

iNDIVIDUELE OPDRACHT

individuele opdracht

Michelle Broens | Maatwerk | 20/02/2017

Inhoudsopgave

[Inleiding 2](#_Toc475367130)

[Brainstorm 3](#_Toc475367131)

# Inleiding

In dit document ga ik mijn ideeën en vooruitgang voor mijn individuele opdracht uitwerken. Ik begin hier bij een kleine brainstrom van ideeën. Verder ga ik het de rest van de meer

# Brainstorm

Ik had een paar ideeën waar ik misschien iets uit kan halen. De eerste was dat ik een rpg game wilde maken (inclusief database) in MVC, omdat dit mij vorig semester een beetje gelukt is, maar ik nog niet echt veel functionaliteiten had. Dit zou ik deze keer graag willen verbeteren en dan uiteindelijk ook een functionele game willen hebben.

Het andere idee wat ik had was een website maken gebaseerd op een game die ik leuk vind, misschien ook met iets van een web api, van de ene kant weet ik niet of dit een juiste keuze is aangezien ik game design wil gaan doen als innovatie route, maar van de andere kant is het juist wel leuk om ergens mee te werken waar ik nog niet eerder mee heb gewerkt.  
Het ene idee wat ik had was om een website te gaan maken gebaseerd op Overwatch. En dan iets met filmpjes over bepaalde heroes als een soort van tutorial.  
Een ander idee wat ik had was om een game te maken wat een soort van turn based card game is die runt in een browser. Hierbij zou ik dan deels verder kunnen op de database die ik vorig semester gemaakt heb alleen deze dan verbeteren of een hele andere database maken met de oude als een soort van voorbeeld.  
Een ander idee is dat ik een soort van Pokémon ga maken met een turn based combat samen met elementen van een RPG.  
Nog een idee is mijn versie van de mobile game Granblue. En misschien deze game dan gecombineerd met de fire emblem mobile game.

Als ik een game ga maken wil ik deze eigenlijk in unity maken, omdat ik game design wil gaan doen en omdat ik dit ook kan gebruiken met de proftaak, dus eigenlijk vind ik het meeste voordeel zitten aan een game maken in unity. De vraag is dan of ik deze in 2D of 3D ga maken, het voordeel van 2D is dat ik de kennis die ik hiervan krijg kan gebruiken bij de proftaak, maar van de andere kant lijkt een 3D game mij ook leuk te maken omdat je heel veel mogelijkheden hebt om van unity allemaal models te downloaden.

Ik denk dat ik iets ga doen met 2D, maar dan op een andere manier dan in de proftaak. Ik wil eigenlijk wel een RPG maken, maar mij lijkt het saai om dit voor beide opdrachten te doen omdat dit veel op elkaar gaat lijken, waarschijnlijk ga ik dan een “Bullet hell” stijl game maken. Dit lijkt me ook zeer interessant en leuk om te maken. Als ik in de proftaak leer hoe ik een sprite moet maken en gebruiken zou ik het leuk vinden om dat hier ook toe te passen.