loppuraportti

# Taustaa

Projektiryhmän (Maalipurkki Studios) tehtävänä oli tehdä peli.

# Saavutetut tulokset

Peli on saatu hyvälle alulle, suurin osa tarvittavista ääni- ja grafiikkatiedostoista ovat valmiita, mutta pelin koodauspuolella on vajeita.

Pelihahmoa koskevat mekaniikat ovat pitkälti valmiit. Suurin puute on pelin muissa ominaisuuksissa, kuten moninpelin toiminnassa sekä ympäristön ”reaktiivisuudessa”.

# Työn eteneminen

Työnjako oli selkeä ja päätimme, että kaikki saavat tehdä työtään omaan tahtiinsa. Muut ryhmäläiset esittävät toiveita muille, joita pyritään toteuttamaan.

Alussa tahti oli erittäin hidas, eikä kukaan jaksanut aloittaa. Myöhemmin kaikki aloittivat omat työtehtävänsä, jonka jälkeen työnteko oli säännöllistä ja aktiivista. Välillä jollain ei ollut tehtäviä, sillä jatkaa ei pystynyt ilman muiden etenemistä.

Projektin loppumetreillä ilmeni ongelmia, joiden viimeistely oli vaikeaa. Joitain asioita ei ehditty tehdä. Yhteistyöllä projektipelin perustoiminnot saatiin toimimaan, kaikkia haluttuja ominaisuuksia ei kuitenkaan pystytty toteuttamaan.

# kustannukset

Pelissä käytettiin pelkästään ilmaisohjelmia, tai ohjelmien ilmaisversioita. Projektissa ei näin ollen ole käytetty rahaa.

Pelistä ei koitunut kustannuksia kellekään ryhmän jäsenistä. Kyseessä oli koulutyö, eikä ryhmäläisillä ollut tarvetta käyttää projektiin rahaa.

# resurssien käyttö

Grafiikat

Grafiikkoihin käytimme Paint.NET ohjelmaa luomaan kaikki graaffiset assetit.

Kaikki Grafiikat loi Eetu Aittamäki käyttäen Paint.NET:in resursseja.

Äänet

Musiikin luontiin käytimme FL Studio 20 ohjelmaa ja sen resursseja.

Äänitehosteisiin käytimme [Freesound.com](https://freesound.org/) sivua ja sen ilmaisia ääni klippejä.

Äänien tiedosto tyyppien muuntamiseen käytimme [Online-audio-convertor.com](https://online-audio-converter.com/) sivua .

Ohjelmointi

Pelin ohjelmointiin ja luontiin käytimme Unityn ilmaista versiota.

Koodin muokkaamiseen Taavi Lahti ja Teemu Nenonen käyttivät Visual studio 17:sta.

Projektin jäsenten työtavasta ja yleisestä välinpitämättömyydestä ajankulutuksesta johtuen lopullisten työtuntien listaaminen on miltei mahdotonta. Suuntaa antavia numeroita voisimme ympäriinsä heitellä, mutta kellään ei ole realistista kuvaa omien töidensä määrästä.

# kokemukset

Projektimme on rakentaa yhdessä peli. Jokaiselle jaettiin omat työtehtävät, joita suoritettiin omaan tahtiin toisten toiveiden mukaan. Koemme toimivamme hyvin yhteen ja yhdessä työskentely oli mukavaa. Jokainen sai roolin, joka vastasi henkilön taitoja ja vahvuuksia.

Projekti piti toteuttaa noin kahdessa kuukaudessa, joka toki on hyvä aika. Ryhmämme on kuitenkin täynnä lusmuilijoita (ja Teemu oli jatkuvasti poissa), joten projektin viimeistely jää viimehetkiin.

Koodauspuolella ongelmia ilmeni pelimoottorin valinnan ja opettelun kannalta. Suuri osa Unityn ominaisuuksista olivat Taaville ja Teemulle uusia ja opettelu vei huomattavasti aikaa.

Muut ohjelmat olivat hyvin opittavissa ja tarpeellinen opettelu oli mukavaa.

Ryhmä kommunikoi hyvin projektin tilanteesta ja jäsenet pyrkivät aina auttamaan toisiaan. Ketään ei painostettu työtehtävissä.

Muut ohjelmat olivat hyvin opittavissa ja tarpeellinen opettelu oli mukavaa.

kokemuksia ryhmän jäseniltä:

”Opin luomaan ja editoimaan äänitiedostoja ja opin myös avustamaan ryhmää antamalla uusia ideoita” *Eetu ”****God****” Koskela*

*”Loin pelissä graafista puolta. Otin vastaan toivomuksia ryhmän jäseniltä ja pyrin tekemään joka viikko jotain uutta. Opettelin ensimmäistä kertaa tekemään kuvatyötä jollekin tietylle asialle.” Eetu ”****Lesser-Eetu****” Aittamäki*

*”Ryhmän johtajana toimiessa huomaa, että koordinoinnilla on todella paljon väliä, eikä se ole välttämättä helppoa. ” Teemu****”Gruppen führer”****Nenonen*

*”Opin tekemään pelin (ehkä). ” Taavi****”Weeb”****Lahti*