

Dungeon Generator – Opdracht 3

Ik vind het zelf altijd fijn om te beginnen met onderzoek doen / tutorials / blogs lezen, zodat ik niet zonder enige kennis aan het project begin. Dat heb ik dus gedaan. Het was in het begin vrij lastig om door te krijgen wat de beste opzet hiervoor zou zijn, maar na veel onderzoek ben ik er toch uitgekomen.

Vooraf nagedacht over de regels die er zijn.

Kamers kunnen verbinding maken met gangen.

Corridors kunnen verbinding maken met kamers of knooppunten.

Knooppunten kunnen verbinding maken met gangen.

In de generator kan de map size, het aantal kamers, de grootte van de kamers en tile grootte worden aangepast. Door naar de prefabs te gaan kunnen bepaalde instellingen worden aangepast. Zoals in prefabs - dungeon - room kunnen de prefabs worden aangepast voor een kamer, wat de inhoud van de kamer is en het aantal enemies dat erin voorkomt.

Uiteindelijk is het genereren goed gelukt dankzij online referenties. Wat wel onhandig is, is dat de speler al spawned voordat de dungeon volledig gegenereerd is (helemaal met grote dungeons), waardoor de player soms heel buggy door de grond valt. Door op R (restart) te drukken wordt dit opgelost.

Ondanks dat ik dacht dat de AI prefabs overzetten naar de dungeon het makkelijkst zou zijn, bleek dit toch erg tegen te vallen. De dungeon wordt pas gegenereerd op het moment dat de scene start, dus het is niet mogelijk om de map te baken want die staat niet in de hierarchy. Toen bedacht ik me dat het misschien mogelijk was om de map runtime te baken, hier een script voor gemaakt maar het deed niet wat ik had verwacht. De andere enemy lijkt wel niks te doen, zodra de scene start begint hij ineens met lopen naar een bepaald punt en komt hier vast te zitten. AI en een random generated map samenvoegen is lastiger dan gedacht en ben er ook niet optijd uitgekomen. Met de andere AI gebeurt het vaak dat ze random buiten de rooms spawnen terwijl dit nergens staat aangegeven dat dit de bedoeling is. Ook raken ze soms vast in een muur of bewegen ze in grote groepen. Uiteindelijk dacht ik op het laatste moment nog even iets aan te passen waardoor er nu foutmeldingen komen en het schieten en de damage niet werken.