

10 Mei:

Wij hebben als groep (GA-GD) Besproken over het spel wat we gaan maken.

We hebben een concept bedacht en een spel als voorbeeld gebruikt genaamd (Mekorama)

We hadden meerdere concepten van games and manieren hoe we het spelen in het museum.

Concept is uiteindelijk dat we het heel simpel willen houden en er voor willen zorgen dat we steeds meer en meer kunnen implementeren.

Dit is wat geschreven voor concept ----->

We hadden 3 onderwerpen temaken met HITO STEYERL - Toekomst, Scale, Dissapear

We use = Dissapear en wellicht scale later.

12 Mei:

We hebben kennis gemaakt RV en hebben de concept uitgelegt aan hun, we hebben besproken wat we wouden in de museum willen hebben.

We hebben overlegt wat we gaan maken met de RV zodat hun wisten wat de bedoeling was en we hebben gekeken hoeveel ruimte we hebben voor alles.

We hebben al geboxt modelt en de character/levels gemaakt voor prototype 1.0

Moodbord/Styleguide gemaakt (Styleguide niet af)

Wij gaan nu alles noteren zoals Logboek,GameDocument,User interface

Buiten les tijd:

Nando heeft even alles uitgelegt aan Tatum van de planning, Tatum heeft trello gemaakt afgemaakt.

Tatum gaat beginnen aan de walk codes voor de character.

Buiten school tijd: Tatum heeft code geschreven - Walk - Turn world - Menu's

17 mei:

We zijn bij elkaar gaan zitten en beginnen praten over hoe en wat we vandaag gaan doen.

Jur: Levels maken

Kayle: Levels maken

Abigail: Props

Nando: Character

We zijn aan het werk van 9:00 tot 11:00 - Nando_Character - Kayle_Level - Jur_Level - Abigail_Assitlist
- Tatum level 1 making.

17 - 19 mei

Jur heeft level 1-2-3 gemaakt.

Tatum heeft code geschreven voor walk-turn world-UI

Nando heeft character process.

19 Mei:

We begonnen met presentatie maken.

Trello geupdate - Powerpoint gemaakt

Starting making prototype.

We hebben alles klaar gemaakt voor de presentatie, verder besproken wat we voor het volgende print willen doen.

Sprint 1 done: we zijn gaan kijken wat we de volgende sprint goed moeten hebben.

1: 1 concreet goed op 1 lijn liggende verhaal.

2: Art op dezelfde lijn

3: Codes die af waren genoteerd die niet af zijn.

24 Mei:

9:00 - 11:00 (Nando afwezig)

11:00

new concept/idee over de game.

Gepraat met docenten.

Werk verdeeld en begonnen.

Color panels die we hebben gekozen.

31 Mei:

We zijn begonnen met texture geven aan de map/character

Rigging van character.

(First level + character in unity working)

9 Juni:

Stand up gedaan.

Begonnen aan de to do's.

UI gemaakt.

Character weightpainting.

Maps verbeterd/Code

Props being made

Planning gemaakt van nu tot voor volgende week dinsdag.

14 Juni:

Standup gedaan

begonnen aan wat nodig was voor deze sprint

16 Juni:

Sprint review 3.

We moeten onze game zelf meer spelen en testen.

Level rotation moet beter.

Meer communicatie.

We gaan standup doen en bespreken wat er nu de TO DO's zijn.

Veranderingen die we besloten:

We gaan level 2 skippen en focussen op level 3 - Alles smooth maken en ervoor zorgen dat de levels werken.

Alles implementeren wat we hebben in de game.

We willen rotation - animation - Level goed maken zodat alles goed werkt.

Bord - Emission - Animations - GAMEART wat geïmplementeerd moet worden

We zijn de level 3 aan het play testen en aan het regelen dat we 1 level goed hebben voor gebruik.

LOG 16-06-2022

We hebben nu dat het level kan draaien, maar het speelt nog niet zo lekker. Dus onze focus gaan we stellen op de main mechanics (level draaien, character gravity, en lopen). Ook dat we mensen het meer laten gaan uittesten.

Verder hebben we het erover gehad dat level 2 wel goed is, maar level 3 is voor nu het beste om in de game te plaatsen. Wegens dat het een leuker en uitdagender level is en de pivot ervan zit al goed. Level 3 gaat dus onze main focus worden om te laten zien met de eindbeoordeling.

Het einde van het level moet duidelijker gemaakt worden. Dat het visueel beter zichtbaar is wat de bedoeling is van de game. Dat gaan we doen door middel van vlaggetjes of bordjes.

Log (21-06-2022)

We hebben ervoor gekozen om een soort draaiend portaal te hebben bij de finish, zodat het duidelijker is voor de player om te zien waar de player naartoe moet gaan.

We hebben ook gekozen voor een particle system voor de background met roze bladeren die naar beneden vallen. Dit doen we zodat het er niet te saai uit ziet en het wat meer levendig word.

We zitten er ook over na te denken om de val animatie er niet in de toen, wegens dat de player nu mee draait en het ziet er al goed uit zoals het is.

Log (23-06-2022)

We hebben besloten om de quit button eruit te laten, wegens dat mensen er misschien anders op zouden gaan drukken. Dat zou een probleem veroorzaken omdat de game dan weer helemaal opnieuw opgestart moet worden.

We hebben besloten om als team de gravity (het manier van vallen van de player) zo te houden, wegens dat we niet genoeg tijd hebben om dat op te lossen en we vinden het zelf niet heel slecht van hoe die valt.

Voor nu draait de player mee als het level draait, zelfs als de player iets buiten het level zweeft. Dat gaan we niet verbeteren dat dat niet het geval meer is, wegens dat we het voor nu wel prima vinden aanvoelen.