

<D&D>

(Dungeons and Docenten)

<Boas-Bas van der Veen>

<Celine Wildenburg>

<Reinier Boortman>

<Simone Verhoeven>

<Concept>

-2D, 3D

-**Skystones**, Overcooked, SpaceShooter

-Chess(knights), Animals, **Docenten***

-**Castle(Dungeon)**, Woods(Forest, Ocean), School

-Health, **Points**, Time

*Met consent van de volgende docenten:

Lance Krasniqi

Rene Balkenende

Yelena de Wit

Simon Schmidt

Perry Spee

Hyltsje Haltenburg

Frank van Vugt (pending)



Overzicht

De Elevator Pitch

Een board game waar je zo veel mogelijk vakken moet vullen met jouw speelstukken.

Thema / Setting / Genre*

Het is een fantasy board game met een dungeon theme.

Project Omschrijving (Samenvatting)

We zijn een team van 4, we werken in Unity om de game te maken. We gaan plugins gebruiken om de game nog makkelijk voor ons te maken qua development. Github is ook een ding dat we gaan gebruiken. Photoshop en foto's van docenten staan centraal.

Core Gameplay Mechanics (Samenvatting)

- Je legt de speelstukken neer op het bord met een bepaald aantal stekels op verschillende zijden om andere speelstukken te veroveren.
- Hoe meer speelstukken er op het bord staan met jouw kleur (blauw), hoe meer punten je hebt.
- Het spel is voorbij wanneer alle 9 vakken op het bord gevuld zijn, degene met het meeste punten wint dan.

Planning

Project Planning

- Tijd
 - 36 uur (week 2,3,4)
- Time Scale
 - Prototypen 12 uur. pp
 - Playtesten 6 uur. sm
 - Analyzing 1 uur. sm
 - Finalizen 17 uur. pp
 - Video maken 2 uur. (voor Reinier in Finalizen)
- In welke volgorde wordt de game gemaakt
 1. Grid
 2. Speelstukken
 3. Player/AI
 4. UI
 5. Menus

De Game

Projectomschrijving (Uitgebreid)

We zijn een groep van 4 Developers van jaar 2 op het Grafisch Lyceum Utrecht. We hebben al vaker groeps opdrachten gemaakt waarbij samenwerking en communicatie centraal stond bij het maken van de desbetreffende opdracht.

We werken in Unity versie 2020.2.6f1 in een 2 dimensionaal formaat, waarbij wij ingebouwde Unity plugins gebruiken, zoals TextMeshPro, etc. We gebruiken ook Photoshop om sprites te maken en bewerken, zoals de speelstukken.

We beginnen met het uitwerken van de regels, daarna het prototype in elkaar zetten. Daarmee gaan we zo snel mogelijk playtesten zodat we feedback kunnen binnenkrijgen. Deze feedback analyseren wij en verwerken we in het uiteindelijke product, om zo een optimale experience te kunnen bieden.

Core Gameplay Mechanics (Uitgebreid)

- Je legt de speelstukken neer op het bord met een bepaald aantal stekels op verschillende zijden om andere speelstukken te veroveren.

- Je klikt op een van jouw speelstukken die aan de linkerkant van het scherm staan, en daarna klik je op het vakje op het bord waar je hem wil neerleggen. Dan wordt dat stuk daar neer gelegd. Als een van de kanten met stekels een vijandelijk speelstuk raakt met minder stekels naar jouw stuk, dan wordt dat speelstuk van jouw en gaan de stekels aan die kant weg van beide speelstukken.
- Er wordt individueel gekeken voor een OnMouseDown functie wanneer je op een van jouw speelstukken buiten de grid klick. Wanneer je dat doet wordt dat speelstuk opgeslagen in een variabele in de game manager. Als je dan op een vak op het bord klikt wordt het speelstuk naar dat vak verplaatst.

Nadat het speelstuk is verplaatst kijkt het speelstuk naar alle vakken om zich heen en checkt of hij iemand kan raken of geraakt kan worden. Daarna update de kleur en de stekels van het net geplaatste stuk.

- Hoe meer speelstukken er op het bord staan met jouw kleur (blauw), hoe meer punten je hebt.

- De speler doet hier in principe niets.
- Er wordt gekeken naar het aantal stukken op het grid, en het aantal blauwe en rode stukken wordt opgeteld en weergegeven in de UI, wat ook wel je score is. Deze update wordt uitgevoerd na de checks en veranderingen van alle stekels.

- Het spel is voorbij wanneer alle 9 vakken op het bord gevuld zijn, degene met het meeste punten wint dan.

- De speler doet hier in principe niets.
- Het grid kijkt of alle 9 vakken gevuld zijn, en leest dan af hoeveel van welke kleur er zijn. Daarna geeft de game een eind scherm met het resultaat van de winnaar in de toepasselijke kleur.

Verhaal en Gameplay

Verhaal (Samenvatting)

Je bent een student, je zit opgesloten in een dungeon, en je moet ontsnappen van de dungeon. De dungeon wordt bewaakt door een evil dragon die sommige docenten heeft gebrainwashed.

Verhaal (Uitgebreid)

Het is maandagmorgen en je komt net aan bij de deur van het GLU. Je gaat naar je klaslokaal en vind daar een portaal. Je interesse gewekt besluit je door het portaal te stappen het avontuur in.

Aan de andere kant van het portaal was een dungeon. Je gaat naar binnen en vind daar een draak met een aantal van je docenten er omheen, die leken alsof ze gebrainwashed waren. Je wilde rennen, maar met één felle swoop van de draak word je aan de kant gesmeten, en nemen de docenten je dieper de dungeon in.

Daar kom je erachter dat de docenten bij de draak clones zijn van de docenten die al vastgebonden zitten. Samen met de docenten ontsnap je en maak je je weg terug door de dungeon naar de draak. Daar aangekomen ga je de strijd aan tegen de draak en zijn gekloonde docenten.

Gameplay (Samenvatting)

Je hebt een grid van 3x3. Degene met het meeste speelstukken van zijn kleur op het grid ,zodra die vol is, wint.

Gameplay (Uitgebreid)

Je zet speelstukken met stekels, in bepaalde richtingen, op het bord. Het is turn based dus na dat jij iets hebt neergezet mag de AI.

- Wanneer je speelstuk een ander speelstuk raakt wordt degene met de minste stekels, in de richting van de tegenstanders speelstuk, veroverd.
- Als een steen met minder stekels wordt geplaatst naast een steen die al op het bord staat, die meer stekels heeft, gebeurt er niks om een snake effect te voorkomen.

- **Assets**

- **2D**

- Sprites
 - Docenten foto's
 - Achtergrond
 - UI
 - Board

- **Geluid**

- Geluiden
 - Hit (veroverd speelstuk)
 - Speelstuk movement
 - Muziek
 - Gameover/Win geluid

- **Code**

- Speelstukken
 - Speelstuk
- Manager
 - Gamemanager
 - UIManager
 - GridManager
- AI
 - EnemyAI

Planning (Uitgebreid)

- Prototyping; 12 uur. pp

- Managers, de grid & game manager af. Woe 10 Mrt 16.00
- Begin AI, het begin van de AI is gemaakt en getest. Woe 10 Mrt 16.00
- Speelstukken, de speelstukken zijn gemaakt en getest. Woe 10 Mrt 16.00

- Playtesting; 6 uur. sm

- Eerste dag playtesting met familie, vrienden & klasgenoten.
Maandag 15 Mrt 12.00
- Laatste dag playtesting voor resultaten ontvangen en samenvatting maken.
En mensen laten playtesten in de middag die beide ochtenden niet konden.
Dinsdag 16 Mrt 15.00

- Analyzing; 1 uur. sm

- Alle resultaten bekeken en geanalyseerd. Din 16 Mrt 16:00

- Finalizen; 17 uur. pp

- Managers, de UI- & scene manager af. Woe 24 Mrt 16.00
- Spires & UI, sprites in de scene en Canvas gezet. Woe 24 Mrt 16:00
- Inleveren van het eindproduct. Woe 24 Mrt 16:00

- Gameplay video; 2 uur. Reinier (onderdeel van finalizen)

- Opname is af voor woensdag 24 maart 15:00 uur
- Video bewerken + renderen is af voor woensdag 24 maart 16:00 uur

- Polish; ...

- Als er tijd over is gaan we dingen polishen. Woe 24 Mrt 16:00