



Construct 2: Larry's adventure.

Inleiding:

Opstart fase

Process

Tussentijdse problemen

Eindproduct.

Wat is er door mij gemaakt?

De opstart fase

Tijdens de opstart fase zijn Colin en ik bezig geweest met het bedenken wat we wilden gaan maken. Het leek ons de beste keuze om een game te maken waarin je een adventure en shooter combinatie krijgt.

We hadden besloten dat de “mobs” niet al te moeilijk zouden worden, dus dit wil zeggen dat het primaire doel was dat ze konden bewegen en aanvallen.

De levels die we hebben gemaakt zijn 4 levels. Deze levels bestaan uit 2 “lange” levels waar je voornamelijk moet springen en een beetje schieten, de overige 2 zijn boss levels waar je moet proberen om de eind baas dood te maken. Nadat je de 1^e baas dood hebt ga je naar de volgende. Hier zijn enkele events getriggerd om het moeilijker te maken voor de speler.

Process

Tijdens het hele opbouwende process verliet Colin de groep i.v.m stage, hiervoor verving Arran Crowley Colin zijn plaats.

Alle taken die zijn beschreven in het schema zijn herschikt in de log. Het process zelf ging vrij soepel. Alles was steeds op tijd af, de events liepen op schema. Het programmeren van de AI in het spel had soms zijn bugs alleen deze werden ook al snel verholpen. De communicatie tussen de leden was uitstekend, er was nooit een moment waar iemand niets te doen had. Als er iemand klaar was en de partner nog niet, dan hielp de persoon die klaar was de partner om zo weer snel zijn werk af te ronden. Zodra beide klaar waren gingen we verder met de volgende opgaven.

Door dit process aan te houden waren er vrijwel geen opstoppingen binnen de groep en kon iedereen werken aan zijn deel van het project.

Tussentijdse problemen

De tussentijdse problemen kwamen meer door kleine bugs binnen het AI process, hierdoor wilden sommige mobs niet langs bepaalde objecten terwijl dezelfde mobs dit wel konden. Dit scheen een algemeen probleem te zijn binnen het programma waar in principe niks aan te doen was.

Er waren ook wel eens enige opstoppingen door problemen met de koppelingen van levels.

Uiteindelijk hadden Arran en ik wel een groot probleem, maar dit is ook dezelfde dag opgelost. We hadden niet door dat je de levels niet kon koppelen van 2 verschillende externe apparaten. Dit werd opgelost door mijn deel lost te halen en in een paar uur op te bouwen op Arran zijn laptop. Arran kon hierna zijn deel verder bouwen. Het enige probleem hieraan is dat de achtergrond van mijn level verloren ging in het transformatie process.

Hiervoor hebben we een blauwe achtergrond gebruikt als tijd besparing.

Eindproduct

Het eindproduct was opgeleverd, dit was een werkende “ 100 event game”. Deze game had 4 levels, waarvan 2 grote platform levels en 2 kleine shooter levels.

Wat is er door mij gemaakt?

Level 1 en level 2, deze levels staan in elkaar gebouwd als een enorm gekoppeld level. De AI van de slakken en traps is door mij gemaakt en geïmplementeerd. Rotsen, pompoenen, slakken zijn overgetrokken en in het spel gezet.

“bouwen van de AI” wil zeggen, de visible range van de slakken, de aanval die de slakken doen (damage). Welke slakken dood gaan door lasers en welke niet.

Alle plateau's van level 1 & 2 zijn door mij gemaakt, inclusief de “invisible” triggers van traps, waarmee je meer slakken in het spel laat vallen. Het koppelen naar een volgende level d.m.v. de teleports is ook door mij gemaakt.

Het interactieve van de levels is meer door mij gemaakt terwijl Arran meer de art heeft gemaakt, maar in overall perspective is er door beide evenveel gedaan aan beide onderwerpen.