Donderdag 7-5-2020

**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.

Vrijdag 8-5-2020

**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 moddelen.

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.

Maandag 11-5-2020

**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)

Dinsdag 12-5-2020

**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 gemoddeled

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

Woensdag 13-5-2020

**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 1e 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

Donderdag 14-5-2020

**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 moddel 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)

Vrijdag 15-5-2020

**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 gemoddeled en nagedacht over volgende sprint

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

Jordy: Gewerkt aan moddels

Ali: Box gemoddeled, 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

Dinsdag 19-5-2020

**Aanwezigheid**

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

**Recap**

Job: Taken bespoken en verdeeld onder de Devs, beginnen met onderzoek doen naar ‘knoflook’ mechanic.

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

Stella: Taken bespoken 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. Moddels 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: moddelen van objecten, main hall in elkaar zetten.

Woensdag 20-5-2020

**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 gemoddeled.

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.

Maandag 25-5-2020

**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 gemoddeled.

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 moddelen main room.

Dinsdag 26-5-2020

**Aanwezigheid**

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

**Recap**

Job: Gewerkt aan rope physics

Jordan: Deuren geplaats, 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.]

Woensdag 27-5-2020

**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 moddels.

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 moddels.

Merel: verder in zBrush en de main menu.

Jordy: Pause Menu uitwerken.

Ali: Textures voor muren en de grond maken.

Donderdag 28-5-2020

**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 moddels, 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 moddels 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.]

Vrijdag 29-5-2020

**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-moddeled / 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

Dinsdag 2-6-2020

**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,

Woensdag 3-6-2020

**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

Donderdag 4-6-2020

**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 moddelen 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

Vrijdag 5-6-2020

**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 moddelen

Jordy: verder werken aan props

Ali: nvt.

Maandag 8-6-2020

**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 moddels

Jordy: UI afgemaakt. Layout van main menu gestuurt

Ali: normale deur afgemaakt en gestuurt

**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 moddels

Jordy: Polishen

Ali: Meer props maken en kaarsenhouder moddelen

Dinsdag 9-6-2020

**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 gemoddeled

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 moddelen

Jordy: Help verlenen aan andere artists

Ali: animaties exporten in unity

Woensdag 10-6-2020

**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: gemoddeled

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 moddelen

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