



CATS VS DOGS

- Iida Vaaja
- Saara Inkinen
- Joonas Isokorpi
- Ida Kirveskoski
- Viia Mäntymäki
- Unna Kalliomäki

PROJEKTIMME MMMWW

- **MIKSI pelimme hyvä?**

Pelimme on hyvä, koska sen on tarkoitus olla hauska, ja sen tekeminen haastoi ryhmämme taitoja.

- **MIKÄ on pelimme tarkoitus?**

Pelimme on tarkoitus olla yksinkertainen ja ennen kaikkea hauskaa pelattavaa.

PROJEKTIMME MMMWW

- **MITEN pelimme toimii?**

Pelimme on tasohyppelypeli, jossa pelaaja ohjaa hahmoa tavoitteenaan päästä taso läpi hyppimällä platformeilla käyttäen samalla erilaisia efektejä omaavia objekteja.

- **WAU-efekti?**

Pelimme WAU-efekti on sen persoonallisuudessa, joka ilmenee sen kirkkaasta värimaailmasta ja hauskasta musiikista.

PELIMME

- Kissa tai koira hahmomme seikkailee tiensä läpi kruunun luokse kohdatessaan erilaisia esteitä ja haasteita. Matkalla hahmo löytää erilaisia ruokia, jotka antavat sille erilaisia tehosteita. Matkalla on myös heikentäviä tehosteita, joita sankarimme tulee välttää, mikäli mieli valtakunnan hallitsijaksi.



TULEVAISUUS

- Pelimme tulee erittäin todennäköisesti pysymään tulevaisuudessa ryhmämme GitHub-tiedostossa, sillä ryhmällämme ei ole varsinaisesti tarkoitus jatkokehittää peliämme.
- Mahdollista on että ryhmämme jäsenet kehittävät peliä itsenäisesti lisäämällä siihen sisältöä esimerkiksi uusien hahmojen, tasojen, objektien ja efektien muodossa.

YLÄ- JA ALAMÄÄT FGJ:SSÄ

- **Missä tiimimme loisti?**

Tiimimme välinen kommunikaatio toimi loistavasti. Lisäksi kaikki suoriutuivat hyvin ja innokkaasti omista rooleistaan ja vastuualueistaan projektissa.

- **Mitä haasteita meillä oli?**

Yksittäisiä pieniä haasteita ilmeni pitkin kehitysprosessia, mutta suurin haasteemme oli luoda ruudun ulkopuolelle jatkuva pelimaailma.

- **Pelimme tarina, johon tähdättiin?**

Tähtäsimme noin viiden tason tarinaan, jossa kullakin tasolla olisi erilaisia haasteita ja tehtäviä pelaajan suoritettavaksi.

- **Mihin tarinaan lopulta päädyttiin?**

Päädyimme lyhyeen demoon, jossa esittelemme pelimme perustoiminnallisuuden sekä pelimme perusidean.

- **Mikä oli kohdeyleisömme?**

Kohdeyleisömme ovat kaikki pelien ystävät, jotka pelaavat huvikseen, ajankulukseen ja pitävät eläinteemaisista peleistä.

DEMONSTROINTI JA TYÖKALUT

- Pelimme tekemiseen käytimme montaa erilaista työkalua kuten Solar2D pelimoottoria, Inkscapea hahmojen ja objektien piirtämiseen, Visual Studio Codea koodieditorina sekä GitHubia versionhallintaan ja lähdekoodin jakamiseen.
- Vieressä muutama kuvakaappaus pelistä.



TULOKSET JA REFLEKTOINTI

- Projektimme lopputulos:
 - Saimme aikaan toimivia elementtejä ja pelin peruspalikat, joiden avulla peli koottiin kasaan. Viikonlopun aikana kerkesimme kuitenkin luoda vain lyhyen demon, mutta tulevaisuudessa peliä voi helposti laajentaa näiden peruspalokoiden avulla.
 - Ratkaisimme monia yksittäisiä ongelmia, kuten ruudun ulkopuolelle ulottuva pelikenttä, toimivat fysiikat, valittava pelihahmo sekä erilaiset tehoste-esineet, jotka vaikuttavat hahmoon eri tavoin. Koska kullekin jäsenelle oli annettu erilaisia ratkaistavia ongelmia ja kehitettäviä pelipalikoita, opimme myös yhdistelemään nämä palikat toisiinsa kokonaiseksi peliksi.
 - Olemme tyytyväisiä tulokseen, johon viikonlopun aikana kerkesimme.

HAASTEET

- Ryhmämme kokemat haasteet syntyivät tarvittavien teknisten taitojen puutteesta. Emme esimerkiksi osanneet käyttää parempia pelimoottoreita, joita käyttämällä pelistä olisi saatu parempi.
- Täysin uuden koodikielenkin oppiminen oli haastavaa, ja täten peliin ei saatu luotua kaikkia mahdollisia funktioita tai efektejä joita olisimme halunneet.

JATKOKEHITYS

- Ryhmällämme ei ole tarkoitus jatkokehittää peliämme. Jos ryhmällä olisi tarkoitus jatkokehittää peliämme, niin suunnitelmana olisi ensin lisätä peliin sisältöä kuten uusia tasoja ja hahmoja.
- Peliin myös lisättäisiin enemmän tarinallista sisältöä, pelattavuutta parannettaisiin ja pelistä tehtäisiin ennen kaikkea hausempi.