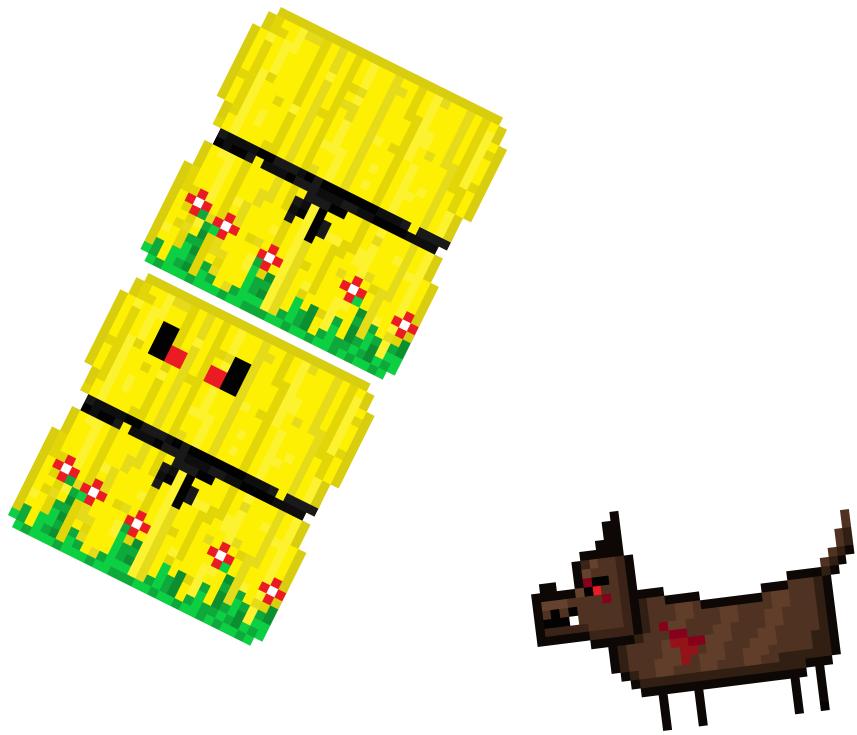


# Shepard



door Milo Cornelissen, Jordy Hogetoorn en Cas Corbeau

- **inhoudsopgaven**

- voorblad: 1
- inhoudsopgaven: 2
- beschrijving spel, verhaallijn: 2
- specificaties spel: spelregels: 2 en 3
- beschrijving van de karakters: 3 en 4
- ontwerptekeningen: 4 en 5
- Gebruikte codes en scripts voor extra technieken (score, timer etc): 6
- Gebruikte technieken (welke beeldbewerkingsssoftware, editor en eventueel audio software heb je gebruikt: 6
- logboek: 7
- Taalverdeling projectleden: 8
- Persoonlijke evaluatie: 8 en 9

- **Beschrijving Spel, verhaallijn**

verhaal; jij bent een herder met een kudde schapen die de kudde tot in de oneindigheid moet beschermen tegen roofdieren die jouw kudde willen aanvallen, jij wordt niet aangevallen want de dieren vinden jou niet lekker(jij bent een ontelbaar oud mens, en die zijn te taai), je kudde wel, als je hele kudde dood is heb je verloren,\* je kunt nieuwe wapens kopen/wapens upgraden, herdershonden kopen om je kudde sneller te laten verplaatsen of je kudde te beschermen. Omdat je de kudde moet beschermen als een straf voor een wandaad, kom je nooit van deze taak af, al sterft je hele kudde begin je simpelweg opnieuw, eindeloos door en door tot je het niet meer door kan. En zelfs dan moet je door.

- **Specificaties Spel: spelregels**

arena; alpenweide, verschillende rotsen en bomen, plekken waar roofdieren vandaan komen, sommige stukken zouden verplaatsbaar gemaakt kunnen worden.

roofdieren; vallen kudde aan, kunnen jou niet aanvallen, jij kunt niet hun weg blokkeren, maar hun wel aanvallen van dichtbij met je stop en verweg met je slinger.

kudde; kudde schapen, groeit vanzelf, verplaatst zich naar plek waar je doel staat(zet deze op jouw positie door op Z te drukken), \*hebben basissnelheid maar gaan sneller naarmate

er een grotere hoeveelheid herdershonden is (in verhouding met omtrek kudde), de kudde is ook je betalingsmiddel voor upgrades en pijlen

\*honden; 2 soorten, herdershonden vergroten mobiliteit kudde en bescherm honden zorgen voor automatische schade bij het dichtstbijzijnde roofdier

wapens; aan het begin slinger(afstand, lang tijdsduur, hoger schade) en staf(dichtbij, groter bereik dan zwaard, minder schade dan slinger), \*kan boog(ver en (redelijk) veel schade), pijlen, zwaard(kort bereik, veel schade) en gameconsole(optrekken en neerlaten muren, door upgraden sneller gebruiken) kopen en stok upgraden tot speer(schadelijke staf), elk wapen kan geüpgraded(meer schade) worden.

\*: kan, hoeft niet als tijdgebrek.

- **Beschrijving van de karakters**

jij; een herder die tot in de oneindigheid zijn kudde moet beschermen tegen verschillende soorten roofdieren, als straf voor een zonder. je kan slaan en schieten, schieten door X los te laten de aanval is in de richting die het karakter staat of in de richting van de pijltjes toetsen die op dat moment zijn ingedrukt. slaan door dezelfde manier maar dan door X in te drukken, lopen gaat met de pijltjestoetsen en spatie vooruit, je bent kwetsbaar.

schapen; gaan naar waar je doel is(deze is te zetten met Z), kudde groeit en kan mogelijk als betaling dienen. Ze zijn nogal lui en sloom, dat komt als je enkel eindeloos oud gras hebt als dieet.

\*honden; herdershonden; zichtbaar, verhogen mobiliteit kudde (in verhouding met de omtrek van de kudde), leven eindeloos net als jij, moeten gekocht worden voor schapen, bescherm honden zorgen voor schade bij dichtstbijzijnde roofdier, ook een eindeloze levensduur, maar doen weinig schade en er zijn er maar een beperkt aantal beschikbaar, gekocht met schapen.

roofdieren;

wolven: bewegen in een roedel, zijn snel, en kunnen hoog springen, weinig levens en weinig schade, ze zijn beetje lang bezig met eten, ze zijn uitgehongerd voordat ze op je af worden gestuurd, roedel van ongeveer 4-6 wolven.

schorpioen; traag, veel schade op grote afstand(gooit stekels met staart), veel levens, en groot. Heeft weinig reden om zich met je te bemoeien, maar vindt het leuk om je te irriteren. Ze hebben nijs anders te doen.

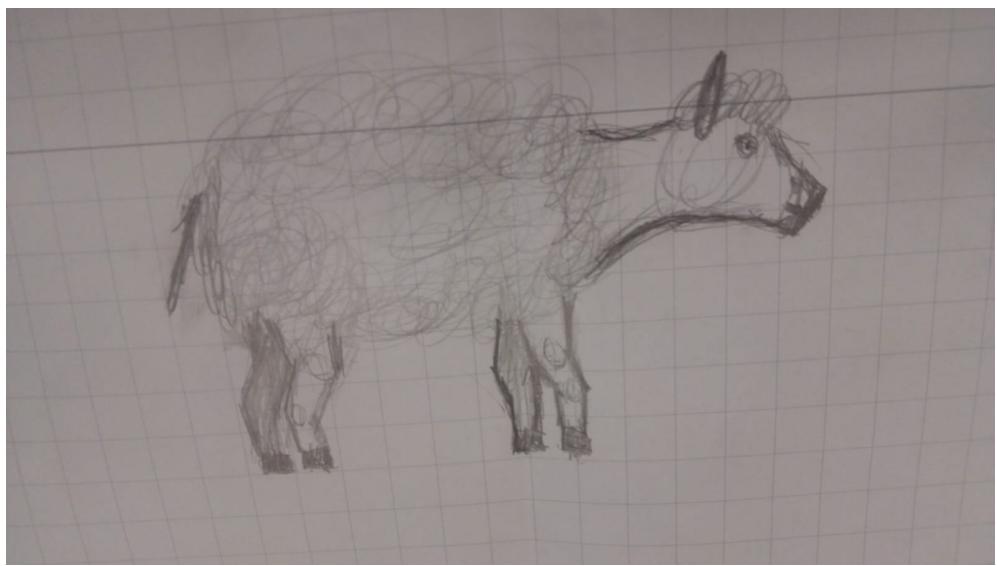
leeuw; heel veel schade, kan in 1 keer een schaap dood maken, heel lang tussen aanvallen, kan nauwelijks springen en heeft redelijk veel levens. de uithongering had een minder gewild effect bij de leeuw, hij werd er enkel lui en sloom van, zelfs te lui om aan te vallen, dus de leeuw is wel gevoerd.

adelaar; kan vliegen, heel snel, lastig te raken, weinig levens, hoge schade maar niet zo sterk als een leeuw. Duikt om aan te vallen. De adelaars zijn getraind om de ogen van een schaap aan te vallen, deze adelaars zijn alleen afgekeurd en worden dus vrijgelaten om onwetende herders zoals jou lastig te vallen.

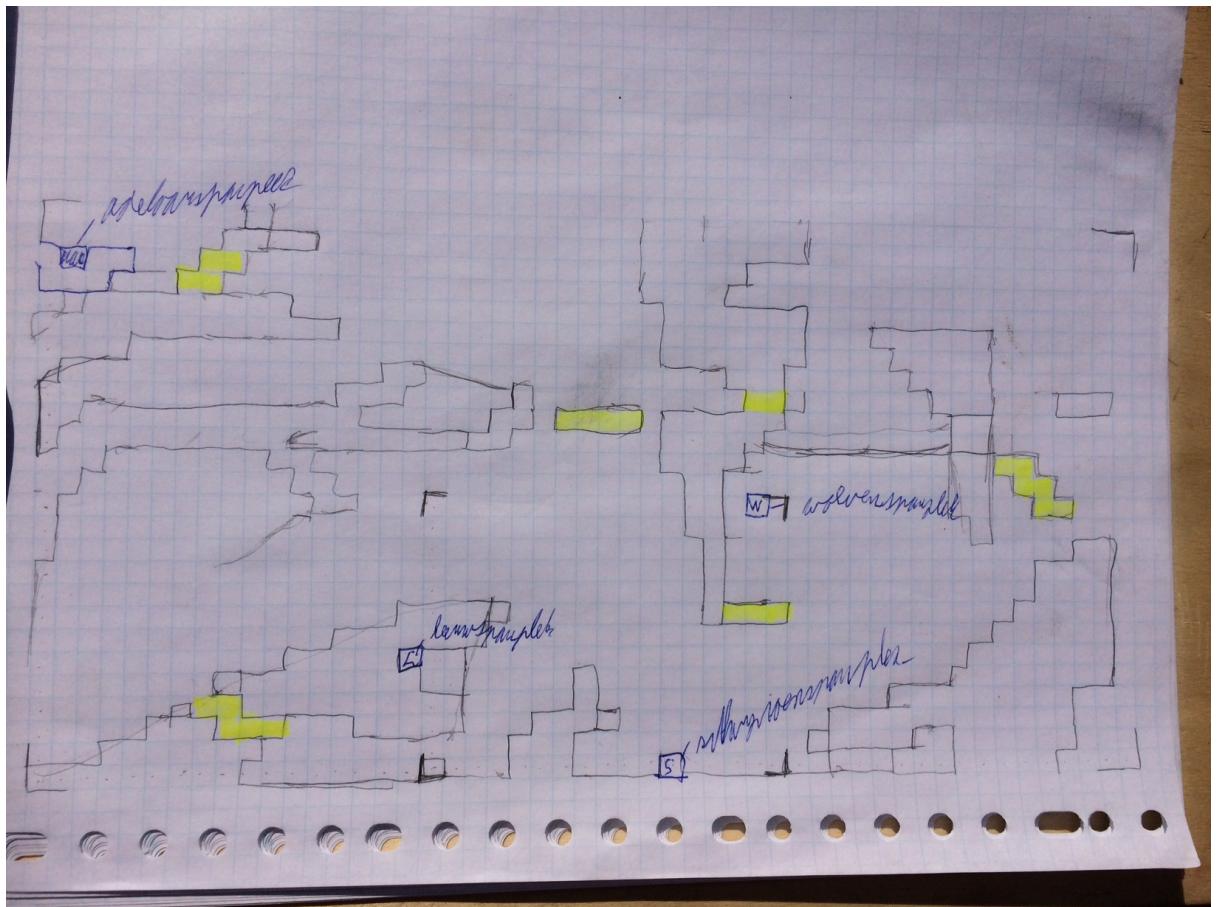
- **ontwerptekeningen**



wolf



schaap



ontwerp arena

- **Gebruikte codes en scripts voor extra technieken (score, timer etc)**

(deze code is grotendeels zelf geschreven, er is wel gebruikt gemaakt van stackoverflow, reddit and de phaser documentation om problemen te verhelpen)

pause.js regel 43 - regel 88: het pauzeren van het spel.

pause.js regel 25 - regel 42: full screen modus

menu.js herstarten en starten van spel(startscherm nog niet af)

gameover.js toont game over scherm en stuurt de speler naar menu.js

splash.js regel 36 - regel 50: opent menu.js zodra een toets wordt ingedrukt

Scenemain.js regel 356 - regel 388: vuren van projectielen

regel 390 - regel 467: enemies creëren

regel 510 - regel 652: speler controle

regel 654 - regel 729: schaap

regel 669 - regel 713: schaap doel kiezen

regel 738 - regel 840: wolf

regel 765 - regel 814: doelwit wolf

regel 846 - regel 1073: adelaar

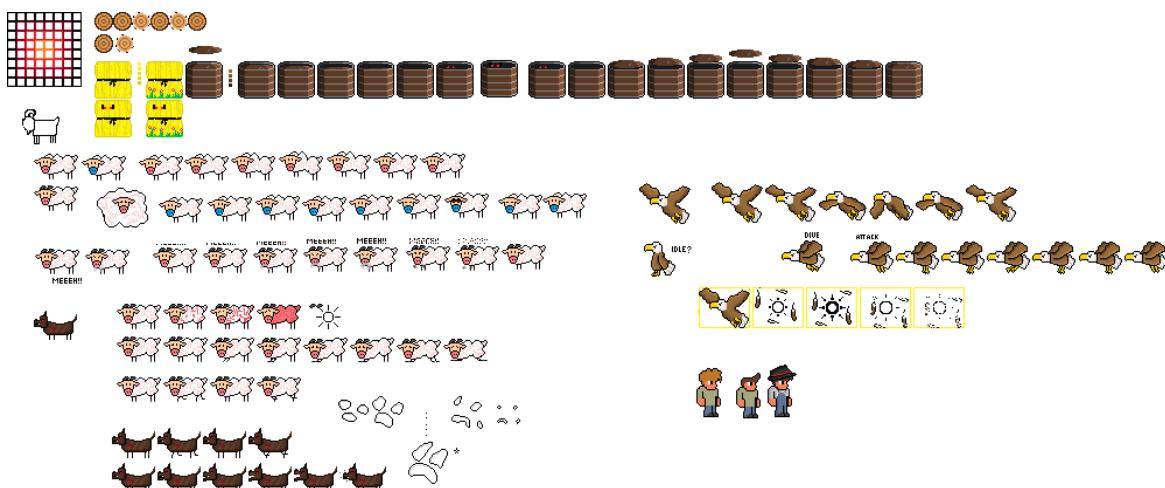
regel 886 - regel 1011: adelaar dive

regel 1011 - regel 1050: doelwit adelaar

regel 1087 - regel 1110: schaap leven

regel 1131 - regel 1226: vijand geraakt

originele sprites(door Jordy).



- **Gebruikte technieken (welke beeldbewerkingssoftware, editor en eventueel audio software heb je gebruikt).**

Microsoft Paint(3D), Atom, Github, Stackoverflow & reddit

## Logboek:

Wij werkten niet met een strakke gezamenlijk afgesproken plannen, maar overlegden wat er nodig was en deden ons best dit zo snel mogelijk af te krijgen. Individueel was er mogelijk wel een planning.

Milo: Maandag Mei 10,  
Dinsdag Mei 11,  
Woensdag Mei 12,  
Donderdag Mei 13,  
Dinsdag Mei 18,  
Maandag Mei 24,  
Dinsdag Mei 25,  
Woensdag Mei 26,  
Donderdag Mei 27 ,  
Vrijdag Mei 28 Pauze,  
Zaterdag Mei 29 Wolf en Schaap + Pauze,  
Zondag Mei 30 Wolf en schaap,  
Maandag Mei 31 Wolf en schaap,  
Dinsdag Juni 1 Wolf en schaap,  
Woensdag Juni 2 Wolf en schaap + Game herstart,

Vrijdag Juni 4 Maken van de Eagle + Game herstart,  
Zaterdag Juni 5 Maken van de Eagle,  
en enkelen niet genoteerde keren(met name voor 10 mei) bij elkaar ten minste zo'n 8-10 keer.Verder heb ik ook enkele bewerkingen aan de sprites gedaan en deze georganiseerd(op de ton het hooi en de schapen heb ik bewerkingen of extra sprites toegevoegd), bij elkaar is dit zo'n 5 á 6 uur aan werk geweest.(de datums hiervan heb ik niet bijgehouden) Op de dagen dat ik eraan heb gewerkt is het ergens tussen de 2 en 6 uur eraan gewerkt, gemiddeld 3 á 4. dit is vooral omdat ik enkele dagen in de vakantie uren eraan bezig ben geweest phaser te leren en begrijpen.  
Totaal zal ergens tussen de 60 en 100 uur zijn geweest(beetje veel, maar ik was javascript een beetje kwijt en wist niks van Phaser voor beginnen, Godot was toch handiger geweest had zo'n 20-30 uur gescheeld om te starten en ik had ook sneller kunnen werken.)

Cas; heb niet vastgelegd wanneer en hoelang ik gewerkt heb, gegarandeerd een stuk minder dan Milo, bezigheden;maken plan voor spel, verslag en schetsen.

Jordy:(datums onbekend)

design platforms ~30m  
design tiles (vat en hooi) ~40m  
animatie vat ~50m  
schapen designs ~2.5h  
schapen animaties ~3h  
wolf + animaties ~2h  
adelaar + animaties ~2.5h  
speler ~2h, niet af

- **Taakverdeling projectleden**

Milo; programmeur

Jordy; design

Cas; spelontwerp en verhaal

- **Persoonlijke evaluatie**

Cas;

ik heb naar verhouding heel weinig gedaan, nu is het ook moeilijk om Milo te evenaren (zowel in tijd als in kundigheid) maar tog... mijn taak was vooral om te bedenken waar het spel over ging, welke karakters erin voorkwamen en wat die karakters konden, dit heb ik ook gedaan, maar wel met veel overleg met Milo omdat hij het beste weet wat mogelijk is en haalbaar, daarnaast heb ik nog een paar schetsen gemaakt. ik zou nu moeten zeggen dat ik de volgende keer meer moet programmeren en zo maar met Milo erbij heeft dat egt geen zin, hij is doorgaans meer tijd kwijt

om een stuk koden wat ik in 3 dagen vloeken en piekeren heb gemaakt in te voegen dan het zelf te schrijven, dus zal ik maar zeggen dat ik de volgende keer meer andere dingen moet doen (met zo'n grote waaier wapperen zodat Milo's toetsenbord niet oververhit raakt of zo =))

Jordy:

overal vond ik dat het project wel goed ging, zoals te verwachten heeft Milo veel meer gedaan dan ik en Cas samen, en dit is waarschijnlijk ook de grootste fout. We hadden zelf wat meer op onze handen moeten nemen zodat hij minder werk te doen had en af en toe ook wat zonlicht kan zien. Verder ben ik blij met wat ik zelf heb gedaan, het art ziet er naar mijn mening goed uit, op de speler na (zoals te verwachten...) Waarschijnlijk hadden alle sprites wat groter gekund en ook wat verfijndere animaties, maar wat niet is kan nog komen. Oh, en misschien ook maar een airco bestellen voor milo zodat hij en zijn pc niet oververhitten.... :P

Milo:

Dit project was naar mijn mening een groot rampenplan, hoewel het overleggen goed ging en iedereen zich zo goed mogelijk inzetten, was het een te ambitieus en groot geheel voor de beperkte tijd. Zeker aangezien ik een voor mij onbekende engine gebruikte. Want alhoewel we goed overlegd hebben om het project klein in formaat te houden hield ik meer rekening met hoe snel en goed in normaal werk(in godot, of met php) niet met hoe het in Phaser zou kunnen gaan. Ik had dus te veel werk voor me en dacht dit op te kunnen lossen door harder te werken en strakker te zijn in mijn planning, wat niet exact werkte. Wat nu dus eigenlijk van Shepard staat in het grootste deel van de player codes, en de logica achter de schapen, wolven en adelaars met dingen zoals een startscherm, game over scherm, of geluid er snel opgeplakt.

Zo terugkijkend op dit project vanaf het begin, had het voor mij een betere keuze geweest om Godot te gebruiken in plaats van PHASER 3. Hoewel Phaser een goede en makkelijk te begrijpen engine is, staat het geen kans om zelfs maar in de buurt te komen van de functionaliteit en flexibiliteit van Godot. Ook ken ik de zowel de script- als shadertaal van Godot beter, wat het voor mij ook makkelijker maakt hiermee te werken. Wat ik nu dus in vele uren in Phaser heb gemaakt had ik in een uur of 10-20(hooguit 30) in godot in elkaar kunnen zetten. Wat ook een fout van mijzelf was dat ik te veel van mijzelf verwachte voor dit project, ik had te strakke deadlines en kon deze niet vervullen, wat leidde tot frustratie en het verdere vertragen van mijn tempo door andere projecten en toetsen hielp hier ook niet bij. Wat uiteindelijk leidde tot zo'n frustratie dat ik stopte met werken aan het project zo rond 10 juni en aan een van mijn andere projecten verder ben gegaan, wat het project is wat ik eigen liever zou gebruiken voor volgend jaar.

Alhoewel ik gedaan heb wat mij het meest interesseerde heb ik zelf de lol en het plezier hier halverwege uitgetrokken. En hoewel ik nog door bleef werken was ik niet exact blij met mijzelf en het resultaat, ik had eigenlijk eerder aan de bel moeten trekken en het stop moeten zetten. Dit is ook enigszins te zien in het logboek waar in staat dat ik zo'n 4 à 5 keer meer gedaan heb dan de andere gecombineerd, kwa tijd in ieder geval.

Voor de toekomst moet ik eigenlijk meer op letten dat ik een redelijk plan voor mijzelf maak wat genoeg tijd geeft voor onverwachte omstandigheden en een realistischer idee neerzetten hoe snel ik ben met een nieuwe engine, programma of taal. Hoe het in dit project is gegaan kan eigenlijk niet. Dus zal ik ook zoveel mogelijk in de toekomst naar mezelf luisteren en desnoods een project wijzigen als dit voor mij niet gaat.