# Onderzoeksverslag 3 games

PRO-CTR – DevTeam 1

Gemaakt door Daniël Freriksen

## Game – Deltarune - Combat

Deltarune is een turn-based role-playing game en een spirituele spin-off van Undertale, ontwikkeld door Toby Fox. Het combat system onderscheidt zich door een mix van traditionele RPG-mechanieken en bullet-hell-elementen, waardoor gevechten zowel strategisch als reactief aanvoelen. Het spel biedt meerdere manieren om confrontaties op te lossen, waardoor de speler wordt uitgedaagd om verder te kijken dan alleen aanvallen.

**1. Turn-based acties met meerdere personages**  
Tijdens gevechten bestuurt de speler een team van drie personages, die elk hun eigen vaardigheden en rollen hebben. Aanvallen worden uitgevoerd via een timing-minigame waarbij de speler op het juiste moment een knop indrukt om extra schade te doen. Hierdoor voelt het systeem actiever dan in veel traditionele RPG’s.

A video game screen with characters and text

AI-generated content may be incorrect.

A screenshot of a video game

AI-generated content may be incorrect.**2. Bullet-hell verdediging**  
Wanneer vijanden aanvallen, wordt de speler in een klein veld geplaatst waarin een hartje (de “soul”) vijandelijke projectielen moet ontwijken. Dit maakt het verdedigen dynamisch en vaardigheidsafhankelijk. Elk type vijand heeft unieke aanvalspatronen, wat afwisseling en uitdaging toevoegt.

**3. Conclusie**

De combinatie van turn-based acties en bullet-hell verdediging in *Deltarune* creëert een gevechtssysteem dat zowel strategisch als dynamisch is. Deze mix zorgt ervoor dat spelers niet alleen nadenken over hun volgende zet, maar ook actief betrokken blijven tijdens elke aanval. Voor onze eigen game willen we dit principe als inspiratie gebruiken, maar met unieke aanpassingen die beter aansluiten bij onze visie. Door de strategische diepgang van turn-based gameplay te combineren met de vaardigheidsuitdaging van bullet-hell-elementen, streven we ernaar een gevechtssysteem te ontwikkelen dat vertrouwd aanvoelt maar toch verfrissend en vernieuwend is. Hiermee willen we spelers een ervaring bieden die zowel doordacht als actiegericht is, en die hen voortdurend uitnodigt om nieuwe strategieën en speelstijlen te ontdekken.

## Games – Enter The Gungeon + Faith the unholy trinity – Art style

Waar Enter the Gungeon modern, kleurrijk en dynamisch is, werkt FAITH met precies het tegenovergestelde: sobere, grimmige en extreem laag-resolutie pixelart, geïnspireerd door old-school Atari- en Apple II-graphics. Deze minimalistische stijl wordt gebruikt om onbehagen, spanning en een creepy atmsofere op te wekken.

**Kenmerken van FAITH’s art style:**

* **Extreem lage resolutie en minimale details**  
  Personages bestaan uit enkelvoudige lijnen en vormen, vaak in één kleur. De leegte rondom de graphics creëert spanning en mysterie.
* **Donkere, grimmige sfeer**De art voelt kil, leeg en oncomfortabel. De grote zwarte achtergronden en felle contrasterende lijnen versterken de horror.
* **Onnatuurlijke proporties en beweging**  
  Veel vijanden en personages zien er mensachtig uit, maar nooit volledig. De onnatuurlijke bewegingen versterken het unheimische gevoel.
* **Retro-exorcisme-esthetiek**  
  De stijl doet denken aan oude exorcismefilms en folklore-horror, wat helpt om een spirituele, verontrustende wereld neer te zetten.

FAITH gebruikt pixelart om angst, stilte en spanning op te bouwen, in plaats van actie.

**Waarom we deze twee stijlen willen combineren**

Door de kleurrijke, expressieve stijl van Enter the Gungeon te combineren met de grimmige minimalistische stijl van FAITH, willen we een unieke visuele identiteit creëren die zowel leesbaar en dynamisch is, maar tegelijkertijd een duistere en verontrustende sfeer kan neerzetten.

Hoe deze stijlen elkaar kunnen aanvullen:

* **Kleur vs. duisternis:**  
  Gungeon’s heldere kleuren kunnen strategisch worden gemixt met FAITH’s zwarte achtergronden om belangrijke gameplay-elementen zichtbaar te houden, terwijl de wereld een dreigende atmosfeer behoudt.
* **Vormen en silhouetten:**  
  De duidelijk leesbare vormen van Enter the Gungeon kunnen worden gebruikt om personages herkenbaar te houden, terwijl FAITH’s scherpe lijnen en simplistische contouren een horror-element toevoegen.
* **Animatie contrast:**  
  Enter the Gungeon heeft vloeiende animaties; FAITH gebruikt schokkerige, minimalistische bewegingen. Door deze twee te combineren krijg je een stijl waarbij vriendelijke of neutrale personages soepel bewegen, terwijl vijanden of demonen op ongebruikelijke, verontrustende manieren bewegen.
* **Humor vs. horror:**  
  Een subtiele mix van de cartooneske stijl van Gungeon en de verboden sfeer van FAITH kan een game creëren die visueel aantrekkelijk is, maar toch spanning opbouwt.
* **Detail vs. leegte:**  
  Door gedetailleerde sprites te plaatsen in minimalistische, donkere omgevingen ontstaat een sterke focus op gameplay-elementen én een constante onderliggende dreiging.