

Logboek

05/17/2021

Nodig voor Sprint 1:

Verleggen stad Blockout

First person camera en walking script

Pickup mechanic

Nurikabe:

Vraagt om wat spulletjes voordat het je voorbij laat,

Terwijl je voor die dingen zoekt krijg je een lijst met objectives.

05/18

We hebben een lijst gemaakt van mogelijke yokai's voor de game

Een verhaal voor de main character van het spel uitgebouwd

05/19

Nurikabe sculpt gemaakt.

Gebouwen gemaakt

Walking script

Een snelle manier van texturing gevonden

Unity HDRP scene met correcte lichting voor de omgeving die wij willen

05/20

Pickup script

Klaar met de map uitblocken

Heel github gefixed

05/21

Eerste presentatie gedaan.

Unity HDRP scene met correcte lichting voor de omgeving die wij willen gemaakt.

LogBoek week 2

05/24

Daily stand up wat moeten we doen en alles op een rijtje gezet wat er moest gebeuren deze week.

Gebouwen uit fukushima gemaakt en toegevoegd.

05/25

Niks gedaan bij devs kant artist verder gewerkt aan models.

Decals ontdekt en toegevoegd

05/26

High Defention render pipeline toegevoegd. En wat dingen in de map neergezet. Alle code samen voegen. Het introfilmpje in elkaar gezet met de voice lines en subtitles.

05/27

Alle github gefixt. Quinn en Bjorn probeerde de hele dag de github te fixen het probleem was dat we geen gitignore hadden.

Notitieboekje gemaakt en geanimeerd.

05/28

Hadden we geen review en hebben we nog dingen samengevoegd.

05/31

De map helemaal in elkaar gezet.

Meer gebouwen

Meer props

06/01

Meer props toegevoegd.

Collision en rigid body's op props.

06/02

Een collectie aan tileable textures gemaakt inclusief texture maskmaps.

06/03

De models in de map gestopt en alles op hun plek gezet.

Meer posters/decals kleine assets.

06/04

Sprint review gehad.

6/4/21

Nodig voor Spring 3:

Intro in het spel, mp4 speelt af in je scherm --> je word op de grond gegooit --> notitieblokje word naast je gegooit --> je staat op en begint met rondlopen

Notitieblokje: Achtergrond word donker, boekje asset die in je scherm slide met het animatietje dat het boekje open flapt.

Veel meer props, geen lege straat. En decals (scheuren in de weg, planten, posters?!!

Props die sensible zijn met fukushima! (kranten over de nucleaire reactor, tarp zeil die dingen afdekt,).

06/07

Github Problemen, Lijkt erop dat we dingen zijn kwijtgeraakt.

Werken van een ouwere back up.

06/08

Github gefixed, Dialoog script toegevoegd en Notebook

06/09

Brandon/Rozemarijn hebben een lijstje van props gemaakt waar ze aan gaan werken.

Aan props werken.

06/10

Meer props toegevoegd (Kratjes, Dumpsters)

06/11

Aan Kappa Script werken.

06/14

Meer Texture/Detail aan het level toevoegen.

06/15

Radio toegevoegd voor Ambience

06/16

Kappa Texturen en In de game doen.

06/17

Over props in de level verwerken, en laatste dingen polishen.

06/18

Sprint review gehad.