

Asset Planning

Project Agile Game Production (Mythe) 2020

Mediacollege Amsterdam, GA2B/GD2B

Team XII (Team 12)

- Ayla Dawson (25541)
- Massi Houchi (23409)
- Pelle Meijer (26583)
- Tessa Brughuis (26534)
- Wayne Hofstra (29980)

11 juni 2020

Inhoudsopgave

Sprint 1	3
Armen	3
Bomen	3
Vine Attack	3
Terrein	3
Struiken	3
Sprint 2	4
Armen	4
Cutscenes	4
Sprint 3	5
Omgeving Rotsen	5
Enemy: Demon	5
Pillaren	5
Titel en pauze scherm	5
Mana UI	5

Sprint 1

Armen

De armen moeten gerigged, getextured en geanimeerd zijn. Ook hebben de armen een lier vast die kan worden afgespeeld. Dit was een asset dat door Tessa gedaan werd.

Deze animaties houden in: Slaan, Lier afspelen, een Idle-staat.

Deze asset wilden we in sprint één afhebben en 14 mei 2020 opgeleverd zijn. Naarmate er problemen waren met de files door een gecrashte computer hebben we deze verschoven naar sprint twee.

Bomen

We wilden een paar variaties op bomen hebben die we in een veld konden plaatsen. De taak werd opgepakt door Ayla. De bomen waren redelijk snel af en getextured. Ze konden snel opgeleverd worden. We wilden ze voor 13 mei in Unity hebben maar ze stonden al in Unity op 10 mei.

Vine Attack

We wilden een vine die je kon gebruiken om enemies aan te vallen. Ayla zorgde voor deze asset. Deze wilden we geanimeerd hebben dat de vine een twist maakt. De vine wilden we in sprint één af hebben dit is niet gelukt naarmate ziek zijn teamlid en is verschoven naar sprint twee.

Terrein

We wilden een terrein hebben waar je op kon lopen voor de bovenwereld. Massi was verantwoordelijk voor deze asset. Deze moest gemaakt en getextured zijn. Deze was af in de eerste sprint, maar omdat het was gemaakt in Unity's High Definition Render Pipeline kon het nog niet geïmplementeerd worden. De prestaties van de game gingen hierdoor achteruit. Dit ging fout op het communicatie gedeelte.

Struiken

De struiken die gebruikt zouden worden in het tutorial level werden door Massi gemodeled. Deze heeft hij uiteindelijk niet in de master gezet, aangezien geen enkel teamlid wist hoe het zo efficient mogelijk geplaatst kon worden.

Health UI

Er moest Health UI komen. Tessa nam deze taak op zich. De health UI hebben we gebaseerd op een laurierkrans. Dit hebben we besloten omdat laurier bij Apollo hoort en Apollo Orpheus zijn eerste lier gaf volgens sommige versies van het verhaal. De health UI was begonnen en opgeleverd op 14 mei.

Sprint 2

Armen

De armen werden in sprint twee geïmplementeerd, maar er moest aardig wat opnieuw gedaan worden, om deze reden heeft het team besloten dat de armen zeker 28 mei af moesten zijn.

Het model van de armen en lier waren snel opnieuw gemaakt door Tessa. Ook was de rig snel gemaakt. Er waren al snel textures voor de lierp, de textures van de armen kwamen wat later. De animaties gaven wat problemen dus moesten de constraints opnieuw aangemaakt worden. Na de animaties te gemaakt hebben is er met het team overlegd dat er nog een animatie bijkomt, de ren animatie. Die was dezelfde dag nog gemaakt door Tessa.

Cutscenes

In sprint twee wilden we cutscenes (in de vorm van plaatjes) toevoegen aan het spel. De taak zou gaan naar Ayla, maar door de werkhoeveelheid besloten dit team dit te schrappen.

Terrein

Wij wilden bij de bovenwereld een mooi weilandje waar je doorheen kon lopen. Het terrein is 18 mei geïmplementeerd door Massi.

Hooibalen

Het team wilde hooibalen hebben voor het oefenen met vechten. Ayla heeft deze asset gemaakt. Deze wilden we 19 mei af hebben, deze is 18 mei afgekomen en 19 mei geïmplementeerd.

Enemy: Demon

We wilden in de onderwereld een enemy hebben om tegen te vechten. Deze moest gemodeld, getextured en gerigged worden voor de animaties. Dit werd door Ayla gedaan. Deze enemy wilden we in de tweede sprint implenteren, maar dit is niet gelukt.

Sprint 3

Omgeving Rotsen

Wij wilden dat het makkelijk was om snel meer levels te bouwen en makkelijk veranderingen konden toepassen. Dus besloten wij meerdere soorten rotsen te maken die de level designer makkelijk in de scene kan rondplaatsen. Deze waren gemaakt door Massi en zaten in Unity op 9 juni.

Enemy: Demon

De enemies zijn deze sprint afgerond door Ayla qua textures en animaties. Deze stonden in Unity op 10 juni.

Pillaren

Deze sprint wilden we ook oud Griekse pillaren in het spel hebben. Deze zijn door Tessa opgebouwd uit meerdere delen zodat je meerdere pillaren kan bouwen. 5 juni stonden ze in Unity.

Titel en pauze scherm

We wilden deze sprint een titel en pauze scherm implementeren. Deze zijn visueel door Tessa gecreëerd. Ze begon hiermee op 6 juni en was klaar op 9 juni, het team wou wat extra buttons erbij doen en die waren gemaakt op 10 juni.

Mana UI

We wilden deze sprint ook een mana UI hebben om te laten zien hoeveel mana je hebt en gebruikt. Tessa was hieraan begonnen op 10 juni en heeft het afgemaakt op 11 juni.



Mana UI

in lijst [Done Sprint 3](#) 

LEDEN

LABELS



Art / Animatie



Omschrijving

Voeg een meer gedetailleerde beschrijving toe...



Aangepaste velden

 GROOTTE

 USER STORY

Small

11



Checklist

Verberg voltooide items

Verwijderen

100%



schetsen



Mockup



Assets



In-unity

Een item toevoegen