

<Boulder brawl>

<Milan Driece>



Overzicht

De Elevator Pitch

<Een 2D vecht spel waarmee je stenen inspawned en daarmee schade doet gebaseerd op rumble vr.>

Thema / Setting / Genre

- <Het Thema van de game is earth bending>
- <De game speelt zich af in een woestijn achtige setting>
- <De game is een 2D platform fighter die je met je vrienden kan spelen>

Project Omschrijving (Samenvatting):

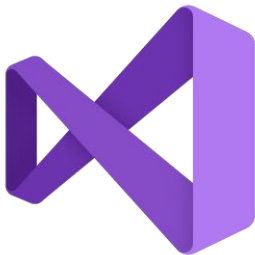
<Je speelt het met je controller met twee mensen en je wil je tegenstander verslaan dit doe je door middel van stenen die je met buttons kan inspawnen. En daarna kan je ze bijvoorbeeld naar de tegenstander schieten. >

Core Gameplay Mechanics Samenvatting

- <Spawn een steen in>
- <Sla iets voor je weg>
- <Spring omhoog>

Software

- <Ik ga aseprite maken voor de pixel art, ik ga unity gebruiken als game engine, ik ga visual studio gebruiken om in te programmeren en ik ga maya gebruiken voor 3D models>



AUTODESK
Maya

Planning

Project Planning

- Ik denk dat ik 2 weken nodig heb om een mooie prototype te maken.
- We hebben ongeveer 20 dagen om te werken aan dit project. Als je de pitch en design document weghaalt gaan er 2 dagen af plus ongeveer 2 dagen playtesten en 2 dagen bug fixen. Dan zijn er ongeveer 14 dagen dat ik echt aan development kan werken.
- Ik ga beginnen met het integreren van het new input system van Unity. Vervolgens ga ik de speler laten bewegen met wat animaties. Dan kijk ik naar het systeem om de stenen in te spawnen vanuit de grond. En ga ik de stenen forces geven als je hem slaat. Daarna ga ik beginnen aan health toevoegen en dood gaan. Als ik dat heb ga ik playtesten kijken hoe alles speelt en dan de feedback toepassen. Zodra ik feedback heb toegepast ga ik nieuwe stenen maken die weer nieuwe dynamics maken. En wat particles om het mooier te maken en screenshake vind ik ook wel toepasselijk voor dit spel. Vervolgens ga ik een menu maken en bug fixen. Daarna ga ik weer playtesten en bugfixen. Dan verwacht ik wel ongeveer klaar te zijn.



De Game

Project Omschrijving (Uitgebreid) aan de hand van de 8 Formal element of game design. (TIP: zie vorige lessensblok)

Spelers:

- Je moet dit spel met je controller spelen.
- En je speelt het met z'n tweeën

Doel:

- Het doel is om je tegenstander te verslaan
- Een sidequest kan zijn om alle moves te masteren en erg goed te worden

Procedures:

- De speler kan vanaf het begin alle moves al doen maar hij wordt naar mate dat die meer speelt steeds beter en mastered die alle moves.

Regels:

- Je mag niet buiten het speel veld spelen dan ga je dood. En er zit een limiet op hoeveel ability's je kan uitvoeren per seconden.

Grondstoffen:

- Je kan oneindig stenen spawnen alleen er zit een kleine timer op en dat is dan ook je grondstof in de game.
- Je hebt ook health en als die op is dan ben je af.

Conflict:

- Het conflict in de game is je tegenstander die je health naar 0 wil krijgen en jij wil datzelfde doen bij je hun.

Grenzen:

- De grens is het limiet aan plek dat je kan lopen want je speelt op een eiland waar je vanaf kan vallen maar als je eraf valt ben je dood.

Resultaat:

- De speler merkt resultaat in het feit dat die steeds beter wordt en makkelijker zijn tegenstanders kan verslaan.

Gameplay (Samenvatting)

<Je begint het spel tegenover je tegenstander en je kan een steen omhoog gooien en naar je naar je tegenstander slaan als die dan raakt heeft hij schade maar hij kan er ook over heen springen en de steen ontwijken.>

Gameplay (Uitgebreid)

Je kan alleen met de controller spelen.

Je beweegt met je linker joystick en met de rechter kijk je een kant op.

Je kan verschillende ability's activeren met de triggers en buttons op je controller.

Je kan springen met de standaard spring knop op je controller.

De speler heeft health die je kan verliezen als je geraakt word door een steen.

Je kan verschillende ability's combineren.

Technische uitdaging #1

<De uitdaging is om met scriptable object de stenen in te laten spawnen en daar alle settings van hebben>

<Ik ga dus een scriptable object maken die alle attributen van de steen heeft die je gemakkelijk kan aanpassen dan in de code waar je de steen spawned roep ik al die attributen aan>

Technische uitdaging #2

<Ik ga met het nieuwe input systeem van unity werken en daarmee ga ik ook local multiplayer laten werken>

<Je kan met een Input manager gemakkelijk een speler laten inspawnen als een controller geconnect is dus daar ga ik gebruik van maken voor de local multiplayer >

Assets

- 2D

- Characters
 - Een speler in pixel art
- Probs
 - Een speelveld.
- Items
 - verschillende stenen die de speler schiet.
- Health UI
 - health visuals.

- 3D

- **Verplicht 1 Eigen gemaakt model**
 - **Wat ga jij maken? (3D les iedere dondedag)**
 - Ik ga een achtergrond prop proberen te maken en kijken of ik de stenen ook zelf wil modelen
- Omgeving
 - Bomen voor op de achtergrond.

- Geluid

- Geluiden
 - Omgeving
 - Ambient sounds
 - Effecten
 - Hit sounds effect
- Geluiden speler
 - Speler beweging
 - Footsteps sounds
 - Jump sound
 - Speler combat geluiden
 - Het inspawnen van een steen.
 - Verschillende manieren van het slaan van een steen.

- Code

- Karakter

- De speler moet kunnen lopen.
- De speler moet kunnen springen.
- De ability's zoals een stenen inspawnen en slaan
- De health van de speler

- Animatie

- Karakter Animatie

- Speler
 - Rennen
 - Springen
 - En voor elke cast van de stenen moeten er verschillende animaties zijn

- Omgeving Animatie

- Bomen die bewegen door de wind

Planning

- **<Onderdeel #1> De spelers**

1 Week:

- <Eén speler kan rond lopen >
- <Met twee controllers zijn er twee spelers die allebei individueel kunnen lopen>

- **<Onderdeel #2> De ability's**

2 weken:

- <Ik kan makkelijk maken via een scriptable object een steen met attributen maken.>
- <Je kan combo's maken door eerst de ene ability uit te voeren en daarna de andere gelijk erna.>

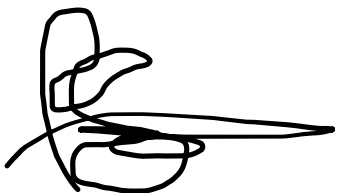
- **<Onderdeel #3> Playtesten**

1 week

- <Ik heb geplay test met meerdere mensen>
- <Ik heb de feedback verwerkt en het spel is er beter van geworden>

Datum ondertekening:

Akkoord Opdrachtgever
Namen: Perry

A stylized, handwritten signature in black ink, consisting of several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

.....

Akkoord Producent
Naam: Milan

A handwritten signature in black ink that reads "Milan" in a cursive, flowing script.

.....