MAYOR PAINTER

REDACTED

A picture containing table, food, plate, indoor

Description automatically generated

# Overzicht

## De Elevator Pitch

Help jou dorpelingen met het inkleuren van hun huizen en krijg een hoge waardering als burgemeester.

## Thema / Setting / Genre

- De game gaat over een burgemeester die zijn inwoners helpt

- De game speelt zich af in een klein stadje/dorpje, waar alle kleuren zijn verdwenen van de huizen.

- Casual, 3D

## Project Omschrijving (Samenvatting):

- Met het gebruik van de P.A.I.N.T.G.U.N. ga je inwoners af die jou hulp nodig hebben met het inkleuren van hun huis. Ze geven jou daartegen wel een rating over hoe goed je dit doet.

## Core Gameplay Mechanics Samenvatting

- Schiet met jou P.A.I.N.T.G.U.N. om huizen in te kleuren.

- Ontvang een rating van jou inwoners voor upgrades

- Upgrade jou P.A.I.N.T.G.U.N.

## Software

- Ik verwacht gebruik te maken van Krita voor de karakters, Unity om het spel te maken, Maya voor de Paint Gun en Gebouwen en Audacity voor geluiden

# Planning

## Project Planning

- Ik verwacht hier 24 dagen voor nodig te hebben + 4 dagen voor bug fixing

- Ik heb voor de hele opdracht 28 dagen de tijd

- Mijn volgorde van werken aan dit project:

Week 1:

* Basis Character Controller af
* Paint Mechanics mogelijk
* Interactie met inwoners
* Start aan de HUD-elementen

Week 2:

* Beoordeling van de gegeven opdrachten kunnen worden onthouden en gegeven aan de speler
* Prototype voor het Upgrade Systeem
* Start aan het visualiseren van de inwoners en de speler
* Start aan visualiseren uiterlijk stad
* Paint Gun heeft een model

Week 3:

* Paint Gun is volledig gemodeld en getextured
* Character Controller en Camera Movement zijn verbeterd
* Animaties van de Mayor, Inwoners en andere objecten zijn af
* Alle models en sprites zijn gemaakt en geïmplementeerd
* Start aan de Sound Manager en geluidseffecteen

Week 4:

* Alle geluidseffecten zijn toegevoegd aan het spel
* BUG fixes en Game Tweaking

# De Game

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

## Spelers:

* Dit spel gaat een singleplayer experience worden
* De speler blijft dezelfde rol spelen, namelijk de Mayor
* Dit spel neemt het interactie patroon: Speler tegen Spel

## Doel:

* De speler moet van alle inwoners het huis hebben ingekleurd en een rating hebben gehad.
* De speler moet praten met de inwoners praten om een paint sessie te starten, waarna er een rating gedaan wordt van het geleverde werk
* De speler moet voorkomen; verkeerde kleuren te gebruiken, te veel verf gebruiken en te langzaam te werken.
* Het dorp bevat geen kleuren meer en de inwoners vragen jou om hulp.

## Procedures:

* De speler kan met de PAINT GUN huizen inkleuren deze tool kan ook upgraden door genoeg ratings te verzamelen.
* De speler kan vanaf het begin gebruik maken van de Paint Gun, maar voor de huizen moet de speler eerst met de inwoner hebben gesproken.
* De standaard WASD voor rond lopen, LFT-Mouse-BTN voor het schieten van verf, RGHT-Mouse-BTN voor het aimen, Mouse-Scr voor het wisselen van kleuren.

## Regels:

* De speler moet praten met inwoners om een paint sessie te starten
* De speler moet zich houden aan de opdracht van de inwoners.
* De speler mag niet oneindig verf gebruiken, hij/zij moet herladen
* De game geeft de rating op basis van de tijd, hoeveel verf gebruikt, en hoe goed er aan de opdracht gehouden is.

## Grondstoffen:

* De speler heeft verf nodig om te verven
* De speler draagt in totaal 100 units aan verf
* Deze verf kan worden opgehaald bij een speciale verflaadpaal
* De speler heeft de ratings nodig om de P.A.I.N.T.G.U.N. te upgraden
* De speler heeft tijdens paint sessie een tijd-limiet

## Conflict:

* De uitdaging van het spel zit in de ratings die gegeven worden door de inwoners
* Physieke obstakels: Hekken, schuren, huizen en bomen

Mentale obstakel is puzzel: hoe bespaart iemand genoeg verf en werk zo snel mogelijk?

* De speler kan kiezen of zeer onzorgvuldig werken en lage ratings verzamelen of zorgvuldig werken en hoge ratings krijgen.

## Grenzen:

* De speler heeft een tijdsdruk tijdens een paint sessie, dit is 3 minuten. Als de paint sessie langer duurt dan deze tijd, dan heb je gefaald.
* De speler kan in de wereld niet door de standaard objecten lopen zoals huizen, hekken, bomen, etc. Maar kan ook niet te ver weglopen van een paint sessie. De afstand zal tot het spel zegt dat je heb gefaald is meer dan 6 meter van het huis waar je aan werkt.

## Resultaat:

* De speler kan op zijn of haar tempo alle opdrachten afgaan, het spel eindigt wanneer het laatste huis is ingekleurd en de stad wordt heropend door de speler, op basis van de gemiddelde rating wordt er een normale, beste en slechtste einde getoond.

## Gameplay (Samenvatting)

De speler krijgt van het spel de PAINT GUN een verf geweer, waarmee je inwoners kan helpen hun huizen weer in te kleuren. Praat met ze om een paint sessie te starten en zorg ervoor dat ze jou werk hoog waarderen.

## Gameplay (Uitgebreid)

* De speler kan rondlopen met WASD
* De speler kan met de PAINT GUN schieten door LFT-mouse-BTN ingedrukt te houden
* De speler kan met de PAINT GUN aimen door RGHT-mouse-BTN ingedrukt te houden
* De speler kan met de PAINT GUN andere kleuren selecteren door mouse-SCRLL te scrollen
* De speler kan een interactie starten met een inwoner met E
* De speler kan een paint sessie opdracht starten als hij/zij de opdracht accepteert van de inwoner
* De speler moet tijdens een paint sessie in de buurt blijven van de opdracht
* De speler moet netjes werk verrichten binnen een bepaalde tijd aan te geven dat hij/zij klaar is
* De game geeft de speler een rating op het verrichte werk
* Voor elke rating krijgt de speler punten
* Met de punten kan de speler zijn/haar wapen upgraden (Paint Area Size, Reload Speed, Capacity, Shooting Speed)
* Als de speler op een witte muur schiet dan wordt deze de kleur van de geschoten verfkleur
* Als de speler schiet, wordt de verf tank leger
* Als de verf tank leeg is dan moet de speler herladen
* Ade speler kan niet schieten tijdens het herladen

## Technische uitdaging #1

De grootste technische uitdaging gaat het daadwerkelijk verver worden van de huizen in het spel. Ik kan dit oplossen door een materiaal op een object te plaatsen die dezelfde kleur is als dat van het geselecteerde verf kleur.

## Technische uitdaging #2

Een andere technische uitdaging is de interactie met de inwoners en hoe ze jou gaan beoordelen op het geverfde werk het moet niet onmogelijk worden om een 100% of 3-sterren rating te krijgen.

Ter oplossing gat ik mensen vragen de game te testen en te kijken wat zij vinden van de moeilijkheidsgraad, het plezier en de problemen die zij ondervonden tijdens het spelen.

# 

# 

# Assets

## - 2D

* Textures
  + Boom-texture
  + Struik-texture
  + Stoep-texture
  + Rijweg-texture
  + PAINT GUN-texture
* Sprites
  + (tenminste 6) Inwoner Sprites
  + Mayor Sprites
* HUD
  + Paint Container indicator om aan te geven hoeveel verf er nog in zit
  + Huidige kleur die is geselecteerd
  + Hoeveelheid tijd er nog over is
  + Huidige percentage van objecten die is ingekleurd
  + Upgrade window icoon
  + Upgrade oppertunity icoon
  + Upgrade window
  + Rating window
  + Cross-air

## - 3D

* **Verplicht 1 Eigen gemaakt model**
  + **Wat ga jij maken? (3D les iedere dondedag)**
  + De PAINT GUN model
* Omgeving
  + Bomen
  + Struiken
  + Hekken
  + Stoeptegels
  + Rijweg
  + Dozen

## - Geluid

* Geluiden
  + Omgeving
    - De wind
    - Het gefluit van een vogel
  + Effecten
    - Paint Gun schiet-sound effect
    - Paint Gun herlaad-sound effect
    - Een verf blob die een oppervlakte raakt- sound effect
* Geluiden speler
  + Speler beweging
    - Loop gluid
  + Speler emotie geluiden
    - Speler die juicht bij een super hoge rating
    - Speler die blij is bij een normale rating
    - Speler die baalt bij een super lage rating

## - Code

* Karakter
  + De speler kan rondlopen met WASD
  + De speler kan met de PAINT GUN schieten door LFT-mouse-BTN ingedrukt te houden
  + De speler kan met de PAINT GUN aimen door RGHT-mouse-BTN ingedrukt te houden
  + De speler kan met de PAINT GUN andere kleuren selecteren door mouse-SCRLL te scrollen
  + De speler kan een interactie starten met een inwoner met E
  + De speler kan een paint sessie opdracht starten als hij/zij de opdracht accepteert van de inwoner
  + De speler moet tijdens een paint sessie in de buurt blijven van de opdracht
  + Tijdens de paint sessie kan de speler met de opdrachtgever praten om aan te geven dat hij/zij klaar is
  + Als de speler schiet, dan wordt de verf tank leger
  + De speler kan niet schieten tijdens het herladen
* AI
  + Inwoner krijgt zijn eigen tekst mee om te vertellen aan de speler
  + Inwoner geeft via een Scirptable Object de odpracht standaarden mee aan de speler
* Inventory
  + Indicator wisselt om te laten welke kleur is geselecteerd

## - Animatie

* Karakter Animatie
  + Speler
    - PAINT GUN, schiet animatie
    - Speler loop-sycle
    - Speler Aim animatie
    - Rating Juich animatie
    - Rating Baal animatie
    - Rating Blij animatie
  + AI
    - Rating Blij animatie
    - Rating Boos animatie
    - Rating Juich animatie
    - Uitleg animatie
* Omgeving Animatie
  + Bladeren die bewegen in de wind

# 

# 

# Planning

- Week 1 (14 – 18 maart):

- De basis van de paint mechanic is af, oftewel het wisselen van materials.

- Het maken van een third person character controller

- Basis third persion camera beweging mogelijk

- Speler kan schieten met de Paint Gun

- Speler kan met de “E” input interactie hebben met inwoners

- Paint Gun gebruikt een particle effect tijdens het schieten

- Inwoners geven hun opdrachten door aan de speler

- Basis HUD elementen (Geselecteerde kleur, Missie omschrijving en hoeveelheid verf indicator)

- Week 2 (21 – 25 maart):

- Missies kunnen worden gestart

- Missies kunnen worden beoordeeld

- De beoordeling van een (vorige) missie blijft bewaard

- Paint Gun heeft een model

- Het maken van Upgrades die via punten kunnen worden gekocht

- Een missie wordt beëindigd als de speler te ver weg loopt van de opdracht

- Schetsen voor de inwoners en de Mayor zijn af

- De character controls worden verbeterd van zowel de camera, het schieten en ook de player movement.

- Het stadje is op papier ingericht.

- Upgrade punten kunnen worden ontvangen en bewaard

- Upgrades hebben effect op de Paint Gun

- Week 3 (28 – 1 april):

- Paint Gun heft zijn textures

- Paint Gun heeft een schiet animatief

- Mayor animatie frames af

- Alle benodigde models geïmporteerd (Bomen, Hekken, etc.)

- Bladeren van de bomen bewegen

- Alle HUD elementen zijn af gemaakt (Tekst Box, Mission Description, etc.)

- Geluid Manager aangemaakt en achtergrond muziek toegevoegd

- Schiet geluidseffect toegevoegd

- HUD-indicator voor wanneer de speler zijn/haar wapen kan upgraden.

- Week 4 (4 – 8 april):

- Alle geluids effecten toegevoegd

- Bug Fixing & Tweaking

A picture containing text

Description automatically generated

**Datum ondertekening:**

Akkoord Opdrachtgever Akkoord Producent

A picture containing text

Description automatically generatedNamen: Naam:

A picture containing text, whiteboard

Description automatically generated

.............................................. ........................................