
BPW 2 Blog:

Sorasak Srisukwatthananan • 09-09-2019

Overzicht

Verwachte levering

30 oktober 2019

Game naam

Neon Strive

Genre

Actie, race

Week 1

Het Idee

- Mijn oude bpw-2 herbekijken. Ik heb hierbij besloten om dit project helemaal te vervangen door een ander.
- Het idee staat wel vast dat de spel een vorm van race krijgt en dat er enemies op de speler afkomen. De doel van de speler is zien te overleven en het ravage van het enemy.

Het idee vastleggen

- Het spel wordt low poly
 - Het is een racegame waarin survival een rol speelt
 - Er komen verschillende soorten enemies
 - Het is futuristisch
 - Het moet simpel zijn en niet moeilijk te programmeren
-

Week 1

Uitwerking

- Heb naar tutorials gezocht dat past bij wat ik nodig heb hierbij kwam ik op 4 uit die ik wil gebruiken.

Gedaan deze week

- <https://www.youtube.com/watch?v=pAsCXXsuB1M&t=2301s> Deze tutorial gekeken tot de helft.
 - Hierbij heb ik een werkende player car waarbij de camera de speler volg met een lerp effect.
-

Week 1

Assets

- Player car
- 3 Enemies
- Dessert environment

Gedaan deze week

- https://www.youtube.com/watch?v=SvileTt2_Lc&list=PLFt_AvWsXI0ctd4dgE1F8g3uec4zKNRV0 deze tutorial tot en met deel 5 gemaakt.
 - Hierbij heb ik een bewegende enemy systeem die de speler volg via het nav mesh en de speler kan schieten.
-

Week 2

Assets

- Enemy en player car effect
- Bullets effect
- Crashed ship prop
- Stone prop

Gedaan deze week

- https://www.youtube.com/watch?v=SvileTt2_Lc&list=PLFt_AvWsXI0ctd4dgE1F8g3uec4zKNRV0 deze tutorial tot en met deel 10 gemaakt.
 - Hierbij heb ik veel aan de enemies gewerkt zoals het spawn systeem, enemy state en een health systeem gemaakt
-

Week 3

Assets

- Health UI
- Game over UI
- Tournament Level and prop
- Turret prop op de vijand
- Sound toegevoegd

Gedaan deze week

- De 3 Enemie gedefinieerd elk met een eigen soort aanval
 - Health Ui gemaakt met hulp van Kevin
 - Turret systeem gemaakt met hulp van Mick
 - <https://www.youtube.com/watch?v=HvmsoPMLr0M&t=583s> Deze tutorial nog gevolgd voor de turret systeem
-

Week 4

Assets

- Alle level compleet maken met props en obstakel om het spel meer interessant te maken
- Meer visual effect gemaakt voor het spel

Gedaan deze week

- Speed boost systeem gebouwd met hulp van Niels
 - Game loop gemaakt met hulp van Niels
 - Een hele hoop bug fixes
-