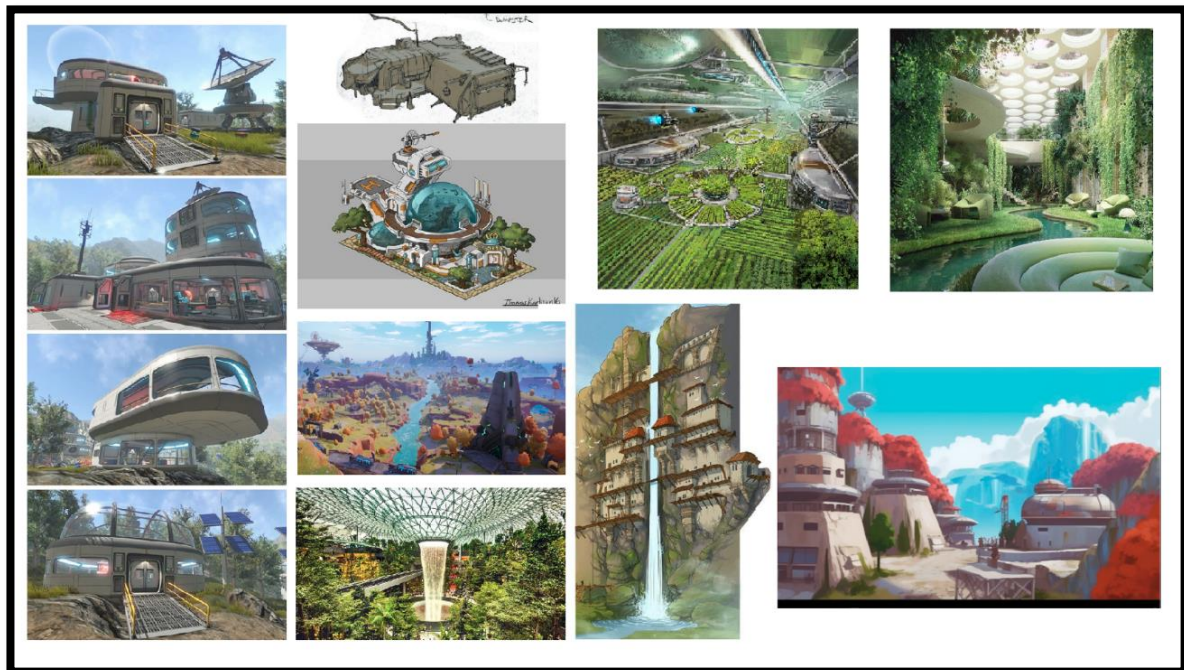
ontwerpen en de toonshader settings zetten zodat het er goed uitziet.

Level blackout



Gray level blackout om in een korte tijd een gevoel te creëren van het level. (samen met Rutger)

Leonita Salgado

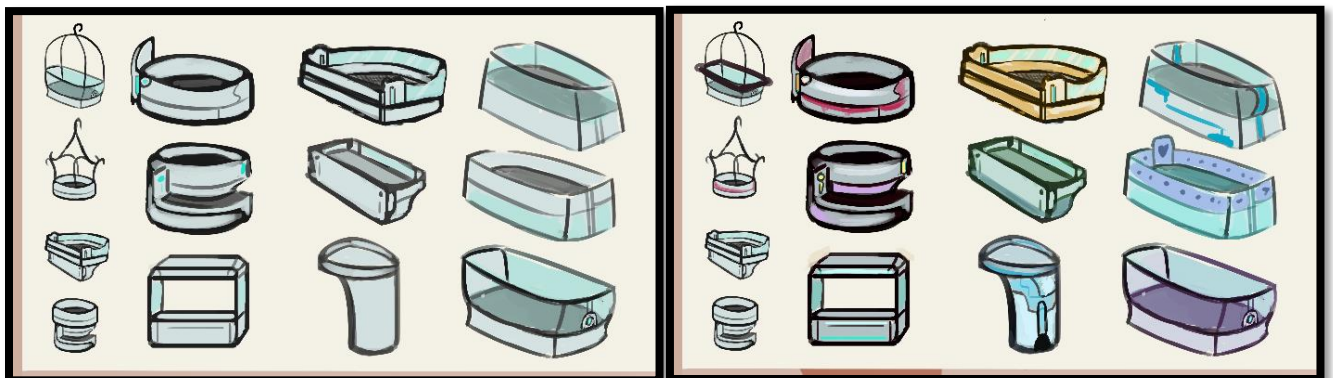
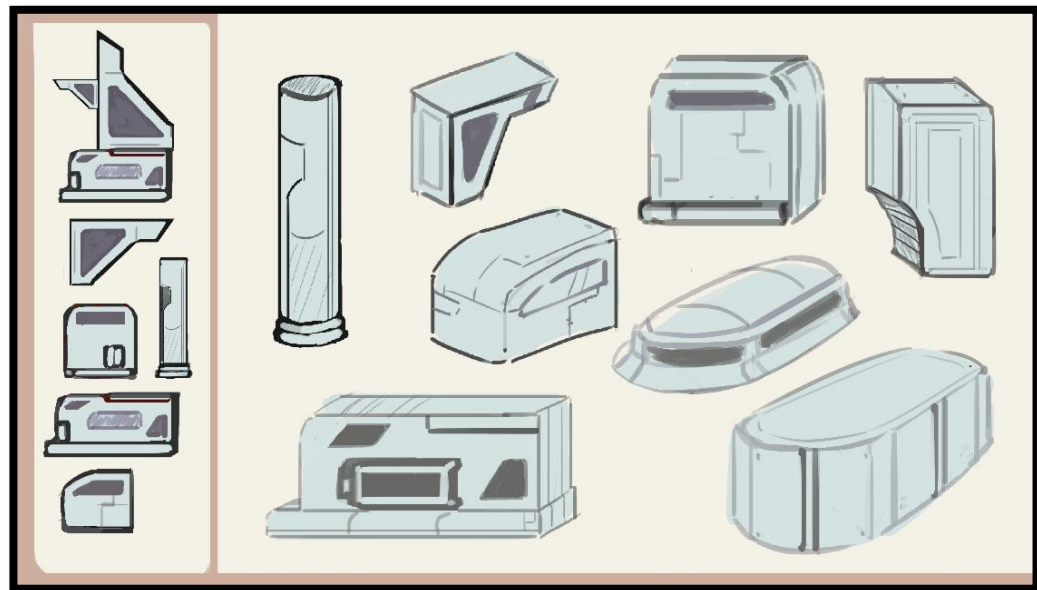


Gezamenlijk moodboard

We hebben eerst allemaal aparte moodboards gemaakt met verschillende ideeën om deze vervolgens door te lopen en te kiezen wat wij het meesten vonden passen bij de Red Hill Village. Vervolgens hebben we plaatjes uitgekozen en gecombineerd ook zijn we bezig geweest met Midjourney AI om zo een beter beeld van hoe de village er uit zal zien.



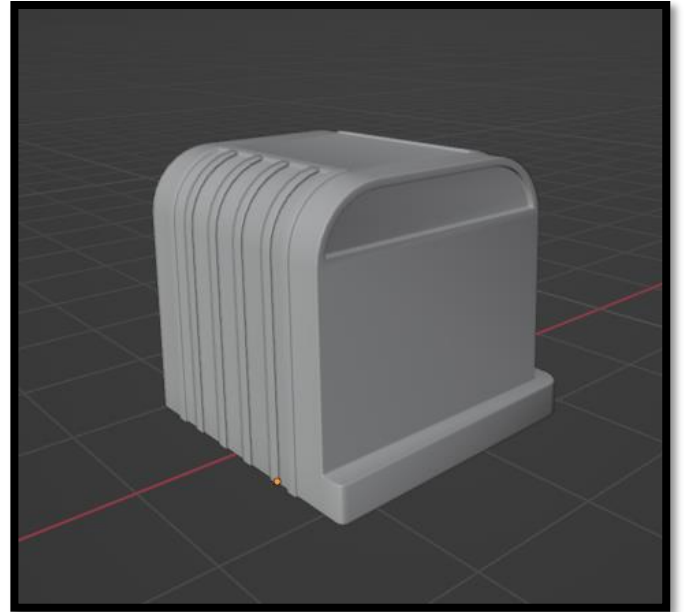
Concept schetsen van de gebouwen. Rekening gehouden met modulair modellen. Allen huizendelen zijn op elkaar te plaatsen en draaibaar om op een nieuwe manier gebruikt te worden.



Schetsen voor plantenbakken in de redhill village. Rekening gehouden met modulair modellen en de mogelijkheid om de plantenbakken aan gebouwen te zetten. In de tweede sheet heb ik kleur toegevoegd om de planten bakken wat meer persoonlijk te maken aan de inwoners.

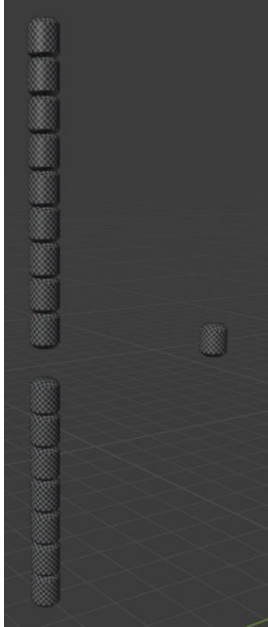
Blender modellen

Schets aangehouden. De laten aan de zijkant van het huis los gemodeld voor meer variatie in huizen.



Eden Dupker

MODELED

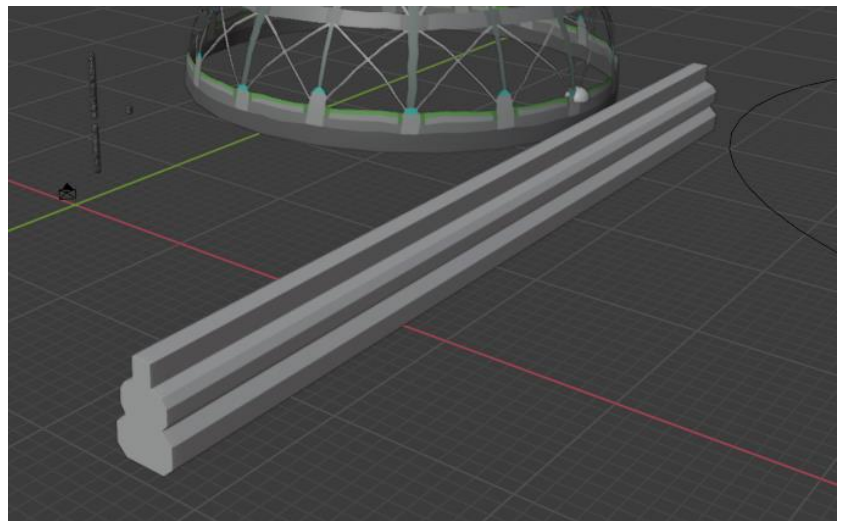
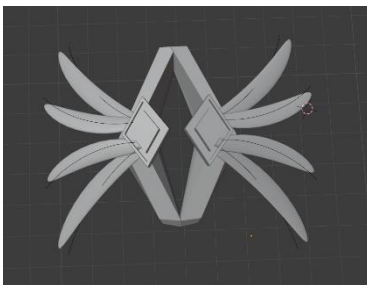


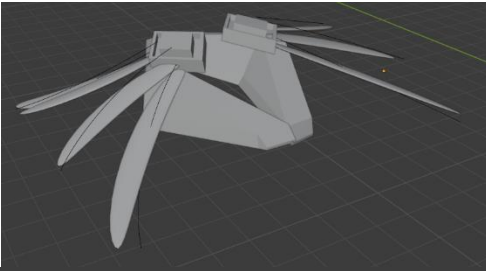
Ik heb een model gemaakt van de Connecting Pipes, waarvan 1 ge UV-unwrapped.

Het is de bedoeling dat deze uiteindelijk om de koepel heen komen.

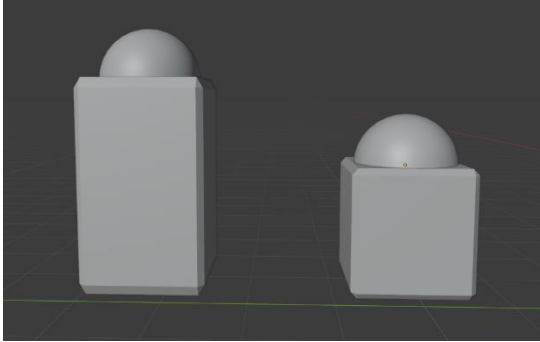
Dit is de basis van de rand onderin, deze zal uiteindelijk de basis worden van de koepel en waar de gehele barrière op staat.

Ditzelfde model kan gebruikt worden als de middel rand.



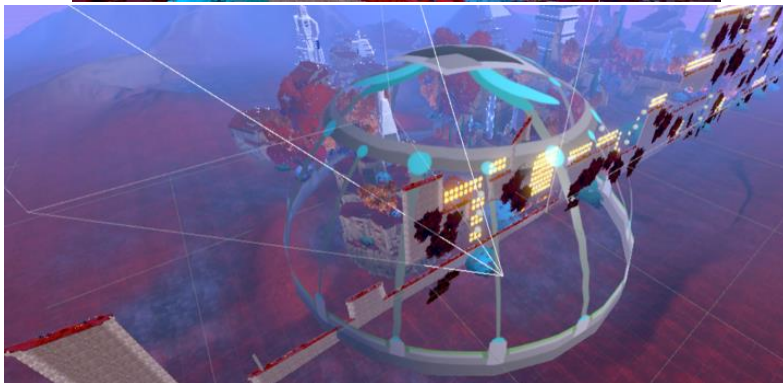
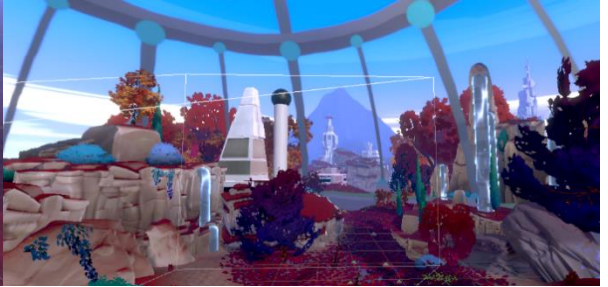
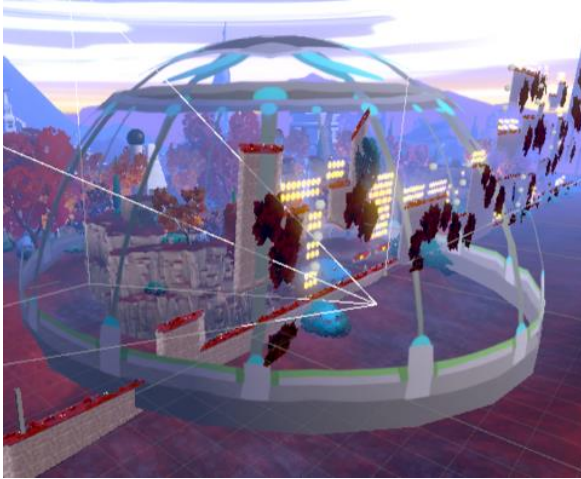


Dit is de centerpiece van de koepel, hier komt de boom tussendoor en geeft aan hoe veel energy de barrière nog heeft.



Dit zijn de pilaren die de barrière begeleiden en waar de pipes op leunen. Dit houdt de bovenkant van de koepel in stand.

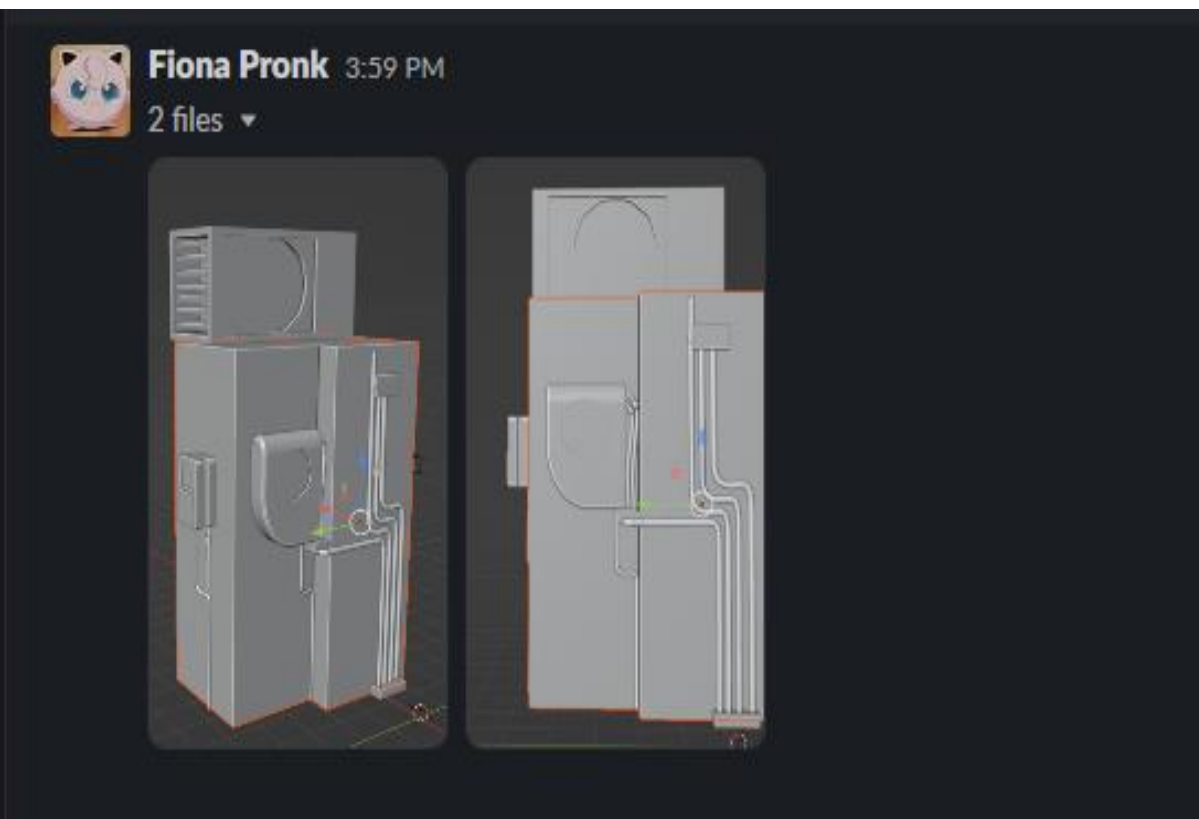
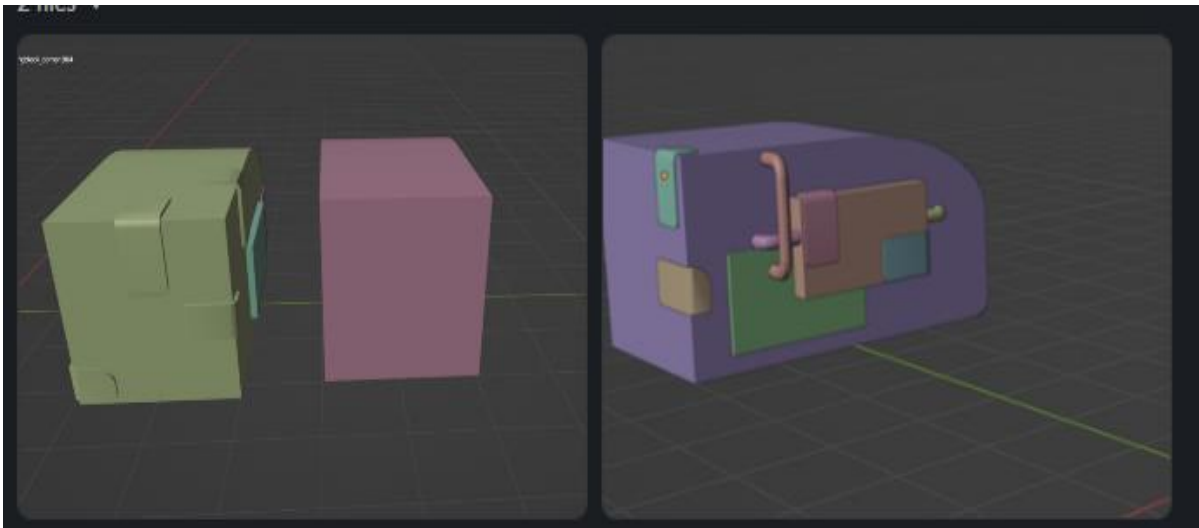
UNITY TESTS



Fiona Pronk

Ik heb Leonita geholpen met blender en kleine modulaire stukjes voor het huis gemaakt in het 2^{de} week en heb het daarna niet doorgezet en ben opnieuw begonnen met de afbeelding er onder

ik had een duidelijker beeld wat er nodig was en wat ik kon maken



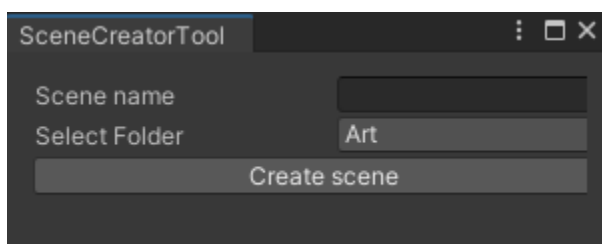
Mike Huijgen

Scene creator tool

Teo, Alex, Berend en ik hebben keuzes gemaakt over de scene creator tool. We hebben bedacht hoe de lay-out moet zijn.

Je een naam kunnen geven en waar hij staat in de mappen structuur. We hebben de keuzes gemaakt dat de scene alleen aangemaakt kan worden in de scene map zodat scenes niet over en nergens staan.

We hebben ook een keuze gemaakt dat je uiteindelijk thema's kan kiezen (Voorbeelden 'Red hills, sneeuw biome en caves') Hierdoor kan iemand snel kiezen wat hij/zij wil in zijn level.



Git-master

We hebben als team ook besloten om git-masters te nemen, zodat we sneller kunnen reviewen en mergen. Hierdoor kunnen we meer werk afkrijgen.

Boi Lipmann

US 241 Als developer wil ik een generieke oplossing voor null object references wanneer de speler is dood gegaan.

Er is een null reference exception error opgelost binnen de private void OnPosition() in PositioningState.cs omdat de code niet rekende op dat de speler dood zou kunnen gaan. Er is een script genaamd DestroyEvent aangemaakt waarin een public UnityEvent genaamd onDestroyed is. Het onDestroyed variabel word gelInvoked in een private void OnDestroy() functie. Dit script staat op de BasePlayer prefab. Dit kan gebruikt worden om toekomstige problemen gerelateerd aan het niet bestaan van de speler vooraf op te lossen.

ik deed dit omdat ik keek tussen de trello en het was een van de weinige waar nog geen mensen aangewezen waren.

voor het 2de wat ik deed is geen user story het was het effect parenten als de speler slaat aan de speler zodat het voor hem blijft als hij beweegt.

Ik heb geen code geschreven alleen gekeken hoe het systeem werkt tot nu toe. Er is een bool die zegt of een effect geparent moet zijn of niet ik weet alleen niet waar je het aan moet passen.

Kishan Vogelaar

Combosysteem.

Mitchel Vonk, Tom Mulder en ik heb ervoor gezorgd dat de combos kunnen branchen dit hebben we gedaan door de states te checken en vanuit daar de available attacks te bekijken en daaruit een algoritme laten bepalen welke combos voldoen aan de acties die gedaan zijn en gedaan kunnen worden.

Tom Steijger

ben git master geworden
heb verder gewerkt aan de powerorbs
en ik heb 2 nieuwe state machines gemaakt

Mauro Hendriks

Spilt damage

Berend en Alex wilden dat je voor elke state voor de enemies kan aangeven of de enemy damage kan doen in die state. Ik hoefde niet heel veel aan te passen want de damage was al gemaakt het enige wat ik heb hoeven doen is het damage doen los halen van hoe de damage gedaan wordt.

Power orbs spawn system better

Aan het begin van de power orb gebruikten we gewoon een prefab met 3 power orbs erin maar die originele 3 konden niet verwijderd worden dus wat we nu doen is de prefab is alleen een gameobject met een script wat dan de power orbs maakt

Sten Kristel

Ik heb gewerkt aan het polishen van de magnetic platform en de implementatie van vfx.



Ik heb een visual effect geïmplementeerd voor als de platform geen enemy vast heeft en een voor als het wel een enemy vast heeft. De effects veranderen op het moment dat het platform de drone naar zich toe trekt; niet als de drone op de goede plek vast zit. Dit heb ik gedaan zodat de speler gelijk weet dat ze niks meer hoeven te doen en dat de enemy over een moment vastzit.

Ik heb een interface gemaakt voor alle targets die in de magnetic platform gelocked kunnen worden. Die heb ik gedaan, omdat dit een review was op mijn code. Ik heb hiermee een aantal GetComponent calls vervangen, omdat deze zwaar zijn voor performance. Ook heb ik een script die states triggered ermee vervangen, zodat er minder components op de enemy zitten.

Ik heb de range van de platform iets verhoogt, omdat drones eerst heel dichtbij waren en er alsnog niet in gingen, dit was frustrerend voor de speler.