



---

# LOGBOEK WINGS OF THE NIGHT

---

Team 1



## Inhoud

<b>WEEK1- introductie</b>	2
Woensdag 6 mei	2
donderdag 7 mei	Error! Bookmark not defined.
vrijdag 8 mei	4
Zaterdag 9 mei	5
Zondag 10 mei	5
<b>WEEK2- uitwerking concept</b>	6
Maandag 11 mei	6
Dinsdag 12 mei	7
Woensdag 13 Mei	8
Donderdag 14 Mei	9
Vrijdag 15 Mei	10
Zaterdag 16 mei	11
Zondag 17 mei	11
<b>WEEK3-Feedback verwerken</b>	12
Maandag 18 mei	12
Dinsdag 19 mei	12
Woensdag 20 mei	13

## WEEK1- introductie

---

### *Woensdag 6 mei:*

We hebben samen besloten dat we één van deze drie mythes wouden.

1. Nachtkrapp
2. Banshee
3. Mothman

Uiteindelijk hebben we de nachtkrapp toegewezen gekregen.

Hier mee hebben we met de groep besproken wat voor game mechanics we in de game willen, hoe we het verhaal voor ons zien en wat het uiteindelijke doel wordt. Daarna zijn we overgegaan op het platform waar we dit op wouden bouwen. We willen als team heel erg focussen op gamedesign en echt een ervaring aan de speler geven. Daarom hebben wij als team besloten om het in vr te maken.

Het lastige hieraan is dat we vr sets nodig zullen hebben. Twee van de vijf hebben een vr set in het bezit. We hebben dus afgesproken dat we eens in de tijd de progress in vr laten zien.

Er is een trello bord aangemaakt en de Product back log is uitgelegd hoe het werkt. De artists zijn begonnen met concept art.

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

5 Uur: concept bedenken/uitwerken en bedenken wat we gaan doen met onze mythe. En het trello bord opzetten en uitleg gegeven over userstory's.

#### Margo:

5 Uur: Meegedaan aan het concept bedenken en uitwerken.

3 Uur: schetsen voor nachtkrapp, main character en handen voor documentatie

#### Saskia:

5 Uur: Helpen uitwerken van het concept. Verhalen erachter bedenken.

4 Uur: Concept schetsen van het environment en de nachtkrapp zelf

#### Tim:

1 Uur: Mythe gekozen.

4 Uur: Idea uitwerken en begonnen aan documentatie (GitHub, trello, design doc)

#### Mariska:

5 Uur: mythe uitkiezen en helpen met het concept

5 Uur: teken en schetsen van concept art

## *Donderdag 7 mei:*

Met de daily standup hebben we concept art en art voor game documentatie gedeeld met elkaar. Verder hebben we gewerkt aan de uitwerking van de gameplay en uitwerking van de game mechanics. Verder hebben we het ook nog gehad over het doel van de game. De naam is ook besproken maar daar is nog geen besluit over gemaakt. Dit gaan we natuurlijk allemaal verwerken in een gamedesigndocument. Van 3 tot 4 uur hadden wij gezamenlijk de userstory bijgewerkt

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

4 Uur - Concept verder uitwerken. Nog meer Userstory's geschreven. To do's voor deze sprint geschreven en begin gemaakt aan het gameconcept document.

#### Margo:

5 Uur - Concept verder uitwerken. Schetsen gemaakt voor de documentatie (handen en "Nachtkrapp"), Logo van de game gemaakt.

#### Saskia:

6 Uur - Concept art voor de nachtkrapp en geholpen met het concept verder uitwerken.

1 Uur - Moodboard maken

#### Tim:

4.5 Uur- Verder het idee uitgewerkt. Verder gewerkt aan design doc en de trello

#### Mariska:

4 Uur – vergaderen en concept verder uitwerken.

3 Uur – verder aan het maken van concept art.

1 Uur – modellen in Maya aan blocking>

0,5 Uur – werken aan administratie.

## Vrijdag 8 mei:

We hebben de daily standup gedaan en hadden daarna het trello bord aangepast. De developers hebben de artist uitgelegd hoe GitHub werkt en welke unity install ze moeten hebben. *Ook is het gamedesigndocument zo goed als afgemaakt.*

### Individuele taken:

#### Jamiro:

4 Uur: gewerkt aan gamedesigndocument.

#### Margo:

2 Uur: Schetsen van nacht Krapp afgemaakt.

#### Saskia:

1 Uur: Concept art afgemaakt.

4 Uur: Stenen modellen

2 Uur: Unwrappen

#### Tim:

4.5 Uur: verder gewerkt aan het gamedesign doc en onderzoek gedaan naar steamVR

#### Mariska:

1 Uur: concept art gemaakt.

4 Uur: modellen in Maya aan blocking.

## *Zaterdag 9 mei:*

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

2 Uur: aan het onderzoek document gewerkt.

#### Mariska:

Ziekenhuis afspraak

#### Tim:

1.5 Uur: Meer onderzoek gedaan naar steamVR met mogelijke movement opties

## *Zondag 10 mei:*

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

2 Uur: aan User Story WASD besturing script en onderzoek document.

#### Margo:

1,5 Uur: Stijlbord gemaakt.

#### Tim:

3.5 Uur: Movement voor VR gemaakt de speler kan nu rondlopen en ronddraaien

## WEEK2- uitwerking concept

---

### *Maandag 11 mei:*

We begonnen de dag met de daily standup en zoals gewoonlijk bespraken we wat we hadden gedaan en wat we gingen doen. De blocking is er vandaag in gezet. Ook hebben we besproken over het licht en we hadden de keuze uit de universal render pipeline (URP), de high definition pipeline en de standaard pipeline.

Wij hebben de urp gekozen omdat die betere performance heeft en betere kwaliteit is dan de standaard pipeline. En de high definition pipeline is te veel werk voor een klein team en waarschijnlijk is die ook te zwaar voor vr.

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

1 Uur: aan userstory WASD-besturing gewerkt

2 Uur: US speler kan objecten pakken. Dus gewerkt aan een sound handler voor vallende objecten.

#### Margo:

4 Uur: Models handen gemaakt

#### Saskia:

2 Uur: Rotsen Unwrappen

5 Uur: Rotsen Texturen

#### Tim:

1 Uur: het unity project in de urp gezet en alle packages die we waarschijnlijk nodig gaan hebben toegevoegd.

3 Uur: een kalibratie systeem gemaakt zodat de speler altijd dezelfde hoogte is en ervoor gezorgd dat de collider van de speler kleiner wordt als je bukt.

#### Mariska:

Ik was ziek geworden

2 Uur: overleggen

5,5 Uur: Modelen aan Blocking

2 Uur: blocking in Unity zetten

## *Dinsdag 12 mei:*

Vandaag was er een korte daily standup en daarna ging iedereen gewoon aan het werk, we weten allemaal wat we moeten doen dus iedereen gaat zelf door.

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

0.25 uur: US speler kan objecten pakken. Dus gewerkt aan een sound handler voor vallende objecten.

#### Margo:

4 Uur: Rig van handen gemaakt met weight paint.

#### Saskia:

2 Uur: Rotsen Unwrappen

3 Uur: Rotsen Texturen

1 Uur: Rots models aanpassen

#### Tim:

1 Uur: Een paar kleinen bug fixen en een aantal comfort opties voor de player.

1.5 Uur: onderzoek gedaan naar lightmaps.

1 Uur: Er voor gezorgd dat als de speler zijn of haar hoofd door een collider heen steekt er een aantal post processing effecten op de camera gezet worden zodat de speler doorheeft dat dit niet de bedoel is.

#### Mariska:

1 Uur: vergaderen

2 Uur: modellen aan eerste versie boom

1 Uur: werken aan administratie



## Woensdag 13 Mei:

Vandaag hebben we weer een daily stand up gehad. Jamiro's laptop staat op ontploffen en Mariska voelt zich niet zo lekker des al niet te min werkt iedereen hard door.

We hebben nog wat dingen besproken hoe het verhaal loopt. Ook hebben we met zijn alle de naam van de game besloten. De game heet nu Wings Of The Night.

Vandaag hebben we ook de beslissing genomen om nog een userstory aan de sprint toe te voegen terwijl het eind in zicht is. Dit is omdat een developer op het moment niet kan werken aangezien alles afgemaakt is wat gedaan kon worden. De artists hebben hun handen vol aan de originele userstories .

We hebben overlegd dat we deze userstory dus ook waarschijnlijk naar de volgende sprint mee moeten nemen. Het is van belang dat de developers zo ver mogelijk zien te komen met de nieuwe userstory omdat het toch wel een essentieel deel is die bij ons eerste shippable product past.

Ons originele plan was om één artist te laten werken aan de enemy, één aan het environment en één aan de handen van de speler. Maar aangezien de omgeving zo groot is hebben we besloten om dat niet te doen. We besloten om voor nu 2 artists op de omgeving te zetten. Zo hopen we dat de omgeving sneller af zou zijn. Hierdoor kan er in de volgende sprint gefocust worden op de enemy. Meerdere artist zouden dan kunnen helpen voor de animaties. Dit zullen er veel zijn aangezien we veel van plan zijn met de enemy. Voor deze sprint zullen we een place holder gebruiken zodat er wel een enemy in de game zit.

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

2 Uur: US speler wild een enemy die afleidbaar is. Dus ik ben bezig geweest met de raaf die reageert op geluid.

2 Uur: artist proberen te helpen met exporteren van bestanden.

#### Margo:

4 Uur: Handen rig afgemaakt en begonnen met modellen lijken.

#### Saskia:

2 Uur: Rotsen Unwrappen

2 Uur: Rotsen Texturen

2 Uur: Unity importeren en level bouwen

#### Tim:

3 Uur: de speler kan nu dingen oppakken en gooien.

#### Mariska:

1Uur: Daily standup

6 uur: modellen aan boom versie 2

## Donderdag 14 Mei:

Een daily standup gehad zoals elke dag kort besproken wat er af moet zijn voor vanavond en een extra meeting om 8 uur geplanned om onze resultaten te bespreken en laatste dingen in te leveren. Om 8 uur hebben we het er over gehad hoe het ging en iedereen elkaar geholpen met het inleveren van spullen en nog vragen beantwoord. Helaas is een ding niet af dat moet alleen nog getextured worden dat is de boom die in het midden komt te staan wij hebben alsnog dit model er ingestopt en ge flatcolored om toch die persoon der werk te laten tonen. We hebben besproken hoe dit kan gebeurd zijn en wat we hiertegen kunnen doen.

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

- 2 Uur: documentatie bijgewerkt waar nodig.
- 1 Uur: Aan Ai gewerkt van de vogel.
- 2 Uur: Bezig geweest met helpen van andere in het groepje.
- 2 Uur: Mergen van de branches.

#### Margo:

- 2 Uur: Handen aanpassen
- 2 Uur: Handen goed exporteren

#### Saskia:

- 1 Uur: Rotsen Texturen
- 3 Uur: Unity importeren en level bouwen
- 2 Uur: Documentatie
- 2 Uur: Nest modellen en texturen

#### Tim:

- 4 Uur: branches gemerged en de laatste paar dingen bij elkaar gezet zoals de nieuwe models van de handen.
- 1 Uur: Light map gebakken.

#### Mariska:

- Ik was naar het ziekenhuis
- 0,5 Uur: Daily standup
- 2 Uur: modellen aan boom en in unity werken
- 0,5 Uur: Administratie

### Vrijdag 15 Mei:

We hebben als groep weer de daily standup gedaan en daarna zijn wij begonnen aan onze sprint review.

Hier hebben we wat feedback gekregen over ons product en dit in ons opgenomen en besproken hoe we dat willen gaan aanpassen in de volgende sprint. Daarna hebben we nog een retrospectieve vergadering gedaan.

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

Dag bezig geweest met andere school dingen.

Tim:

1 Uur: Kleine aanpassingen gedaan voor de sprint review en een build gemaakt.

#### Saskia:

1 Uur – Unity terrain maken

1 Uur – Grond texture

#### Mariska:

4 Uur – texturen en unwrappen

## *Zaterdag 16 mei:*

### *Individuele taken:*

#### Tim:

1.5 Uur: Onderzoek gedaan naar puzzel design.

1 Uur: Onderzoek gedaan naar Game design en hoe je dingen aan de speler kan leren met in game events.

#### Jamiro:

2 Uur: onderzoek naar wat maakt een game leuk!

## *Zondag 17 mei:*

### *Individuele taken:*

#### Saskia:

2 Uur: Concept art vogel

#### Tim:

1 Uur: Gedeelte van de handen herschreven.

1.5 Uur: Meer onderzoek gedaan naar puzzel design.

1 Uur: Begonnen aan een pose based grab systeem.

## WEEK3-Feedback verwerken.

---

### *Maandag 18 mei:*

Daily standup gedaan en de Trello bijgewerkt en nieuwe user story's en nieuwe todo's gemaakt.

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

2 Uur: onderzoek naar angles en wiskunde en gezichtsveld.

1 Uur: geprogrammeerd.

1 Uur: Game Design les gevolgd voor ons project.

#### Tim:

1.5 Uur: code opgeschoond en veranderde hoe de speler dingen gooit

1 Uur: Game Design les gevolgd voor ons project.

#### Saskia:

1 Uur: Concept art

5 Uur: vogel modellen

#### Mariska:

3 Uur: modellen aan lucifer doosje, wrap en stokje.

#### Margo:

3 uur: modellen hoofd lijken

### *Dinsdag 19 mei:*

Daily standup gedaan. Besproken nieuwe game design ideeën

### *Individuele taken:*

#### Jamiro:

Schoolopdrachten gedaan en verder niks aan project besteed vanwege verjaardag en visite.

#### Tim:

Lessen gevolgd tot 15:15

0.25 Uur: begonnen aan de lucifers

#### Saskia:

4 Uur: Vogel modellen

#### Mariska:

4 Uur: unwrappen en texturen van lucifer doosje, wrap en stokje

### Woensdag 20 mei:

Daily standup gehouden en verder gewerkt aan het project.

#### *Individuele taken:*

##### Jamiro:

2 Uur: onderzoek naar angles en wiskunde en gezichtsveld.

4 Uur: geprogrammeerd.

##### Tim:

1.5 Uur: onderzoek gedaan naar terrain en dingen getest in een ander project.

2 Uur: Verder gegaan aan de lucifers.

0.5 Uur: Hulp van docent met een wiskundig probleempje.

##### Saskia:

5 Uur: Vogel Unwrapped

##### Mariska:

(vroeg gestopt ivm van de trap gevallen)

2 Uur: unwrappen en texturen van lucifer doosje, wrap en stokje

##### Margo:

2 uur: sculpten hoofd

3 uur: sculpten romp

### Donderdag 21 mei:

#### *Individuele taken:*

##### Tim:

1.5 Uur: verdergegaan met de lucifers.

Ben daarna iets gaan doen met de familie.

##### Mariska:

Familiedagje

##### Jamiro:

2 Uur : doorgewerkt aan speler death

### Vrijdag 22 mei:

#### *Individuele taken:*

Saskia:

2 Uur: unwrappen vogel daarna naar familie

Tim:

1 Uur: lucifers kunnen nu aan.

1 Uur: Logboek aangepast (Opmaak en spelling).

2 Uur: aangepast hoe de lucifers aan gaan.

Mariska:

1,5 Uur: bezig met tutorials zoeken en kijken ivm probleem maya

0,5 Uur: bezig met administratie

*Zaterdag 23 mei:*

*Individuele taken:*

Tim:

1.5 Uur: Gewerkt aan containers (0 progress gemaakt want ik ben small brain)

Mariska:

Fysio verschoven van vrijdag naar zaterdag (ben niet verdergegaan)

Saskia:

Familie

Jamiro:

1 Uur: gewerkt aan speler death.

*Zondag 24 mei:*

*Individuele taken:*

Saskia

3 Uur: Vogel Texturen

Tim:

4 Uur: Verder gewerkt aan containers.

1 Uur: Paar klein fixes gedaan en code wat opgeschoont

Mariska:

1 Uur: Textures goed gezet en in Unity gezet

1 Uur: Administratie

1,5 Uur: Modellen backpack

Jamiro:

4: uur gewerkt aan de death.

*Maandag 25 mei:*

We hebben een daily Standup gehouden en overlegt hoe we de death animatie dingen willen. Dit is uiteindelijk geregeld.

*Individuele taken:*

Saskia:

1 Uur: Unwrappen

4 Uur: Texture

Tim:

4 Uur: Containers werken nu.

1 Uur: Code van de container opgeschoond en editor class gemaakt.

0.5 Uur: Begonnen aan level design

Mariska:

0,5 Uur: Fout met lucifers opgelost

2 Uur: Oefenen met effecten in Unity (is moeilijk)

Jamiro:

2 uur: finetune death

Margo:

5 uur: rig gemaakt voor nachtkrapp



## *Dinsdag 26 mei:*

We hebben een dailystand up gehouden. Er was niets bijzonders dus iedereen ging verder goed aan het werk

### *Individuele taken:*

#### Saskia:

1 Uur: Unwrappen

5 Uur: Texturen

#### Tim:

0.5 Uur: Art voor de lucifer erin gezet.

2 Uur: geprobeerd een particle te maken voor de lucifer.

1.5 Uur: bug fixes.

#### Mariska:

3 Uur: Test backpacks gemaakt en inspiratie opgezocht

#### Jamiro:

3 Uur: feedback van de death verwerkt en uitgewerkt.

#### Margo:

3 uur: weight paint

1 uur: rig aanpassen

## *Woensdag 27 mei:*

De dailystand up ging prima. We hebben besloten dat Margo en Saskia hun werk wisselen. Margo is de vogel gaan riggen en Saskia is het lijk gaan texturen.

### *Individuele taken:*

#### Saskia:

- Ik had geen stroom van 8 tot 14.30

0.5 Uur: Unity  
2 Uur: Texture

Jamiro

3 Uur: bug fixes

Mariska:

9 Uur: Modellen

Margo:

4 Uur: de rig was stuk, dus deze moest opnieuw worden gemaakt.

## Donderdag 28 mei:

Dailystand up was goed zoals normaal. Iedereen is lekker aan het werk. We hebben afgesproken dat we alles wat we af kunnen krijgen om 9 uur in unity hebben staan zodat de devs het level in elkaar kunnen zetten voor de presentatie van morgen.

*Individuele taken:*

Saskia:

1 Uur: Unwrappen  
2 Uur: Texture  
2 Uur: Unity  
1 Uur: Modellen

Mariska:

6 Uur: Unwrappen  
6 Uur: Texturen  
0,5 Uur: Administratie

Jamiro

10 Uur: death fixes en vogel ai verbeterd en aangepast.  
1 Uur: death screen voor restart.

Margo:

6 uur: rig weight paint en animatie walk cycle + poging tot exporteren.

## Vrijdag 29 mei:

Vandaag hadden we de sprint review. De review was erg positief en ze zeiden dat we zo door moeten gaan

*Individuele taken:*

Saskia:

1 Uur: Planten modellen

Zaterdag 30 mei:

*Individuele taken:*

Zondag 31 mei:

*Individuele taken:*

Maandag 1 Juni:

Dailystandup gedaan en retrospective vergadering.

*Individuele taken:*

Mariska:

3 Uur: Vuur effect in maya maken (verkeerd)

Dinsdag 2 Juni:

Dailystand up gedaan en besloten welke animaties we nodig hebben.

*Individuele taken:*

Saskia:

1 Uur onderzoek naar vogels voor animatie

Margo:

3 uur: aanpassen sculpt romp

Mariska:

4 Uur: vuur effect voor lucifers maken (verkeerd)

Jamiro:

2 Uur: scriptjes controleren verbeteren waar nodig

### Woensdag 3 Juni:

Dailystand up iedereen weet wat hij of zij moet doen dus niet veel verder overlegd

*Individuele taken:*

Saskia:

4 Uur: Animeren

1 Uur: Unity

Tim:

Ziek

Mariska:

2 Uur: Werken aan vuurtje in maya (verkeerd)

Jamiro:

2 Uur: scripts veranderen

### Donderdag 4 Juni:

Dailystand up

*Individuele taken:*

Saskia:

4 Uur: Animeren

Margo:

4 uur: Sculpten van handen en voeten

1 uur: sculpten oren

Tim:

Ziek

Mariska:

5 Uur: werken aan vuurtje maya (verkeerd)

## Vrijdag 4 Juni:

Dailystand up

*Individuele taken:*

Saskia:

1 Uur: Unity

Tim:

1 Uur: level Design

2 Uur: container

Margo:

6 uur: sculpt onderdelen toevoegen en mergen (armen en benen gesculpt en gemerged aan lichaam)

Mariska:

1 Uur: Documentatie ingevuld

3 Uur: Shader in unity

## Zaterdag 6 Juni:

*Individuele taken:*

## Zondag 7 Juni:

*Individuele taken:*

Mariska:

3 Uur: Idle animatie vogel

2 Uur: Shader in unity

Jamiro:

3 Uur: animaties

2 Uur: main menu

## Maandag 8 Juni:

Met de dailystand up hebben we over puzzels nagedacht die we in de game kunnen zetten. We hebben besloten om een deur met sleutels te maken. Maar aangezien de nachtkrapp kinderen ontvoerd wouden we onze creativiteit gebruiken en maakte we het slot een blokkendoos waar je de juiste blokken in moet doen.

### *Individuele taken:*

#### Saskia:

3 Uur: Texturen

1 Uur: Unity

#### Mariska:

3 Uur: modellen aan blokkendoos

1 Uur: texturen

1 Uur: Unity

#### Tim:

2 Uur: level in elkaar zetten

1 Uur: container

#### Jamiro:

2 uur: MainMenu

2 uur: code review

## Dinsdag 9 Juni:

Met de dailystand up hebben we besloten dat we nog een kleine mechanic wouden toevoegen. We besloten dat het ons een leuk idee lijkt om de vogel op een pressure plate te lokken met geluid zodat voor jou de deur open gaat.

### *Individuele taken:*

#### Saskia:

4 Uur: Scene bouwen

Daarna Renderen

#### Tim:

2 Uur: level in elkaar zetten

1.5 Uur: container

#### Jamiro:

3 uur: level design

Mariska:

4 Uur: Unity vuur

### Woensdag 10 Juni:

De dailystandup was gezellig. We hebben het final level design besloten. De developers kwamen met hun level idee en gaven ons een quiz over wat alles was. De artists hebben hun meningen gegeven en kwamen zo op nog wat leuke ideeën.

#### *Individuele taken:*

Saskia:

Renderen

Margo:

6 uur: Steen afgemaakt in Zbrush en lijken getextured

Tim:

0.5 Uur: container

Mariska:

3 Uur: Unity vuur

4 Uur: sheets/renderen

Jamiro:

4 Uur: blokkendoos

### Donderdag 11 Juni:

Dailystand up ging over alles afmaken en over het inleveren daarvan

#### *Individuele taken:*

Saskia:

Renderen

Tim:

8 Uur: laatste level design dingen af gemaakt

Mariska:

Margo:

4uur: renderen van werk

2 Uur: maken van sheets

1 Uur: lijk simpele rig maken en exporteren

Jamiro:

10 uur: alles er in zetten hier en daar fixes.