

Sprint 1:

Week 1:

Op de maandag gingen wij naar het museum toe naar de tentoonstelling van Hito Steyerl te bekijken, ze is een modern digitale abstracte artist en filmmaker die dingen uit het echte leven neemt om haar kunst van af te baseren. Onderwerpen zoals media en de gevaren daarvan, hoe het is om een buitenstaander te zijn in een bepaalde tijdsperiode en het gebruik van comedy in serieuze subjects.

Het team (GA, GD en RV) maakte een beetje kennis met elkaar en ging na het bezoek aan het museum ieder zijn eigen kant op.

Dinsdag was onze brainstorm dag waar we heel veel concepten aan het bedenken waren wat werkt en wat niet werkt. Het eerste idee ging over een veteraan die last had van hevig PTSD die de geesten van zijn verleden bevecht in een retro-ish shooter game, na wat overleg met Quintis en wat extra brainstormen zijn we toch van plan veranderd en met een ander concept gegaan. Het andere concept gaat over een man in een atelier die voorwerpen moet zoeken om een canvas te vullen met een afbeelding.

Week 2:

Vandaag gingen we verder bespreken over de stijl en de mood van de game, de docenten kwamen ons daarmee helpen en hielpen ons te realiseren wat we eigenlijk nog allemaal dingen in verband met gameplay en de dingen die nog genoteerd moeten worden.

We hebben wat afspraken gemaakt onder elkaar en we gaan nu meer focussen op de gameplay en het uiterlijk van het spel dan het verhaal achter het spel.

Daarna zijn we weer naar het museum geweest (samen met één RV'er) en hebben we opnieuw gekeken naar inspiratie, wij hebben gelukkig wat nieuwe inspiratie gekregen en we gaan thuis ook verder aan de slag.

Sprint 2:

Week 3:

Bij deze sprint moeten wij flink hameren op het maken van een werkend prototype. Artists gingen gelijk aan de slag met tekeningen klaar voor implementatie maken en de developers gingen er voor zorgen dat alles werkt in Unity en dat alles soepel verloopt qua core game mechanics.

Week 4: Het Stedelijk museum kwam langs en wij gaven als team een presentatie over onze progressie van onze game. We hebben alles tot in detail uitgelegd en goede feedback ontvangen van het Stedelijk museum. We zijn na de presentatie gelijk gaan kijken naar wat we nog moeten doen en wat heeft op dit moment prioriteit om af te krijgen.

Sprint 3:

Week 5: Er is besloten dat de art van UI elementen wordt verdeeld over alle artists aangezien er op dit moment een gebrek aan UI art is en anders we in tijds-nood komen. Verder zijn we nog bezig geweest met de dingen die we al aan het doen waren.

Week 6: Deze week is alle art die al af en klaar voor implementatie was in Unity gezet en die zijn klaar voor gebruik in game. Er is nu alleen nog kijken naar waar die art gebruikt gaat worden en hoe. Artists zijn nog aan de slag met UI elementen, zodat we in de komende sprint review echt een complete speelbare build hebben. Devs hebben daarnaast nog gewerkt aan een eerste build. Mechanis van rondkijken zijn aangepast en er zijn meerdere puzzels gemaakt om te spelen in de game.