

# Desert Bandits

## Foreword:

In dit verslag wordt kort uitgelegd wat de moeilijke en de interessante punten zijn van een procedural dungeon en het spel dat ik ermee gemaakt heb.

## How it's made:

Hoe ik het systeem gemaakt heb, heb ik vrij uitgebreid beschreven in de blog: <http://desertbandits.blogspot.nl/2018/03/desert-bandits-procedural-dungeon.html>

Wat ik er in het algemeen over zou willen zeggen is dat de dungeon gebaseerd is op het Cellular Automata Model. Ik had hier van tevoren nog nooit van gehoord, en heb hiervoor überhaupt nog nooit met procedural generation gewerkt of een mesh door middel van code gemaakt. Daarom kan ik sowieso zeggen dat ik er erg veel van geleerd heb!

## Difficulties:

Bij het maken van de dungeon kwamen dus veel onbekende aspecten kijken. Gelukkig kon ik gebruik maken van een erg goede tutorial serie. Toch was het een grote uitdaging voor mij om precies te begrijpen wat ik deed.

## Interesting about the project:

Wat ik ten eerste interessant vond om te proberen was het opzetten en promoten van een blog. Ik heb behoorlijk veel tijd gestoken in het op de blog zetten van wat ik gedaan heb. Ook heb ik deze blog met mijn twitter-volgers gedeeld. Uiteindelijk kwam ik erachter dat het niet echt zin heeft gehad: het aantal bekijkers was gewoon super laag. Toch ben ik blij dat ik het geprobeerd heb, en dat ik nu beter weet hoeveel mensen je ongeveer kunt bereiken met zo'n blog.

Doordat ik soms best veel moeite had om goed te begrijpen wat er in die tutorial-serie gebeurde kwam ik erachter dat ik zelf eigenlijk ook nog ontzettend veel te leren heb. Voor mij was het echt alweer een poos geleden dat ik me niet zo goed in programmeren heb gevoeld, en wat dat betreft was dit dus ook erg leerzaam!

Verder vond ik het leuk om zelf de vrijheid van dit project te benutten. Zo bedacht ik me tijdens het spelen dat het me tof leek om zelf dingen te kunnen plaatsen waardoor je kunt onthouden waar je al geweest bent. Wat mij betreft is dit een erg leuke en innovatieve manier van game design!

Wel vond ik het jammer dat ik naar mijn idee eigenlijk veel te weinig tijd had om hier een leuk spel van te maken. Zo heb ik de AI eigenlijk niet echt goed kunnen integreren, en is het nog niet spannend of erg leuk om te spelen.