

Self branding - Portfolio Design

Wat wil ik van mezelf laten zien:

Ambitie:

Games maken waar mensen plezier aan beleven en waar mensen iets van leren.

Voor mij maakt het weinig uit bij welk bedrijf ik terecht kom, zolang ik hier maar voor mijn gevoel invloed kan uitoefenen op het eindproduct, en ik samen kan werken met mensen die de zelfde idealen nastreven als ik.

Visie:

Ik ben een christen, en dit houdt voor mij in dat ik geloof dat God deze wereld gemaakt heeft, en dat hij ons leert hoe wij horen te leven door de bijbel.

In mijn leven(tot nu toe) zijn er twee boeken geweest die een grote invloed hebben gehad op het soort games dat ik wil maken: de Bijbel en The Silmarillion. Over The Silmarillion wil ik graag iets meer vertellen, aangezien dit voor mij het duidelijkst een richtlijn geeft van de manier hoe games gebruikt kunnen worden, namelijk door een verhaal iets te laten zien van een groter plan.

The Silmarillion is geschreven door Tolkien, en gaat vooraf aan De Hobbit en aan de Lord of The Rings trilogie. Wat dit boek voor mij zo fascinerend maakt is het duidelijke contrast tussen licht en duisternis. Voor mij verwees dit namelijk continu naar de duisternis die we in deze wereld kennen: oorlog, dood, geweld, etc., maar ook naar de uitweg die ons hieruit gewezen wordt.

Daarom is mij visie het volgende: Ik wil games maken die iets laten zien van wie God voor mij is. Dit kan voor mij simpelweg al door een game te maken waarin twee mensen alles voor elkaar over hebben, of door geweld *niet* te promoten in een game.

Aanpak:

Het grootste deel van mijn programmeer-ervaring heb ik opgedaan door mezelf bezig te houden met Unity. Steeds weer heb ik op google dingen opgezocht om problemen op te lossen waar ik tegenaan liep. Ik heb mezelf steeds gepushed om nieuwe, efficiëntere manieren te vinden waarop ik kan coderen.

Ik ben gewend om in mijn eentje aan projecten te werken, maar heb ook ervaring met groepsprojecten. Meestal hield zo'n groepsproject dan in dat ik samen met mijn broer een game maakte. Hij maakte dan de art en deed bedacht het spel, en ik schreef de code.

Wat ik lastig vind in groepsprojecten, is als ik mijn teamgenoten meer moet helpen dan dat ik zelf bezig kan zijn met mijn eigen ding.

werkplek:



Op deze foto zie je mij in mijn element: in mijn hardlooppak(ik ging die dag later nog hardlopen), met mijn favoriete apparatuur: evoluent vertical mouse, microsoft ergonomisch toetsenbord, en twee beeldschermen voor mij. Ik gebruik alleen twee beeldschermen als ik aan het coderen ben, zodat ik makkelijk de code op het ene scherm weer kan geven, en op het andere scherm steeds kan testen.

De plek naast mij is van mijn broer, vaak zitten we hier naast elkaar bezig met huiswerk, zijn wij hier games aan het maken, of spelen we zo samen age of empires(II The Conquerors).

Passie:

Ik kan ontzettend veel plezier beleven aan:

games maken, omgaan met vrienden en familie, boogschieten, zeilen, spelletjes spelen met aardige mensen en voetballen

Ontwikkeling:

Al sinds 2013(toen was ik nog maar 15 jaar!) ben ik bezig met games maken met Unity. Met vallen en opstaan heb ik mezelf leren coderen.

Nu, 3 en een half jaar later, zit ik op de HKU en studeer ik Game Development. Ik hoop hier het volgende te leren:

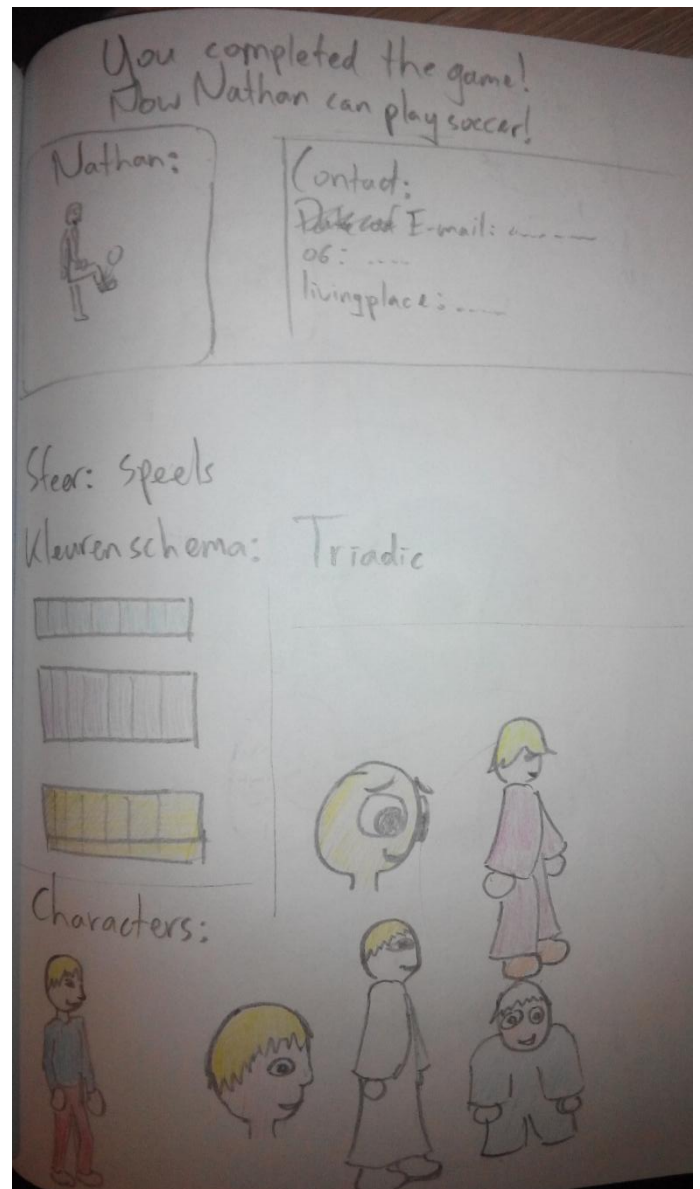
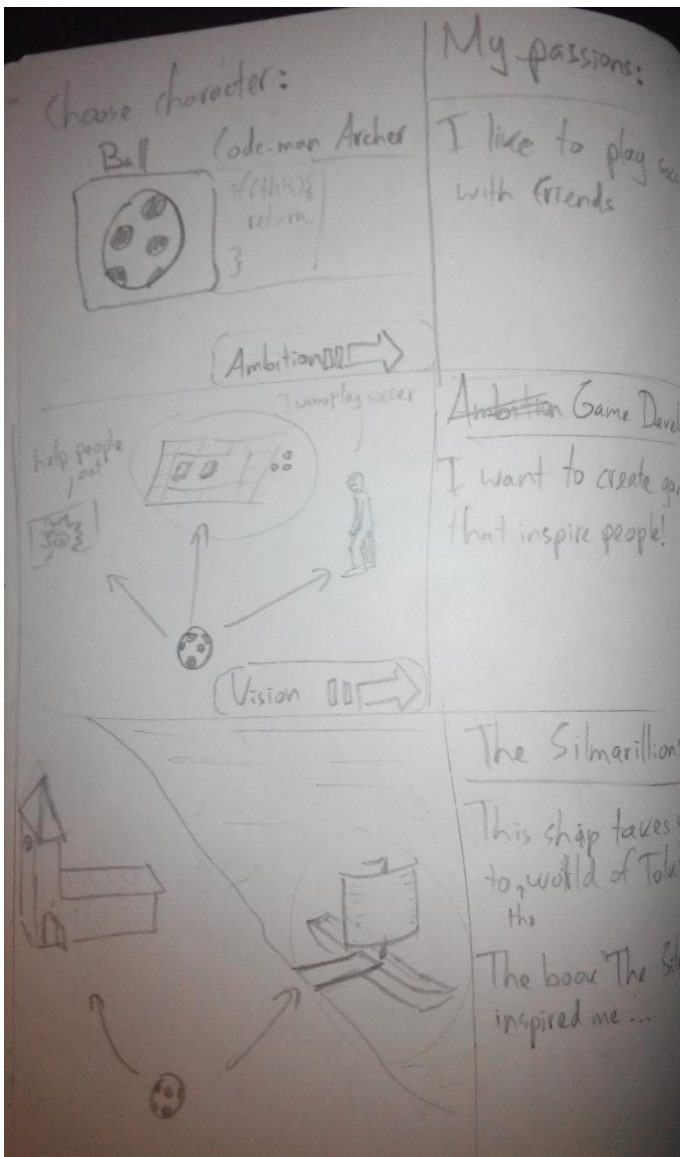
- vooral om nog beter te programmeren
- coole game-art-assets te maken
- goede spellen te bedenken
- hoe ik fantastische storylines kan schrijven
- hoe ik beter kan samenwerken in groepsprojecten.

Hoe wil ik dit laten zien:

Het liefst wil ik dit laten zien in een grappige game. Ik hoop met behulp van Unreal Engine4 een webbrowser game te kunnen maken waarin ik mijzelf op een duidelijke, en leuke wijze kan presenteren.

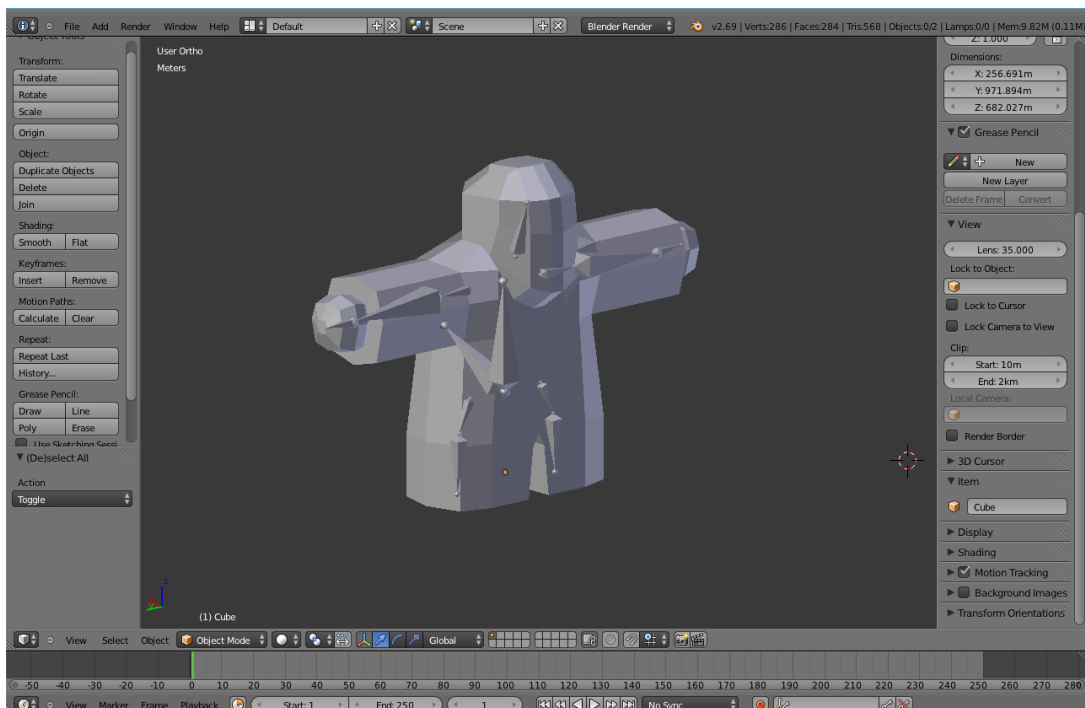
Ik heb als medium bewust een game gekozen, omdat ik op deze manier kan laten zien wat ik kan maken, omdat dit creativiteit uitstraalt en omdat het op deze manier leuker voor de gebruiker is om mijn portfolio te bekijken.

Helaas ben ik nog niet erg ervaren met Unreal. Ik heb echter al wel een plan bedacht van hoe het 'spel' eruit moet komen te zien:





Ook heb ik alvast een character gemaakt in blender en deze gerigged:



Ik wil graag dat mijn spel speelsheid uitdrukt omdat het een simpele game moet worden, en deze games altijd speels zijn.

Ik heb er dan ook voor gekozen om een triadic kleurenschema te gebruiken omdat dit goed past bij een speelse sfeer.

Ook heb ik bewust een grappige character ontworpen om dit goed bij de speelsheid te laten passen.