

US 201 - Animaties afronden

- Not done

US 215 - Mechanic platforms

- User story maken dat het werkt op andere mechs
- Elastische effectje is eruit
- Moet nog gemerged worden (verder goed als af)

US 220 - scopi drone laser

- Pivot van de impact flame van de lazer gaat de muur in en dat moet veranderen.
- Oplossen met een offset van de lazer
- Nog merge en checken

US 224 - Combo tweaks

- Lijstje van Teo afwerken, en daarna merge naar development

US 227 - Female sculpt retopo

- Done

Us 228 - Merge van userstory's

- 33% is naar develop de rest moet nog afgemaakt worden
- Nieuwe userstory voor power up: als je een nieuwe orb aanmaakt heeft die direct de focus op de hiërarchie
- Nieuwe userstory: De effecten worden niet altijd voor het platform gecast

Us 229 - Combo opsplitsen

- Damage andere plek
- Probleem met renderen
- Nieuwe userstory: het maken van nieuwe combo's

Us 230 - Octo Drone

- Nog niet gemerged
- Nieuwe userstory: nog nieuwe animatie komen voor de octo drone de fuzzy en als die op de grond ligt
- Layermask voor force body aanpassen zodat die niet op andere enemies kan springen
- De animator moet op nieuw ingesteld worden
- Nieuwe userstory: als de nieuwe enemy variant er is alle instellingen door voeren naar de bestaande enemies

Us 231 - The Thorn Bridge

- Nieuwe user Story: Nieuwe non connected uiteinde komen.
- In unity implementeren
- Rot shader aanpassen

Us 232 - Enemy State Components

- Done

Us 233 Waarschuwen state component

- Done

Us 234 - Standard enemy template

- Not done

Us 235 - Level template creator

- Nieuwe User Story: Mag standard op level staan
- Nieuwe userStory maken: maken van templatelevel scenes
- Nieuwe UserStory: playerspawnpoint moet los staan van de system prefab

Us 236 - Octo Drone Damage

- Moet nog worden gemerged

US 237 - VFX randomizer

- Done

Us 238 - 3D village assets

- Deze mag opgedeeld worden in verschillende user Story's

Us 239 - world diagram

- Done

Us 240 - Village Ontwerp

- Even bundelen in een pdf, o.i.d. opgeslagen in one drive?
- Begin met referentie shots (van de village mockups)
- Leg uit wat de speler daar moet tegenkomen?
- Eindig met alle keuzes van de individuele onderdelen. Geef context waar nodig
- Soms hebben we meerdere ontwerpen, die we allemaal doen. Laat deze dan allemaal zien
- Nog wat sleutelen aan de greybox, meer gevoel "in de village" te zitten. Onderstuk meer prominent en groter