

Voorstel meesterproef

Rik Smit

V 0.1

1 Februari 2021

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Betrokken personen	3
Plek meesterproef	4
Gameplay	4
Uitbesteding	8
Weekplanning	9

Inleiding

De game "ApplePie". Is een game die bedoeld is voor mensen van verschillende achtergronden. Voor mensen die niet vaak of nooit gamen maar toch ook voor mensen die wel veel gamen. Het hoofddoel hierbij is om mensen samen te brengen en te laten spelen. Dit kan helpen voor mensen die het moeilijk vinden om samen te praten of om een activiteit te zoeken.

De game valt onder de categorie: Moba. De game is in 3rd person waarbij er een statische camera is die beide spelers tegelijk in visie heeft.

De game speelt zich af in een achtertuin van een oma die appeltaarten maakt. Je speelt met 2 mensen die allebei een karakter kunnen kiezen voor dat de game begint. Alle karakters hebben verschillende krachten die elk sterk en uniek zijn op hun eigen manier. Na dat de spelers hun karakter hebben gekozen begint het spel. Ieder speler heeft een mandje waar ze appels in kunnen leggen. Er vallen appels uit een boom die spelers moeten verzamelen. Omdat beide spelers allebei zo veel mogelijk appels willen verzamelen kunnen zij ervoor vechten. Elk karakter kan slaan als standaard kracht. Als de speler 3 keer wordt geslagen verdwijnt hij of zij voor 1 seconden en keert terug bij zijn of haar mandje. Dit geeft de andere speler een voordeel omdat die speler het appeltje kan pakken die uit de boom is gevallen en dat appeltje in zijn of haar mandje te doen. Ook heeft de speler de optie om appels te stelen van iemand anders mandje. Dit is een risicovolle zet, het kost de speler 3 seconden om dit uit te voeren maar dit wordt beloond met 2 appels die de speler in zijn of haar mandje kan leggen.

Het winnen gebeurt als de tijd op is. Er wordt gekeken wie de meeste appels heeft verzameld en degene die dat heeft is de winnaar.

Ik wil graag dat de game leuk wordt om te spelen met zijn tweeën. Ik wil de game zo soepel mogelijk maken met gameplay die snel, makkelijk op te pakken maar moeilijk om te perfectioneren en goed gebalanceerd is

Betrokken personen

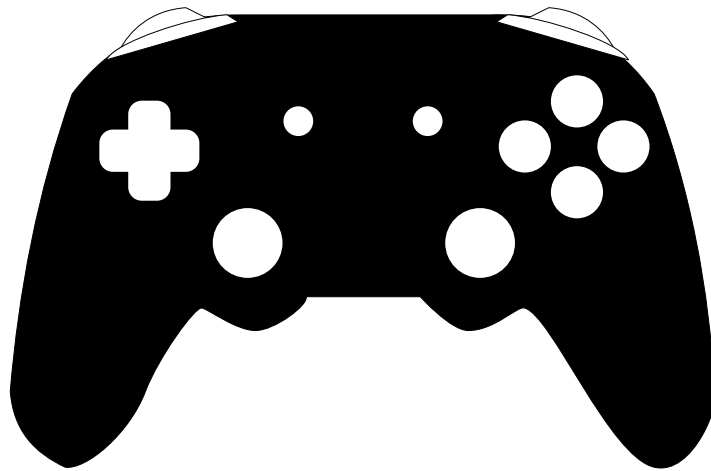
Plek meesterproef

De meesterproef voer ik uit op school als hoofd locatie. Mocht dit niet lukken in verband met Corona werk ik thuis. Thuis heb ik mijn laptop om op te werken en ik kan de betrokkenen personen bereiken op verschillende online platformen.

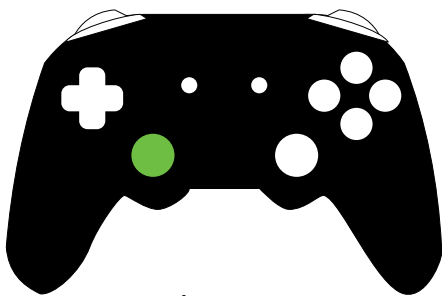
Gameplay

Controls:

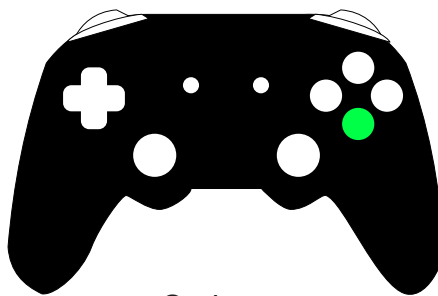
De game wordt gemaakt voor alle controllers die voldoen aan de aantal knoppen in het voorbeeld:



Bewegingen



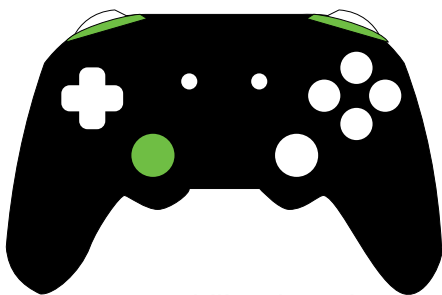
Lopen



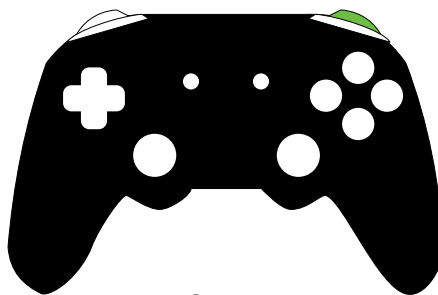
Springen



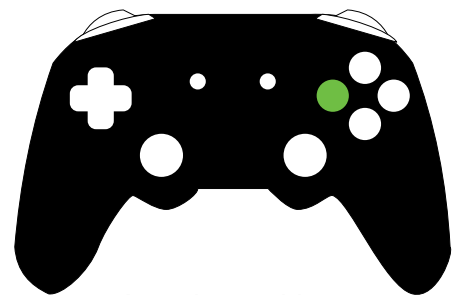
Ontwijken naar de richting
waar je de loop knop heb gericht



Krachten verschillend per karakter.
Wordt gebruikt naar de richting
waar je de loop knop heb gericht



Slaan



Appel oppakken



Spel pauzeren



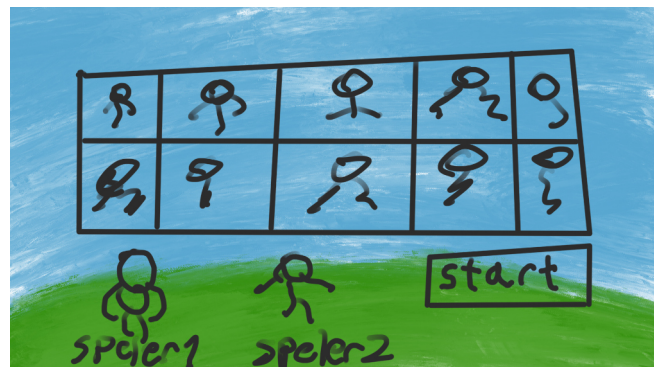
Schieten

Visuals

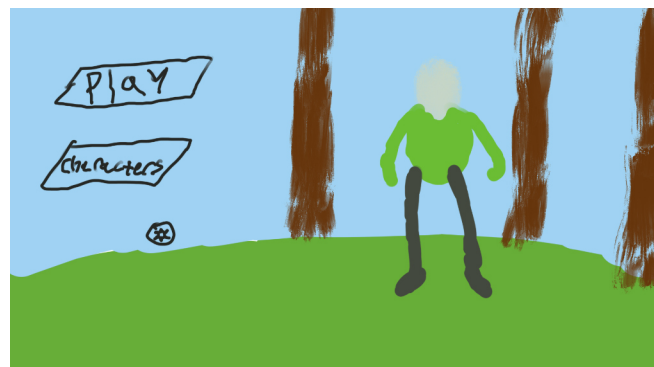
De game moet er kleurrijk uitzien. Veel warme en energieke kleuren. De modellen worden low polly en de karakters worden uniek in grote en breedte. Denk hier bijvoorbeeld aan de game: Super Smash Bros.

De game speelt zich af in een achtertuin op een boerderij. Daarvoor wordt er een ronde arena gemaakt van hekken. Om die arena zie je bomen en eventueel dieren als hier genoeg tijd en inzet voor is.

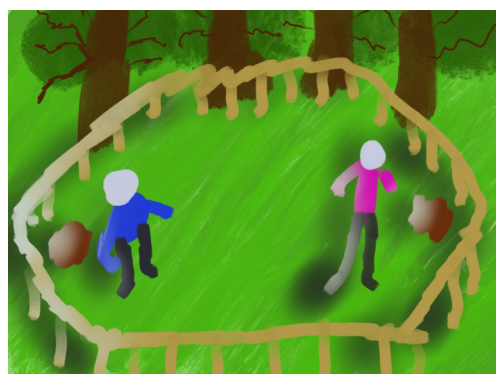
Schetsen:



Karakter keuze scherm



Hoofdmenu



Gameplay

De karakters

Elk karakter heeft 2 verschillende krachten. Deze krachten moeten uniek en goed gebalansiseerd zijn per karakter.

Er komen 3 verschillende klasse karakters. Deze klassen bepalen de levenspunten, sprongkracht en afstand, arsenaal, grote van hitbox en snelheid.

De 3 klassen zijn als volgt:

- Bokser
 - Voordelen
 - Snel
 - Behendig
 - Ver springen
 - Kleinere hitbox
 - Nadelen
 - Weinig levens
 - Kan niet raken van afstand
- Sluipschutter
 - Voordelen
 - Kan schieten(Kan ook slaan)
 - Pijlen geven terugslag
 - Verdedigend
 - Nadelen
 - Weinig levens
 - Slaan doet minder schade
 - Moet na 2 keer schieten herladen voor 2 seconden
- Tank
 - Voordelen
 - Veel levens
 - Sterk
 - Veel schade
 - Schild(Na 2 slagen of pijlen kapot. Moet herladen voor 4 seconden)
 - Nadelen
 - Slaat langzaam
 - Sloom
 - Grotere hitbox

Gebruikservaring

De gebruikservaring staat bij mij als hoogste prioriteit. Ik wil graag een game maken die iedereen kan oppakken en die populair kan worden als snelle game die je even speelt in de pauze en of juist thuis met opperste concentratie. De game moet leuk zijn, fijne besturing, goede balans van karakters en krachten, casual en competitief en het moet dienen als fijne tijdinvestering.

Verdien model

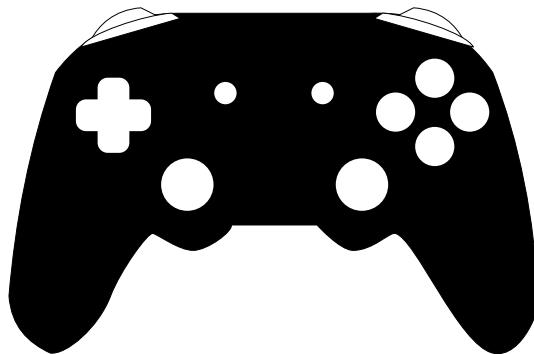
Het gaat niet lukken om in de tijd die ik heb een verdien model te maken. Wel heb ik hier een aantal plannen voor wat eventueel gebruikt zou kunnen worden mocht dat in de interesse liggen.

Mijn plan is om skins in de game te brengen die kunnen worden verzameld door het direct te kopen of door een kistje te kopen waarbij de speler een kans heeft om zeldzame skins te krijgen.

Met dit verdiende geld kunnen er wedstrijden komen die op platformen zoals: Twitch of Youtube live kunnen worden gebroadcast. Hiermee is er weer meer geld te verdienen door sponsors, reclame en donaties.

Doelplatform

Het doelplatform is PC. Het aansluiten van 2 controllers is vereist om te spelen. De controller kan van Playstation, Xbox of Nintendo of een controller van een 3rde partij zijn zolang hij verdoet aan de aantal knoppen die aangegeven zijn in het voorbeeld:



De game wordt lokaal gespeeld met de 2 aangesloten controllers

De minimum specificaties zijn nog niet bekend. Dit wordt nog verwerkt in verdere documentatie.

Uitbesteding

Software

Affinity publisher

Voor het schrijven van Documentatie gebruik het programma Affinity publisher. Hierin kan ik gemakkelijk een document op te zetten met gegenereerde pagina nummers.

Affinity Designer

Affinity designer is een Vector kunstprogramma. Dit ga ik gebruiken voor de UI

Word

Voor het checken van spelling gebruik ik de applicatie Word.

Unity

Als engine gebruik ik unity 2020.1.5f1.

Visual Studio 2017

Voor het coderen gebruik het programma Visual Studio 2017

Fruity Loops

Voor het maken van muziek en geluidseffecten gebruik het programma Fruity Loops.

Discord, Gmail, Microsoft teams

Deze applicaties gebruik ik als communicatie. Op discord kan ik overleggen met de betrokken personen bij mijn meesterproef. Hetzelfde met Microsoft teams. Op Microsoft teams is er de mogelijkheid om mijn werk te presenteren voor de assessoren mocht het op locatie niet lukken door corona. Voor het mailen gebruik ik gmail. Ik houd me mail goed in de gaten.

Github, Github Desktop

Voor versie beheer gebruik ik Github. Om mijn veranderingen te pushen gebruik ik de applicatie Github Desktop, dit is zodat ik gemakkelijk en efficiënt mijn werk te beheren. Voor de meesterproef heb ik alvast een repository aangemaakt waarin dit document:

<https://github.com/Riksmijt/ApplePie>

Google Drive

Als backup gebruik ik Google Drive

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1TkQ34BPnILZ04fW5zqzcBqL5BXu8bPf->

Blender

Voor eventuele 3D modellen gebruik ik het programma Blender

Laptop

- Video kaart: GTX 960M
- CPU: I7 6700HQ
- Ram: 8GB
- SSD: 250GB
- HDD: 1000GB

Weekplanning

Week 9

Deze week ga ik vooral bezig met het opzetten van het project. Ik wil graag de controller werkend hebben, de camera goed positioneren, dual gameplay en het opzetten van de map. Ook ga ik bezig met mijn projectplan.

Week 10

Deze week ga ik bezig met de basis van de game. Denk aan appels oppakken, slaan, springen en het slaan. Ook wil ik graag werken aan mijn GDD.

Week 11

Deze week ga ik bezig met het maken van een character script. Ik wil dit zo maken dat ik met dat script gemakkelijk nieuwe characters kan maken in de editor van Unity. Ook ga ik er voor zorgen dat ik de basis 3 characters af heb qua krachten. Ook ga ik me voorbereiden voor de concept presentatie.

Week 12

Deze week houd ik mijn concept presentatie. Ook ga ik bezig met maken van unieke krachten voor de karakters die ik wil maken

Week 13

Deze week wil ik mijn game laten testen. Na dat ik wat feedback heb verzamel over de karakters ga ik dit aanpassen. Ook ga ik bezig met muziek en sound effects maken in de game

Week 14

Deze week ga ik bezig met het selecteren van een karakter en met het maken van een hoofdmenu. Ook wil ik ervoor zorgen dat de game er mooi uit komt te zien door art er in te stoppen

Week 15

Deze week test ik de game en verbeter ik de dingen die verbeterd moeten worden. Ook ga ik bezig met het voorbereiden van de eindpresentatie.

Week 16

Deze week is er de eindpresentatie waar ik me op ga focussen. Hierin zet ik de laatste puntjes op de l en zorg ik dat de game goed wordt ingeleverd.