

# Meeting Mythe 10/05

## Aanwezig:

- Bjorn 'Emil' Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert
- Eva van Kessel
- Mila Verwer
- Sanne Kaat
- Miles Schalkwijk

## Afwezig:

### Notulist

- Bjorn 'Emil' Oudkerk

## Afspraken

Bob en Miles zijn gekozen als Lead Dev en Lead Artist.

Mythe gekozen is de toren van Babel

We willen een rogue-like game maken waar het speler's doel is om de top te bereiken tegen de tijd in, en als hij te laat is, stort the toren in.

Terwijl hij de toren beklimt moet hij vechten tegen wilde beesten, dieven en volgers van God. De toren kruimelt onder je voeten dus je kan alleen maar omhoog om de hemel te bereiken.

Opgeschreven waar we aan gaan werken het eerste week.

- Concept game
- Game design document op zondag
- Style-guide
- Mood boards

# **Meeting Mythe 11/05**

## **Aanwezig:**

- Bjorn 'Emil' Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert
- Eva van Kessel
- Mila Verwer
- Sanne Kaat
- Miles Schalkwijk
- 

## **Afwezig:**

## **Notulist**

- Eva van Kessel

## **Afspraken**

Afspraken gemaakt over mogelijke game aspects, artstyle en gameplay.

Samen naar verschillende games gekeken om te zien hoe de stijl werkt.

We willen een 3D environment met 2D speler en enemies.

# **Meeting Mythe 12/05**

#### **Aanwezig:**

- Bjorn 'Emil' Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert
- Eva van Kessel
- Mila Verwer
- Sanne Kaat
- Miles Schalkwijk
- 

#### **Afwezig:**

#### **Notulist**

- Eva van kessel

#### **Afspraken**

We hebben de schetsen besproken, over de style en perspectief. Voor de game gebruiken we een skelet manier van animeren waardoor we niet frame bij frame animatie hoeven te maken waardoor we veel sneller animaties kunnen uitpompnen met herbruikte models.

# Meeting Mythe 13/05

## Aanwezig:

- Bjorn 'Emil' Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert
- Mila Verwer
- Sanne Kaat

## Afwezig:

- Eva van Kessel(Persoonlijke afspraak)
- Mila Verwer(Verjaardag)
- Miles Schalkwijk (Hemelvaart)

## Notulist

- Eva van Kessel

## Afspraken

Over documentatie besproken, afspraken gemaakt over wanneer dat afkomt.  
Het game document vrijdag / zondag en het styleboard kan na de eerste sprint doordat het nog niet prioriteit is.

# Meeting Mythe 17/05

## Aanwezig:

- Bjorn 'Emil' Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert
- Eva van Kessel
- Mila Verwer
- Sanne Kaat
- Miles Schalkwijk
- 

## Afwezig:

- Miles Schalkwijk

## Notulist

- Eva van Kessel

## Afspraken

Doordat we focusen op het eerste level van onze game, worden de enemies neutraal. In de gekozen bijbelse stijl moeten we onderzoeken hoe beesten zoals ratten en skeletten er uitzagen in de vroegere art.

# Meeting Mythe 19/05

## Aanwezig:

- Mila Verwer
- Miles Schalkwijk
- Eva Kessel
- Sanne Kaat

## Afwezig:

Alle devs (vanwege andere les)

## Notulist

- Mila Verwer

## Afspraken

Artstyle main character besloten. Feedback gegeven op gemaakte schetsen.

# Meeting Mythe 20/05

## Aanwezig:

- Mila Verwer
- Miles Schalkwijk
- Eva Kessel
- Sanne Kaat
- Daan Kikkert
- Bob Hoogenboom

## Afwezig:

- Bjorn 'Emil' Oudkerk

## Notulist

- Eva van Kessel

## Afspraken

Afgesproken dat we vanavond om 8 uur bij elkaar komen om de powerpoint voor de sprint review van vrijdag.

Als Devs hebben we ook besloten op het gebruik van een Singleton voor Player actions. We gaan nog kijken naar state machines.

# **Meeting Mythe 21/05**

## **Aanwezig:**

- Mila Verwer
- Miles Schalkwijk
- Eva Kessel
- Sanne Kaat
- Daan Kikkert
- Bob Hoogenboom
- Bjorn Oudkerk

## **Afwezig:**

-

## **Notulist**

- Sanne Kaat

## **Afspraken**

Vandaag was de sprint review. De 2D Artists gaan een concrete Styleguide maken. We gaan concrete to-do's maken voor deze sprint en de devs gaan verder met het programmeren met de enemies en movement. Sanne maakt platforms om te testen.



# **Meeting Mythe 26/05**

## **Aanwezig:**

- Eva van Kessel
- Mila Verwer
- Sanne Kaat
- Miles Schalkwijk

## **Afwezig:**

Alle devs (vanwege andere les)

## **Notulist:**

Miles Schalkwijk

## **Afspraken:**

De artists hebben de styleguide besproken, we hebben afspraken gemaakt over het kleurgebruik binnen onze game, we gaan tests maken om afspraken te maken over de lijndikte van de sprites en we gaan advies zoeken over de software die we willen gebruiken voor het maken van sprites.

# Meeting 28/05

## Aanwezig:

- Eva van Kessel
- Miles Schalkwijk
- Sanne Kaat
- Mila Verwer
- Bjorn Oudkerk
- Bob Hoogenboom

## Afwezig:

- Daan Kikkert

## Notulist

- Mila Verwer

## Afspraken:

Miles maakt placeholder animaties voor de player character, er is een concrete taak verdeling gemaakt. En wij hebben besloten dat er voor donderdag een shipable product is.

# Meeting 31/05

## Aanwezig:

- Eva van Kessel
- Miles Schalkwijk
- Sanne Kaat
- Mila Verwer
- Bjorn Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert

## Afwezig:

### Notulist

- Sanne Kaat

## Afspraken:

We hebben afgesproken dat we donderdag een complete gameplay-loop met basis visuals en eventueel laten playtesten. De animators willen basis animaties af hebben en de 3D assets moeten een basis texture hebben.

# **Meeting 04/06**

## **Aanwezig:**

- Eva van Kessel
- Miles Schalkwijk
- Sanne Kaat
- Mila Verwer
- Bjorn Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert

## **Afwezig:**

## **Notulist**

Eva van Kessel

## **Afspraken:**

Vandaag was de sprint review. De afspraken van 31 lukten niet in verband met unity error. Daarnaast wouden de animatoren meer tijd besteden aan de animaties in de derde sprint. We hebben afgesproken dat we sowieso volgende sprint alle basic components afhebben voor de review zodat we in de fix sprint het nog kunnen verbeteren waar nodig is.

# **Meeting 07/06**

## **Aanwezig:**

- Eva van Kessel
- Miles Schalkwijk
- Sanne Kaat
- Mila Verwer
- Bjorn Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert

## **Afwezig:**

## **Notulist**

Eva van Kessel

## **Afspraken:**

Eva begint met de skeletal rigging, Miles en Mila gaan verder aan animaties, streven om het de eerste week af te krijgen.

# **Meeting 10/06**

## **Aanwezig:**

- Eva van Kessel
- Miles Schalkwijk
- Sanne Kaat
- Mila Verwer
- Bjorn Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert

## **Afwezig:**

## **Notulist**

Eva van Kessel

## **Afspraken:**

Eva zorgt dat ze voor donderdag 17de, de skeletal animaties afheeft.

# Meeting 14/06

## Aanwezig:

- Eva van Kessel
- Miles Schalkwijk
- Sanne Kaat
- Mila Verwer
- Bjorn Oudkerk
- Bob Hoogenboom

## Afwezig:

- Daan Kikkert

## Notulist

- Bob Hoogenboom

## Afspraken:

9:00:

-Ik en Bjorn hebben vooral besproken hoe verder met rotary movement in onze unity scene. Verder gewoon zelf doorgewerkt aan het project.

12:25:

-Bob maakt een kleine movement scene aan voor Movement Playtesting, we spreken af dat movement bij deze klaar is dus rotary movement word gescrapped.

## Development:

~attack function (Bob)

~Health system (Bob)

~Startscreen/UI (Bjorn)

~Enemie implementation (overleg Daan)

~materials and textures implementation

~animation character implementation (Bob)

~win/lose condition

~hourglass item (Bjorn)

## Art:

~Background 2.5D section (Tower texture)(Mila)

~ground 2.5D (Mila)

~medium Rock asset (2D section) 3D art

~gameover screen (Sanne)

~win screen (Miles)

~startscreen (Miles)

~4 UI buttons (Miles)

~skeleton finish (Eva)

### **Polish (everyone):**

~lighting

~rock falling particle (out of time)

~torch particle

**HOU JE TRELLO CARDS BIJ!**



# Meeting 18/06

## Aanwezig:

- Eva van Kessel
- Miles Schalkwijk
- Sanne Kaat
- Mila Verwer
- Bjorn Oudkerk
- Bob Hoogenboom
- Daan Kikkert

## Afwezig:

### Notulist

- Sanne Kaat

## Afspraken:

Vandaag was een sprint review. We hebben na de sprint review nog verdere feedback gekregen van Silvan. Aan de hand van die feedback hebben we in ieder geval een aantal dingen afgesproken die we in de laatste week nog willen hebben namelijk; een particle systeem voor de fakkels, een besluit maken wat voor een perspectief we in de camera willen en dat we met het lichtgebruik gaan spelen om de 2D en 3D assets meer geheel te laten lijken.