

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy (6/7)

Recap

Jordan: 1st Person controls, post processing effect

Job: Trello & Github aangemaakt

Iedereen: Brainstormen & onderzoek doen naar de Mythe van Dracula

Rolverdeling

Job – Team Leader / Developer / Documentatie

Jordan – Lead Developer

Stella – Story Writer / Developer / Level Design

Storm – Lead Artist / Modeling

Merel – Story Writer / Artist / Level Design

Jordy – Artist / Prop Design

Ali – Artist

Brainstormen

- Realistische stijl
- Kasteel setting
- Randomized Rooms
- Pickup System (Als in daadwerkelijk iets oppakken (Geen Inventory!!!))
- Inventory (Kunt een candleholder vasthouden en weer terughalen)
- Stealth / Crouch / Sprint / Walking movements
- Danger System (Allarmeerd de enemy wanneer je bijvoorbeeld te veel lawaai maakt)
- Storyline

Vandaag

- Bedenken van de Storyline
- Stijl / Moodbord & Onepage (Artist)
- Fixing and improving bugs (Developer)

Doel Sprint 1 (Deadline 15-5-2020)

Volledige controle hebben over de movement (smooth movement) Het hebben van een Enemy en alvast een room voor testing.

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy (6/7)

Recap

Job: Documenteren, UnityVersie downloaden + Project opstarten.

Jordan: Alle basic controls afgemaakt + post processing effects.

Stella: research naar Dracula, Storywriting voor de game, Gamedesign document bijna af.

Storm: Styleboard af, Dracula geschetst, gewerkt aan het modellen.

Merel: moodboard afgemaakt, Dracula geschetst.

Jordy: One page begin gemaakt, begonnen aan schetsen van kamers.

Brainstormen

- Controls in een brief (starting room die van alles uitlegt)
- Noise meter
- Stamina bar?
- 2 puzzle rooms per floor
- Gamenaam: Dracula's Castle
- Teamnaam: ???

Vandaag

Job: Code Review, documentatie, beginnen aan een pickup system

Jordan: Code Review, Gaat aan de enemy AI werken

Stella: Code Review, leveldesign, zoeken naar sound files

Storm: Verder aan Dracula's model

Merel: Reference sheet afmaken, stella helpen met de storywriting

Jordy: Verder werken / de taken afmaken die in de Recap staan.

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: Documentatie, Werke naan Pickup system, Code Review

Jordan: Enemy AI, Post processing effects verbeterd, Code Review

Stella: Soundeffects zoeken, Inspiratie zoeken voor Storyline, Code Review

Storm: Verder gewerkt aan Dracula's model

Merel: Gewerkt aan storyline, front-face view van dracula gemaakt

Jordy: Room sketches, veel reference materialen opgeslagen, research naar horror games gedaan.

Ali: Eerste dag aanwezig

Brainstormen

- Wat voor geluiden zijn nodig..?
- Voetstappen
- Ambient noises
- Breken van een box

Vandaag

Job: Code Review, documentatie, beginnen aan een pickup system

Jordan: Verder werken aan enemy AI (Patrol mode)

Stella: Werken aan de storyline, zoeken van soundeffects, leveldesign?

Storm: Verder aan Dracula's model (kleding en hoofd)

Merel: Reference sheet afmaken.

Jordy: Werken aan props. (tafel varianten en een box)

Ali: Werken aan de props. (physics van kleding & tafel)

Aanwezigheid

Job, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali **(6/7)**

Recap

Job: Documentatie, Verder aan Pickup systeem

Jordan: Enemy AI (heeft een FOV, kan de player detecten, heeft een patrol)

Stella: Sound effects gevonden, bezig geweest met de Storyline

Storm: Verder met dracula's model (Hoofd), gaf taak van dracula's kleding aan Ali

Merel: werken aan reference sheet, met Stella aan Storyline werken

Jordy: Props gemodelled

Ali: Tafel gemaakt met tafelkleed (nog wat verandering nodig)

Brainstormen

- nvt.

Vandaag

Job: Pickup system afmaken

Jordan: Verder met de kaars en enemy. Verder nog sound detection in het spel.

Stella: Verder werken aan de storyline

Storm: Verder met dracula's model

Merel: Finishen van de reference sheet

Jordy: (ziek)

Ali: Tafelkleed fixen, verder met de props + zBrush downloaden voor dracula's kleding

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Merel, Jordy, Ali **(6/7)**

Recap

Job: Pickup system afgemaakt, Documentatie

Jordan: De enemy ziet je sneller als je in licht staat, torch system afgemaakt

Stella: Storyline writing

Storm: Gewerkt aan dracula's model

Merel: Reference sheet afgemaakt

Jordy: [Was ziek]

Ali: Gewerkt aan props, zBrush leren voor dracula's kleding

Brainstormen

- Verstoppen in kisten & Kasten?
- Werken aan wat we nu hebben voor de 1^e sprint (Dus nog geen nieuwe features)

Speciale Dingen

- Voorbereiden gesprek met de docenten

Vandaag

Job: Pickup > Throwing system maken, Documentatie

Jordan: Enemy AI afmaken

Stella: Verzamelen van meer soundeffects, werken aan storyline.

Storm: Dracula afmaken

Merel: Werken aan schetsen voor het startscherm, hulp bieden bij taken van artists

Jordy: Meer props maken

Ali: Props voor lichten maken

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Ali **(6/7)**

Recap

Job: Pickup > Throwing system werkt, Documentatie

Jordan: Layout gemaakt voor kamer, win/lose condition gemaakt, Kleine death-animation gemaakt, maken dat boxes kunnen breken, Aan de AI van dracula gewerkt

Stella: Alle soundeffects verzameld met succes

Storm: Heeft dracula bijna af kunnen maken. (puntjes op de I zetten)

Merel: schetsen gemaakt voor de brieven & startscherm

Jordy: Aan props gewerkt en meer reference materials opgeslagen

Ali: Klerenkast gemaakt.

Brainstormen

- Wat willen we morgen allemaal laten zien tijdens de Sprint-Review?

Vandaag

Job: Documentatie, Userstories, Mergen in unity

Jordan: Verder aan de map, zo veel mogelijk content maken voor het einde van de sprint.

Stella: Alle verzamelde dingen versturen naar het team voor implementatie.

Storm: Dracula's model afmaken

Merel: Werken aan een control sheet (in de vorm van een brief), en werken aan de brieven

Jordy: Texturen van props

Ali: Verder met de props (texturen en opsturen)

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: Documentatie, Gewerkt aan het mergen tussen branches, Userstories gemaakt

Jordan: Candle aangepast zodat je er briefjes mee kunt zien, playability testen, soundeffects & muziek toevoegen, Usertest gedaan, quality settings, veel optimalisatie

Stella: Soundeffects verstuurt, Gamedesign document geüpdate, intro geschreven voor Storyline

Storm: Dracula afgemaakt en verstuurt, boek gemodelled en nagedacht over volgende sprint

Merel: Control sheet gemaakt, Meer geschetst voor front-art

Jordy: Gewerkt aan modellen

Ali: Box gemodelled, Een grote gate gemaakt

Brainstormen

- Random room generation
- Puzzels
- Startscherm

Speciale Dingen

- Vandaag het einde van de eerste Sprint
- Resultaat presenteren
- Usertest gedaan
- Demo is af
- Praten over feedback presentatie en sprint 2

Vandaag

Job: Presenteren, Brainstormen & Een begin maken aan taken in sprint 2

Jordan: Presenteren, Brainstormen & Een begin maken aan taken in sprint 2

Stella: Presenteren, Brainstormen & Een begin maken aan taken in sprint 2

Storm: Presenteren, Brainstormen & Een begin maken aan taken in sprint 2

Merel: Presenteren, Brainstormen & Een begin maken aan taken in sprint 2

Jordy: Presenteren, Brainstormen & Een begin maken aan taken in sprint 2

Ali: Presenteren, Brainstormen & Een begin maken aan taken in sprint 2

Maandag 18-5-2020

Aanwezigheid

Job, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali **(6/7)**

Recap

Job: Gewerkt aan documentatie, kijken wat we kunnen doen deze periode

Jordan: nvt

Stella: Gewerkt aan de story.

Storm: Schetsen gemaakt

Merel: Schetsen gemaakt, veel laten playtesten.

Jordy: Schetsen gemaakt

Ali: getextured

Speciale Dingen

- Uit de playtests kwam veel feedback, voornamelijk dat ze allemaal wel schrokken. Wij kunnen dus concluderen dat we de goede kant opgaan bij het maken van een horror game.

Vandaag

Job: Kijken naar volgende taken die we kunnen uitvoeren [Dev kant]

Jordan: Kijken naar volgende taken die we kunnen uitvoeren [Dev kant]

Stella: Kijken naar volgende taken die we kunnen uitvoeren [Dev kant]

Storm: verder werken aan schetsen voor kamer layouts

Merel: verder werken aan schetsen voor kamer layouts

Jordy: verder werken aan schetsen voor kamer layouts

Ali: Verder met texturen

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: Taken besproken en verdeeld onder de Devs, beginnen met onderzoek doen naar 'knoflook' mechanic.

Jordan: Taken besproken en verdeeld onder de Devs, random room generation toegevoegd, gewerkt aan de kamers zelf.

Stella: Taken besproken en verdeeld onder de Devs, Tafel en Boek in de game gezet, playtests afgenomen, Gewerkt aan story pages [3 nieuwe pagina's].

Storm: Gewerkt aan de kamer schetsen en het boek.

Merel: Verder gewerkt in zBrush.

Jordy: Reference voor de main menu opgezocht & gewerkt aan UI.

Ali: Theorie leren en getextured.

Brainstormen

- Dozen vallen te snel bij aanraking?
- Game op pauze als je een page leest.
- Knoflook systeem laten vallen, nu chandelier systeem.

Problemen

- als er geen pickup was was er geen geluid,
- Dracula's speed (gefixt) + angular speed, acceleration speed
- Problemen met de positie van deuren tijdens randomizen.

Vandaag

Job: Knoflook mechanic gedropt, werken aan een chandelier mechanic. De chandelier moet vallen als je aan een touw trekt en dracula moet hierdoor worden gestunt.

Jordan: Aanpassingen maken aan random room generation, meer soundeffects toevoegen.

Stella: Mass verhogen van een aantal objecten. Modellen implementen in game.

Storm: Meer schetsen, main hall afmaken.

Merel: verder werken in zBrush, meer papiertjes maken voor de tekst van de story.

Jordy: meer reference verzamelen en wat schetsen.

Ali: modellen van objecten, main hall in elkaar zetten.

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella?, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: gewerkt aan documentatie, onderzoek doen naar chandelier system.

Jordan: Aanpassingen gemaakt aan random room generation, een attack gemaakt voor dracula. Dracula wordt wat slomer als hij tegen iets aanstoot. Bug gefixt waardoor je meerdere objecten kon oppakken tegelijk

Stella: [Heeft een afspraak]

Storm: Kamers geschetst, pilaar gemodelled.

Merel: bezig met zBrush aan dracula, handen, voeten en hoofd.

Jordy: gewerkt aan de main menu

Ali: Leren om met 'Baker' te werken.

Vandaag

Job: Onderzoek doen naar rope physics voor chandelier systeem.

Jordan: werken met probuilder om de kamers in unity te zetten.

Stella: [Heeft een afspraak]

Storm: Meer models maken, boekenkast, deur, pilaar texturen.

Merel: verder in zBrush aan dracula

Jordy: vandaag uitwerken / afmaken van main menu

Ali: meer texturen.

Aanwezigheid

Job, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (6/7)

Recap

Job: onderzoek gedaan naar rope physics.

Jordan: kamers in elkaar gezet, deur physics gemaakt, room generation goed gepolished.

Stella: soundeffects gevonden, gewerkt aan het verhaal.

Storm: geschetst en verder gemodelled.

Merel: bezig geweest met zBrush aan de papieren.

Jordy: UI gedeelte van main menu proberen af te werken, meeste af.

Ali: chandelier maken, texture werk gedaan.

Problemen

- Merel heeft wat kritiek gekregen over het werken in zBrush.

Vandaag

Job: werken aan physics (rope en chandelier)

Jordan: deuren toevoegen aan elke gang, en puzzel kamers maken.

Stella: pages implementen in de game. game pauseert als je leest.

Storm: Moddels afmaken, kamerschetsen maken.

Merel: papieren opsturen. verder werken in zBrush.

Jordy: verder werken aan UI naarmate de feedback ervan, dan texturen.

Ali: verder met de chandelier, begin maken met modellen main room.

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy (6/7)

Recap

Job: Gewerkt aan rope physics

Jordan: Deuren geplaatst, aanpassingen gemaakt voor physics van de deuren.

Stella: Aan het verhaal gewerkt, gekeken naar de pages met Merel hoe ze worden geimplement in de game.

Storm: Pilaar, deur en boekenkast model afgemaakt.

Merel: Schets gemaakt voor startscherm, contact opgenomen met Voice Actors.

Jordy: Schetsen gemaakt van props waar hij later aan gaat werken.

Ali: [nvt.]

Speciale Dingen

- Morgen tussentijds gesprek over de game en daarmee feedback.

Vandaag

Job: Verder werken aan de rope physics voor de chandelier

Jordan: Puzzel rooms implementeren

Stella: implementeren van pages in de game

Storm: boeken maken voor de boekenkast

Merel: werken aan Dracula, met stella wat dingen bespreken over de story.

Jordy: werken aan de UI

Ali: [nvt.]

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: Gewerkt aan de rope physics

Jordan: footstep sounds werkt nu.

Stella: aan pages gewerkt en de implementatie daarvan.

Storm: Verder gewerkt aan de modellen.

Merel: [Had een afspraak]

Jordy: Pause menu geschetst, main menu gerefined.

Ali: Chandelier afgemaakt.

Feedback

- Werken aan Userstories
- Aankleding van de game is nu de nr1 prioriteit
- De game zelf ziet er goed uit.

Problemen

- Merge problemen [snel kunnen oplossen]
- Soundeffects van deuren toevoegen zorgde voor een spam van geluid.
- Voice Actor inspraak was niet voldoende

Vandaag

Job: Samen met Stella de hele Trello opschonen.

Jordan: Andere audio vinden voor footsteps en dat juist implementen.

Stella: De hele Trello opschonen.

Storm: Verder werken aan modellen.

Merel: verder in zBrush en de main menu.

Jordy: Pause Menu uitwerken.

Ali: Textures voor muren en de grond maken.

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy (6/7)

Recap

Job: Gewerkt met Stella aan de Trello, gewerkt aan documentatie

Jordan: Voetstapgeluiden toegevoegd, Dracula kan nu deuren kapot slaan, de game wat aangekleed, de speler kan nu niet meer makkelijk weg sneaken van Dracula.

Stella: Gewerkt met Job aan de Trello, de verhaallijn afgerond.

Storm: Verder gewerkt aan modellen, standbeeld voor astronomy kamer gemaakt.

Merel: Painting voor de main menu gemaakt, en gewerkt aan storyline.

Jordy: Pause menu uitgewerkt, nog niet helemaal af.

Ali: [nvt.]

Problemen

- Kleine problemen aan de AI van Dracula, is inmiddels opgelost.

Speciale Dingen

- Morgen Sprint Review!

- Presentatie maken

- Alle modellen opsturen en die in de game zetten

- Alle documenten up-to-date

Vandaag

Job: Documentatie afwerken zodat alles gereed is voor de presentatie

Jordan: De game helemaal aankleden.

Stella: Presentatie maken voor de sprint review.

Storm: Moddelen.

Merel: in zBrush werken, werken met Voice Actors

Jordy: Verder werken aan de Pause Menu.

Ali: [nvt.]

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: Documentatie Afgerond.

Jordan: De hele game aangekleed zover het kon

Stella: Presentatie gemaakt

Storm: standbeeld afgemaakt voor de sterrenkamer, begonnen aan de main hall

Merel: gewerkt met Voice Actors. Verder gewerkt aan de background van main menu

Jordy: aantal dingen gere-modeled / textured door storing

Ali: Floor en Wall textures gemaakt en gestuurt, alles geëxport

Problemen

- Jordy's substance crashte waardoor een aantal dingen opnieuw moesten gemaakt.

Feedback

- Meer lichtbronnen toevoegen.
- wat meer werk verrichten aan userstories. [userstory 11 specifiek]
- Artists stoppen heel veel tijd in dingen die je niet ziet in de game.
- werken aan animaties.
- enthousiast, nog steeds een shippable product.
- ze zien de groei van sprint 1 naar sprint 2.
- meer denken vanuit de speler.

Vandaag

Job: Kijken naar taken voor laatste sprint

Jordan: Kijken naar taken voor laatste sprint

Stella: Kijken naar taken voor laatste sprint

Storm: Kijken naar taken voor laatste sprint

Merel: Kijken naar taken voor laatste sprint

Jordy: Kijken naar taken voor laatste sprint

Ali: Kijken naar taken voor laatste sprint

Aanwezigheid

Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy (5/7)

Recap

Job: nvt, aangegeven vooraf

Jordan: Nieuw idee bedacht voor puzzels met weight buttons

Stella: Gewerkt aan Game Design Document

Storm: gewerkt aan de main hall

Merel: playtests uitgevoerd

Jordy: gewerkt aan menu's

Ali: nvt, aangegeven vooraf

Vandaag

Job: verder werken aan Rope Physics

Jordan:

Stella: Gewerkt aan Trello

Storm: verder met de main hall

Merel: Dracula afwerken in zBrush

Jordy: verder met props

Ali: nvt,

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Jordy, Ali (6/7)

Recap

Job: Verder gewerkt aan de rope physics voor chandelier mechanic

Jordan: veel geïmplementeert en bug fixes gedaan, items kunnen nu rotaten

Stella: Gewerkt met merel voor de Voice Lines

Storm: Verder gewerkt aan de main hall

Merel: nvt, rijles

Jordy: props gemaakt (Dracula's Coffin)

Ali: First person animaties gemaakt

Problemen

- item rotation was moeilijk, omdat het item op zijn eigen 'forward' ging draaien met een transform.rotate. nu draait het op de forward van de speler en is het opgelost.

Vandaag

Job: Verder werken aan rope physics

Jordan: puzzle kamers maken

Stella: onderzoek doen naar lightbaken in unity

Storm: verder werken aan de main hall, dracula riggen

Merel: nvt.

Jordy: met andere props beginnen

Ali: Deuren maken

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Ali (6/7)

Recap

Job: Documentatie bijgewerkt

Jordan: Doolhof gemaakt, maken zodat dracula de weg weet in de doolhof

Stella: gekeken naar lightbaking in unity, verder in gesprek gaan met berend over vorige sprint beoordeling.

Storm: verder gewerkt met modellen main hall, begonnen met unwrappen

Merel: nvt, gisteren een afspraak

Jordy: gewerkt aan props

Ali: bezig geweest met animations

Problemen

- Face vergeten te verwijderen van de mesh van de maze dat heel raar deed, nu opgelost.
- Als je een key gooide vloog het door alles heen.

Vandaag

Job: De trello aanpassen met Stela

Jordan: Kamers maken

Stella: De trello aanpassen met Job

Storm: Verder met unwrappen main hall

Merel: Front art afmaken

Jordy: Verder werken aan props

Ali: Proberen animations af te maken

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel (5/7)

Recap

Job: Trello aangepast, feedback die we hebben gekregen er in verwerkt

Jordan: Veel bugs gefixt, de lockdoor werkt nu beter, heel veel zitten testen

Stella: Trello aangepast, feedback die we hebben gekregen er in verwerkt

Storm: main hall ge-unwrapped

Merel: de front art bijna afgemaakt

Jordy: Verder gewerkt aan props, button gemaakt voor puzzle rooms

Ali: nvt.

Problemen

- Merge problemen onder de devs

Vandaag

Job: Het afmaken van de Rope Physics / Chandelier mechanic

Jordan: Puzzle rooms afmaken

Stella: lichten in de kamers plaatsen

Storm: main hall texturen

Merel: dracula aanpassen en afmaken, werken aan modellen

Jordy: verder werken aan props

Ali: nvt.

Aanwezigheid

Job, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali **(6/7)**

Recap

Job: Afmaken van de rope physics.

Jordan: Main hall en puzzle rooms geadd, Dracula bug fixes gedaan

Stella: gewerkt aan de belichting in het level

Storm: begonnen met dracula texturen

Merel: verder gewerkt aan modellen

Jordy: UI afgemaakt. Layout van main menu gestuurd

Ali: normale deur afgemaakt en gestuurd

Vandaag

Job: Mechanic polishen

Jordan: Main menu en opties maken

Stella: verder belichten in het level

Storm: beginnen met dracula riggen

Merel: verder werken aan modellen

Jordy: Polishen

Ali: Meer props maken en kaarsenhouders modellen

Aanwezigheid

Job, Jordan, Storm, Merel, Jordy, Ali **(6/7)**

Recap

Job: Chandelier mechanic gepolished

Jordan: bug fixes, breakable door toegevoegd

Stella: nvt.

Storm: Dracula gerigged en begonnen met animeren

Merel: verder gemodelled

Jordy: main menu assets aangepast

Ali: props gemaakt

Problemen

- de navmesh agent gaat soms in de lucht terwijl dracula op de grond is

Vandaag

Job: Trello Updaten, Documentatie bijhouden

Jordan: Fire animation maken, menu's toevoegen

Stella: nvt.

Storm: verder met animeren van dracula

Merel: verder met modelleren

Jordy: Help verlenen aan andere artists

Ali: animaties exporten in unity

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: Mechanic gepolished en alles geupdate

Jordan: intro cutscene gemaakt, bug fixes, main hall tutorial room gemaakt

Stella: laptop kapot gegaan, niet veel kunnen doen

Storm: loop animatie van dracula afgemaakt

Merel: gemodelled

Jordy: hulp verleend aan andere artists

Ali: bezig geweest met exporten en maken van props

Problemen

- Dracula spawnde af en toe op het plafond
- Mouse inputs doen raar bij restart

Vandaag

Job: mechanics mergen naar final build

Jordan: game polishen voor laatste sprint, mergen naar final build.

Stella: werken aan belichting

Storm: ren animatie maken voor dracula

Merel: verder werken aan modellen

Jordy: sheets maken van alle art

Ali: exports fixen

Vrijdag 12-6-2020

Aanwezigheid

Job, Jordan, Stella, Storm, Merel, Jordy, Ali (7/7)

Recap

Job: Trello bijgehouden, deel van main menu er in gezet, documentatie afgerond.

Jordan: Alles implementen, settings menu gemaakt, Credits gemaakt, bug fixes, arm van de speler toegevoegd. Physics toegevoegd aan de kaarsen. Animaties toevoegen.

Stella: Game Design Document en Presentatie gemaakt

Storm: Sleutel gemaakt, dracula getextured, animaties afgemaakt

Merel: Schetsen voor het game design document gemaakt, playtesten

Jordy: Sheets gemaakt van art

Ali: hand animatie geëxport.

Vandaag

- LAATSTE SPRINT PRESENTATIE