A Tale of
Crimson

Bryan Van Huyneghem   Simon Van den Bossche   Michiel Mortier   Robbe De Bisschop   Arthur Casteels
www.ataleofcrimson.com

"A TALE OF CRIMSON"

Ingenieursproject informatica 2015-2016

GROEP 4

Bryan Van Huyneghem · Simon Van den Bossche · Michiel Mortier · Robbe De Bisschop · Arthur Casteels

---

INHOUD

I.   Verhaal   *Bryan*

II. Processing en "immersion"   *Simon*

III. Zes streefdoelen en code   *Michiel & Robbe*

IV. Inhoud en variëteit   *Arthur*

Bryan Van Huyneghem   3

"GODDELOZE WEZENS"

Bryan Van Huyneghem   4

1

HET VERLEDEN ACHTER JE LATEN…

EEN NIEUW BEGIN

EDEN IS NIET LANGER WIE HIJ WAS

HOE SCHRIJF JE EEN VERHAAL?

- De tijdslijn
- *Kill your darlings*
- Laat je inspireren

'IN DEN BEGINNE'

- Eerste weken
- Organisatie
- Concept
  - ✗ Ideeën schrappen
  - ✓ Ideeën toevoegen
- Opzoek naar…
  - o Objecten
  - o Afbeeldingen
  - o Geluiden
- IMMERSION = streefdoel

INLEVING

- Achievements
- Drie moeilijkheidsgraden
  - o Novice
  - o Seasoned Gamer
  - o Hardcore
- Breed publiek
  - o Beginners
  - o Ervaren gamers

PROCESSING

- Greenfoot ⇔ P ⇔ Java
- Moeizaam, want…
  - o Nieuw
  - o Weinig kennis Java
- Boek: 'Learning Processing'
- Eerste stappen naar prototype

PROTOTYPE

- Primitief & basic → boost
- Mogelijkheden:
  - o Tekst
  - o Objecten in kamer
  - o Klikken op ornamenten → geluid
- Ervaring ↗

3

WEBSITE

- www.ataleofcrimson.com
- Fundering van de game
- Bevat:
  - Game download
  - Verhaal & personages
  - Manual
  - Guide
  - Statusverslagen
  - Bronnen

Simon Van den Bossche

13

ESCAPE GAME

- Eén geheel
- Queeste doorheen 20 kamers
  - Opdrachten uitvoeren
  - Objecten verzamelen
  - "Lovecraft Manor"
- Inventory

Simon Van den Bossche

14

STREEFDOELEN BINNEN DE INFORMATICA

- Zowel goed als duidelijk
  - Goed? → subjectief
- Streefdoelen
  - It works
  - Maintainability
  - Readability
  - Reusability
  - Testability
  - Scalability

Michael Mortier

15

REUSABILITY

Michael Mortier

16

4

READABILITY

- Duidelijke naamgeving
- Invoegen van commentaar

```
// Geef het puzzelstuk een nieuwe positie
void storePos(int xval, int yval) {
  xpos = xval;
  ypos = yval;
}

// Verstuur de x-positie van het puzzelstuk
int sendX() {
  return xpos;
}

// Verstuur de y-positie van het puzzelstuk
int sendY() {
  return ypos;
}

// Teken het puzzelstuk
void create() {
  noStroke();
  fill(col);
  rect(xpos, ypos, w, h, r);
  fill(255);
  text(value+1, xpos, ypos);
}
```

```
PImage genielamp;
PImage torch;
PImage wine;
PImage glove;
PImage dairyEntry;
PImage loreEntry;
PImage amuletOf6;
PImage diaryOfEden;
PImage bookOfEye;
PImage lightbringer;
```

Robbe De Bisschop

17

INVENTORY

- Verzamelen
- Zichtbaar
- Achievements

Robbe De Bisschop

18

THE RITUAL

- Verzamelen items
- Zichtbaar
- Niet aanklikbaar als
- Eerst sluiten
- Code

Robbe De Bisschop

19
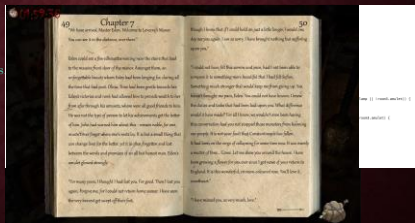
SPANNING

- Spanning
- Flashing image (≈ jump scares)

```
if (flash) {
  if (demon) {
    image (demon01, 0, 0);
  }
  if (!demon) {
    background(0);
  }

  if (millis()/100 > time) {
    demon = !demon;
    time= time + 1;
    if (stopFlash + 10 == time) {
      flash = false;
    }
  }
}
```

Robbe De Bisschop

20

5

INHOUDELIJK

- Werking
- Ervaring

BEGIN

- Start
- Doel
  - Info
  - Kennismaking
  - Objecten

NIET-LINEAIR

- Indeling
- Terugkeren *en ontdekken*

VARIËTEIT

- Puzzels en raadsels
- Tijd
- Geluid
- *Jump scares*

TWEE DELEN

Verplicht

Optioneel

Arthur Casteels

25

WAAROM TWEE DELEN?

Verplicht

Noodzakelijk

Beëindigd de game

Aanzetten tot ontdekking

Optioneel

Immersion

Betrokkenheid

Score

Arthur Casteels

26

GAME AND READ ON

27

"A TALE OF CRIMSON"

VRAGENRONDE

Bryan Van Huyneghem · Simon Van den Bossche · Michiel Mortier · Robbe De Bisschop · Arthur Casteels

7