Procesverslag project 2 Jens Walgien

The Making Of

Bij het begin van het project hebben we iets van 4,5 weken veranderd over alles hoe het zou gaan, we hebben veranderd over wie de taken kreeg en over onze deadlines waar iedereen zich aan moest houden.

Uiteindelijk hadden we besloten wat onze naam zou zijn ‘Grim Tale Games’, want we hadden duister grimachtige fantasie.

Verder hebben we ook gewerkt aan ons bedrijfsplan zodat we daar mee klaar waren. Daarin hebben we gezegd dat ons doelgroep gericht is op 18+.

Met ons moodboard waren we een beetje achter gekomen want 2 mensen in ons groepje kwamen niet meer opdagen.

De X-factor die ons bedrijf heeft hadden we al in onze eerste vergadering besloten.

Onze X-factor is bedoelde als: games maken waar alles wat je doet gevolgen heeft bijv. met keuzes of de tijd en plaats waar je op dat moment komt.

Toen we ons bedrijfsplan af hadden gingen we bezig met het maken van het logo. Eerste waren we van plan om het in een week te doen maar dat werkt later twee. Helaas heb ik zelf niet het idee kunnen maken wat ik wou hebben wat ik van mezelf er slecht vond. Maar uit eindelijk had ik wel iets kunnen maken, ik was vergeten dat we allemaal een logo voor onszelf moest maken had ik er niks meer aan gedaan omdat ik guy’s logo goed vond.

Daarna ben ik bezig geweest met het wapen met het eerste idee dat ik een soort half maan zo doen. Waar ik ongeveer 5 keer over heb gedaan waar ik me aan begon te ergeren want ik had het elke keer bijna maar toch net niet waardoor ik uiteindelijk gewoon iets random had gemaakt uit mijn gedachten wat later wel goed leek.

Toen moest ik de unwarp doen van het wapen wat een heel gedoe was waardoor ik het later gevraagd had aan Xander dat heeft mee heel erg geholpen niet alleen mat de unwarp maar ook met de staf waardoor ik zelf de nog beter kon maken.

Als laats wat ik gedaan heb met de staf was dat ik er letterlijk een random texture op gegooid had.

Dat was omdat ik geen idee had wat ik er mee wou gaan doen.

Dat was mijn staf verder ben ik bezig geweest met het maken van het landscape wat er uit zag als een cirkel van bergen met daar in een gevaarlijk bos waar in het midden de staf zat. Verder was de weg geblokkeerd door een groot stuk rots. De licht inval was me niet zo goed gelukt want het was 23:56 en de skybox lukte me ook niet want de afbeelding die ik had deed het niet voor een of andere reden.

Als laatste ben ik bezig geweest met de codering waar ik niet heel erg goed in ben dus ik heb er niet veel over te vertellen. Het eerste wat ik had gedaan was een movement script gemaakt toen een first-person script wat niet helemaal goed is verder zuig ik echt met codering dus dat lukte niet helemaal