Game Doccumentatie

Hedwig & Noah

Vista college  Software Developer

Inhoud

[Orientatiefase 2](#_Toc121136923)

[Doelen 3](#_Toc121136924)

[Resultaten 4](#_Toc121136925)

[Succesfactoren 5](#_Toc121136926)

[Uitdagingen 6](#_Toc121136927)

# Orientatiefase

In deze challenge moeten we een game gaan maken naar eigen keus en wij hebben ervoor gekozen om boter, kaas en eiren te maken en dit in Python te gaan doen.

We hebben ervoor gekozen om dit in Python te gaan doen omdat we hier al 2 challenges mee bezig zijn en omdat je ook wel wat grote games zoals battelfield 2 en sims 4 hebt die zijn gemaakt in Python. <https://www.probytes.net/blog/games-made-with-python/>

# Doelen

Nu we de orientatiefase gehad hebben en weten wat we moeten maken is het belangrijk om doelen op te stellen voor deze challenge zodat we niet zomaar een spel maken maar ook daadwerkelijk iets leren ervan.

Deze doelen formuleren we op de SMART-doelen manier en voor deze challenge zijn mijn doelen de volgende 2 punten:

* **Technische doel:** Ik wil aan het eind van deze challenge een volledige spel kunnen maken met verschillende elementen zoals lootboxes, inventory en hp elementen dit wil ik doen doormiddel van het gebruiken van dictionarys, de 2 verschillende soorten loops en de random command in python, hierbij wil ik dus de verschillende opddrachten van de vorige challenge terug brengen in een groot verhaal waardoor ik een text-based rpg game krijg met veel verschillende functies.
* **Niet-Technische doel:** Ik wil aan het einde van deze challenge terug kunnen kijken naar mijn planning en dan ook daadwerkelijk kunnen nakijken of ik mij goed aan mijn planning heb gehouwden en of ik deze goed had ingeschat zo niet wil ik een tweede planning maken waar ik in kan laten zien waar ik niet goed had geplaned zodat ik bij de komende challenge beter inzicht krijf in mijn eigen sterke en zwakke punten.

# Resultaten

Nu we de doelen voor deze challenge hebben opgesteld is het natuurlijk hier ook resultaten aan te kunnen koppelen zodat ik na de challenge kan reflecteren op deze doelen en kan zien waar ik de komende challenge meer aandacht moet gaan besteden.

**Mijn restulaten voor mijn technise doel zijn:**

* Een Text-Based RPG Game dat volledig werkt zonder bugs of fouten.
* Een werkend HP systeem dat het moment dat je op of onder de 0 HP komt je “Game Over” krijgt te zien.
* Een inventory waar je spullen die je uit chesten krijgt kunt in opslaan.
* Een werkend system dat je potions uit je inventory kan gebruiken en deze dan bij je HP erbij komen en van je inventory worden weggehaald.
* Een werkend chest systeem dat je random spullen uit een chest kan krijgen.
* Een werkend systeen dat je verschillende soorten aanvallen hebt die verschillende soorten damage doen tegen je vijand.

**Mijn resulataten voor mijn niet technise doel zijn:**

* Een planning waar ik precies kan zien hoever ik ben met mijn game
* Een tweede planning waar ik mijn fouten in kan zien van de eerste planning die ik heb gemaakt.
* Een goede inschatting maken van mijn eigen sterke en zwakke punten.

# Succesfactoren

Nu we de resulaten en doelen van deze challenge duidelijk hebben is het ook belangrijk om te kijken naar de succesfactoren die ervoor zorgen dat ik deze challenge ook ga halen.

Voor deze challenge heb ik de volgende 3 factoren:

* Welke kennis en vaardigheden moeten worden verworven?

- Kennis van Python (Loops, Dictonairy`s, Random etc.)

- Kennis hoe RPG Games werken

- Kennis over Text-Based Game`s

- Vaardigheid Zelfstandig werken

- Vaardigheid Doelgericht werken

* Welke middelen moeten er aanwezig zijn?

- Visual Studio Code

- Verhaal lijn voor het spel

- GitHub

* Welke knelpunten moeten worden overwonnen?

- Verschillende soorten code`s koppelen

# Uitdagingen

Nu we bijna alles hebben gehad voor het LEAN-Bord komt nu het laatste onderdeel de uitdagingen die ik denk te hebben voor deze challenge.

Ik begin gelijk met de grootste uitdaging die ik denk te ga hebben en dat is het maken van een gevecht systeem dat door de keuze van de gebruiker verschillende kanten op kan gaan.

Daarnaast gaat het een groote uitdaging zijn om een soort van inventory te maken waar de speler verschillende soorten wapers en abbilities kan gaan toevoegen die ook effect gaan krijgten op de stats van de speler.

Nog een challenge word om de stats van een spelere te kunnen laten zien en dat de stats die de speler heeft ook effect heeft op de gevechten die de speler gaat hebben in het spel.

Daarnaast word een XP systeem maken in het spel ook een uitdaging.

Naast deze uitdagingen heb ik er zelf geen meer in gedachte omdat dit uitdagingen zijn waar we nog geen opdracht van hebben gekregen in de vorige challenge waardoor dit weer uitdagingen zijn waar ik echt zelf op naar zoek moet gaan.

# Moodboard

Nu we het hele LEAN-Bord af hebben is het belangrijk dat we een idee krijgen voor het spel dit doen we door middel van een mood- en storyboard, hieronder zie je mijn moodboard.

Graphical user interface

Description automatically generated

# Storyboard

your floating in the sky falling into a large glass platform where you get to choose 1 of 3 items,

sword = +1 power

shield = +1 defense

magic wand = +1 magic

after you picked the item, you want a door starts appearing and you get to choose to go to the door or look for some more items on the platform,

if they choose to look for items, they find a chest with an item = +1 potion

after choosing the door you’re waking up from a weird dream on the beach of Destiny Islands, here your life with your two best friend Riku and Kairi.

the three of you seek to leave the island to explore new worlds and decide to build a raft to accomplish this.

during the making of the raft, you come across this mysterious hooded figure that vanishes after a warning.

one night you wake up in the middle of the night to find some weird shadow creatures on the island (Heartless), after finding these creatures you went looking for your friends.

first you find Riku, but you see him disappearing into the darkness curious about what it contains.

After Riku disappears a bright white light flashes that gives you the 'Keyblade', after claiming the Keyblade Heartless start spawning next to you.

'Fight between Sora and Heartless'

after defeating the heartless you run to the secret place on the island to go look for Kairi, once there you see Kairi facing the door,

after finding her she turns around saying your name 'Sora' as the door behind her blows up. the ensuing blast of darkness sends you and Kairi both out of the cave and the island

to be destroyed as you are left adrift, both Riku and Kairi whereabouts unknown.

Meanwhile, [King Mickey](https://disney.fandom.com/wiki/Mickey_Mouse) has left his world of Disney Castle to deal with the increasing power of darkness and left instructions for court mage [Donald Duck](https://disney.fandom.com/wiki/Donald_Duck_in_video_games) and Captain of the Royal Guard [Goofy](https://disney.fandom.com/wiki/Goofy) to find the "key". Donald and Goofy use a Gummi Ship to travel to Traverse Town, where it happens Sora has also drifted to after the destruction of Destiny Islands. Sora encounters the creatures yet again in the town,

Fight between Sora and Heartless

Player can choose to search the area or to enter the small house

If player choose to search the area he finds 2 chests

If player choose to enter the smell house the story continues

and eventually meets [Leon](https://disney.fandom.com/wiki/Leon), a mysterious swordsman who explains they are Heartless: creatures that consume hearts, and that the Keyblade is the only weapon capable of defeating them. The king of Leon's home world, a man named [Ansem](https://disney.fandom.com/wiki/Ansem,_Seeker_of_Darkness), is said to have studied the Heartless. Donald and Goofy are approached by Leon's ally, Aerith, who also tells them what they may be looking for. Soon after, Sora meets Donald and Goofy rather hastily, and the three work together to take down a large armored Heartless, the Guard Armor, leader of the Heartless attacking Traverse Town.

Fight between Sora, Donald, Goofy & the Gaurd Armor

From there, they decide to travel together: Donald and Goofy to find Mickey, and Sora to find Kairi and Riku.

The three travel to different worlds based on Disney films, finding that the Keyblade also locks "Keyholes": passages that the Heartless would use to try and take the heart of the world, destroying it and casting it into the Realm of Darkness. A group of villains, led by [Maleficent](https://disney.fandom.com/wiki/Maleficent), seek out the seven Princesses of Heart to unlock the Keyhole that leads to Kingdom Hearts: a repository of knowledge and power and the source of all hearts. This group now includes Riku, who is swayed by Maleficent's promises that she will help find Kairi. At the same time, Maleficent sows distrust in Riku, telling him that Sora has abandoned him and Kairi for new friends and the Keyblade. Riku manages to find Kairi's body, but her heart is missing.

Sora and his friends eventually arrive at [Hollow Bastion](https://disney.fandom.com/wiki/Hollow_Bastion), the home world of Ansem and the headquarters of Maleficent. Riku takes the Keyblade from Sora, claiming that he was fated to have it all along and Sora was simply the "delivery boy". Donald and Goofy, taking their order to follow the "key" seriously, reluctantly leave with Riku. Sora calls on his courage and enters the Bastion anyway, then challenges Riku again, stating that his heart derives strength from his friends. His friends return to him, as does the Keyblade, leaving Riku into being bested in combat against his former friend. Shamed with losing the Keyblade and being defeated by Sora, Riku flees and meets the same cloaked man Sora encountered back on Destiny Islands, who goads him to give into the darkness.

Sora, Donald, and Goofy, meanwhile, engage and destroy Maleficent after defeating her in battle in the Castle Chapel and then fighting her in her dragon form. They soon after meet a strangely-behaving Riku with a new Keyblade that unlocks hearts. He leads them to Kairi's living but unfeeling body in the Great Hall, where the other Princesses of Heart have been held this whole time; Riku then reveals himself as completely possessed by Ansem. The newly reformed Ansem explains that Kairi is the last Princess of Heart, and that her missing heart has been trapped within Sora's body since the destruction of Destiny Islands. Spurred to action, Sora defeats Ansem; however, he cannot seal Hollow Bastion's keyhole because Kairi's heart is still in his body; thus, the keyhole remains incomplete. Sora uses Ansem's Keyblade to unlock his heart, releasing both his and Kairi's heart, but turning him into a Heartless, though it destroys Ansem's Keyblade and returns the hearts of the other Princesses to their bodies. Kairi's heart returns to her body, in turn, completing the final Keyhole; she then returns Sora to human form by the strength of her heart. The group resolves to follow and end Ansem's plan.

Ansem retreats to the [End of the World](https://disney.fandom.com/wiki/End_of_the_World), the combined fragments of worlds taken by the Heartless and close to the Realm of Darkness itself. Upon being found and finally beaten, despite the various means he tries to fight Sora with, including the World of Chaos, he explains his belief that darkness is the heart's true essence, and he seeks Kingdom Hearts, the source of all hearts, and therefore the ultimate source of darkness. However, upon opening the door to Kingdom Hearts, it reveals [Light](https://disney.fandom.com/wiki/Light), killing Ansem. Beyond the door are Mickey and Riku, who is back in control of his own body. They help Sora and the others close the door, as there are many Heartless beyond it, but Riku and Mickey must remain inside to help seal it. Mickey and Sora then use their Keyblades to lock the door. The destroyed worlds reconstruct themselves; Kairi is pulled back to the Destiny Islands, but Sora promises her before separating they will all reunite some day. Sora, Donald, and Goofy resolve to find Riku and Mickey, though they are unsure of where to start. Luckily, [Pluto](https://disney.fandom.com/wiki/Pluto) appears, clutching a letter from Mickey in his mouth; he runs off with Sora, Donald, and Goofy in tow, ready for a new set of adventures. The silent narrator from the beginning of the game states in the final scene that Sora's destiny is to open the door to light.