Latchet & Morty

Latchet & Morty is een game ontworpen om kinderen met concentratieproblemen te helpen door ze te trainen. De speler (het kind) loopt door een 3d-omgeving waarin hij meerdere opdrachten die te maken hebben met een bepaald vak moet voltooien. In het level zullen er meerdere afleidingen zijn die de speler moet weerstaan. Aan het einde van het level krijgt de speler een aantal punten gebaseerd op hoe snel de speler erover heeft gedaan. Het doel is om de speler hem af te leren om zich te laten afleiden.

Dit project was gemaakt met een team van 6 personen, 5 daarvan zijn artist en een gamedeveloper. Het project was gemaakt in vier weken. Ik heb meegewerkt aan het concept, de scenes gemaakt, alle scripts geschreven en alle 3d modellen geïmporteerd. Ik was ook de scrum-master. De artists hebben alle 3d modellen gemaakt en de artstyle besloten.

Dit project was gemaakt in Unity.