Pandora’s Heart Verslag

# Beschrijving van de game

Pandora's Heart heeft bepaalde kenmerken van de legende uit de Griekse mythologie. Het was een vrouw, geschapen door de Griekse goden die de zogenaamde Pandora's box opende met daarin al het kwade van de wereld. De box was eigenlijk een soort kruik waarin wijn, olie, graan en andere voorraden in waren opgeslagen die toen een enige handelswaarde hadden.

Wat wordt nu eigenlijk met de mythe bedoeld?

Het komt er eigenlijk op neer dat Pandora een vrouw is die betere vaardigheden en krachten had dan de normale bevolking, met als gevolg dat ze het maximale van haar krachten gebruikt waardoor ze wel op het randje liep tussen leven en dood.

## Wat heeft dit met de game te maken?

Wij willen in de game een soort Hearts toevoegen waarmee je tijdelijk bepaalde krachten krijgt met als voorbeeld dat je sneller kan rennen of krachtiger wordt, maar het zou Pandora’s Heart niet zijn als er geen negatief effect aan vast zat. Door de Hearts krijg je ook een soort tegengif binnen met als gevolg dat je er misschien ook dood aan kunt gaan als je er teveel van in neemt. Hierdoor is het de bedoeling dat er een interessante twist aan het spel komt. Als extra toevoeging aan het spel zou het leuk zijn als er sommige Hearts gemarkeerd worden als Pandora’s box, die visueel het zelfde eruit zien als een box maar uiteindelijk er voor zorgen dat er monsters op de map spawnen. Hierbij kunnen eventueel ook visuele effecten aan toegevoegd worden zoals zwart-wit beeld maar zo’n box kom je natuur niet vaker tegen dan één maal per potje. De figuranten zijn waarschijnlijk mannen of ze worden gekozen door spelers. Anders worden ze random gekozen.

# Sterke en zwakke punten van het team

* De sterke kant van het team

Nathan: Programmeren en controle hebben.

Jasper: Creativiteit en is tekstueel vaardig.

Ruben: Kan goed luisteren en is leergierig t.o.v. nieuwe info.

Robbert: Jack off all trades master of none.

* De zwakkere kant van het team

Nathan: Creativiteit in designen en soms te intensief (programmeren).

Jasper: Programmeren.

Ruben: Programmeren.

Robbert: Alles op het laatst doen.

# De taakverdeling

Jasper is de analyzer.

Ruben is de designer.

Nathan is de programmeur en groepsleider.

Robbert heeft een aparte rol. Robbert gaat het verband leggen tussen tester en programmeur. Het is bedoeling dat Robbert de bugs omzet die de tester heeft vermeld. Hierdoor wordt het makkelijker door codes op te zoeken voor de programmeur, die de problemen kan oplossen. Daarnaast moet Robbert ook ervoor zorgen dat de communicatie tussen de designer en de programmeur goed is. Bijvoorbeeld dat de designs wel bruikbaar moeten zijn.

# Communicatie elementen

De communicatie elementen zijn:

* Teamviewer: Om bepaalde technieken voor te doen en goed te kunnen samenwerken.
* Github: Om bestanden over en weer te sturen zodat iedereen op de hoogte blijft.
* Skype: Om de communicatie thuis tot stand te brengen speciaal voor groot overleg.
* WhatsApp: Om door te geven wat er nog moet gebeuren en ook mensen op de hoogte te houden.

# De valkuilen

Nathan zou te veel kunnen doen. Bijvoorbeeld twee teamleden vorig jaar niet veel konden doen omdat Nathan bijna alles al gedaan had. Ook hierdoor zouden andere teamleden achter kunnen blijven.

Ook door tijdnood omdat het misschien allemaal op het laatste moment moet gebeuren. Hier gaan we natúúrlijk niet van uit.

# Kennis

We kunnen de kennis halen uit de onderstaande links. Deze links zijn enorm van belang, met name youtube omdat het dan voor je wordt voor gedaan.

## Design

* <http://www.makehuman.org/>
* <http://store.steampowered.com/app/365670>

## Muziek

* <https://www.youtube.com/watch?v=QMDPwBikzps&list=PL224BE374B78F493B>
* <https://www.youtube.com/watch?v=OHCOKxcIzYs&list=PL67B22CDA707B1C01>

## Unity

* <https://unity3d.com/>
* <https://unity3d.com/learn/tutorials>
* <http://catlikecoding.com/unity/tutorials/>
* <https://www.youtube.com/playlist?list=PLPV2KyIb3jR4u6zeBY77WPj0KuFdmv84g>
* <https://www.youtube.com/playlist?list=PLPV2KyIb3jR7F_B4p8X3YwHPaExh0R9Kk>
* <https://www.youtube.com/playlist?list=PL3eZfsRk6nF00HSZZJKgZ-HOoz3CJYXJu>

## Probleem oplossen

* <http://stackoverflow.com/>
* <http://forum.unity3d.com/>

## Github

* <https://github.com/TheNLGhost/Pandora-s-Heart.git>
* <https://desktop.github.com/>
* <https://git-for-windows.github.io/>

## Communicatie

* <https://github.com/TheNLGhost/Pandora-s-Heart>
* <https://www.teamviewer.com/nl/index.aspx>
* <http://www.skype.com/nl/>
* <https://web.whatsapp.com/>

Later worden er waarschijnlijk meer links toegevoegd en kan iedereen dat zelf in het goede kopje plaatsen. We hebben de links ook gesorteerd in groepen omdat dit het veel gemakkelijker maakt.

# Planner

Woensdag 9 september - Verslag afgemaakt (Jasper) en laten zien aan de groep

Vrijdag 11 september - Verslag inleveren

Vrijdag 18 september - Keuze muziek/geluid af (Ruben & Robbert muziek & geluiden) & Keuze Hoofdkarakter & vijanden deel 1 af (Robbert en Ruben moeten bezig kunnen met keuze design/sprites) (Nathan & Jasper)

Vrijdag 25 september - Keuze sprites deel 1 af (Robbert en Ruben) & Keuze Hoofdkarakter & vijanden helemaal af (Nathan & Jasper

Vrijdag 2 oktober - Keuze sprites helemaal af (Robbert en Ruben) & Game doelen + Must's en Maybe's + game doelen genoteerd (het liefst eerder af) (Nathan)

Vrijdag 2 oktober - Verhaallijn (proloog) uit (het verhaal over hoe we in de situatie zijn gekomen) (Iedereen)

Vrijdag 9 oktober - Eerste map af (Ruben, Robbert en eventueel ook Jasper) & Gameplay (controles) bepaalt (Nathan)

Vrijdag 16 oktober - Tweede map af (Ruben, Robbert en eventueel ook Jasper)

Woensdag 21 oktober - Ontwerp document "verslag" af (Jasper)

Vrijdag 23 oktober - Ontwerp document inleveren

!! Vrijdag 23 oktober - projectplan moet ingeleverd zijn (nouja de datum is niet duidelijk aangegeven, waarschijnlijk moet het eerder af zijn).

Vrijdag 6 november - Je hebt het programma dat je veel zal moeten gebruiken onder controle (Jasper: Alles een beetje (handig voor schrijven verslag) & Word & MakeHuman) (Ruben: MakeHuman & Blender) (Robbert: Blender & Unity (& misschien MakeHuman)) (Nathan: Alles een beetje (handig voor team leiden) & Unity)

Vrijdag 13 november - Er is een begin gemaakt met wat iedereen moet doen (Jasper: Mensen maken met MakeHuman) (Ruben: Maps en de game (zoals controls) designen) (Robbert: Ruben en Nathan helpen, zorgen dat de graphics goed in de game komen) (Nathan: Game programmeren)

Donderdag 19 november - Updates laten zien

Donderdag 26 november - Updates laten zien

!! Vrijdag 27 november - ontwerp document inleveren

Donderdag 3 december - Updates laten zien + werk moet grotendeels klaar zijn

Vrijdag 11 december - De puntjes zijn op de i gezet

Vrijdag 18 december - Alles is geperfectioneerd

Zaterdag 19 december tot donderdag 28 januari: Uitgelopen gedeeltes afmaken of de "maybe's" gaan maken.

Donderdag 28 januari - Bekijken hoe de situatie ervoor staat, en de beslissing nemen hoe verder te gaan, verder met perfectioneren of de game verder uitbreiden of de game zo laten als het is?

Vrijdag 29 januari - De game voorbereiden op de test van de bruggers + verder gaan met de op donderdag genomen beslissing.

Dinsdag 2 februari - Enquete (af)maken (Jasper) & Game klaar maken / klaar zijn voor test in de klas (Ruben, Robbert & Nathan)

Donderdag 4 februari - De enquete nachecken en de game testen op school (alles moet na deze dag goed zijn voor de presentatie op vrijdag !!)

!! Vrijdag 5 februari - Demo + Enquete

Maandag 8 februari & eventueel donderdag 11 februari - Enquete verwerken en de minpunten (en pluspunten) opschrijven + planning maken voor wat verbeterd moet worden.

Vrijdag 12 februari tot Maandag 14 maart - Klaar met wat er op maandag 8 / Donderdag 11 februari besloten is.

Donderdag 17 maart - Game uittesten en (eventueel) inleveren

!! Vrijdag 18 maart - project inleveren.