

3D-Game Programming: project

Inleiding

Je bent een schattenjager op zoek naar de verborgen schat van farao TomTom. Onderweg kom je allerlei gevaren tegen zoals valstrikken en monsters die je willen beletten de schat te bereiken. En terecht... Want volgens de legende rust er een vloek op de schat die jou - wanneer geopend - zal teleporteren naar een helse plaats.

Levels

Er zijn 2 levels voorzien. De eerste level is gebaseerd op verschillende platformen met steeds 2 opties waar de player uit kan kiezen om op het volgende platform te geraken. Hier is het de bedoeling om tot het einde te geraken en de kist aan te raken. Bij het aanraken van de kist wordt de speler geteleporteerd naar de volgende level dat gebaseerd is op een 'terrain'. Deze 'terrain' is eerder opgesteld als een kleine doolhof en ook hier is het de bedoeling om tot het einde te geraken en in de kar te springen om aan deze plek te ontsnappen. Hier was het de bedoeling om ook enemies in de level te verwerken, maar door tijdstekort ben ik hier niet aan toegekomen.

Zonlicht

Met behulp van het RotateAround-script zorg ik er in mijn spel voor dat het lijkt alsof de zon beweegt. Hierdoor is het in het begin nogal donker omdat de zon laag staat, iets later schijnt de zon heel fel en uiteindelijk is het helemaal donker om nadien een nieuwe loop te starten. Oorspronkelijk was het idee om verschillende brandhaarden toe te voegen zodat er tijdens de nacht voldoende licht zou zijn, maar daar ben ik spijtig genoeg niet tot geraakt en is volgens fora op het internet ook zeer CPU-intensief.

Behaviours

Verschillende elementen in mijn spel hebben zogenaamde behaviours zoals de rotations van de coins of de heen- en weerbewegingen van sommige platformen.

Animaties

De meeste gameobjecten maken gebruik van scripts, maar er zijn 2 platformen waarbij gebruik is gemaakt van een animation/animator. Dit is een platform dat op en neer beweegt als een lift en een ander platform dat rond een van de coins beweegt.

Geluiden & achtergrondmuziek

De coins en de 'chest' op het einde van level 1 hebben een 'Audio Source'. Deze bevatten een geluidsfragment dat met behulp van de soundTrigger-script een geluidsfragment moet afspelen wanneer de speler met deze objecten "collides". Spijtig genoeg krijg ik hier een error dat het niet

mogelijk maakt om de geluiden af te spelen. Naast geluiden die bij collision worden afgespeeld hebben ook het vuur bij de kapotte brug en enkele van de valkuilen ook geluiden die steeds afspelen.

Daarnaast speelt er afhankelijk van de level ook een apart achtergrondmuziek. Bij de eerste level zijn dit geluiden die je in een woestijn zou horen en in level 2 zijn de geluiden eerder bedoeld om eng te zijn.

Moeilijkheden

Audiosources:

Het was de bedoeling om bij de overgang van level 1 naar level 2 een geluidsfragment af te spelen, maar dit lukt niet ondanks het feit dat er geen error is.

Platforms:

Voor de meeste platform in level 1 wordt er gebruik gemaakt van een collision-rectangle op het platform dat moet detecteren of de speler op het platform staat of niet. Als de speler op het platform komt te staan, wordt deze speler een child van het platform om op die manier mee met het platform te bewegen. Ondanks het feit dat dit werkt, wordt mijn playercharacter vervormd wanneer deze op een platform komt te staan en wordt bewegen op het platform ook zeer moeilijk.