Report

Prodigium

Gemaakt door: Christian Koning

Planning

**4 Maart 2019**

* Maak een Planning.
* Maak een Repository.
* Voeg models toe van de asset store.

**5 Maart 2019**

* maak player bewegen
* maak player aanvallen.
* maak player health & death.
* voeg Player Animaties toe

**6 Maart 2019**

* Maak 1 Overworld.
* Voeg Obstakel animaties.
* Maak een eindbaas Battle area.
* Maak 3 levels/dungeons
* Maak puzzels

**7 Maart 2019**

* Eindbaas bewegen/health/aanvallen/patroon toevoegen.
* voeg Power ups toe.
* Voeg Collectibles toe.
* Maak vijand bewegen/aanvallen/loot droppen

**8 Maart 2019**

* Voeg main menu toe
* Voeg in game pauze toe
* Voeg een HUD toe.
* Inventory system

**11 Maart 2019**

* Extra dag om alles van vorige week af te maken.
* Geluiden toevoegen.

**12 Maart 2019**

* Maak een test plan.
* Maak een test form.

**13 Maart 2019**

* Testen.
* Feedback processen.

**14 Maart 2019**

* Evaluatie.
* Extra tijd om het spel te optimaliseren.

**15 Maart 2019**

* Afmaken prototype.

Evaluatie

Prodigium

Teamleden:

Christian Koning

Gemaakt door: Christian Koning

Situatie

**Hoe groot was het project?**

Het project was best groot voor een deadline van 2 weken.

**Voor wie heb je dit gemaakt?**

Strong Reflection Studios

**Wanneer?**

4 Maart – 15 Maart

Taak

**Wat waren de uitdagingen?**

De eerste dag was het moeilijk om assets te vinden en een model voor de karakter.

De tweede uitdaging begon met het ontwerpen van de levels en de puzzel.

De moeilijkste uitdaging was het verzinnen van een boss met een patroon.

**Wat waren de verwachtingen? Waarom?**

Ik verwachtte dat de boss lastig zou worden omdat hij in je concept moet passen en een patroon nodig heeft

Ik dacht dat ik klaar met ontwerpen en programmeren zou zijn na 11 maart. Maar doordat ik ziek ben geweest voor 2 dagen is die planning uitgelopen.

Ik had verwacht dat er meer assets zouden zijn maar bijna niks paste bij de stijl van de meeste objecten

Actie

**Wat heb je gedaan?**

**4 Maart:** Een repository aangemaakt, planning en beginnen met toevoegen van models

**5 Maart**: Speler script gemaakt

**6 Maart:** Begin ontwerpen tutorial level

**8 Maart:** Main menu, Pause game toegevoegd

**9 Maart:** Karakter voor speler toegevoegd, Vijand model toegevoegd, Speler geanimeerd.

**11 Maart:** Tutorial level afgemaakt. Overworld level afgemaakt. Middeleeuwse models toegevoegd.

**12 Maart:** pad naar levels toegevoegd, Sword collider toegevoegd, speler error gefixed.

**13 Maart:** Vijand script, HUD toegevoegd, Loot drops, speler attack toegevoegd.

**14 maart:** Testplan, Testform gemaakt. Dungeon 1 afgerond, Vijand gefixed en overworld + dungeon 1 gebaked.

**15 Maart:** Test analyse, evaluatie gemaakt.

**Hoe lang heeft dit project geduurd?**

10 dagen voor een prototype.

**Hoeveel heeft het gekost?**

2 weken loon.

40 uren per week, 80 uren in totaal

€50 \* 80 = €4000.

**Welke programma’s heb je gebruikt?**

Unity, visual studios, word, GitHub.

Resultaat

**hoe kwam het overeen met je planning?**

De eerste paar dagen gingen zoals gepland. Alleen ik was 2 dagen ziek en daarna is mijn planning niet meer volgens plan gegaan.

**Omschrijf 3-5 dingen in detail die goed gingen**

De speler script ging erg goed. Er waren geen problemen.

De vijand moest je volgen en van een kleine afstand je kunnen slaan. De animatie liepen soepel en alles wat de vijand moest doen ging zoals gepland.

Het droppen van items werd sneller afgerond dan verwacht.

**Omschrijf 3-5 dingen die niet goed gingen**

Het ontwerpen van levels ging niet zo heel snel. Dat heeft meer tijd gekost dan zou moeten. Er waren ook niet veel low poly objecten te vinden die bij dit spel paste.

Een idee voor een boss duurde best lang. Dit komt doordat de boss aan bepaalde eisen moest voldoen. Zoals een patroon en dat hij in je spel past

De planning verliep niet heel goed. Dit kwam ook doordat ik 2 dagen ziek was. Daardoor moest de playtest worden uitgesteld.

Conclusie

**hoe ga je verder met de dingen die werken?**

Scripts zoals:

* Player movement
* Boss
* Soundmanager
* MainMenu
* Pausegame
* HUD
* Collectible
* Vijand
* Loot drop

Kunnen gebruikt worden voor de volgende projecten.

Sommige models kunnen hergebruikt worden zoals de models in overworld en tutorial level.

**wat zou je opnieuw doen?**

Ik zou de HUD en tutorial level duidelijker maken.

**hoe los je dingen op die niet werkte?**

De HUD was niet duidelijk genoeg. Een Hp sprite toevoegen maakt het al een stuk duidelijker. De vijand had problemen met het spotten van de speler. Opgelost door de afstand tussen de vijand en de speler op een andere manier te berekenen.

**Wat zou je veranderen de volgende keer?**

Voor het volgende project zou ik het aantal levels aanpassen, misschien cutscenes toevoegen, meer geluiden toevoegen en meer soorten vijanden toevoegen

Notulen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Wie | Wat | Waar | Wanneer |
| René | Testplan, testform en progressie van game presenteren | Friesland College | 14 maart 2019 om 14:10 |
| René | Test analyse presenteren | Friesland College | 15 maart 2019 om 10:15 |