

# PokemanSnap

Door: Pepijn Kok

## Concept(en):

Ik heb in de lessen een paar concepten bedacht, en ik ga proberen om ze allemaal uit te leggen, en dan zal ik m'n uiteindelijke ontwerp uitleggen.

In eerste instantie dacht ik om een game te maken voor Nintendo ds en mobile. Ik had het idee om een soort WarioWare game te maken waarbij de speler steeds spellen moet spelen op 2 verschillende schermen, met elk scherm z'n eigen mechanics. Daarna dacht ik om het iets simpeler te maken, maar nog steeds nostalgie mee te nemen. Dus ik dacht om PokémonSnap te revampen en deze over te zetten naar mobile en vr. op mobile gebruik je dan de gyroscope controls om rond te kijken in de wereld, en om candy's te gooien en foto's te nemen. De VR kan daarentegen de hele wereld bekijken en met de linkerhand candy's gooien en met de rechterhand foto's maken. De bedoeling is in dit geval simpel: om zoveel mogelijk pokemans in een foto te krijgen. In eerste instantie wou ik de game zelfs competitief maken en er voor te zorgen dat de mobile en vr speler tegen elkaar konden spelen via networking, maar ik zal zo uitleggen wat daarvan is gekomen.

Als een extra concept heb ik gekeken naar het maken van een game voor de klassieke gameboy. er is een interessante blogpost van "Doctor Ludos" op 12/07/17 gemaakt op Gamasutra.com.

([https://www.gamasutra.com/blogs/DoctorLudos/20171207/311143/Making\\_a\\_Game\\_Boy\\_game\\_in\\_2017\\_A\\_QuoteSheep\\_It\\_Upquote\\_PostMortem\\_part\\_12.php](https://www.gamasutra.com/blogs/DoctorLudos/20171207/311143/Making_a_Game_Boy_game_in_2017_A_QuoteSheep_It_Upquote_PostMortem_part_12.php))

Hierin vertellen ze een heel interessant verhaal over hoe ze een volledige gameboy game hebben gemaakt op een echte gameboy cartridge. het is zeer interessant om te horen hoe ze omgingen met het datagebruik van de gameboy, en hoe je echt moet letten op de bits en bytes van je code.

## Het Proces:

In eerste instantie werkte ik aan de nintendo en mobile game, dus ik was op de nintendo developer portal gegaan om te kijken hoe dat moest, en ik had een developer account moeten aanmaken om te beginnen. Nintendo laat je een vol contract accepteren waarin staat dat de informatie die je krijg niet mag verspreiden. maar op de homepage van de dev portal staat een geweldige video van Reggie (nintendo of america CEO) die je een warm welkom geeft als developer. Het is veel lezen om te begrijpen hoe je een nintendo game maakt, maar Niels Vriezen heeft mij een paar tips gegeven. Mijn eerste blok was toen al, want om een nintendo game te testen heb je of een gehackte nintendo ds nodig, of een nintendo emulator nodig. En beiden zijn tegenwoordig onmogelijk te verkrijgen.

Bij deze tijd is het al te laat om aan het nintendo project te beginnen, dus ik dacht om het iets simpeler te maken en verder te gaan op mijn 2de concept. Het maken van de multiplatform systeem was in dit geval zeer simpel, dus ik zocht naar iets meer van een challenge. Ik wou graag er voor zorgen dat de vr en mobile game konden connecten via een UnityNET systeem. Na veel testen kwam ik er achter dat het lastig is om de transform data van beide objecten naar elkaar te sturen. Ik zocht naar ergens voor een oplossing, maar ik kon niemand anders vinden die heeft geprobeerd om een cross platform networking systeem te maken in unity. dus ik kon niet veel hulp vinden. Ik gaf uiteindelijk maar het networking op in verband met tijd. maar ik heb wel m'n best gedaan om op te maken met de gameplay en environmental assets.

## Uiteindelijke Ontwerp:

Als je de game opstart begin je op een cloud ver boven de island waar je op avontuur gaat. op mobile zal je met de gyroscoop kunnen rondkijken naar het begin target. de mobile player heeft 2 duidelijke buttons waarmee de speler candy's kan gooien en foto's kan maken. de vr player zal met hun linkerhand de candy's echt vast houden en gooien. in de rechterhand van de vr zal een camera zitten waarmee de vr speler hun foto's zal maken.

Wanneer de target is geraakt met een candy, zal de speler starten op het begin van de track en zullen ze de kans krijgen om te genieten van de omgeving en de pokemans rondom het eiland. Als je een candy gooit naar een pokeman dan zullen ze proberen om hier achteraan te zitten. hiermee kan je pokemons bij elkaar komen om een mooie foto met zoveel mogelijk pokemons te maken. het uiterste doel van PokémonSnap is niet winnen, maar genieten van de omgeving, en de mooie "capsule shaped" pokemans.

## Het Resultaat:

Video-Link: <https://youtu.be/G3XqxdvonY>

Ookal heb ik veel punten moeten laten vallen in verband met tijd en mogelijkheid, ben ik alsnog blij met wat ik in elkaar heb kunnen zetten, en ik heb veel geleerd over de mogelijkheden van cross platform input, en hoe veel andere devices allemaal andere soorten inputs en outputs kunnen geven.