

Building Playful Worlds 2

Student: Nathan Flier

Richting: (eerstejaars) game developer

Klas: 1-C

Projectnaam: Black Wolf Valley

Het spel:

Het spel dat ik gemaakt heb heet Black Wolf Valley. Je speelt in dit spel een jong wolfje die zijn moeder en broer kwijt is geraakt. Het doel is dan ook om erachter te komen of ze nog leven. Je kunt hierachter komen door sporen te volgen. Deze sporen kun je volgen als je in focus-mode bent. Wel is het belangrijk om uit te kijken voor een wild zwijn, die er alles aan zal doen om jou te verslinden.

Dit kun je alleen doen door de focus-mode te gebruiken om je te verstoppen in of achter bosjes. Als je in het gezichtsveld van het zwijn bent en je gebruikt deze modus niet, dan zal hij je zeker aanvallen.

In het spel is het verder nog mogelijk om eenden te vangen. Dit heeft helaas geen invloed op het verloop van het verhaal, maar kan meer gezien worden als een grappige bezigheid voor de speler.

Dit spel is alleen speelbaar met een Xbox 360 controller. Met de linker joystick kan de speler lopen en met de rechter joystick kan de speler de camera draaien.

Als de speler de rechter trigger ingedrukt houdt kan hij in focus-mode komen. De linker trigger kan de speler gebruiken om te rennen. Dit rennen kan erg handig zijn om aan het zwijn te ontsnappen.

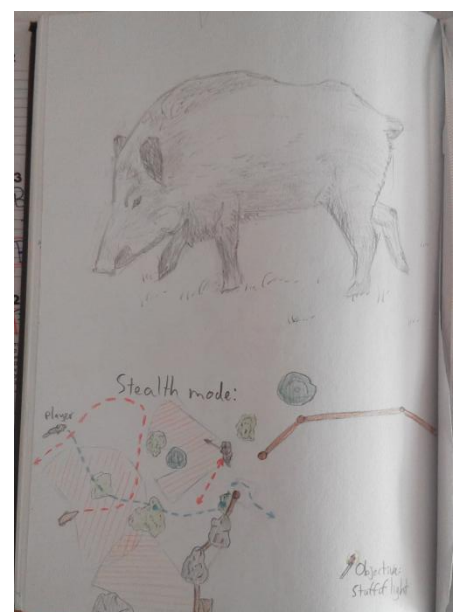
De A button kan de speler gebruiken om te springen. Als hij A ingedrukt heeft, verschijnt er een soort marker waar de speler gaat landen. Naarmate de speler A langer ingedrukt heeft verschuift deze marker verder naar voren. Tijdens het ingedrukt houden kan de speler ook nog de richting van de marker veranderen door de linker joystick te gebruiken.

Ook kan de speler een pause menu tevoorschijn toveren met de start button.

Proces:

Al voordat dit project begon had ik in mijn hoofd dat ik dit spel wilde maken. Ik had hier erg veel zin in en bedacht vaak in de trein al dingen die ik erin wilde verwerken. Veel van deze bedeksels heb ik er uiteindelijk ook ingestopt.

Ik vond het voor mezelf belangrijk om aan het einde van dit studie-jaar een leuk spel gemaakt te hebben wat redelijk gepolished zou zijn. Dit bedacht ik me echter pas aan het einde van de 3^{de} periode. Om deze reden heb



(trein)character studie + focus
mode visualisatie

ik toen bedacht wat ik uiteindelijk in dit spel wou hebben, en hoe ik dit zou gaan maken. Deze planning bleek uiteindelijk te ambitieus en bleek ook op veel punten niet compleet te zijn. Daarom heb ik uiteindelijk ervoor gekozen om de laatste 2 weken hier geen gebruik meer van te maken. (Zie bijlage 'planning.pdf')

Bij het maken van dit spel ben ik steeds voor keuzes komen te staan. In dit verslag zal daarom slechts één belangrijke ontwerpkeuze toelichten.

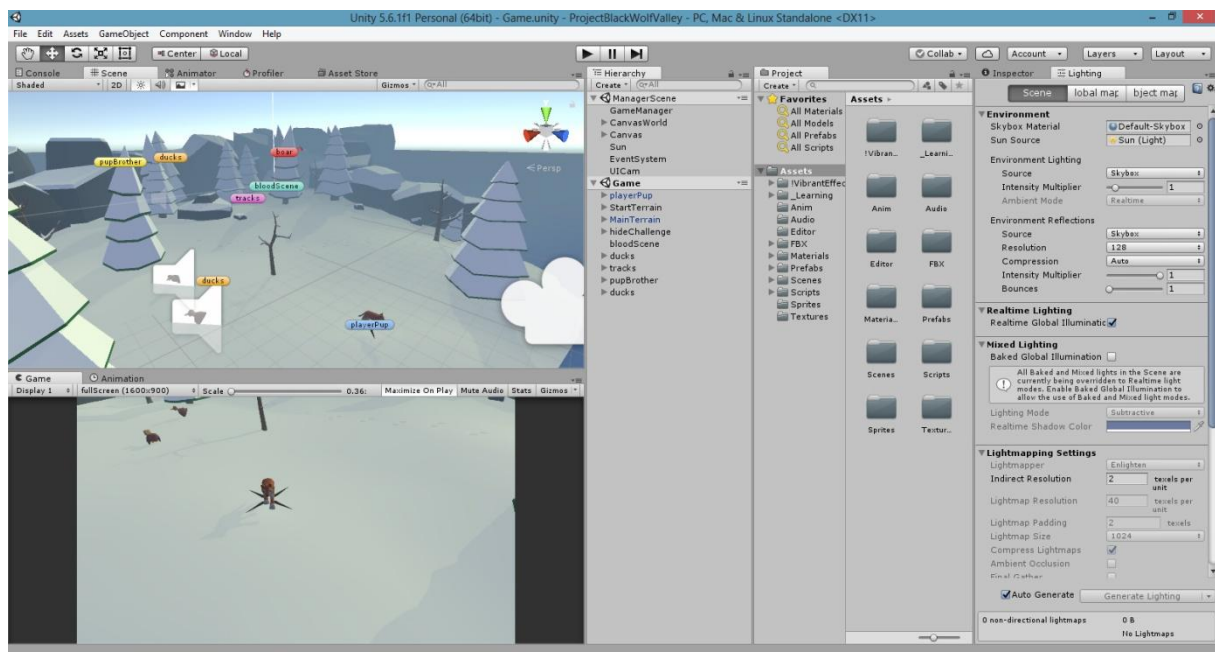
Misschien wel de belangrijkste ontwerpkeuze was de keuze of ik voor 2D of voor 3D zou gaan. Ik was me vanaf het begin ervan bewust dat 3D ontzettend veel extra werk zou betekenen. Wel heb ik meer ervaring met 3D art dan 2D game art. Verder leek 3D mij geschikter om een gevoel van spanning over te dragen aan de speler. Daarom heb ik er toch voor gekozen om in 3D te werken.

Om dit spel te maken heb ik gebruik gemaakt van Unity. Ook heb ik erg veel gebruik gemaakt van Blender. Ik heb blender gebruikt voor het modeleren en animeren van de 3D assets. Verder heb ik photoshop gebruikt voor de textures van de characters(wolfje, zwijn en vogel).

Het belangrijkste wat ik geleerd heb van dit project is hoe ik fijne basis controls voor een controller kan maken en hoe het proces van riggen en animeren in blender gaat.

Al met al ben ik tevreden met wat ik heb weten te maken. Wel weet ik echt super veel dingen die ik nog zou verbeteren als ik er meer tijd voor zou hebben. Een paar voorbeelden zijn:

- ervoor zorgen dat de speler soms wel vogels *moet* vangen om het spel te halen.
- alle mechanics in-game uitleggen aan de speler
- sporen volgen nuttiger maken, bijvoorbeeld door een veel groter level
- een eigen skybox



Printscreen van hoe de editor er uiteindelijk uit kwam te zien