

Milestone 1

Hugo Roben

13424718

1. Het lastigste tot nu toe was om een karakter te maken en te riggen, en deze werkend te krijgen met mijn geïmporteerde animaties in unity. Hiernaast was ook het opstellen van de animators voor de speler zelf en de enemies erg moeilijk.
2. Tot nu toe ben ik nog nergens afgeweken van mijn originele ontwerp.
3. In mijn plan heb ik gezet dat ik wil focussen op het grafische design van mijn game, door karakters en aanvallen te ontwikkelen in blender. Het maken van de karakters kost meer tijd dan ik had verwacht. Vooral het riggen van de karakters met kleding aan levert tot nu toe veel problemen op. Ik heb besloten om de add-on riggify te gaan gebruiken voor het riggen van mijn karakters. Dit zou een makkelijkere optie zijn dan de rigs volledig zelf maken.
4. De karakters van mijn game. De game is naar mijn inzage qua mechanics zo goed als af. Het is dus nu zaak om de Avatar elementen er goed in te krijgen. Dit houdt in dat er met alle vier de elementen aangevallen moet kunnen worden, en dat er met vier verschillende karakters (behorend bij de vier elementen) gespeeld moet kunnen worden.
5. Tot nu toe ontbreekt er niks fundamenteels. De game werkt in golven van enemies die de player aanvallen. Dit was de core mechanic van mijn game.