

Versie 2

1. Het lastigste om te maken zijn nogsteeds de karakters in blender zelf. Ik ben deze week heel erg veel tijd kwijt geweest aan het riggen van mijn karakters voor unity. Dit is bij twee karakters helaas niet goed gelukt waardoor ik opnieuw moest beginnen met het ontwerpen. Dit heeft heel veel tijd gekost.
2. Op het moment ben ik nogsteeds niet afgeweken van mijn ontwerp.
3. Op het moment weet ik niet zeker of het me gaat lukken om alle karakters en vijanden op tijd af (en werkend in unity) e krijgen. Wel is het nu bij een karakter erg goed gelukt en begin ik de workflow te snappen.
4. De karakters! Ik vind het belangrijk voor mijn game dat er met alle vier de elementen gespeeld kan worden en dat bij al deze elementen ook een karakter hoort (net als in avtar de legende van Aang).