

Introductie:

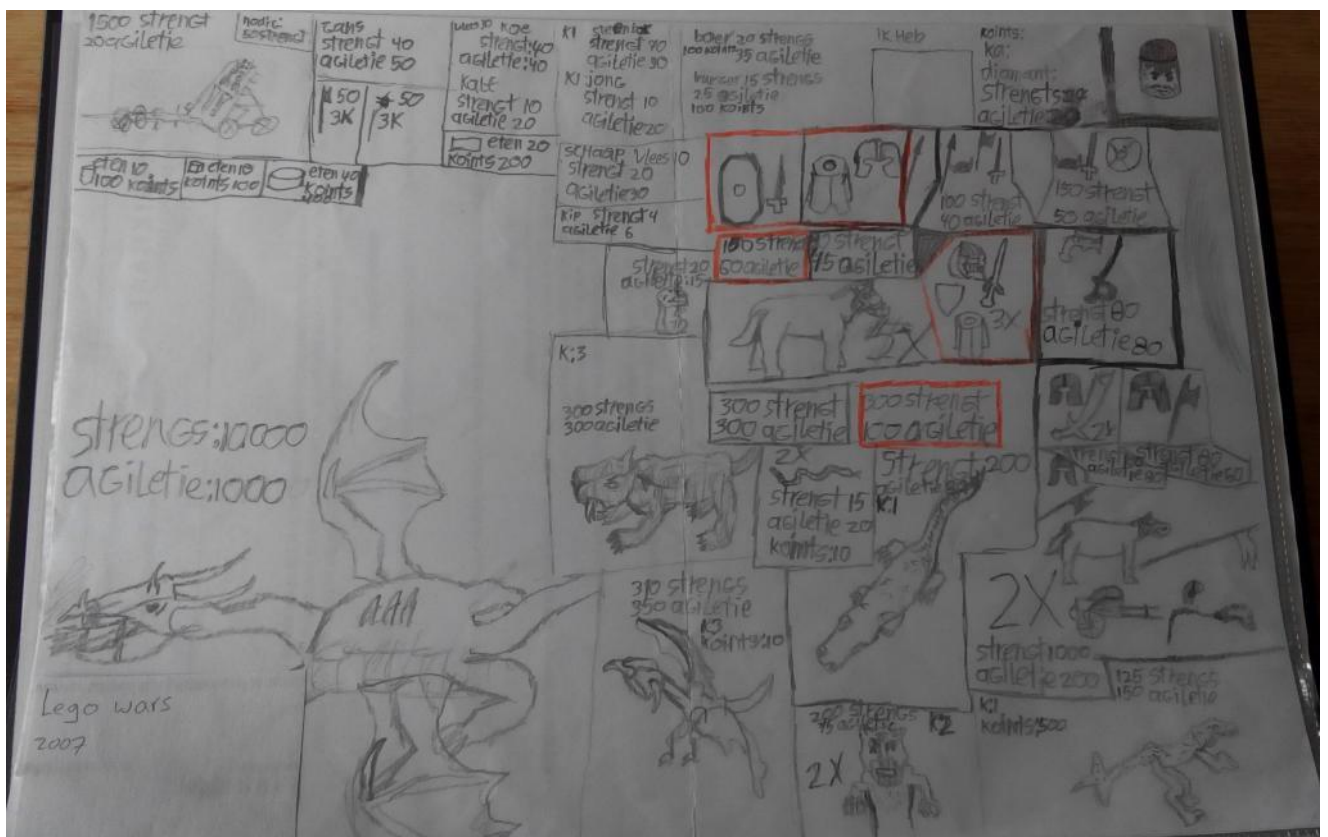
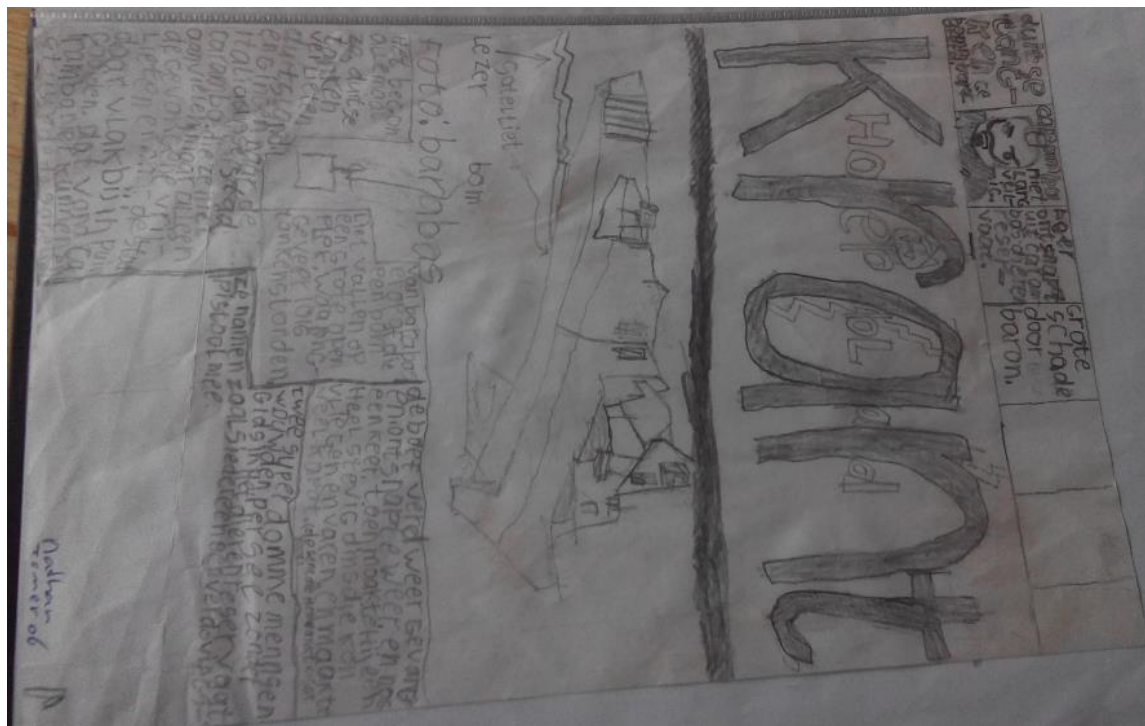
Laat ik beginnen met mijzelf voor te stellen:

Ik ben Nathan Flier, momenteel 18 jaar en ik heb een vwo diploma. Ik heb games maken altijd al leuk gevonden. Vroeger was het zo dat ik maar één uur per week mocht gamen, en daarom ging ik samen met mijn broer zelf spellen maken op papier. Zo maakten wij zwaarden en sandalen, Rome total war en nog vele bedenksels.

Tekenen:

Zelf heb ik het ook altijd leuk gevonden om te tekenen. Meestal tekende ik dieren na uit boeken of kranten maar ik vond het ook leuk om stripverhalen te bedenken en te tekenen.

Hieronder staan een aantal tekeningen en stripverhaaltjes die door mij gemaakt zijn op chronologische volgorde.





Teken-onlog 7011

Inwoners van Mayeme

| Naam | Leeftijd | Handen | Waarheid |
|------------|----------|--------|----------|
| reus | 20 | III | III |
| weervolf | 25 | III | III |
| wolf | 15 | III | III |
| invalleur | 42 | III | XIX |
| vleermuis | 16 | III | XIX |
| centaur | 23 | III | XIX |
| paard | 10 | III | XIX |
| vl. paard | 30 | III | XIX |
| eenhoorn | 20 | III | XIX |
| dwerg | 4 | III | XIX |
| ruis | 2 | III | XIX |
| konijn | 5 | III | XIX |
| hond | 12 | III | XIX |
| mens | 50 | III | XIX |
| bram | 10 | III | XIX |
| oerap | 18 | III | XIX |
| panter | 11 | III | XIX |
| leeuw | 12 | III | XIX |
| flod | 15 | III | XIX |
| ork | 7 | III | XIX |
| bullebaard | 20 | III | XIX |
| beer | 10 | III | XIX |
| zwijn | 5 | III | XIX |
| hert | 30 | III | XIX |
| dwerg | 10 | III | XIX |
| eenhoorn | | | |

A hand-drawn map of the 'Kleine oceaan' (Small Ocean). The map is framed by a decorative border of black triangles. In the center is a compass rose with a star in the middle, labeled '0' at the top and '2' at the bottom. To the right of the compass rose is a large island labeled 'Mayeme'. Below it is a smaller island labeled 'Bancun'. To the left of the compass rose is a small island labeled 'Pecs'. The map is decorated with various symbols and text, including 'Kleine oceaan' in the center and 'Mayeme' on the right island.

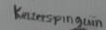
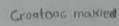
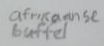
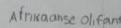
Narnia wars:
In dit spel is het doel om een
zo groot en sterk mogelijke
rijke op te bouwen.



NATASHA F. Nijmegen

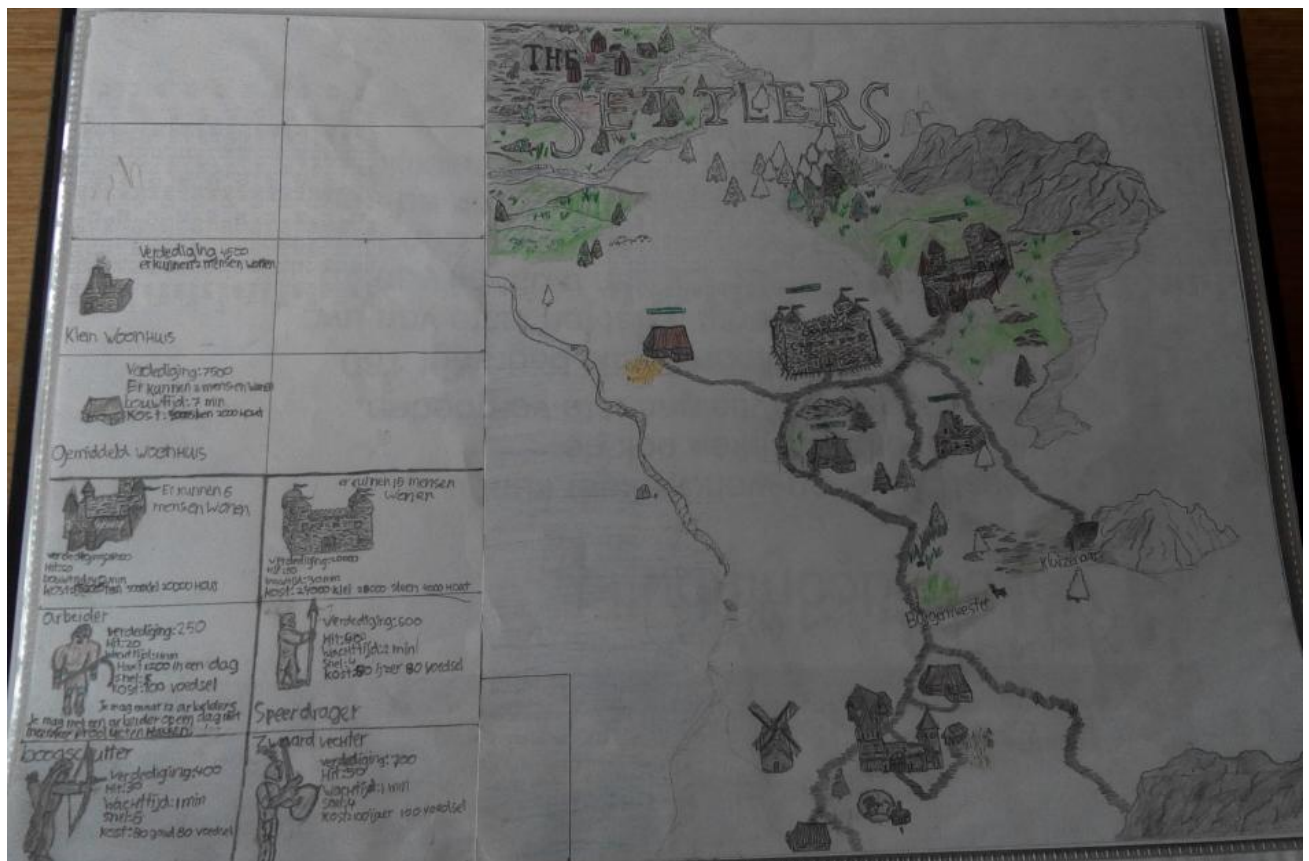


President Jean-Claude
Trichet van de Europese Centrale Bank



Fregatvogel

Nathan Fier



Verdediging 4500
erkennen mensen, weten

Klein woonhuis

Voorlezing: 7500
Er kunnen 2 mensen naar
brouffied: 7 min
Kost: 5000 en 2000 kwad

Opmiddelt woensdag

→ Es wurden 6
Menschen waren

[illegible]

erwacht 15 mensen
wonen

[illegible]

Arbeiter

Indeling: 250
t: 20
Hoeft: 1200 in een dag
Snel: 5
t: 100 voedsel

Je mag maar 12 arbo-kladers
Je mag met een arbo-klader op een dag niet
meer dan 1000 klachten maken.

boogschutter

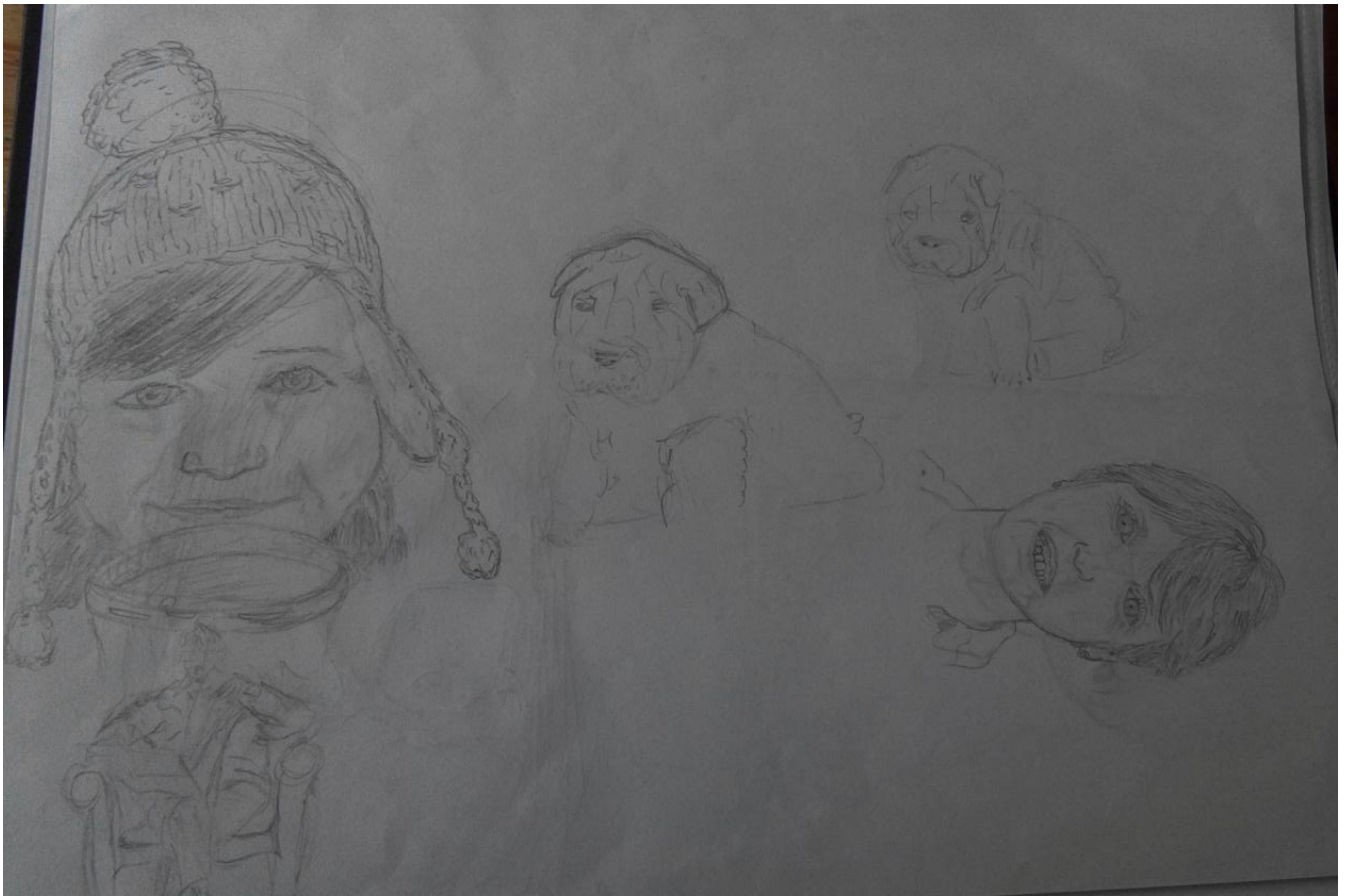
Verdichting: 400
Hit: 30
Wachttijd: 1 min
Stel: 5
Kost: 80 goud 80 vordet

10

Veredeling: 600
Hit: 600
Wachttijd: 2 min
Tiel: 0
kost: 80 lyer 80 vord

Speerdruager

7-10-1944
Kost: ongeveer 100.000



Tekenspel: Mongols vs China

Mongols

Mangudai \rightarrow (sneak) \uparrow
 Scorpion \rightarrow (sneak) \uparrow
 Worker \rightarrow (city)
 Outpost \rightarrow \uparrow
 Kost: Mangudai \rightarrow 50 \uparrow + 2 \uparrow
 + 30 \uparrow + 40 \uparrow
 (2 \uparrow + 8 \uparrow) / Beurt
 Scorpion \rightarrow 30 \uparrow + 100 \uparrow
 + 30 \uparrow + 1 Worker
 (5 \uparrow + 2 \uparrow) / Beurt
 Outpost \rightarrow 150 \uparrow + 50 \uparrow
 + 2 Workers
 Start:
 10 Workers
 50 Mangudai
 100 \uparrow
 300 \uparrow
 150 \uparrow
 50 \uparrow
 1 Stable
 Vagheit \rightarrow 500 \uparrow + 200 \uparrow

Chinese

Pikeman \rightarrow \uparrow (buisen)
 Archer \rightarrow \uparrow (A. range)
 Wall (+1 \uparrow)
 Tower (+1 \uparrow) (2 \rightarrow 100)
 Swordman \rightarrow (buisen)
 Kost:
 Pikeman \rightarrow 50 \uparrow + 20 \uparrow
 (5 \uparrow) / Beurt
 Archer \rightarrow 40 \uparrow + 30 \uparrow
 15 \uparrow (2 \uparrow) / Beurt
 Tower \rightarrow 200 \uparrow + 2 Archer
 + 50 \uparrow
 Start:
 20 Workers
 50 pikemen
 40 Archers
 1 Tower
 100 \uparrow
 300 \uparrow
 100 \uparrow
 150 \uparrow
 Swordman \rightarrow 50 \uparrow + 30 \uparrow
 (2 \uparrow) / Beurt

Grandstoffen \rightarrow

Te krijgen door \rightarrow (5 / Beurt)
 Kost: 5 \uparrow + 10 \uparrow
 150 \uparrow + 100 \uparrow
 Kost \rightarrow 4 Workers + 50 \uparrow + 100 \uparrow

Overig \rightarrow (2 / Beurt)
 Kost: 25 \uparrow + 2 Workers + 150 \uparrow + 150 \uparrow (Beurt 100)

Kost \rightarrow 5 \uparrow + 2 Workers + 50 \uparrow (95 \uparrow)
 1 Mangudai \rightarrow 50 \uparrow + 2 \uparrow
 1 Scorpion \rightarrow 30 \uparrow + 100 \uparrow
 1 Outpost \rightarrow 150 \uparrow + 50 \uparrow + 2 Workers

Uitleg:

In dit spel speel je als Mongolen of als China.

Beide volken hebben hun eigen soorten soldaten en gebouwen. Als Mongols heb je bijvoorbeeld de optie om mangudai's te maken en -als je een universiteit gebouwt hebt- een kasteel te maken terwijl je als China pikemen en archers kunt maken.

Op de voorkant van het spel aan de linker kant zie je de soorten soldaten en gebouwen die elk volk kan maken en hoeveel dit kost. Bovendien staat hier waarmee beide volken het spel beginnen.

Rechtsboven staat een kaart van een deel van China. En rechtsonder staat hoe je aan grondstoffen komt en hoe je een stal maakt. Met behulp van een stal kun je paarden maken die weer nodig zijn om Mangudai te maken.

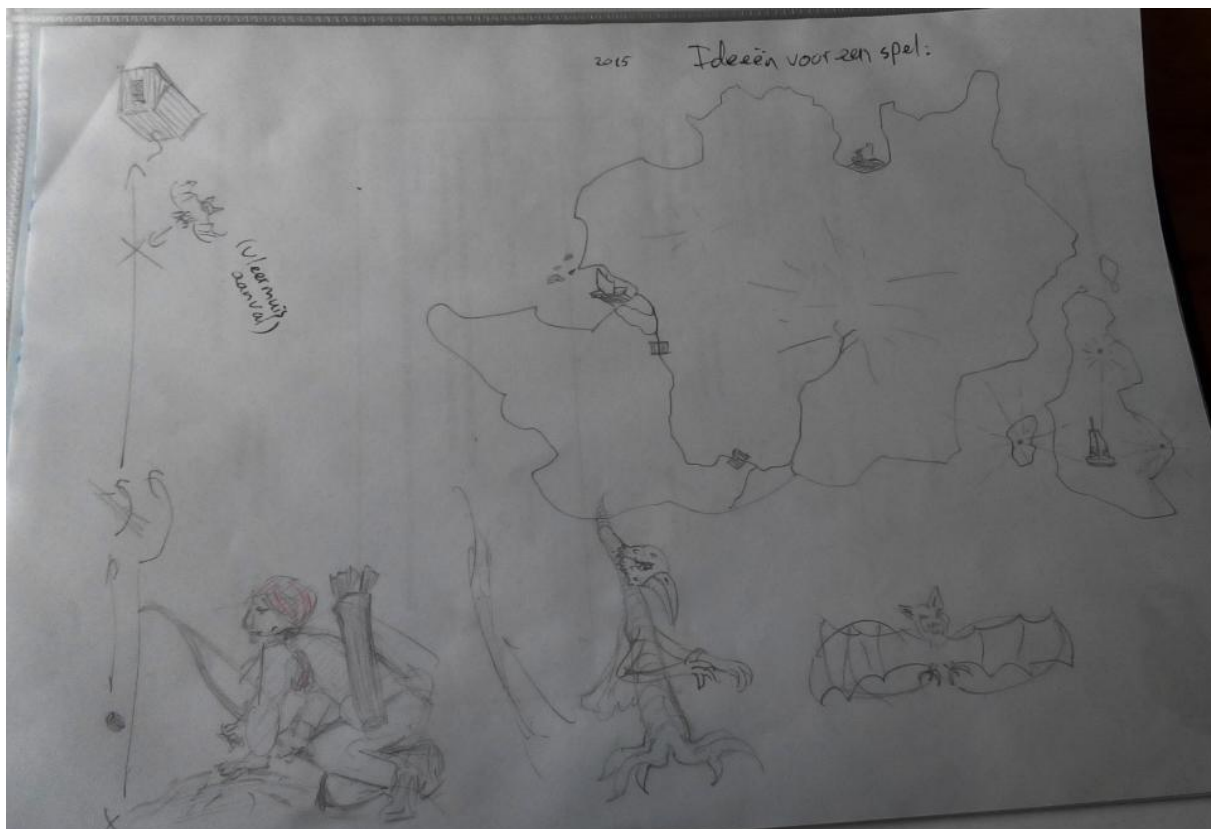
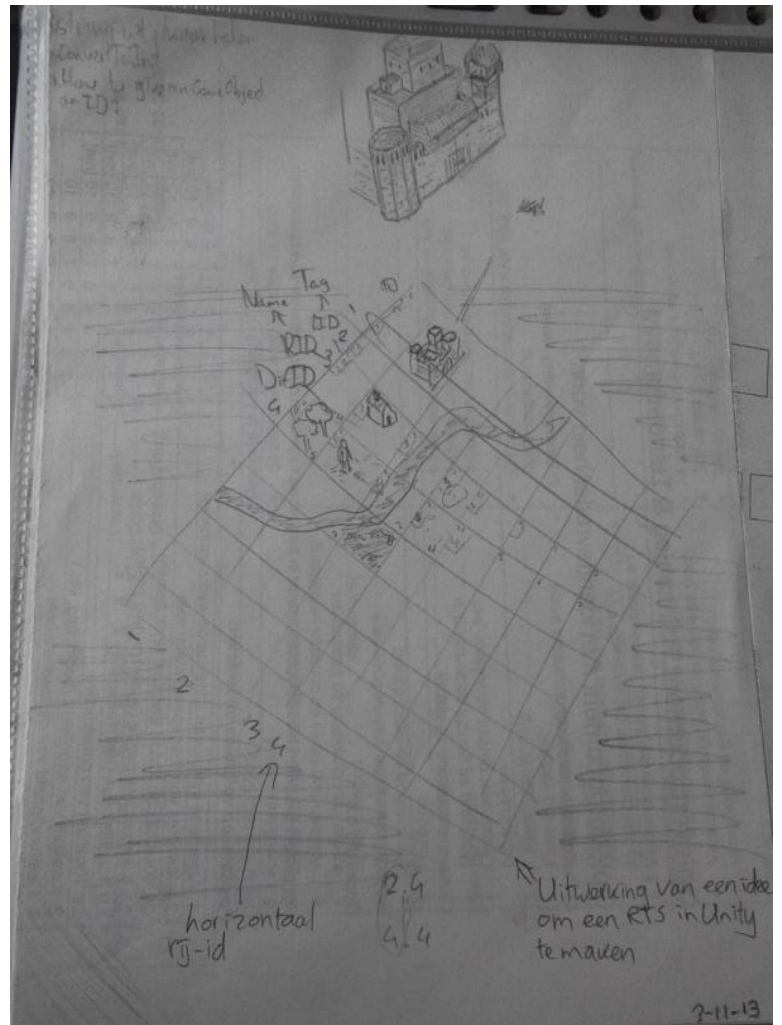
Hieronder is een voorbeeld van de ondergrond van een veldslag te zien.

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 |
| 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 |
| 2 | 2 | 4 | 3 | 4 | 2 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 5 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 1 |
| 1 | 2 | 2 | 4 | 5 | 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 |
| 2 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 |
| 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 3 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 |
| 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 1 | 4 | 4 |
| 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 |
| 1 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 3 | 4 | 5 | 3 |
| 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 |

De getallen laten de hoogte zien. Als een soldaat een andere soldaat aanvalt en hij staat hoger, heeft hij 1 meer attack.

Voordat de veldslag kan beginnen moeten beide spelers op hun helft hun leger neer zetten. Dit is van belang voor de rest van het gevecht.

Visualisatie van ideeën voor een spel:



Unity

Mijn oudste neef begon rond 2012 met de opleiding voor game artist in de NHTV. Op een gegeven moment vertelde hij mij over een 3D game engine: Unity, en dat het gratis is. Hier ben ik toen meteen mee begonnen en ik ben er sindsdien veel mee bezig geweest.

Ik ben een groot fan van Unity vanwege de volgende redenen:

- grote community (handig voor problemen oplossen)
- games kunnen zonder extra kosten op de markt gebracht worden
- ik heb er aardig wat ervaring mee waardoor ik er veel mee kan

De grootste nadelen van Unity voor mij zijn dat je geen fatsoenlijk water met de gratis versie kunt maken en dat het zo leuk is dat ik in te veel spellen tegelijk werk.

Ik was een tijdje zelfs bezig met een spel wat ik maakte voor PWS, een spel wat ik maakte voor de eindopdracht van informatica, een spel wat ik samen met mijn neefje en mijn broer maakte en ten slotte een spel voor mijzelf. Al deze spellen maak ik met Unity en behalve het spel voor PWS ben ik in deze spellen die ik in een groepje maakte de programmeur.

Op de volgende pagina's zijn een aantal van de games te zien die ik met Unity gemaakt heb.

Jump or die!

Specificaties:

Gemaakt: ± mei 2013

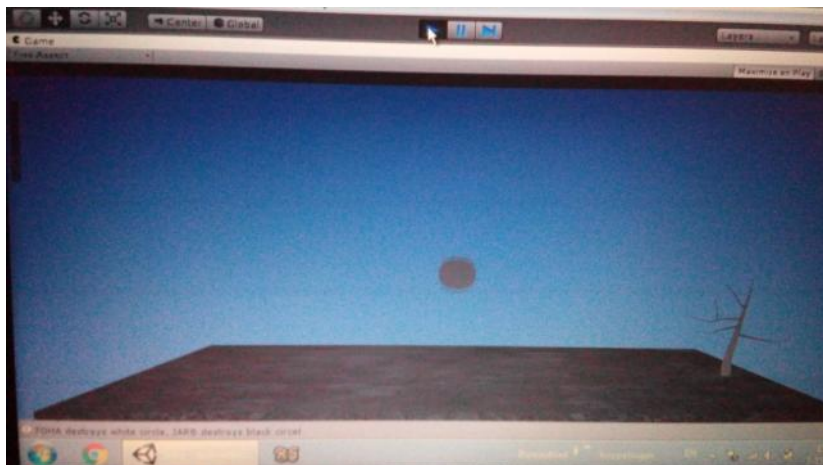
Tijd van maakproces: ± 1 maand

Genre: 2D Arcade

Uitleg:

Bij dit spel is het doel om zo lang mogelijk niet af te gaan. Dit kun je doen door niet de rand aan de bovenkant en de grond aan de onderkant aan te raken.

Doordat er zwaartekracht van toepassing is op de bal valt hij steeds sneller en ga je uiteindelijk van zelf af. Je kunt het echter uitstellen door op spatie te drukken. Hierdoor ga je namelijk iets omhoog. Toch kun je niet te vaak springen want dan raak je de bovenkant en ben je ook af.



Hoe ik het gemaakt heb:

Het spel heb ik volledig met Unity gemaakt.

Verdere details zijn dat je door middel van een bouncy material omhoog stuitert als je de grond raakt en dat je door de rigidbody steeds sneller valt. Het enige wat ik voor dit spel gecodeert heb is dat je af gaat als je de grond raakt en dat je omhoog gaat als je spatie indrukt.

Wat ik geleerd heb:

Als taal heb ik alleen javascript gebruikt. Omdat dit mijn eerste spel is heb ik dus de basis van Unity en van Javascript geleerd.

Time Of Wars

Specificaties:

Gemaakt in: 2013-2014

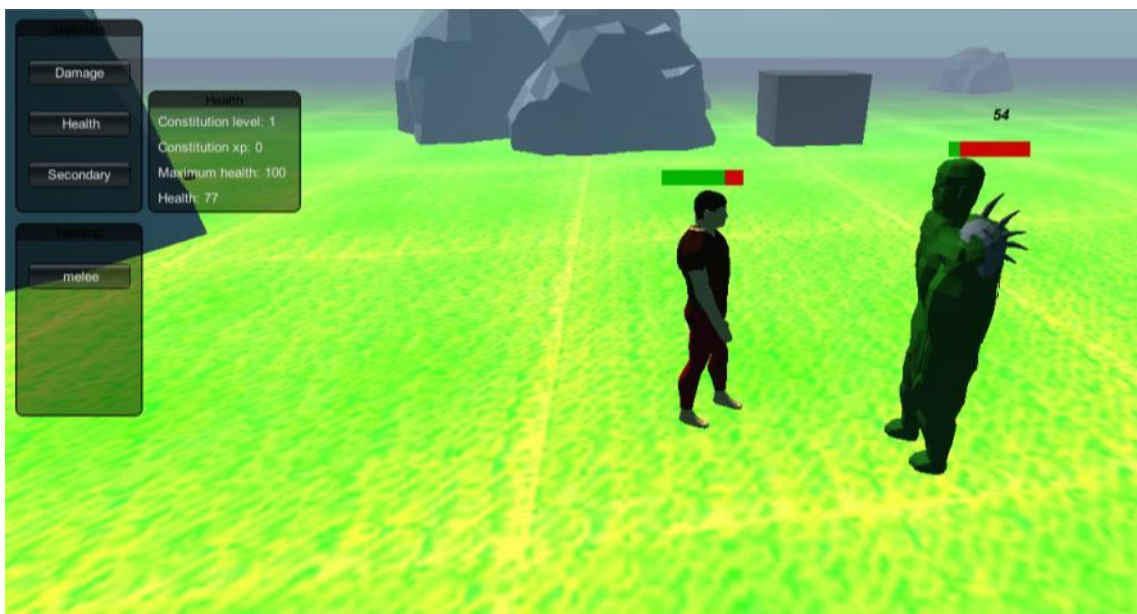
Tijd van maakproces: ±1 jaar

Genre: MMORP



Uitleg:

In dit spel kun je overal heen lopen door te klikken waar je heen wilt. Met behulp van items die je krijgt door monsters de doden, kun je sterkere monsters killen voor betere beloningen. Bovendien kun je tegen andere mensen vechten die online zijn en kun je skills trainen.



Hoe ik het gemaakt heb:

Voor dit spel heb ik een boel tutorial filmpjes van BurgZergArcade gekeken.

Voor het multiplayer deel heb ik veel tutorials gevolgd.

Ik heb C# gebruikt voor de code en heb Blender gebruikt voor de models.

Wat ik geleerd heb:

Multiplayer, modellen in blender, uv-unwrappen, blender animaties in Unity en vast nog wel meer wat ik niet meer weet.

Verbeterpunten:

Verbeterpunten voor dit spel zijn de animaties en een aantal bugs.

Helaas werkt het spel nu nog slechter dan ooit omdat ik dit gemaakt had met Unity 4 en met de komst van Unity 5 een aantal dingen niet meer compatibel zijn. Bovendien is het spel niet af.

Crates Man

Specificaties:

Gemaakt: ± oktober 2014

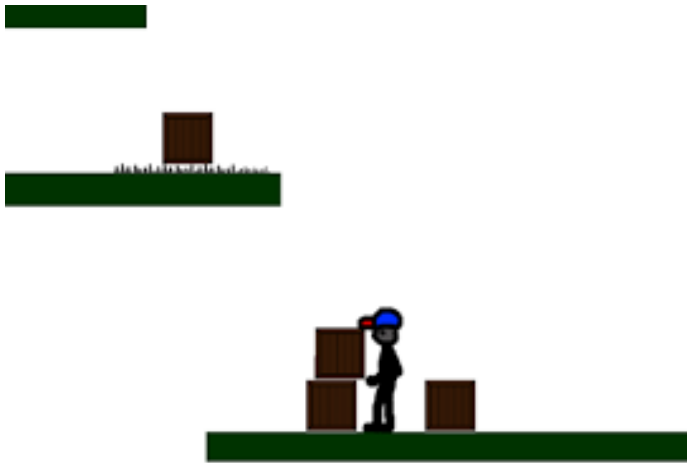
Tijd van maakproces: ±2 maand

Genre: 2D puzzel game



Uitleg:

Bij dit spel is het doel om kratjes naar een inleverplek te brengen. Door deze kratjes op slimme posities te plaatsen kun je verder komen in levels.



Hoe ik het gemaakt heb:

Het spel heb ik met Unity gemaakt en de sprites heb ik met behulp van Gimp gemaakt. Verder heb ik C# gebruikt. Op de foto rechts is te zien dat ik alle levels onder elkaar heb geplaatst. Dit heb ik zo gedaan om een beter overzicht te houden en omdat ik anders heel veel verschillende scenes zou moeten maken.

Wat ik geleerd heb:

Het belangrijkste wat ik van dit spel geleerd heb is dat ik nu weet hoe ik spellen op de android market moet uitbrengen. Dit heb ik namelijk gedaan met dit spel.

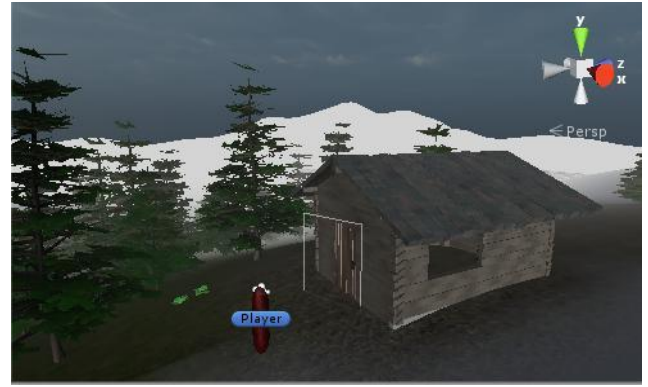
Dark World: 1

Specificaties:

Gemaakt: ± juli 2015

Tijd van maakproces: ± 5 maand

Genre: Survival



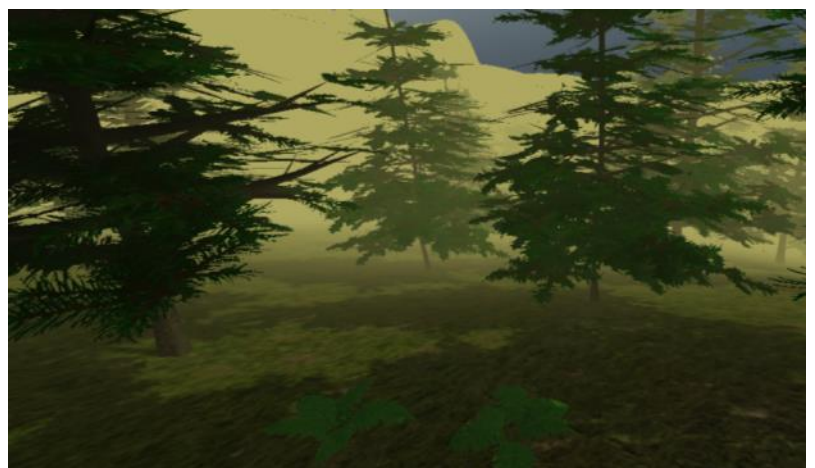
Uitleg:

Het doel van het spel is om te overleven in een gevaarlijke wereld. Het spel is echter nog niet af. Ik wil dit spel toch laten zien omdat ik vind dat met dit spel mijn 3D-vaardigheden in zowel Unity als in Blender aanzienlijk verbeterd zijn. Als speler heb je de mogelijkheid om een drakenai te stelen, waardoor je achtervolgt zult worden door een weerwolf.



Hoe ik het gemaakt heb:

De weerwolf loopt op basis van een NavMeshAgent. Verder heb ik voor de movement van de speler de standard Assets gebruikt. Qua programmeren zat er vooral veel werk in de AI van de weerwolf. De sfeer heb ik laten veranderen met behulp van Mathf.Lerp().



Wat ik geleerd heb:

Ik heb veel geleerd over Unity NavMeshAgent, ik heb Mathf.Lerp() leren gebruiken, ik geleerd dat blender handig is om bijvoorbeeld varens mee te maken en tenslotte heb ik de basis van rigging in Blender geleerd.

Dark World: 2

Uitleg

De speler begint op de plek waar Player staat. Van hier uit moet hij het drakenei pakken(objectiveObj1). Vervolgens verandert de sfeer in het spel en na 20 seconden zal de weerwolf aanvallen. De speler zal dus voor zijn leven moeten rennen omdat er (nog) geen mogelijkheid is om tegen de weerwolf te vechten. De speler moet proberen het ei in te leveren bij de deposit plek(HandInSpot) maar heeft niet genoeg tijd om hier in één keer heen te gaan. Daarom moet hij schuilen in het hutje(Cottage).

Vervolgens zal de weerwolf kijken of hij niet toch naar binnen kan.(als de speler de deur open heeft laten staan) Als de speler geen open deur vindt en een paar rondjes gelopen heeft, zal hij na een poosje weer weg gaan. Ten slotte kan de speler het drakenei inleveren.



Nog te maken:

De route die de speler moet afleggen is nu nog erg simpel en dus saai. Ik ben van plan het moeilijker te maken door meer obstakels te gebruiken en door de weerwolf sneller te laten aanvallen, waardoor de speler deze obstakels moet gebruiken om de weerwolf langer op afstand te houden en vervolgens in het hutje te kunnen komen.

Bovendien ben ik van plan meerdere monsters en drakeneieren te maken die de speler moet verzamelen.

Verder ben ik nog van plan de speler zelf te modelleren zodat je kunt zien hoe hij dood gaat om het spel wat realistischer te maken.

Piskelaria

Specificaties:

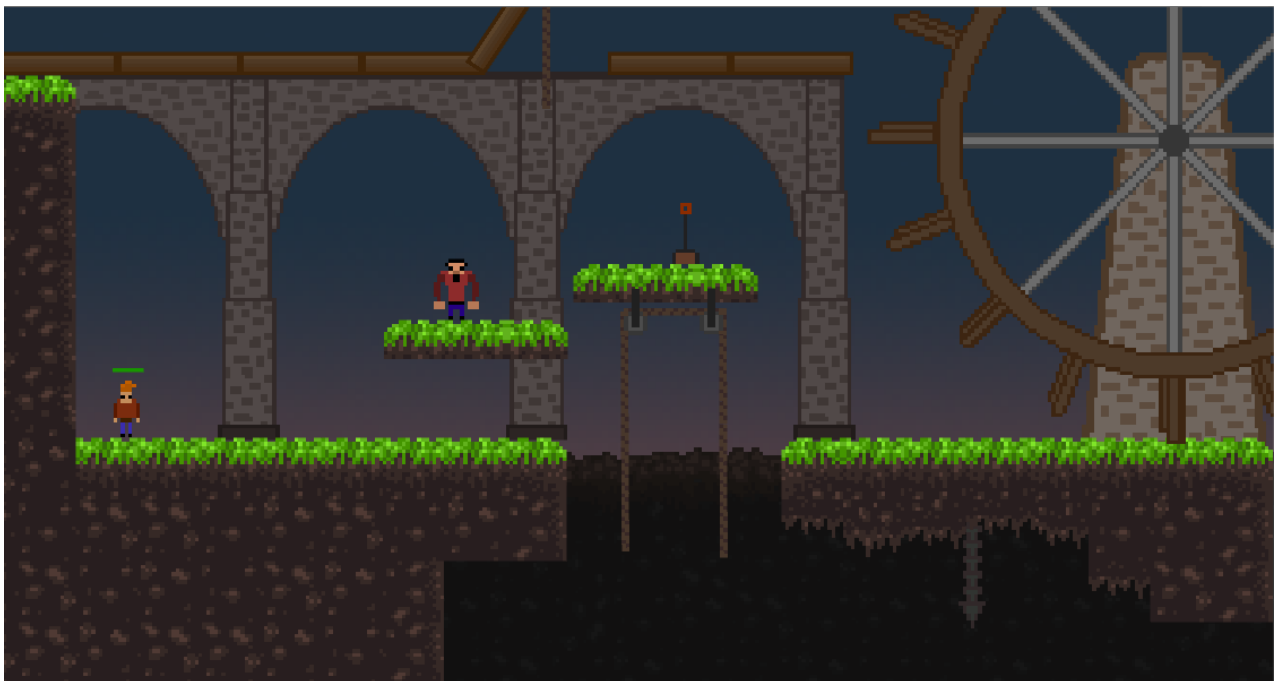
Gemaakt: Oktober 2015

Tijd van maakproces: 2 maand

Genre: 2D Platformer/Puzle game

Uitleg:

In dit spel moet je slim gebruik maken van objecten en van een bever die je kan helpen doordat hij door smalle openingen heen kan.



Hoe ik het gemaakt heb:

Dit spel heb ik samen met mijn broer en mijn neefje gemaakt. De sprites werden door mijn neefje en mijn broer gemaakt en mijn aandeel was dat ik alles bij elkaar gezet heb in Unity en dat ik alles geprogrammeerd heb.

Wat ik geleerd heb:

Hoe je een fatsoenlijke 2D character controller kunt maken en om parralax scrolling toe te passen.

Core mechanics Piskelaria

Springen:

Als speler en als beestje die je kunt besturen kun je springen.

Input:

spatie

Doel:

- Langs obstakels of vijanden komen
- Vijanden afschrikken

Beestje besturen:

In een later stadium van het spel kun je er voor kiezen om een beestje te besturen.

Input:

linker muis knop(op een beestje)

Doel:

- Objecten verplaatsen voor de speler
- Hendels omduwen voor de speler

Mijn mening over dit spel:

Ik vond het leuk om dit spel te maken maar wou van tevoren liever in 3D werken. Ik vind 3D spellen namelijk spannender om zelf te spelen en het leek mij leuk om een survival-game te maken. Uiteindelijk heb ik samen met mijn broer en neefje toch besloten om een 2D-platformer te maken vanwege de haalbaarheid van een eindresultaat. Zelf heb ik nog wel geprobeerd dit spel zo uitdagend mogelijk te maken door leuke puzzels te bedenken.

Voorbeeld:

Situatie:

Je kunt niet verder komen in het spel door een hek dat in de weg staat.

Onder dit hek kunnen de slak en de bever wel door maar de speler niet.

Als je iets terug gaat zie je een slak, en rechts van het hek staat een bever die je kunt besturen.

Oplossing:

Spring één maal op de slak om hem in zijn huisje te laten vluchten. Vervolgens duw je hem richting het hek.

Door de snelheid die de rollende slak heeft rolt hij echter te ver.

Als je nu de bever bestuurt kun je onder het hek door de slak terug duwen het gat in.

Hierdoor rolt de slak het holletje in. De slak valt tegen een hendel waardoor het hek valt en de speler hier overheen kan springen.



Lost in the Void



Specificaties:

Gemaakt: ± januari 2016

Tijd van maakproces: ±2 maand

Genre: 2D arcade game

Uitleg:

Bij dit spel is het doel om zo lang mogelijk te overleven in de ruimte. Dit doe je door gebruik te maken van een thrusterpack en een tractor beam.



Hoe ik het gemaakt heb:

Dit spel heb ik voor PWS gemaakt in een groepje van 3 mensen. Omdat die andere mensen eigenlijk alleen konden programmeren heb ik bij dit spel de game-art gedaan. Ik heb vooral gebruik gemaakt van piskelapp.com maar ook een beetje van photoshop.

Wat ik geleerd heb:

Ik heb meer van photoshop geleerd(meerdere brushes gebruiken etc.) en ik heb veel ervaring opgedaan met pixel art.

Survive That!



Specificaties:

Gemaakt: april 2016

Tijd van maakproces: ± 2 maand

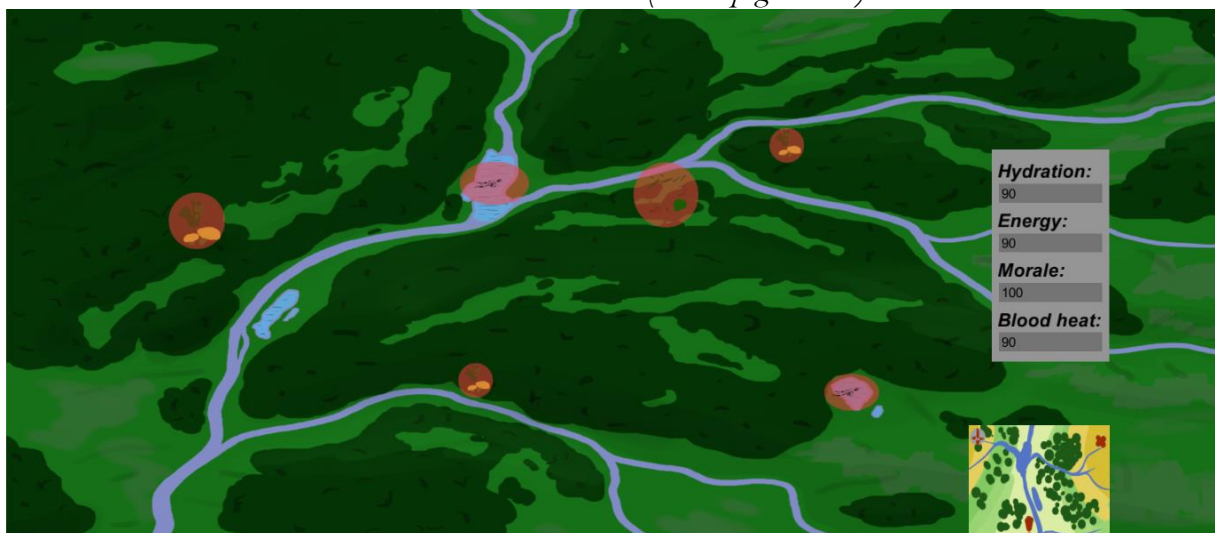
Genre: 2D simulation game

Uitleg:

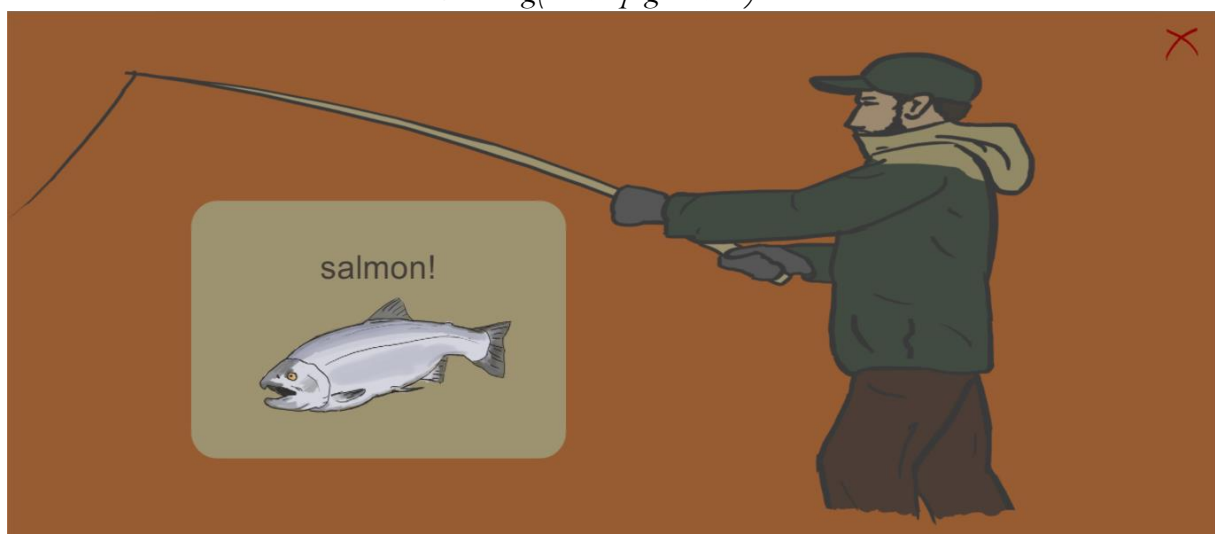
Bij dit spel is het doel om uit een ruig gebied te ontsnappen naar de beschaving in verschillende terreinen. Dit doe je door in te spelen op de mogelijkheden die elk terrein biedt en door te beoordelen wat de main character het hardst nodig heeft om te overleven. Zo kan de speler bijvoorbeeld vissen om aan voedsel te komen.

Dit spel is nog niet af.

Local environment menu(voorlopige versie)



Fishing(voorlopige versie):



Werkwijze:

Ik ben op het idee gekomen om dit spel te maken door een andere survival-simulation game die ik gespeeld heb op mijn mobiel en waarbij ik zelf een aantal mogelijke verbeteringen zag. (zoals het kunnen survivalen in verschillende gebieden waardoor meer variatie voor de speler ontstaat)

Dit spel heb ik gemaakt met behulp van Photoshop en Unity. In Unity heb ik veel gebruik gemaakt van de ingebouwde UI en van C# scripts.

Wat ik geleerd heb:

Ik heb veel ervaring op gedaan met de Unity UI en met het maken van plaatjes in Photoshop met behulp van een tekentablet.