Proces Verslag – Ryan Frenken

Debriefing:

Voor mijn opleiding Game Development hebben wij voor onze eerste periode de opdracht gekregen om een flipperkast de maken. Deze zo te maken dat het iets van onze personaliteit uitstraalt. Deze heeft een groot aantal factoren waarop hij beoordeeld word. Waaronder kwaliteit, speelbaarheid, en onze vaardigheden in 3DSmax, Unity en programmeren.

Hoe ben ik te werk gegaan:

De eerste maand van dit project hebben we alleen dingen gevisualiseerd en gebrainstormd over het idee van een flipperkast. Maar zonder echte voortgang, pas 1 of 2 weken kregen we een goed beeld over hoe wij te werk moesten gaan en hoe wij het nou moesten maken.

Ik had in die 2 weken voor de deadline pas begonnen aan de flipperkast, maar met zeer weinig voortgang omdat ik moeite had met 3DSmax. Pas vlak voor de deadline had ik in de gaten dat het niet zo goed liep dus vroeg ik onze Unity leraar, Mike, om hulp. Hierna maakte ik al snel veel voortgang met het project.

Toch was de deadline te kort dag en hebben wij 2 weken extra gekregen. Op dit punt had ik mijn 3DSmax model van mijn flipperkast af. In de week daarna heb ik alles in mijn Unity project gezet, de scene opgemaakt met lichten en textures.

De laatste week voor de deadline heb ik besteed aan het programmeren, hierbij heb ik veel hulp gehad van meerdere bronnen die vermeld staan in de bronvermelding.

De Zaterdag voor de nieuwe deadline was ik klaar met het programmeren en heb ik alle punten en eisen erin verwerkt. Van af dat punt heb ik alles een meer geperfectioneerd en mooier gemaakt.

Alles is nu klaar om ingeleverd te worden.

Mijn Werk:

Voordat we de flipperkast gingen bouwen hebben wij een Style guide gemaakt, hierin staat hoe de flipperkast eruit komt te zien, waaronder thema en kleuren. Hoe de elementen, objecten en eventuele karakters eruit komen te zien.

Mijn thema is Cyberpunk. Een punk style, met een futuristische, apocalyptische tint. Hierbij vind ik dat zwart en groen er goed bij past (mijn lievelingen kleuren).

Mijn flipperkast is gemaakt naar deze style guide, door de tekort aan tijd heb ik veel features niet kunnen invoegen maar ik vind dat ik alsnog goed werk heb geleverd.

Het spel begint met een overview van de kast zelf, aan de linker kant heb je de levens en score counter, aan de rechter kant de besturing aanwijzingen. Een Muziek, die ik er persoonlijk erg bij vind passen, speelt af en duurt ongeveer 5 min en herhaalt zich dan. De bumpers geven geluid en licht als ze colliden met de bal. Ook het spawnen en verliezen van de bal triggerd een geluids effect.

De bal word van boven af naar beneden geschoten, en word met een helling naar de andere kant van de kast geschoten door de hoek die eronder zit, en aan de tegenoverstaande kant, wat ook meer karakter aan de flipperkast geeft. De bumpers zijn in een cirkel in het midden gezet. Een de linker kant staat een rijtje met “Targets” en boven aan zit een piramide met poortjes waar de bal doorheen flippert.

Als je door je 3 levens heen bent kom je op het Game Over scherm, stopt de muziek en word er een iconische “evil laugh” afgespeeld (Die overigens best hilarisch is). Hier heb je de optie om op ‘Replay?’ te drukken, of op ‘Give up?’. Giving up betekent dat je het spel beëindigt.

Bronvermelding en credits:

Bronnen: Unity Forums en Tutorials ([Unity forum](https://forum.unity3d.com/)), De Game Developers League.

Credits:

Docenten: Alex, Frans, Mike, Xander.

Klasgenoten: Iedereen natuurlijk! We hebben allemaal elkaar wel hier en daar geholpen.

Vrienden: Tool, Thomas.

De Game Developers League