

# Building Playfull World - Opdracht 2

## Bradley Langguth G&I1B

Als idee voor opdracht 2 had ik om een muzikale ervaring te maken.

De speler wordt geforceerd om met de muziek door een level te lopen. De manier waarop de speler geforceerd wordt om in bepaalde posities te lopen is door een ring om de speler heen die de range aangeeft waarin die mag lopen.

Op deze manier kan ik goed inschatten wanneer de speler op welke positie is en dat die op de juiste locatie is in combinatie met de muziek.

Mijn plan was dus om met de audio mixer de geluiden voor elke kamer te veranderen. Bijvoorbeeld bij een grote kamer meer echo, bij een donkere kamer meer ruis en bij een blauwe kamer het gevoel dat je onder water zit.

Ook leek het mij leuk om objecten die in deze ruimtes staan te laten bewegen en bijvoorbeeld groter te laten worden in de maat van de muziek.

De speler zou op een doorzichtige vloer lopen met daaronder een "nep" vloer. Als de speler op de juiste positie staat kon ik de nep vloer laten wegvallen met gebruik van physics. Hetzelfde geldt voor de muren. Zonder dat de speler meevalt want die staat natuurlijk op de doorzichtige vloer.

Mijn doel was dus om de speler de muziek op een visuele manier te laten ervaren. Enige minpunt waar ik op kan komen is dat de speler niet veel invloed heeft op zijn omgeving. Is het nodig dat ik bijvoorbeeld knoppen in de scenes zet zodat de speler zelf kiest wat voor pad die neemt of wat voor effecten er gebeuren in de ruimtes?