

Portfolio

Pepijn van Luyken

08/01/2022

1.	Inleiding.....	4
2.	One page game designs	5
	Eurobeat Expressway.....	6
	Appie Stacks	7
	Centrifugal	8
	Beannami	9
	Wigshot.....	10
	Dungeoneering in cooperation.....	11
	Mod concept Bloodrush.....	13
	Blazeout	14
	Modelleren voor idioten	15
	Dyer curves	16
	Boerderij carpaccio	17
	Sandbahk.....	18
	Huli	19
	Achteraf.....	20
3.	Godot prototypjes.....	21
	Project 1: Ik geef op	23
	Project 2: Ik geef niet op	24
	Project 3: Probeersel.....	25
	Project 4: RPG V1	26
	Project 6: Gun	27
	Project 5: GunPG.....	28
	Project 8: 3D dodge.....	30
	Project 9: Niet zo plat-former	32
	GitHub.....	32
4.	Blazeout playtest rapport	33
5.	Blender.....	34
6.	Piano	39
7.	OP-Z.....	40
8.	Muziekproductie	41
9.	Pixelart	44
10.	Elden ring analyse	49
11.	DND-campaign	53
12.	HU-bot.....	54
13.	Arduino	59

14.	Persoonlijke modelletjes.....	60
15.	Koken	61
16.	Vervolgstappen en de HKU	62

1. *Inleiding*

Ik heb al langer interesse in game design, maar tot nu toe is dat niet echt van de grond gekomen. Na een goede poging te hebben gedaan om een game engine te leren besloot ik om me in te schrijven voor de open dag. Hier kwam ik tot de conclusie dat game design mij best wel eens zou kunnen liggen, en dus besloot ik me in te schrijven.

Ik moet je wel alvast waarschuwen dat er soms flinke stukken tekst tussen zitten. Ik begreep dat de commissie graag ook het proces ziet, en ik heb geprobeerd tussendoor wat foto's of screenshots te maken, maar grotendeels worden mijn processen in tekst uitgelegd. Met name in het eerste hoofdstuk heb ik gewoon veel nagedacht, en weinig tussendoor op papier gezet.

Aan het eind van sommige hoofdstukken en aan het eind van dit portfolio heb ik ook een blik geworpen op eventuele vervolgstappen. Zo een portfolio maken kost best wat moeite, maar het is voor mij ook een kans om al mijn opties te bekijken. De One Page Game Design documenten kan je in het eerste hoofdstuk vinden.

2. One page game designs

Met name in de kerstvakantie ben ik met de game designs aan de slag gegaan. Ik heb alle ideeën uiteindelijk uitgewerkt op papier, want dat leek mij het makkelijkst. In totaal heb ik 13 games verzonden die meer of minder uitgewerkt zijn

Supermarkt racer waar je juiste producten moet vinden

Beannami

Golven bruine bonen dagelijks

Ongebalanceerd dieet

Bijvoorbeeld vitamine C vinden = hogere weerstand

Verbeandings motoren bestaan.

Beancrafts (hovercraft) bestaan

Vliegtuigen en helicopters worden neergehaald door bonenstaken

Moeite met gameplay verzinnen

Zoeken naar alternatieve voeding?

Centrifugal KLAAR

Idee kwam van Wigshot en de geen deacceleratie.

Hop van planet naar planet

Elke planet heeft andere hazard

Combat: Soulslike, maar met meer dashes, want is fun. Magie moet wel anders, want het moet geen veilige optie zijn en minder passief. Magie heeft cooldowns, en resources? Tiered sytem voor sterke spells. Hybrid class die mana regent als je in melee range springt

Rward: XP en items (niet random)

Permanente upgrade bij dungeon beaten.

Checkpoints en basecamp

Gratis respecs toevoegen

Boederij carpaccio

Hitman voor je target, farming sim, en body terughalen

Schuld afbetalen

Endgame?

In een apart document hield ik mijn ideeën bij. Elke keer dat ik ook maar iets van inspiratie had heb ik hier wat neergezet, maar andere keer ben ik ook gewoon begonnen met tekenen om te zien waar ik eindig. Ik ben eigenlijk compleet vergeten tussendoor foto's te maken van de tekeningen, dus ik heb voor elke tekening zo gedetailleerd mogelijk mijn gedachteproces beschreven.

Om drukte te vermijden staan alle tekeningen helemaal onderaan dit portfolio.

Eurobeat Expressway

Eigenlijk kwam de inspiratie voor deze game van uit het document met de toelatingsopdrachten. Daar werd als suggestie gegeven dat je een game kan maken over orgaandonatie. Ik begon dus te denken dat het een rhythm race game kan zijn waar je harten doneert en bepaalde dingen moet doen op de hartslag van het hart wat je bezorgd. Toen begon ik te denken dat er eigenlijk, voor zover ik weet, nauwelijks rhythm games zijn met directe multiplayer. Spellen zoals Osu of Crypt of the Necrodancer hebben wel een competitieve scene, maar zelfs als je met elkaar in een discord call stapt kan je niet echt direct tegen elkaar spelen.

Vanaf hier begon ik te denken. Het idee van orgaandonatie viel een beetje weg, en in plaats daarvan bedacht ik me hoe je een racegame met een rhythm game kan combineren terwijl je ook tegen andere spelers kan spelen. Ik bedacht me dat je wel een voertuig tussen de noten door kan sturen terwijl je nog steeds op het juiste moment op knoppen moet klikken voor die noten. Ik associeer muziek en racen met eurobeat, dus de titel stond toen ook vast.

Vervolgens heb ik een aantal regels verzonnen voor de game. Het komt er eigenlijk op neer dat de speler wel beloond moet worden als hij noten met de auto mist of noten met de juiste toetsen raakt. Goed en slecht spelen bepaald dus het tempo van de muziek en de snelheid van de auto.

Om wat drama toe te voegen wilde ik nog een paar powerups toevoegen die de game voor jezelf makkelijker of voor andere moeilijker kan maken. Allemaal zorgen ze ervoor dat je het voor jezelf makkelijker maakt of voor een ander moeilijker maakt om goed te spelen. Ook vind ik het belangrijk dat je sterkere powerups krijgt als je achter staat, want niemand, zelfs het persoon vooraan, vindt het leuk om een halve ronde verschil te hebben.

Ook deze game krijgt net zoals de meeste rhythm games een level editor, want rhythm games zonder level editor blijven vaak niet heel lang relevant.

Multiplayer 3D
Rhythm racer
"Eurobeat Express Way"

Map:

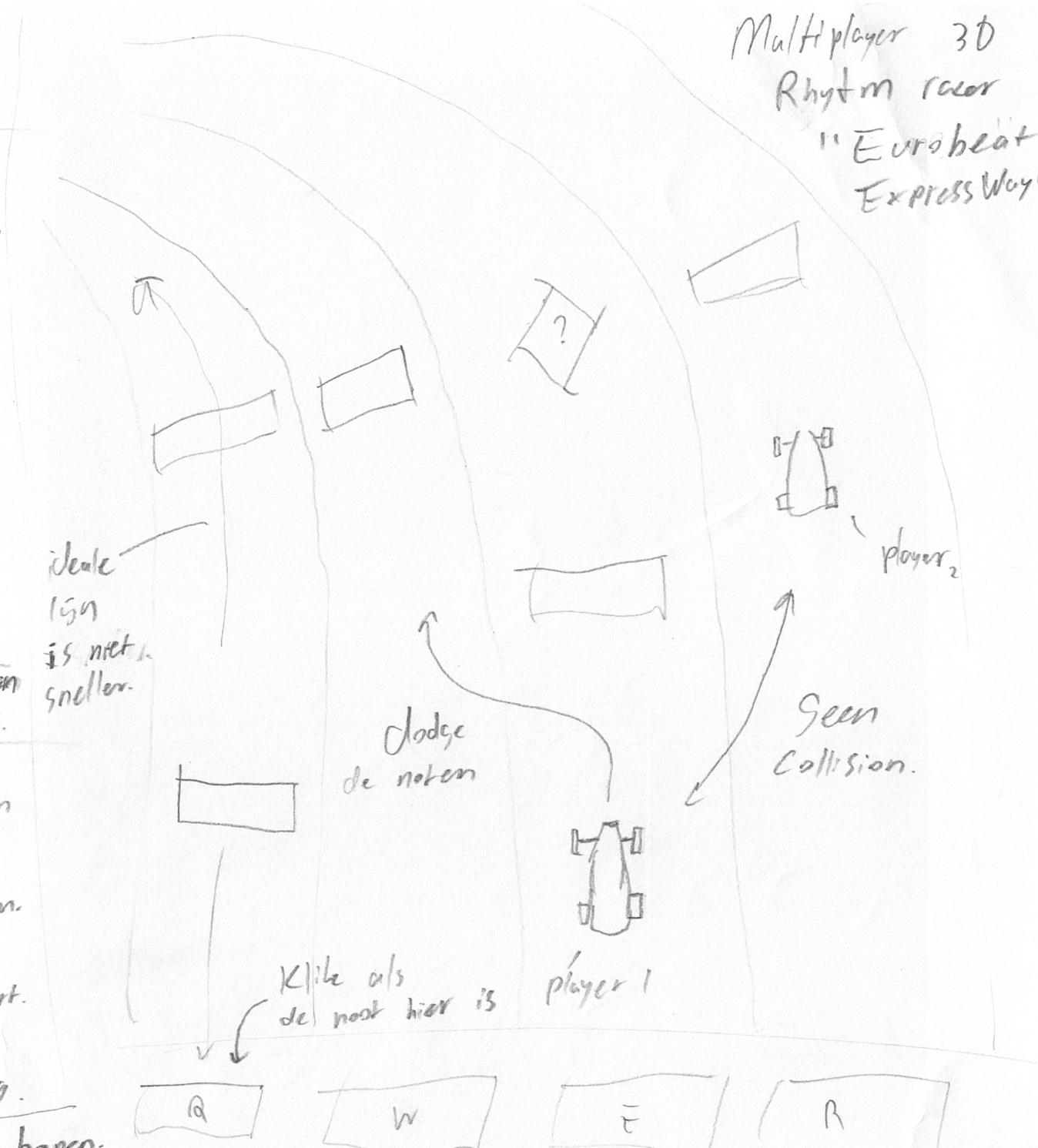
- Noten raken met AWER = Sneller
- Noten missen mit QWER = Vortragen
- Tempo von muziek geht steeds hoger
- 10x raken = tempo $\cdot 1,1$
- 5x missen = tempo $/ 1,1$
- Note raken mit auto = tempo $/ 1,1$
- Tempo = snelheid

Powerups:  verder achter steen
= Valer powerups.

Voor zelf:

- Kan door noten geen rijden
- tempo $\cdot 1,1$
- Catch-up boost aka. bullet bill
- tegen anderen:
- scramble noten
- dubbel tempo
- swing
- draai controls om.
- Green Shell
zoals Mario Kart.
- tempo omhoog
strip op weg.

Level editor om eigen muziek banen te maken. zie "Distance"



Tempo: < > ← Voortgang tot tempo verhoging

Appie Stacks

Deze keer wilde ik graag een party game maken die je samen met vrienden snel een paar rondjes zou kunnen spelen. Er zijn zat partygames die ook leuk zijn, maar ik wilde graag eentje met mijn eigen twist maken. Vroeger als kind racete ik altijd met mijn karretje door de winkel heen, en ik wilde dat gevoel graag vertalen naar een game. Het doel van het spel zou zijn om voor de andere spelers al je boodschappen te verzamelen en naar de uitgang te racen. De producten liggen voor iedereen op een andere plek voor extra chaos.

Ik begon eerst met het karakter van de game. De Albert Heijn heeft soms wel een reclame over hamsteren, dus het karakter wat de speler bestuurd werd een hamster in een balletje die een karretje vooruit duwt. De car stuurt gewoon net zoals een auto, maar je kan deze net als in Mario Kart driften voor een boost, want als kind deed ik dat ook altijd.

Waar het vervolgens spannend wordt is met de andere spelers. Sowieso kunnen spelers tegen elkaar aanrijden. Degene die harder rijdt laat de ander een product verliezen, want dat stimuleert gelijk interactie tussen spelers. Daarnaast heb ik ook een paar items verzonnen die elk een voor en nadeel hebben voor de gebruiker. Een probleem wat ik heb met Mario Kart is dat je door een item te gebruiken eigenlijk altijd wat wint, waardoor geen item hebben eigenlijk altijd slecht voelt. Door de speler een afweging te laten maken tussen de voor en nadelen wordt het gebruik van items gelijk een stuk interessanter gemaakt. Eventuele andere items die je kan verzinnen voor de game moeten aan hetzelfde eis voldoen.

Vervolgens heb ik een concept getekend van een level die je zou kunnen spelen. De obstakels in de game volgen dezelfde regels als de items: Ze hebben een voor en nadeel. Over een plas van zeep rijden kan bijvoorbeeld een kortere route zijn, maar je verliest er wel veel controle mee. Een schans kan je een shortcut geven en misschien laten zien waar je product ligt, maar je verspilt ook tijd als je in de lucht bent, en het is maar de vraag waar je land.

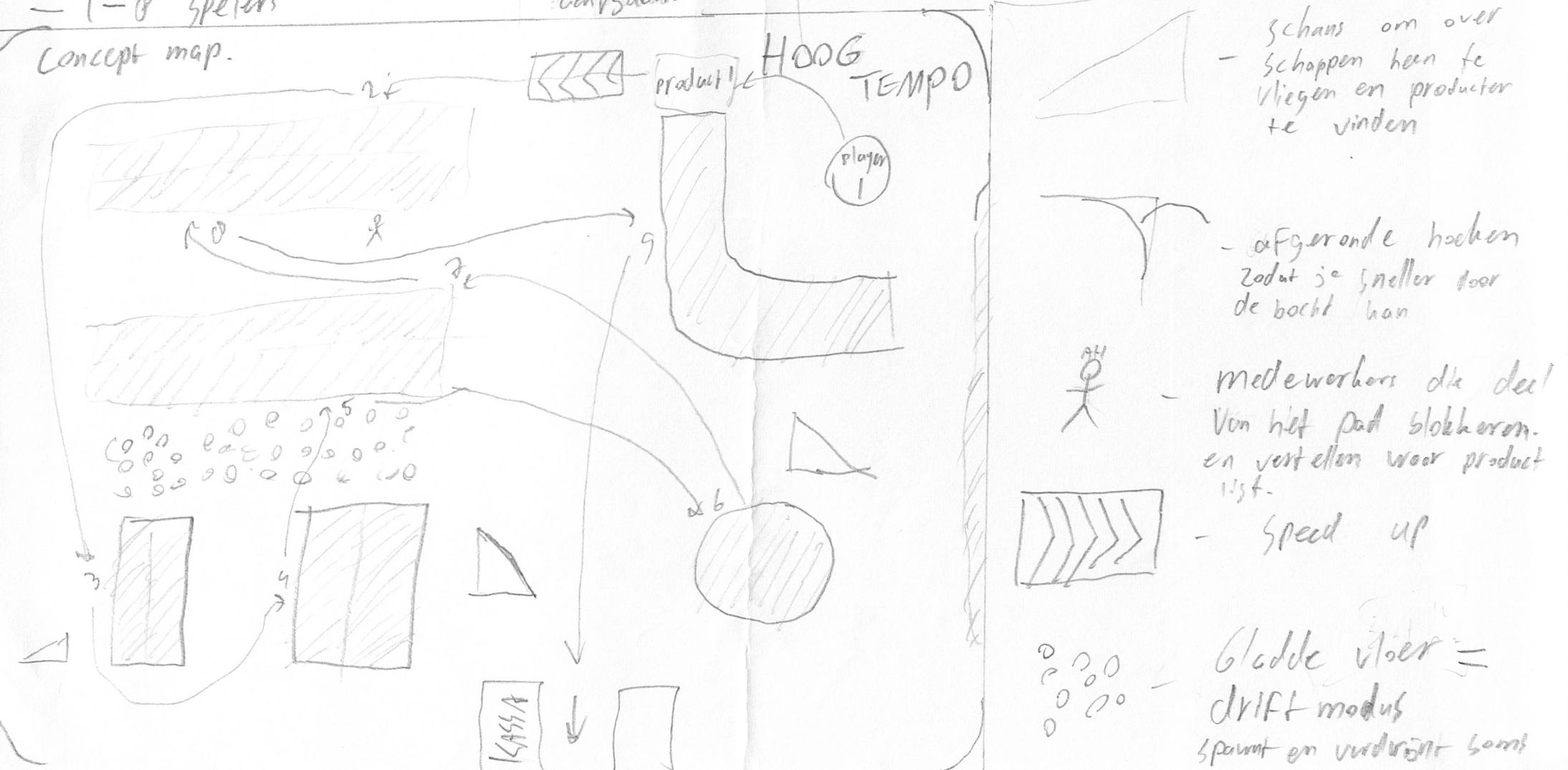
Als laatste heb ik even klein neergezet dat de game een level editor moet hebben, want wederom kan een level editor de levensduur van dit soort games flink verlengen.

Ik denk dat dit één van de sterkeren concepten is die ik heb bedacht. Hoewel ik iets meer aandacht aan het thema had kunnen besteden, vind ik verder dat er eigenlijk niks mist aan het idee.

3D Supermarkt racer "Appie Stackz"

Verzamel al je producten
Voordat anderen je voor zijn.
producten liggen op willekeurige
plekken door de winkel
- 1-8 spelers

concept map.

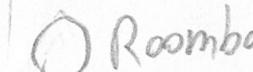


hamsterc

- Kar kan je driften voor turbo
- Spelers kunnen tegen elkaar aanvallen.

Items: Altijd voor en nadeel

- ↑ Boost
- + Sneller
- minder controle



- + De kan andere spelers徒然ish stoppen
- De kan zelf rammen.

- 0% zeer
- +/- zeepvlek
- Voor bepaalde tijd narren.



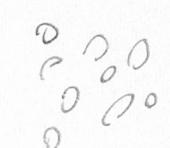
- + blokt een schop of
- laat een enorme rookwolk achter.
- leeg product opblazen.

- schans om over
- schappen heen te vliegen en producten te vinden

- afgeronde hoeken zodat je sneller door de bocht kan

- medewerkers die delen van het pad blokkeren en vertellen waar product is.

- Speed up



- gladde vloer = drift modus

- spart en verdrikt soms

level editor

Centrifugal

Het idee voor deze game bedacht ik toen ik bezig was met Wigshot. Voor die game besloot ik dat de speler geen maximale snelheid heeft. Ik begon te denken dat je dan op begeven moment wel van de planeet af moet vliegen, en vanaf hier vormde het idee voor de game in mijn hoofd.

Het doel van het spel was om van planeet naar planeet te springen met creatieve methodes van transport. Elke planeet heeft een iets andere uitdaging, en om verveling te voorkomen moet een redelijke speler binnen 30 minuten van een planeet af kunnen komen.

Waar de game om draait is dat je zelf een manier om van een planeet af te komen. Je hebt meer voor de hand liggende opties zoals jezelf met een vulkaan afschieten kan je bijvoorbeeld ook een enorme schommel met een straalmotor kan maken. Het is belangrijk dat er ook makkelijkere opties zijn, want anders blijven sommige spelers vast zitten.

Voor die experimenten heb je natuurlijk een aantal tools nodig. De voor de hand liggende tools leken mij een grappling hook, tethers en een zaag-lasapparaat combinatie waarmee je dus bijvoorbeeld een turbine motor aan dingen vast kan maken. Daarnaast leken quicksaves voor experimenteren mij ook wel handig.

Vervolgens had de game nog een achterliggend doel nodig. Het meest voordehand liggende doel leek mij om het midden van het sterrenstelsel te vinden. Het leek me wel handig als je 2 kaarten hebt. Eentje waar je het lokale stelsel ziet en je huidige verwachte baan kan zien, en een tweede die je positie in het grotere sterrenstelsel aangeeft.

Nu bedacht ik me wel dat als je een klein beetje scheef bent met je lancering dat je de hele planeet kan missen. Het zou wel fijn zijn dus als een speler in de ruimte een heel klein beetje controle heeft over zijn richting. Ook zou een goede speler die bewust te hard gaat beloont moeten worden, dus je kan eventueel planeten overslaan als je hard genoeg gaat. Natuurlijk wordt het wel een beetje saai als je alleen maar planeten overslaat, dus een verplichte planeet per zonnestelsel leek mij wel een goed idee.

Het enige wat het spel nu nog mist is eigenlijk een sterk thema en een aantal ideeën over verschillende soorten planten. Elk zonnestelsel kan misschien wel een ander thema hebben, maar dat zegt nog steeds niets over een overkoepelend thema. Naar het midden van het sterrenstelsel gaan is een beetje een simpel doel, en verder heb ik eigenlijk helemaal niet nagedacht over een achterliggend thema. Ik heb de pagina even laten liggen, maar ik heb er niets meer voor kunnen verzinnen.

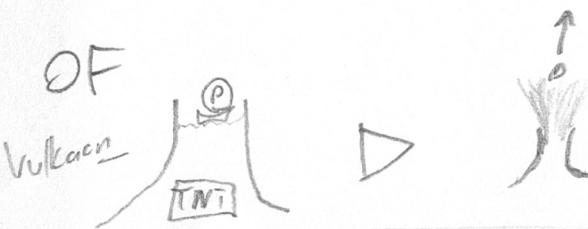
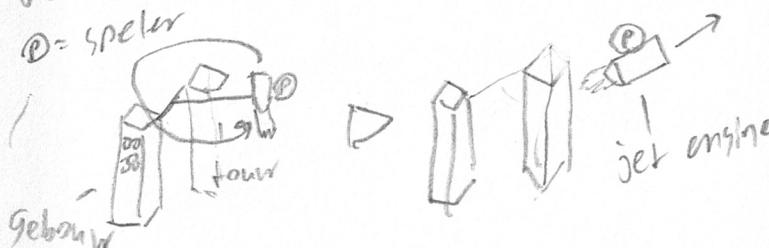
3D planet hopper "Centrifugal"

Dump van planeet naar planeet
op zoek naar het middelen van het
sterrenstelsel



Speler kan zelf kiezen hoe
ze van de planeet af gaan

Voorbeeld:



Elke planeet bied aantal
oplossingen.

Richtwering is soms
een probleem.

Op elke planeet voor 5 tot 30 min.
Eigen oplossingen ook mogelijk

in Ruimte:

- Speler kan klein
botje besturen

- Met genoeg
Snelheid kan
je planeten
skippen.

- latere planeten
hebben mogelijkere
oplossingen

- Je kan niet
op elke planeet
landen = dood

- Zwarte gaten
en planeten hebben
invloed op je baan.

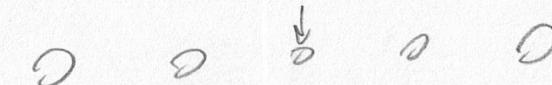
- 1 planeet
per stelsel kan je
naar het volgende
stelsel sturen

Speler:

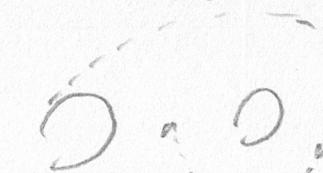
- Grappling hook
- Meerdere lichte explosieven
- Laser cutter en welder die alles precies los en vast kunnen maken.
- Quicksaves en quick loads eventuele voertuigen.
- Tethers.

Kaart

zie hoe ver je bent



zie huidige verwachte baan



zie huidige positie in sterrenstelsel



Beannami

Voor Beannami heb ik het even anders aan gepakt. Voor deze game wilde ik eerst het thema uitwerken, en daarna gameplay bij dat thema verzinnen. Het idee wat ik in mijn hoofd nam was: "De bonen stopten niet met groeien."

Het idee van de wereld is dat de wereld overspoelt met bruine bonen. De hele wereld is bedekt in een laag van twintig meter bonen, en eenmaal per dag komt er een tsunami van bonen langs.

Ik begon dus met denken wat voor een gevolgen dit zou hebben op de wereld. Sowieso heeft de wereld een post-apocalyptische setting en zijn er niet veel mensen over. Omdat er een laag van 20 meter bonen over alles heen ligt, zijn de enige bewoonde gebieden eigenlijk nog grote steden. Ook bestaan kleinere planten eigenlijk helemaal niet meer, want die zijn allemaal weggedrukt door de bonen.

Vervolgens bedacht ik me dat een dieet van alleen maar bonen niet erg gezond zou zijn, dus ik begon te denken wat voor een gevolgen zo een soort dieet zou hebben. Natuurlijk heb je een enorm vitamine tekort, dus mensen willen op zoek gaan naar eten in blik, medicijnen, kleine kassen die misschien nog in gebouwen staan of besluiten dat kannibalisme een beter idee is.

Qua vervoer leek het me interessant om er voor te zorgen dat vliegende voertuigen niet meer werkten, want dat zou ander transport veel interessanter maken. Ik ben niet helemaal blij met het idee, maar voor nu worden vliegtuigen en helikopters neergehaald door gigantische bonenstaken. Dit betekent dat mensen met ziplines en bruggen zich van gebouw naar gebouw moeten verplaatsen. Ook bedacht ik dat er wel een groep kon zijn die ondergronds door de wortels van de bonenplanten bezig waren met een soort metrosysteem om grotere steden met elkaar te verbinden.

Hier heb je natuurlijk wel energie nodig om zo een metro te draaien, dus in de wereld bestaan verbrandingsmotoren die op bonen kunnen draaien. Ook bedacht ik me dat je met een hovercraft wel over de bonen heen kan gaan. In de realiteit zal zo een hovercraft waarschijnlijk langzaam in de bonen zinken, maar dat maakt voor de game niet veel uit.

Een belangrijk punt van de wereld is dat er eigenlijk geen hoop is om de wereld weer terug te krijgen zoals hij was. Het ecosysteem is volledig verwoest, dus zelfs als de bonen zouden verdwijnen zou er niets zijn om die leegte mee te vullen. Er is ook geen grote "eindbaas" of zo iets dergelijks, de bonen zijn er gewoon, en dat is het.

Nu moeten er nog mensen in de wereld gezet worden. Natuurlijk heb je de stereotype religieuze en kannibalistische groepen, maar hoe overleefd een normaal persoon precies?

Vanaf hier liep ik een beetje vast. Ik dacht na over wat voor een soort game ik hier op toe zou kunnen passen. Het enige wat voor mij naar voren kwam was een soort Mirror's Edge, maar met boon tsunami's, en een soort management game waar je een stad moet verdedigen van de dagelijkse problemen die de mensen tegenkomen, maar beide ideeën vind ik niet erg creatief. Ook kon ik geen achterliggend doel verzinnen waar je als speler naartoe zou kunnen werken, dus voor mij hield het concept een beetje op.

De ideeën voor een wereld zijn er wel, maar uiteindelijk gameplay die echt wat doet met het thema vind ik erg lastig om te verzinnen. Ik heb nog een tweede keer geprobeerd wat te doen met het concept, maar daar ging niet heel veel anders. Het eerste document is mijn eerste poging, het tweede document is mijn tweede poging met wat meer tekeningen en ideeën en minder tekst.

30 platformer onder
"Beannamit" "Good"



"De bonen stoppen niet met groeien"

7,65-19²¹ bruine bonen op de wereld

Thema:

- postapocalyptisch

- dagelijks gigantische golven van bonen
- bonen hebben andere planten volledig weggedrukt.
- Iedereen leeft niet overlevend op alleen maar bonen
 - * kannibalisme, zodanig harde blik of medicijnen voor plekken op de wereld met andere planten
- Verbindingsmotoren bestaan voor hovercrafts en generatoren
- Vliegende voertuigen worden neergeslagen door gigantische staken.
- Alleen grote steden bestaan nog, de rest is begraven onder bonen.
- Bonen doen verder eigenlijk niks.
- Bonen cults bestaan
- ondergronds draait de "bean express", een tramsysteem door de wortels
 - Zeespiegel gestegen door bonen
 - teassysteem is verworukt.
 - Er is geen oplossing voor de bonen.

golf van bonen
met fluid physics

Denk aan: mirrors edge,
macr dan met bonen.

Einddoel?

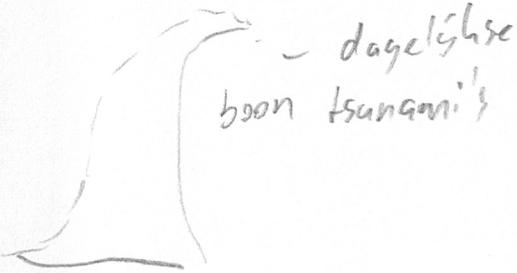
?? V2
"Bananami"

"De bananen staan niet met groeten"

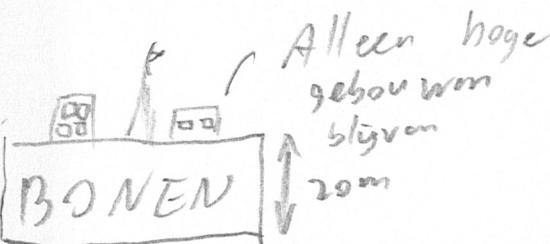
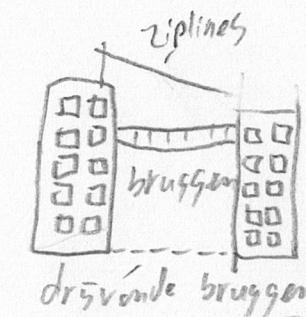
aprox $7.65 \cdot 10^{21}$ bruine bananen op de wereld.

Thema:

- dagelijks
boon Tsunamis



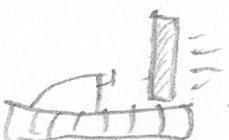
Archeologen graven
soms naar oude huizen



geen andere
planten, soms
hoge bomen



bonen steken
halen vliegtuigen
neer



- Hovercrafts bestaan.
maar zeldzaam



Motoren kunnen op
bonen draaien

voedsel:

Ongebalanceerd
dieet geeft:

- zoektochten naar
medicijnen en
kassen.

- kannibalisme

- creatieve boon
maaltijden

Cults:

- Boon religie

- kannibalen

- "wetenschappers"

- ondergronders

Gameplay

- Mirrors edge
- Freerunning
- hoor fluid physics
- onbekende gebieden
verkennen.
- ???

Einddoel:

- Bonen gaan niet weg

- Geen "eindbazen"

Wigshot

Wigshot is de eerste game waar ik begon. Lang geleden had ik ooit een idee van een game waar de speler een karakter bestuurde die met haar over obstakels heen kon slingeren.

Ik begon dus met de algemene besturing van het karakter. Het haar zou tweevoudig werken: Je kan er aan slingeren als een touw, of je kan je naar een muur of plafond toetrekken met je haar. Dat is toch ietsje interessanter dan alleen heen en weer slingeren. Terwijl je aan het slingeren bent is het leuk om nog wat te kunnen doen, dus ik gaf het karakter een pistool.

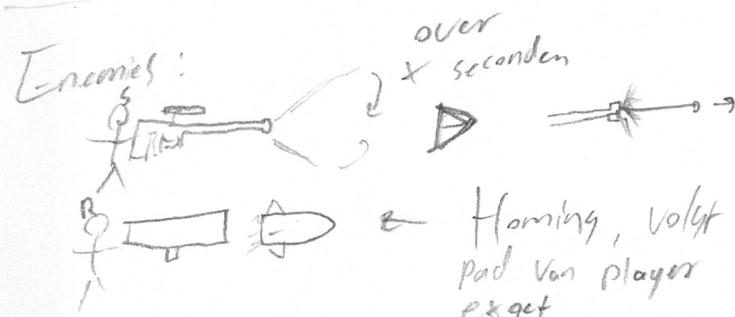
Een belangrijk punt was dat het karakter goed bestuurbaar en vlot was, dus als je op omlaag drukt gaat het karakter sneller naar beneden, en luchtweerstand bestaat niet. Daarnaast behoud je snelheid als je bunnyhopt, en is je haar een klein beetje stretchy zodat je niet abrupt van richting veranderd als je een klein beetje verkeert ergens op haakt. Ook leek het me leuk als je een enemy naar je toe kan trekken met je grappling hook, dus dat voegde ik ook nog even toe.

Een paar dagen later heb ik een paar illustraties getekend van een paar enemies en platforms die in de game kunnen worden gebruikt. Ook leek het me erg handig om een level editor toe te voegen, want een platformer zonder level editor is een oorlogsmisdaad.

Ik vind dat de pagina een mooie balans heeft tussen plaatjes en tekst, maar toch mist er wel een belangrijk aspect: Een overkoepelend thema.

$\uparrow F_x$
 $\leftarrow A \quad W \quad S \quad D \rightarrow F_x$
 $\downarrow \leftarrow$ zwaartekracht $\times 2$

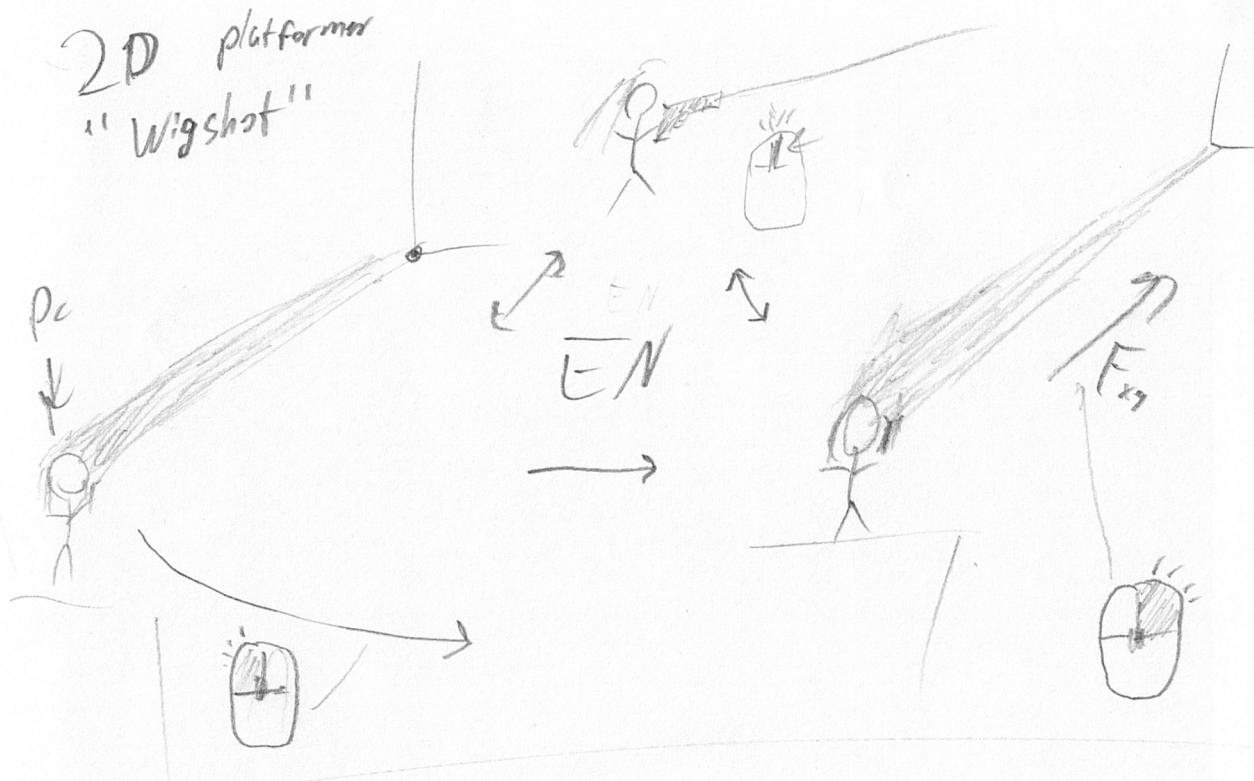
Geen mat speed.



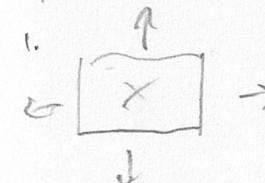
Horning, volgt pad van player exact

Bij hit: draai zwaartekracht om

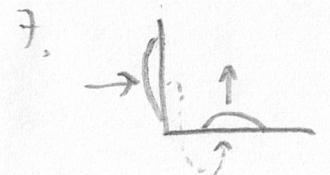
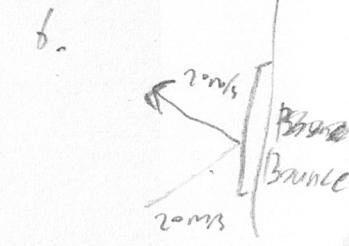
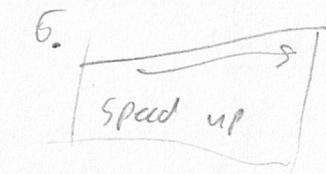
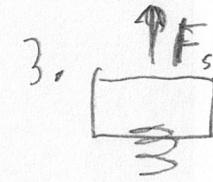
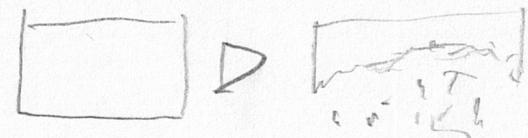
- Hogere snelheid = brugtiger schot
- Bunnyhops behouden snelheid
- Slingshot is niet stretchy
- Geen deceleratie zolang je in de lucht bent
- De kon enemies naar je toe trokken
- Level editor



Speciale platformen:



2.



Dungeoneering in cooperation

Het idee voor deze game heb ik gevormd terwijl ik Elden Ring aan het spelen was met een mod waardoor je door de hele game met andere mensen kan spelen. Hoewel je kon merken dat de game hier eigenlijk niet voor gemaakt is, hadden we wel erg veel plezier. Verderop in dit portfolio heb ik een opiniestukje geschreven over mijn problemen met Elden Ring, maar voor nu wilde ik graag een game maken die hetzelfde soort gevoel gaf als mijn gedeelde avonturen.

Ik begon met wat problemen die ik had met de mod en Elden Ring. Als allereerst besloot ik dat het een soort dungeon crawler werd, maar dat de missies de algemene structuur van Monster Hunter games aannamen. Ik kies hiervoor omdat we vaak genoeg niet echt een mooi eindpunt hebben om onze sessie te stoppen. Stoppen na “één laatste missie” voelt beter dan gewoon zomaar ergens stoppen.

Vervolgens kwam het thema van de game een beetje naar voren. In het midden heb je een centrale hub waar je wapen upgrades, classes, missies en andere dingen kan beheren. Om die hub heen zitten 8 dungeons met elk een ander thema met andere enemies die nieuwe zwaktes en sterktes hebben. Ik vind het belangrijk dat die dungeons niet willekeurig gegenereerd worden, want in mijn ervaring zorgt dat ervoor dat veel plekken snel hetzelfde gaan voelen. Ook hoeft de dungeon niet linear te zijn, want dat maakt verkenning veel leuker.

Vervolgens kwamen de missies. In principe kan hier nog meer worden toegevoegd, maar voor nu heb ik alleen jachten, (eind)bazen, en reddingsoperaties neergezet. Deze variëren in lengte van 15 minuten tot een heel uur. Het belangrijke is wel dat je hier pas missies voor kan krijgen als je het gebied hebt ontdekt. Je kan tijdens je verkentocht wel toevallig zo een missie tegenkomen, maar als je ze van de hub wilt krijgen moet je echt eerst de boel gaan verkennen. Dat zorgt ervoor dat spelers motivatie hebben om zelf op onderzoek uit te gaan in plaats van alleen maar quests volgen.

Het is wel fijn voor een speler om soms wel even een kleine haven te hebben om uit te rusten of terug te gaan naar de hub. Een oplossing voor dit probleem zijn base camps over de dungeon verspreid vanaf hier kunnen ze niet alleen naar de hub, maar ook teruggaan naar andere base camps zodat je niet constant over hetzelfde terrein hoeft te gaan. Ik heb hierbij een klein zinnetje gezet dat base camps misschien soms kunnen verdwijnen, zodat spelers niet te makkelijk overal naartoe kunnen, en het voegt een beetje spanning toe. Ik ben alleen bang dat het ook frustrerend kan zijn als het te vaak gebeurd, dus ik weet niet zeker of dit in de game moet.

Vervolgens kwam de combat. Melee combat was heel simpel: Ik hou echt erg veel van de combat in de games van Fromsoftware, dus dat systeem gebruiken was voor mij een nobrainer. Magie en boogschutters moeten daarentegen wel volledig anders. De vraag is hoe je magie en boogschutter regelt zodat het niet de “veilige” optie wordt. Elden Ring lost het op door je te laten kiezen tussen HP potions en mana potions, maar alleen dat vind ik eigenlijk niet genoeg. Sowieso wil je sterker magie of bogen meer resources laten kosten, maar wat doe je dan als je helemaal niks meer hebt? Een potentiële oplossing zou zijn dat deze classes ook normale wapens hebben om resources terug te krijgen, maar dat voelt denk ik niet echt goed. Eigenlijk is er een beetje te weinig ruimte op 1 pagina om dit uit te werken met de rest van de game, dus dit liet ik even zitten.

Daarnaast vind ik het belangrijk dat je kan experimenteren met classes, dus zolang je niet in een quest zit kan je gratis van class wisselen in de hub. Dit voorkomt dat spelers zomaar van class wisselen als het te moeilijk wordt, maar biedt wel ruimte om nieuwe dingen uit te proberen.

Ook was het de vraag hoe je doodgaan regelt als een quest een uur kan duren. Sowieso krijg je hele party gezamenlijk een aantal revives. Bij een boss respawnt elke speler sowieso, want niemand vindt het leuk om aan de zijlijn te staan bij een bossfight. Als je toch echt dood bent kunnen de spelers als spook een soort lichte support class spelen, maar ook deze kan eigenlijk niet in dit document uitgewerkt worden.

Voor difficulty besloot ik dat het een goed idee was om modifiers toe te voegen die een speler kan kiezen als het toch te makkelijk wordt. Ook geeft de game sowieso moeilijkere missies als de game merkt dat spelers te makkelijk missies uitspelen. Perfecte balans bestaat niet, maar door de spelers te observeren en keuzes te laten maken kom je wel een stukje dichterbij.

Als laatste heb ik even nog aangestipt dat er een tutorial dungeon in de game moet zitten die niet al te lang is, maar waar wel combat en missies in een simpelere manier wordt uigelegd. Spelers blindelings in de hub droppen leek mij geen goed idee.

Nu ik op dit concept terugkijk vind ik het redelijk ambitieus. Ik was erg druk bezig met de mechanics van de game, en ben een beetje het thema vergeten. Rechts bovenaan heb ik wel een thema voor de hub in neergezet, maar verder dan dat komt het niet echt. Dat is op zich niet erg, want voor elke dungeon zou je een apart document kunnen maken, maar iets meer directie zou niet verkeerd zijn.

3D Co-op Dungeon Crawler ("dungeoneering in cooperation")

- Dungeon crawler, want dan kan je makkelijk stoppen.

Difficulty

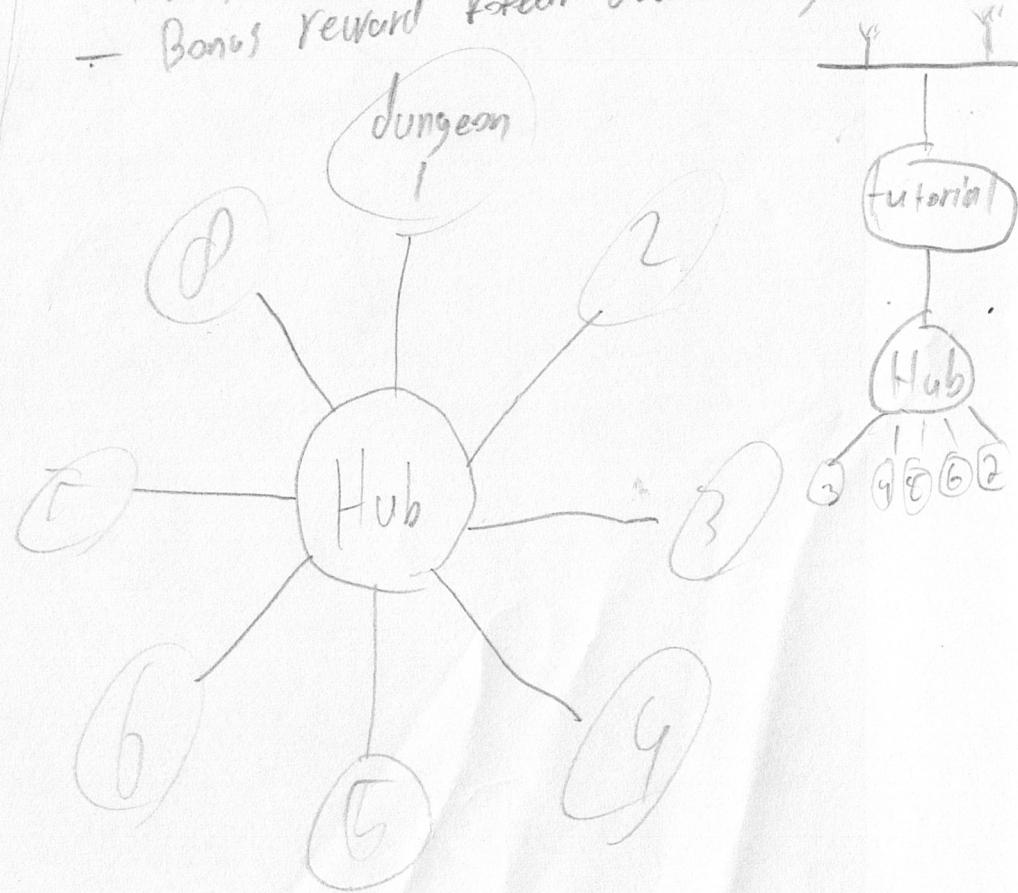
- modifiers zoals bg Hades
- missies tussen 0.15 en 1.00
- gelimiteerde revives
- game gaf moeilijkere missies
- missies:
 - XP en geen random rewards
 - docht, boss, rescue,
 - Allesd eerst exploration.

Tutorial:
mini dungeon
Richting hub

- Base camps,
melee, magie
en missies. Warden
uitgelegd.

- mini bosses
aan einde
Reward:
Hub ontwaakt.

- Hub thema: Maya × Steampunk
- base camps, tussenpozen voor fast travel
 - * soms verdwijnen?
- Bonus reward komt door dungeons



Combat en classes

+ Melee = - Soulslike, maar meer dashes

+ Magic: spells helpen fiers. Hogere tiers kosten meer resources

* Regen resources met melee.

- Hiernaast ook support en hybride classes.

- Bij dood na revives: verander in een zwakke support. Revive bg boss

- Grafis respect bg hub, maar kan pas na quest.

- Level up = meer stats, skills kan je anders verhogen.

- Bg volledige clear: permanente upgrades.
- Elke dungeon heeft een apart thema.
- Elke dungeon heeft een apart thema.
- Dungeons zijn non-lineair
- Negende endless dungeon met alle content.

Mod concept Bloodrush

Het concept voor Bloodrush heb ik in een dag bedacht. De inspiratie voor dit idee kreeg ik eigenlijk zomaar terwijl ik bezig was met andere designs. Ik dacht opeens over shooters na, en wat me niet bevallt in de meeste shooters: Campers. Bloodrush wilt dit oplossen door de speler constant in beweging te brengen. Ik heb er een mod van gemaakt omdat ik denk dat het concept niet goed genoeg is voor een heel spel.

De mod is toepasbaar op de meeste shooters, want de regels van de mod zijn vrij simpel. Het eerste wat je niet mag doen is stil blijven staan. Hiervoor checkt de game of je binnen een bepaalde tijd minstens een aantal meter van je oude positie vandaan bent. Natuurlijk wil je ook niet dat een speler zomaar rondjes kan rennen, dus de game onthoudt een aantal van je vorige punten. Toch wil je wel kunnen omdraaien als je wordt beschoten, dus als er iemand achter je is mag je wel omdraaien en ze achterna rennen. Om te voorkomen dat spelers combat vermijden krijg iedereen wallhacks de passieve speler als die binnen een bepaalde tijd geen kills haalt. Als jij niet wilt vechten brengen anders mensen het gevecht wel naar jou toe. Als laatste krijgt een speler ook extra movement speed op een kill, want dat voelt lekker. Afhankelijk van de game kan dit tijdelijk of permanent zijn.

Volgens mij heb ik met deze regels wel een redelijke gamemode gemaakt. De enige wat misschien een puntje kan zijn is dat sommige langzamere wapens minder geschikt zijn voor zo een soort gamemode, maar dat is niet persé een probleem.

Mod concept "Bloodrush"

Probleem: Meeste FPS games nodigen een passieve speelstijl uit.

- Inc pasbaar op meeste FPS games

Regels:- Binnen X seconden minstens
y meter van vorige plaats
weg zijn

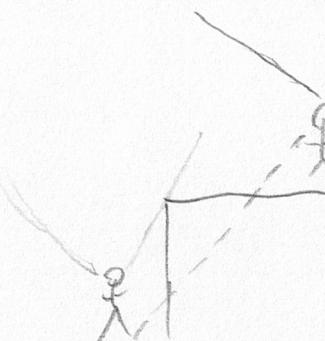
$$P \xrightarrow{Q} m$$

- De magnet niet aan en weer lospen tenzij er een enemy is.



* Check dit door laatste
posities van regel 1
te onthouden

- Binnen Z seconden een
kill of assist krijgen,
andens krijgt iedereen
wollbachs op je



- Extra movement speed
op kill
x tydelyk of permanent.



Blazeout

Sinds ik in de video eigenlijk niet veel kans kreeg om het over de game zelf te hebben wilde ik hier nog even wat dingen vertellen over het document wat ik in de video liet zien. Hoewel ik in de video heb gezegd dat ik liever onderzoek wil doen naar of de game gebruikt kan worden bij EMDR behandelingen, heb ik dit document destijds gemaakt met het idee dat het gewoon een game werd.

Allereerst had ik in de eerste plaats neergezet dat ik negen games wilde in plaats van de uiteindelijke acht. Ik koos voor negen omdat vier iets te weinig leek. Ik had ook nog overwogen om zes games te doen, maar besloot dat ik later altijd games weg kon halen als ik teveel had. Uiteindelijk had ik ruimte nodig om in het midden van het scherm een aantal knoppen te maken, en ik had destijds toch nog geen idee voor een negende game, dus het werden er acht. Ook had was het misschien niet duidelijk uit de video, maar de game gaat steeds sneller zodat je echt het gevoel krijgt dat je het steeds minder en minder goed bij kan houden.

Daarnaast wilde ik eigenlijk vier essentiële games hebben die je kosten wat het kost niet mocht verliezen. Als je één van de andere games zou falen zou de snelheid van het spel gelijk een stuk omhoog gaan. Dit zet nog extra druk op de schouders van spelers, en reflecteert ook de realiteit: Er zijn een aantal dingen die je gewoon niet mag vergeten. Ik kon alleen niet zo goed bepalen welke games essentieel moesten zijn, en voor het prototype was het toch niet echt nodig, dus ik dit achterwege gelaten.

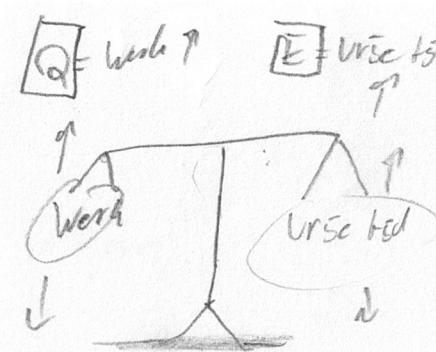
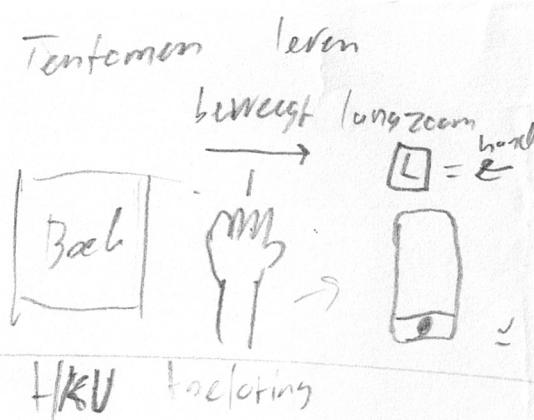
Een grote feature die niet in de game zit is het “rad van misfortuin.” De bedoeling van dit rad was dat als je verloor je een rad kon draaien voor een debuff voor de volgende game. Achteraf weet ik niet helemaal zeker of dit nou echt een goed idee was, want in principe is het al vervelend genoeg dat je de game verliest, en het moeilijker maken voor de volgende keer voegt voor het plezier van de speler niet echt veel toe.

Als laatste heb ik ook niet echt een groter achterliggend doel voor de speler kunnen verzinnen. Ik heb wel een stukje opgelaten voor een eventuele winconditie, maar daar heb ik niks voor kunnen verzinnen. Spelers hebben dus niet echt externe motivatie om te blijven spelen, en bij zo een soort game ga je het niet alleen maar redden op interne motivatie.

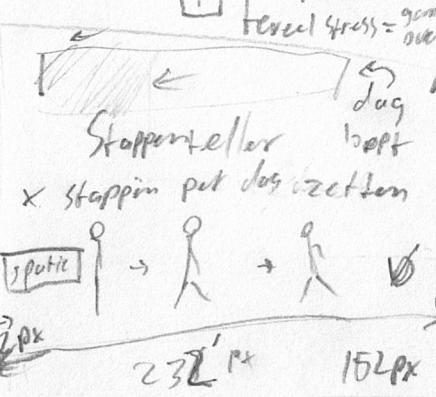
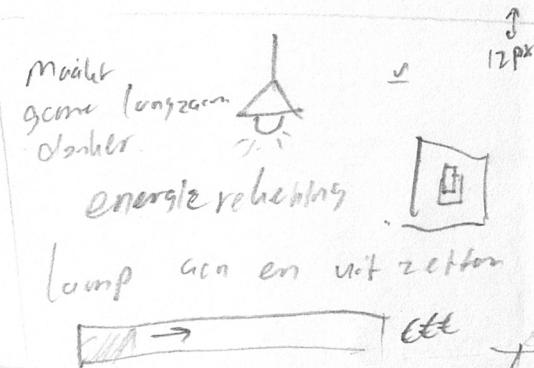
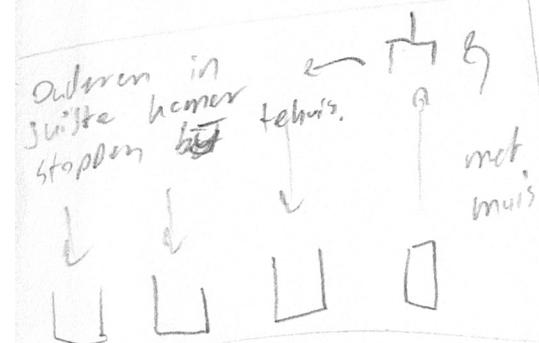
Verder ben ik redelijk tevreden met dit document. De zeven ingevulde plaatjes geven erg snel aan wat de bedoeling is van de game, en er is een mooie mix van tekst en beeld.

fussen 2300 en 0.00 slapen.

tafel slape is ook slecht.



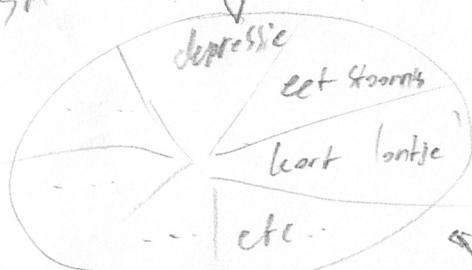
- 9 kleine games QV
- tegelijk hoog houden
- difficulty slider(s) bepaald hoe lang je heft voor elke game



- essentiële games
- bij falen van andere 5 wordt de rest lastiger.

Bg voorlezen: Burnout

Spins het rad van misfortun



Maakt volgende keer moeilijker.

NAAM:
Blazeout

Winconditie?

- f5d voor elke game wordt steeds harder
- score = f5d * difficulty modifier

- Resulutie = 720x4px

- Scaling voor 4k monitor voorzegen.

- Games langzaam achter elkaar introduceren.
- Aft Random "mindfulness" pauze

Modelleren voor idioten

Toen ik een jaartje terug Solidworks aan het leren was vroeg ik me af of het niet ietsje anders kon. Tijdens mijn Blender dacht ik er nog een keer aan, en besloot het als een concept uit te werken. Hoewel je prima rond je model kan draaien en in kan zoomen, is het toch niet helemaal hetzelfde als het gewoon in je hand houden. Ook liggen de meeste opties in zo een soort programma niet allemaal voor de hand. Een oplossing leek mij om een karakter toe te voegen waarmee je rond het model kan vliegen en met simpele tools ook het model kan aanpassen. Het idee is dat je makkelijker de modelleer wereld in kan stappen, terwijl je ook nog steeds krachtige normale opties hebt. Ik heb hier dus meer een tool ontworpen dan een game, maar ik probeer de tool wel aan te laten voelen als een game.

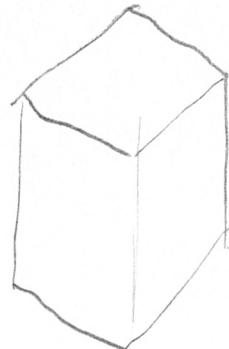
Ik begon dus met twee schetsjes. De bedoeling is dat je heel makkelijk kan wisselen tussen "Blender modus," een klassieke modeleer modus zoals in Blender en "Landscaping modus", waar je een karakter rond, in en om het model heen kan laten vliegen. Voor de tools die de gebruiker zou hebben neem ik inspiratie van games zoals Rollercoaster Tycoon, waar je met de landscaping tool bergen, grids en gaten heel makkelijk mee kan maken.

Ik koos er bewust voor alle andere omgevingen die je in Blender vindt weg te laten om het programma simpel te houden. Iemand die kennis maakt met modelleren heeft toch geen behoefte voor al die opties. Je kan wel simpel kleuren toevoegen en een licht schijnen op het model, maar als je echt zwaar werk wil gaan doen kan je het model exporteren en in andere programma's openen.

Als laatste heb ik ook nog even wat mogelijkheden verzonnen om je scherm te verdelen. Ook leek het me logisch om dit programma Open Source te maken, want ik weet natuurlijk niet wat een modelleur nog meer nodig heeft. Sinds Blender ook open source is kan ik, als dat mogelijk is, het modelleer gedeelte van Blender gebruiken in dit programma.

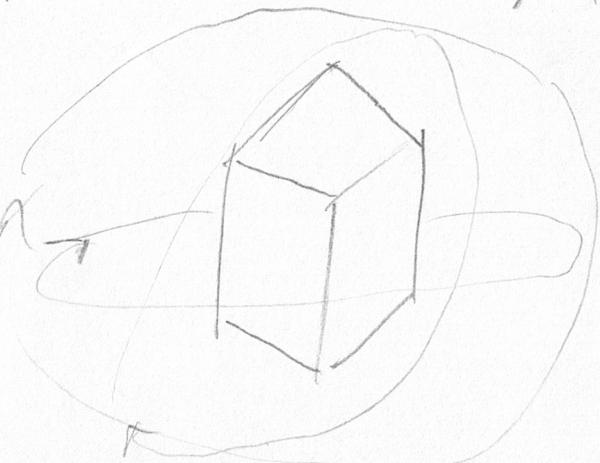
Blender mode

Blender modeling
etc

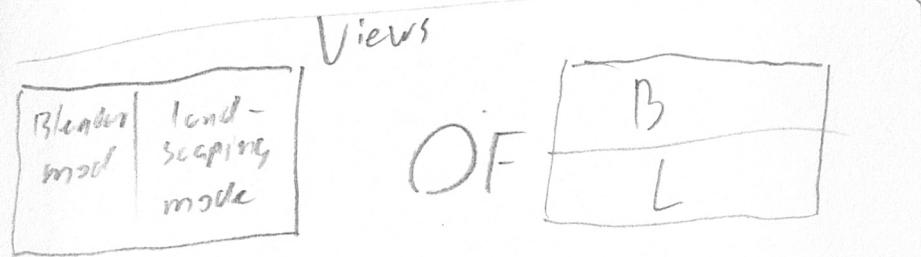


Modelleren voor idioten

simpel shading



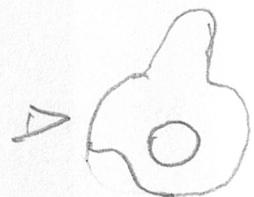
(and Scaping mode)



- Grid tekenen op vlak oppervlak
op grid hanje extruden,
andere vormen zetten, etc



- "Landscaping" tools zoals in Rollercoaster tycoon
- Zoomen en aanzien apart.
- De klok oneindig dichtbij komen
maar ook ergens doorheen vliegen.



- Optie voor Fluid simulatie
over model doen.
- Shading en animatie moet
wel extern
- Simpele tools voor kleuren-

Doe'l: Makkelijker maken om modelleer-
wereld in te stoppen

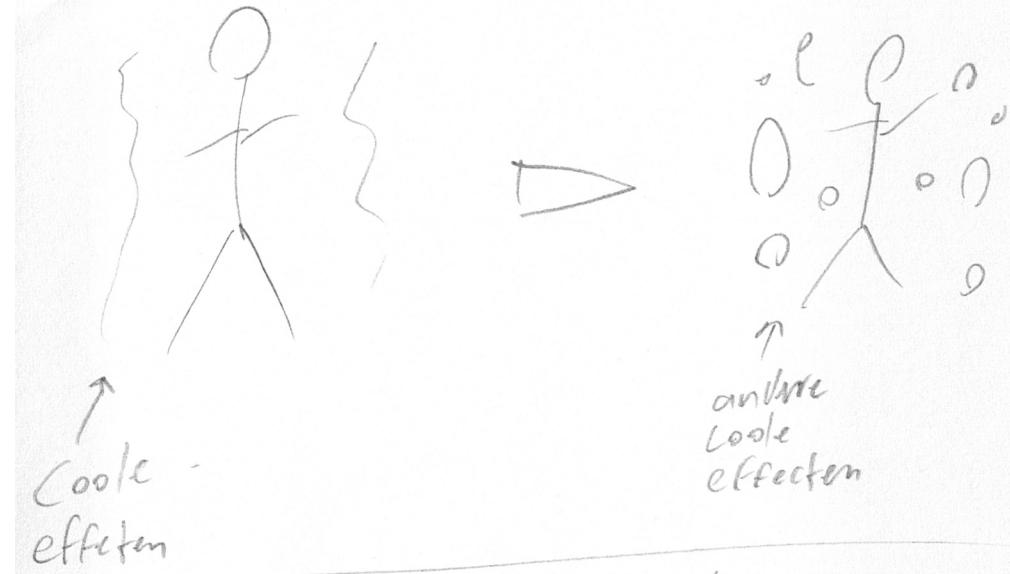
- Open source zodat community
features toe kan voegen
- Eventueel modeling gedeelte
van Blender forken

Dyer curves

Inspiratie voor deze game kwam eigenlijk van twee bronnen: De game LSD: Dream Emulator en audio visualizers zoals je soms op je stereo, tijdens concerten of op iTunes kan vinden. LSD: Dream emulator is een walking simulator gemaakt van ideeën uit een dromen dagboek. De game heeft geen doelen, want de speler moet zelf uit eigen interesse de wereld onderzoeken. Audio visualizers reageren op audio om allerlei vormen en kleuren te produceren. Mijn idee was om een de twee dingen te combineren door de visualizer aan te passen gebaseerd op wat een speler doet of heeft gedaan.

Het enige probleem is dat je dit ook gewoon kan doen met een paar sliders. Het feit dat je een karakter kan besturen voegt verder eigenlijk niks toe aan de audiovisuele ervaring, want er is verder geen gameplay. Je zou het misschien wel als achtergrond kunnen gebruiken bij een daadwerkelijke game. Een game zoals Distance, een futuristische racegame met een complexe level editor, zou hier gebruik van kunnen maken, maar zo los op zichzelf is het niet erg nuttig. Dit concept liep hier dus vast.

3D LSD-themed walking sim
Thangos
"Dyer curves"



Cooler effecten = Audio visualizer

Boerderij carpaccio

Dit concept is helaas gefaald. Inspiratie voor deed concept kreeg terwijl ik aan het nadenken was hoe je een management game met een stealth game zou kunnen combineren.

Het thema kwam toen vrij snel naar me toe. Het zou gaan over een man die een boerderij runt waar de beesten en planten super winstgevend zijn. Het enige probleem is dat die planten en beesten dagelijks menselijk vlees nodig hebben om zo hard te groeien. Verschillende soorten lijken zouden verschillende soorten dingen doen voor je boerderij.

In de ene helft van de game zou je dus verantwoordelijk zijn voor het managen van je boerderij. Je moest hier je planten, beesten, gereedschap en huis onderhouden, maar ook moest je ervoor zorgen dat de politie en je familie niet achter het geheim kwamen. Ik speel zelf alleen nooit management games, dus ik had eigenlijk geen idee hoe het management gedeelte interessant kan maken.

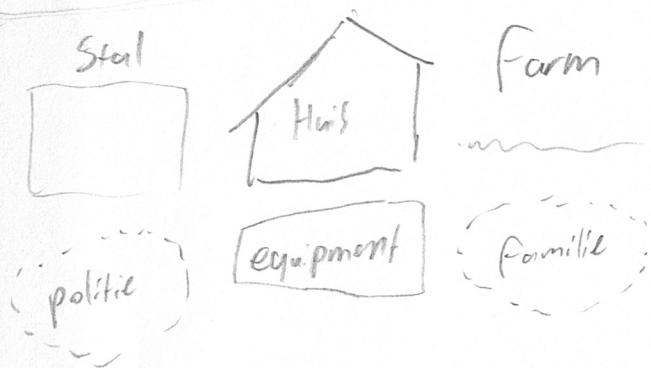
Ik ging dus even aan de slag met de andere helft van de game, maar eigenlijk kwam ik hier niet heel veel verder dan “Hitman, maar met extraction.” Ik kon gewoon geen unieke twist vinden die dit gedeelte van de game uniek zou maken, dus ook hier liep ik vast.

Als laatste optie probeerde ik nog een einddoel te verzinnen, maar naast de twee niet zo interessante einddoel “geld” en “Bahama’s” kwam ik niet zo ver.

Verder had ik qua thema ook niet heel veel idee wat ik precies kon doen voor de game, dus hier stopte mijn poging voor dit concept.

Farming Sim / hitman / health
"Boerderij Corpaccio"

- Body's nodig om boerderij te draaien
- Verschillende body's bieden verschillende bonusen



Hitman?
maar met attraction?

Eind doel
Geld?
Bahama's?

- + 6 sectoren kosten moordene
- + verschillende soorten body's
- + Farm en Stal: verhoog producten op juiste tijd in Wijng
- + equipment = onderhoud minigames
- + huis kosten betalen met stal en farm
- + equipment onderhoud huis

Sandbahk

Het idee voor dit concept kreeg ik eigenlijk door Blazeout, de game die ik heb gemaakt voor de ontwerpopdracht. In plaats van 9 games tegelijkertijd te spelen kan je het ook achter elkaar doen. “Waarom zou je dan niet gewoon 9 aparte games maken?” hoor ik je al denken. Ik denk namelijk dat je een game met een sterk overkoepelend thema maar verschillende gameplay een erg uniek gevoel kan geven. Dan speel je echt die game niet omdat je één van de andere games wilt spelen, maar omdat het thema je naar binnen trekt. De naam heb ik gestolen van een DND-campaign die ik ooit heb geprobeerd te schrijven.

Voor elke game heb ik een paar notities neer gezet, maar niet meer dan dat. Eigenlijk verdient elke individuele game een aparte pagina, maar voor het idee heb ik nu bij elke “game” een naam van een andere game neergezet die als inspiratie of richtlijn gebruikt kan worden.

De eerste game is een walking simulator, zodat de speler rustig in de wereld geïntroduceerd kan worden. Vervolgens heb ik eerst bepaald wat voor een soort gebieden de speler heen gaat reizen, en aan elk gebied gameplay van een andere game gebonden.

Vanaf hier liep ik eigenlijk een beetje vast. Ik had geen idee wat ik wilde doen qua thema, maar het idee bleef wel in mijn achterhoofd wegboren.

Vlak voor de deadline bleef er een zin bij me hangen: “De wereld is aan het einde van zijn tijd.” Dit betekent niet dat de wereld ontploft, maar dat het gewoon tijd is om te gaan. De mensen die er nog zijn, zijn eigenlijk te laat weg, en moeten dus eigenlijk opgeruimd worden door een schoonmaakdienst. Vanaf hier kon ik weer verder.

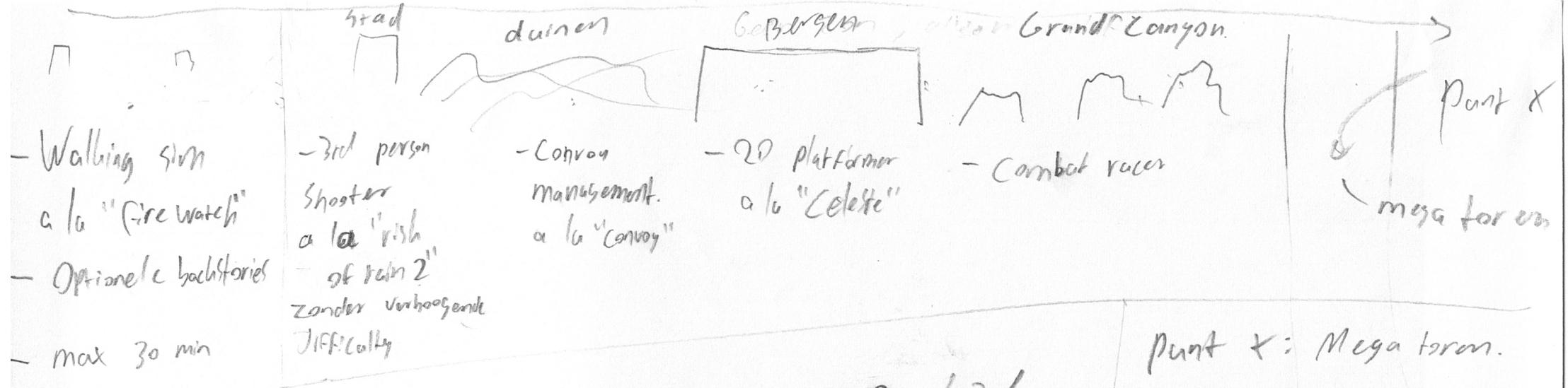
De schoonmaakdienst bestaat uit robots die jou en de rest van de mensen wil opruimen, maar hoe ze dat moeten doen zijn de robots het niet helemaal over eens.

Toen ik keek naar de games besefte ik me dat de speler eigenlijk steeds meer alleen en alleen aan het spelen was, dus dat stipte ik ook nog even aan.

Achter al deze taferelen moet natuurlijk ook iemand zitten. Voor nu is dat een zeer mysterieuze en spannende “greater power.” Ik heb nog geen idee wat die precies doen, alleen dat ze de wereld opnieuw willen starten. Hier bedacht ik me ook dat de speler dan aan het einde van de game modifiers voor de volgende playthrough toevoegen. Die kunnen groot of klein zijn, alhoewel ik me afvraag hoe haalbaar echt grote modifiers zijn.

Hier besefte ik me ook dat ik eigenlijk geen idee heb hoe lang deze game zou duren om doorheen te spelen, dus dat zette ik voor mezelf nog even als vraag voor mezelf neer.

Nu ik er op terugkijk is het document wel een goed algemeen overzicht van het idee, maar er staat wel een beetje veel tekst bij het thema gedeelte. De verschillende games, karakters en de “greater power” kunnen wel in aparte documenten gemaakt worden.



Thema: Wereld is aan het einde van zijn tijd.

- Alleen artificiële lichten
- Alles werkt op batterijen.
- 1 Grote woestijn.
- Je had al weg moeten zijn

Enemy: probeert de schoonmaakdienst van de wereld.

- probeert speler altijd 2 stappen voor te zijn.
- zijn niet altijd eens met elkaar.

- 2D platformer
- Combat racer

Punt X: Mega tower.
ingang -

parkour
a la "Mirror edge"

- Speler begint met groep,
maar eindigt alleen.
- Hoe lang? duurt game?
- "Greater powers" willen
de wereld af laten
lopen.

Einde: Speler kiest modifiers
voor volgende wereld.

- Heeft robodog,
- kan tussen door fragmenten vinden.

Bullet hell boss
a la "Furi"

Huli

Het laatste concept wat ik heb gemaakt is Huli. Het is een mix van een strategy game en een space combat games. Ik hou van beide games, maar bij beide games mis ik soms wat van de andere. Als ik een deel van de floot stuur om achter de vijand te komen zou het wel gaaf zijn om onderdeel te zijn van dat deel. Andersom geldt hetzelfde. Als ik in mijn schip een hele riskante move doe door achter de vijand te gaan zou het wel fijn zijn als de rest van de floot speelde zoals ik wil.

De floot kan je op zowel een 2D als 3D kaart besturen, en in een schip kan je redelijk makkelijk wisselen tussen andere schepen. Het moet alleen niet te makkelijk zijn om te wisselen, want dan kan je de AI misschien je redder van stomme dingen.

Buiten combat om heeft de speler natuurlijk ook een doel nodig, dus voor nu nam ik het simpele doel dat de speler richting het midden van het universum moet.

Eén van mijn favoriete dingen in games met een ruimte thema is het vinden van oude artefacten. Voor deze game leek het mij interessant om dat, naast misschien boarding, de enige manier te maken om schepen te vinden. Hier bedacht ik me dat zo iets kan betekenen dat er geen ruimtestations of planeten zijn die schepen verkopen. Er zou dus misschien een groot probleem kunnen zijn wat de speler richting de eindzone drukt, misschien een grote krimpende cirkel genaamd "red zone". Dat lost ook gelijk het probleem op dat de speler teveel schepen kan verzamelen en zo over alles heen walsen.

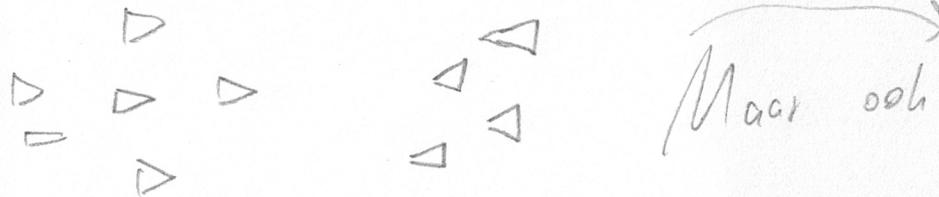
Vanaf hier veranderde de game langzaam in een soort roguelike. Om meerdere playthroughs spannend te maken kan je het moederschip aanpassen. Een standaard playthrough duurt 2 uur, want je wilt niet dat iemand naar heel veel langer dan dat net voor het einde dood gaat en meerdere uren van zijn leven verliest. Voor de echte diehards kan er wel een opties zijn voor langere playthroughs met langere progression. De moeilijkheidsgraad van de game wordt bepaald door de snelheid van de red zone. Als laatste heb permanente upgrades met vraagtekens neergezet. Permanente upgrades bieden spelers wel een gevoel van lange termijn progressie, maar aan de andere kant maken die upgrades de game wel makkelijker.

Over het algemeen ben ik wel tevreden over dit concept. Het enige wat er ontbreekt is weer een groot thema, maar dat accepteer ik maar voor nu.

Homeworld dogfighting.

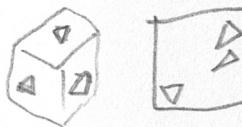
Hull

factual overview



- Bestuur een volledige vloot

- 3D en 2D view



- Schippen worden permanent verloren bij dood

Overworld:

- moederschip pas aan voor de playthrough

- op zoek naar genoeg schepen om danger zone in te gaan

- kan gaan wanneer je wilt.

info

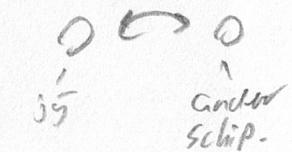
- Playthrough duurt max 2 uur
- optie voor langere playthroughs
- snelheid van red zone = difficulty
- permanente upgrades. ???

dogfighting



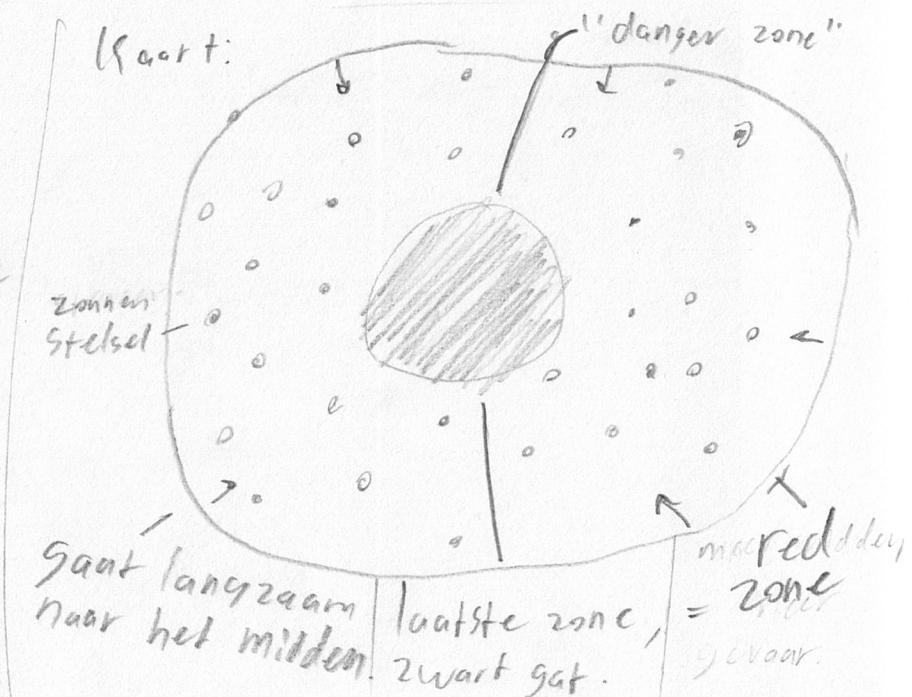
- Bestuur een enkel schip.

- Switch makkelijk naar een ander schip, maar niet te makkelijk



- komikaze aanvallen zijn super effectief

Kaart:



Achteraf

Allereerst wil ik zeggen dat het een erg leuke opdracht was om te doen. Het was soms echt wel even nadenken wat ik wel en niet op zo een document moest zetten, en het is niet altijd gelukt, maar ik heb zeker van geleerd. Hoewel ik denk dat ik gameplay wel redelijk kan verzinnen, zijn de concepten thematisch niet altijd even sterk. Ik zit wel te overwegen om misschien Appie Stacks een keer uit te werken tot een prototype, maar dat moet ik nog even aanzien.

Wat ik de volgende keer anders zou doen is of een spoedcursus tekenen nemen, of de tekeningen digitaal maken. Mijn handschrift is gewoon niet top, en op zo een tekening is het wel belangrijk dat je alles kan lezen.

3. Godot prototypjes

Al langer had ik interesse in programmeren, maar dat is nooit echt van de grond afgekomen. Op de middelbare school was ik met een vriend een mod voor Minecraft aan het maken, maar dat viel al heel snel uit elkaar. Een paar jaar later heb ik geprobeerd in Gammemaker een simpel spel te maken, maar als snel kwam ik erachter dat ik mijn manier van tutorials volgen niet helemaal werkte. Ik klikte heel snel door dingen heen, en had eigenlijk geen geduld om het hele ding van start tot einde te volgen. Ik pikte dus eigenlijk niks op, en zodra het tijd was om iets zelf te maken gaf ik het op. Twee jaar terug besloot ik het nog een keer te proberen met Godot, maar hier liep ik tegen hetzelfde probleem aan als met Gammemaker.

Mijn vierde poging begon tijdens de derde periode van mijn huidige studie. We leerden toen om een Arduino circuits te bouwen en programmeren. Hier realiseerde ik me dat met genoeg oefenen en uitleg ik daadwerkelijk dingen aan het leren was. Ik moest gewoon een beetje geduld hebben. Ik kon op begeven moment de meeste opdrachten maken zonder heel vaak terug te kijken naar oude code, en de eindopdrachten gingen mij allemaal goed af. Ik heb in een later hoofdstuk hier nog meer over geschreven, maar voor nu wil ik even focussen op mijn ervaring met een daadwerkelijke game engine.

Tijdens de opdrachten voor de Arduino had ik besloten toch nog eens te proberen om een game te maken. Als eerst moest ik wel een keuze maken over welke engine ik zou gaan gebruiken. Voor mij was het tussen Godot, Gammemaker en Unity. Ik had ook naar een paar andere kleine engines gekeken, maar besloot dat ik liever in een wat “ingewikkeldere” engine werken. Als het allemaal goed ging dacht ik dat ik toch wel naar één van die drie engines over zou willen stappen. Nu moest ik alleen nog een keuze maken tussen de drie engines.

Gammemaker viel eigenlijk al gelijk af. Gammemaker 1 was misschien wel een kandidaat, maar die is helaas vervangen door Gammemaker 2. Deze kan je alleen op abonnement krijgen, en zag ik dus niet zo zitten. Tussen Unity en Godot heb ik uiteindelijk toch voor Godot gekozen. Ik had gelezen dat de taal, GDScript, redelijk wat weg heeft van Python, en voor zover ik weet is Python een redelijk makkelijk taal om te leren. Ook is Godot open source, en heeft het een relatief kleinere, maar hechtere community. In de Discord van Godot kan je altijd een vraag stellen, en krijg je bijna gegarandeerd antwoord. Unity heeft natuurlijk veel meer tutorials en assets, maar Godot heb ik al een keertje eerder heb geprobeerd, en persoonlijk ben ik wel fan van open source software.

Op 10 november 2022 ging ik dus aan de slag met mijn eerste echte project in Godot.

★		11 Ik geef op	C:/Users/Kelder/OneDrive/AAA Godot projects/11 Ik geef op
★		12 Ik geef niet op	C:/Users/Kelder/OneDrive/AAA Godot projects/12 Ik geef niet op
★		13 Probeersel	C:/Users/Kelder/OneDrive/AAA Godot projects/13 Probeersel
★		14 RPG v1	C:/Users/Kelder/OneDrive/AAA Godot projects/14 Project Flap
★		15 GunPG	C:/Users/Kelder/OneDrive/AAA Godot projects/15 GunPG
★		16 Gun	C:/Users/Kelder/OneDrive/AAA Godot projects/16 Gun
★		17 Blazeout	C:/Users/Kelder/Documents/1 Blazeout
★		18 Squash the Creeps (3D)	C:/Users/Kelder/Documents/18 squash_the_creeps_start_1.1.0

Op dit moment heb ik 8 projectjes in Godot. De zevende, Blazeout, heb ik gemaakt voor de ontwerpopdracht. Voor nu wil ik even een kijkje nemen naar de andere zeven projecten kijken.

Met een kopietje van Godot op mijn PC ging ik dus op zoek naar een goede tutorial. Uiteindelijk besloot ik om Godot's tutorials op hun eigen website te gebruiken.

https://docs.godotengine.org/en/latest/getting_started/first_2d_game/index.html

Hoewel Godot assets leverde bij de tutorial, wilde zelf proberen te maken, hoe lelijk ze ook waren. Ik zal hier ook alvast even zeggen dat de assets die ik gebruik hebt niet allemaal van mezelf zijn. Ik zal bij elke asset aangeven waar ze vandaan komen, maar als ik eentje ben vergeten kan je ervanuit gaan dat ze niet door mijzelf zijn gemaakt.

Project 1: Ik geef op

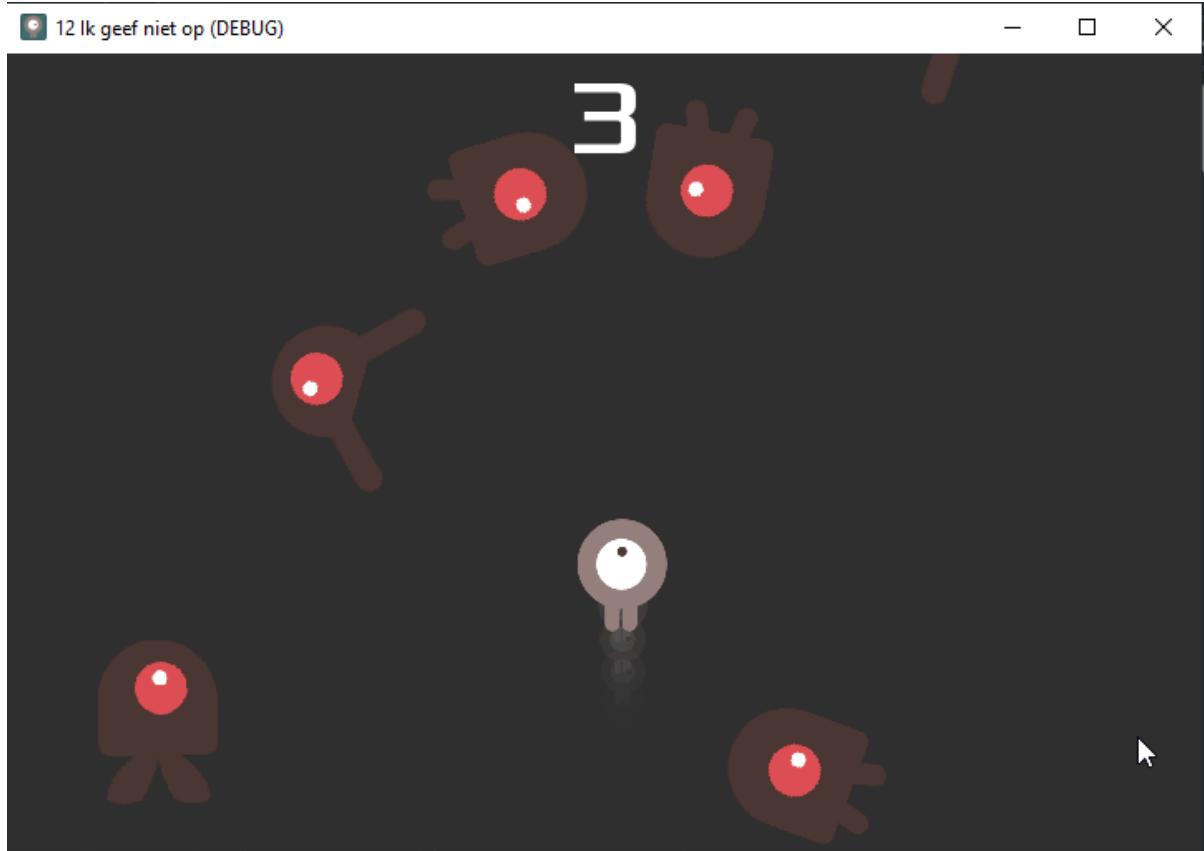
Mijn eerste poging, uiteindelijk getiteled “Ik geef op” was niet heel succesvol. Ik gaf het idee om zelf assets te maken snel op, want er zat ook een stukje animatie tussen, en daar wilde ik nog niet aan beginnen. Vervolgens besloot ik variabelen en functies zelf namen te geven, en daarna niet te onthouden wat die namen waren. Ik deed dit omdat ik tijdens mijn Arduino opdrachten erachter kwam dat door zelf dingen te typen in plaats van alles blindelings over kopiëren veel sneller dingen onthoud. Dit zou nog wel te fixen zijn, maar ondertussen was ik natuurlijk ook bezig met alle tools ontdekken. Uiteindelijk resulteerde dit in een rotzooitje van een game, die crasht met de volgende error:



Nu ik dit portfolio maak snap ik veel beter wat er gaande is. In mijn code verwijst ik naar een node die niet bestaat, maar destijs snapte ik er ook na wat online onderzoek helemaal niks van. Ik besloot dus maar opnieuw te beginnen. Ik ging nog steeds zelf alles typen, maar voor nu gebruikte ik precies dezelfde namen voor alles als de tutorial, zodat ik in elk geval alle tools leerde kennen en hoe alles in zo'n project nou samenhangt.

Project 2: Ik geef niet op

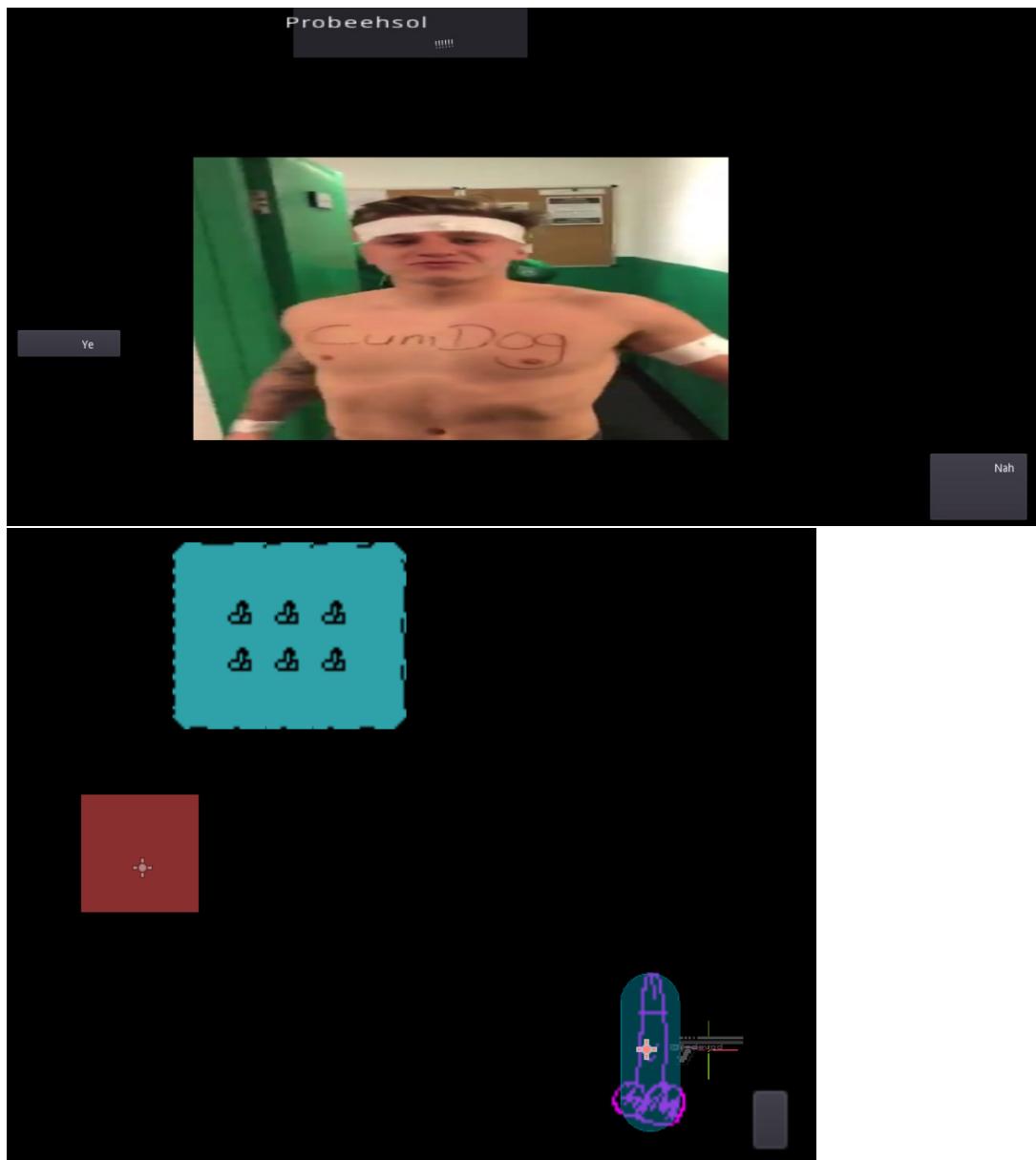
Die tweede poging volgde niet veel later. Deze keer ging het een stuk beter. Ik heb na afloop een complete versie van het project voor de zekerheid nog even van Github gehaald en vergeleken met mijn eigen poging. Het enige wat ik besloot te veranderen is de aspect ratio van het spel. De tutorial stelde een resolutie van 480*720 voor, maar ik heb 720*480 gebruikt, want mijn monitor is immers horizontaal.



Wat mij nu niet zo bevalt is dat ik eigenlijk helemaal geen comments heb bij mijn code. Ik snap nu wel wat alles doet, maar ik vraag me af of dat over een half jaar ook zo is. Toch was ik verder wel tevreden met dit project. Ik snapte nu op een basisniveau hoe Godot werkte, en was gemotiveerd om aan een nieuw project te starten. Met wat meer zelfvertrouwen besloot ik zelf wat dingen te proberen voor ik aan een volgende tutorial zou beginnen. Ik wilde met de kennis die ik op had gedaan van dit project zelf een paar probeerseltjes maken.

Project 3: Probeersel

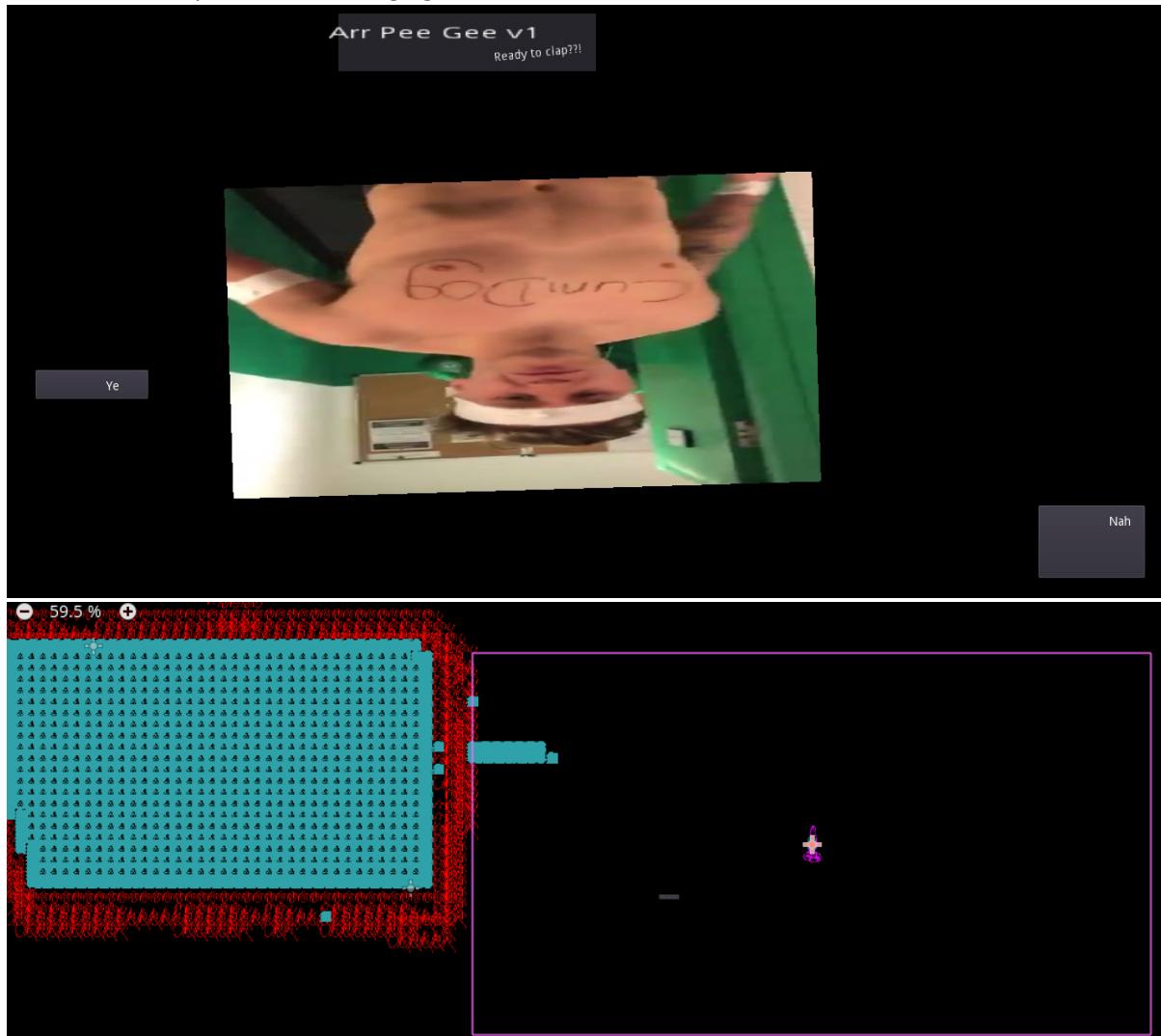
In dit project wilde ik gewoon even kijken wat ik allemaal zelf kon doen. Van mezelf mocht ik alleen op de wiki van Godot zitten als ik ergens niet uitkwam of code pakken van de andere twee projecten. Ik heb uiteindelijk zelf uitgezocht hoe de Tilemap precies werkt, hoe je van scenes switcht, hoe knoppen werken en hoe signals werken. De code om de speler aan te sturen heb ik van het vorige project gejat. Als laatste wilde ik wel nog een pistool toevoegen die met het speler mee draait gebaseerd op de positie van de muis. Hier heb ik uiteindelijk wel een tutorial voor opgezocht. Daarna heb ik zelf wel weer uitgezocht hoe ik iets kon laten verdwijnen als een kogel het raakte. De foto op het hoofdmenu en het plaatje van het pistool is overigens niet door mijzelf gemaakt. Beide heb ik ergens van het internet geplukt, maar ik kan niet meer vinden waar. Het eind resultaat heeft... zijn eigen charme?



Ergens hier besloot ik om het project nog een keer te doen, deels omdat ik soms niet meer snapte wat ik precies in mijn code heb geschreven, deels omdat het pistool behoorlijk wat bugs had, deels omdat ik weer onverklaarbare errors kreeg, en deels omdat ik benieuwd was hoe snel ik het opnieuw kon doen.

Project 4: RPG V1

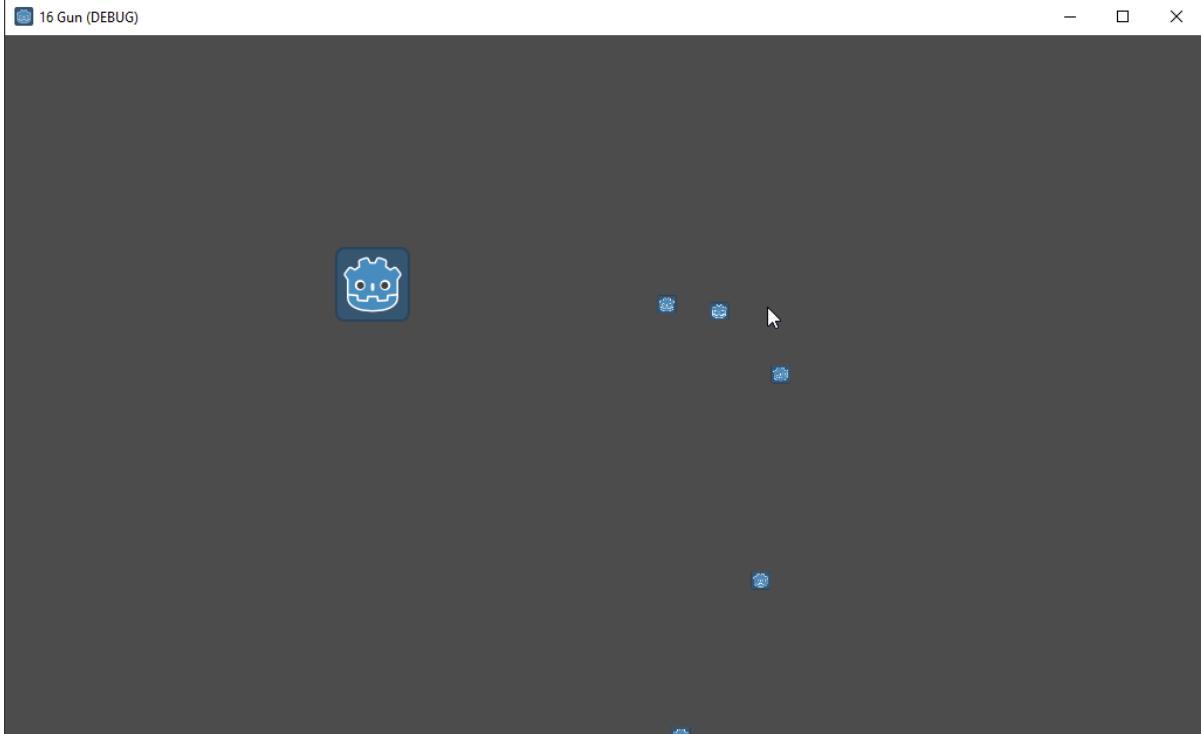
“Vrij snel” is het antwoord. Ik heb grotendeels hetzelfde gedaan, alleen heb ik beter overzicht bewaard en het pistool achterwege gelaten.



Ik kwam hier wel tot de conclusie dat ik eigenlijk een beetje tegen een muur aanliep. Ik had een paar ideeën om een aantal dingen toe te voegen zoals enemies, een daadwerkelijk level en misschien wat andere kleine dingen, maar zonder plan ging het niks worden. Ik was nog niet klaar om helemaal zelf een game te verzinnen, dus ik besloot dat het tijd was om een tutorial te gaan volgen.

Project 6: Gun

Ik wil nu eerst even kijken naar mijn zesde project. Dit project heb ik even snel aangemaakt om zonder afleidingen een goed pistool te maken terwijl ik bezig was met project vijf. Met een tutorial heb ik met het Godot logo een pistool kunnen maken die richting je muis schiet. De methode was ietsje anders dan mijn eerdere poging, en had ook minder bugs.



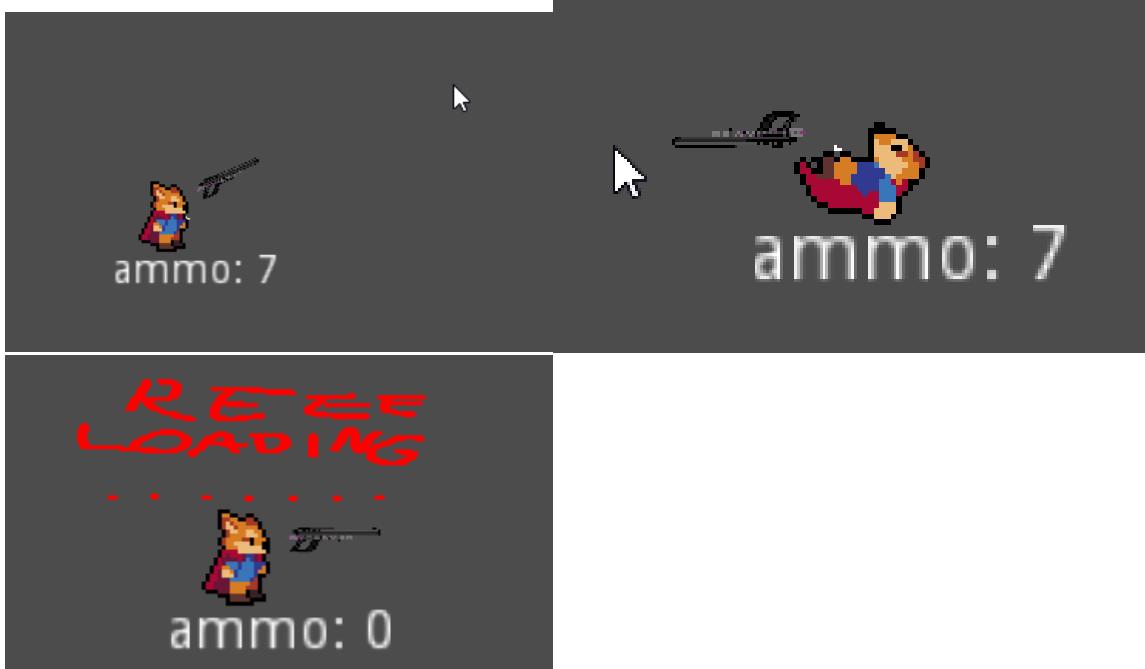
Het was wel relaxed om zonder alle rotzooi van andere projecten even snel wat te kunnen maken. Nu zou ik dit prima in een groter project kunnen maken, maar als ik in de toekomst weer iets ingewikkelds moet doen is het wel fijn om even een apart project aan te maken. Met dit project in mijn broekzak kon ik verder aan project 5.

Project 5: GunPG

Voor dit project heb ik een tutorial van het youtube kanaal HeartBeast deels gevolgd. Tijdens deze tutorial begon ik echt goed te begrijpen hoe de engine in elkaar stak.

Tutorial: <https://www.youtube.com/playlist?list=PL9FzW-m48fn2SlrW0KoLT4n5egNdX-W9a>

Ik heb deze playlist tot ongeveer het vijftiende deel gevolgd. Ik besloot halverwege wel dat ik liever een pistool zou gebruiken in plaats van een zwaard. In een apart project heb ik dus een tutorial gevolgd voor een pistool. Deze heb ik uiteindelijk samen met het karakter uit de tutorial samengevoegd om het volgende karakter te maken.

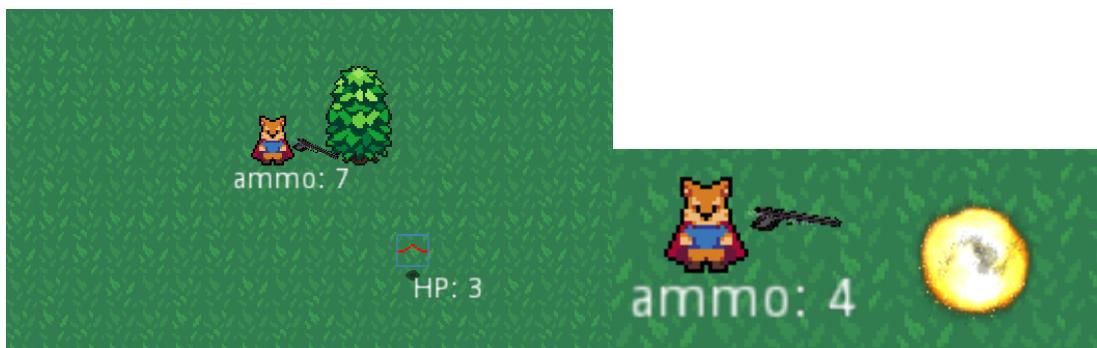


Het karakter kan rennen en dahanen met animaties, en schieten richting de muis. Het pistool volgt wederom de muis. Uit eigen initiatief heb ik vervolgens een systeem voor munitie bij de houden. Ook moest ik zelf een manier vinden om er voor te zorgen dat hits van kogels geregistreerd werden. De graphics voor het pistool heb ik eerder van het internet geplukt, en het karakter komt van de tutorial. Ik zat nog even te twijfelen om het karakter te laten dashen richting de muis in plaats van met WASD bepalen waar hij heen gaat, maar toen bedacht ik me ook dat ik later een toggle zou kunnen maken om tussen de twee te kiezen.

Vervolgens heb ik even een main menu gemaakt. Ik merk ondertussen dat menu's maken een soort bezigheidstherapie voor me is wordt als ik aan projecten wil werken, maar geen zin heb om te gaan programmeren.



Ook ben ik aan de slag gegaan met het maken van een level. De boom heeft natuurlijk collision en het karakter verdwijnt netjes achter de boom. De boom en achtergrond komen wederom uit de HeartBeast tutorial. Daarnaast kan de rode vogel ook ontploffen als hij sterft. De ontploffing heb ik ook van het internet geplukt.

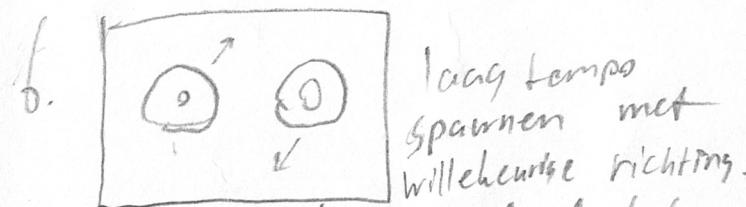
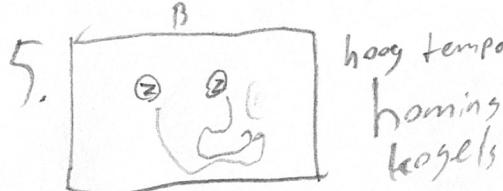
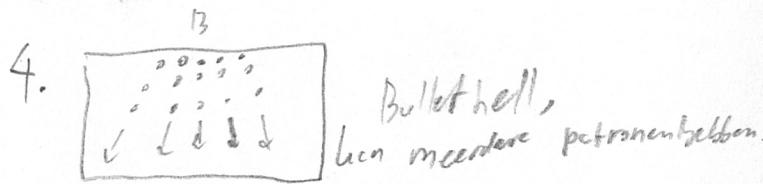
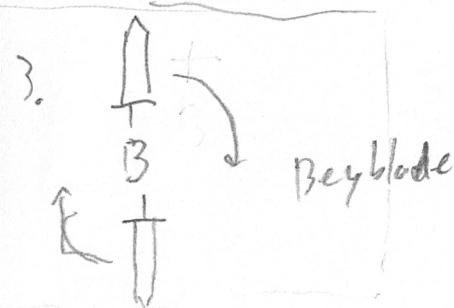
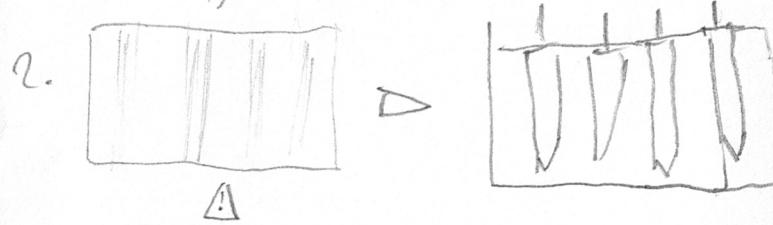
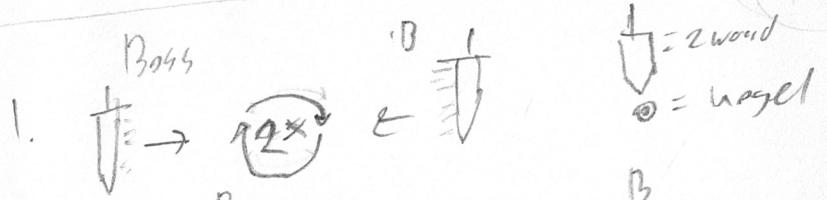


Vervolgens ben ik met een paar vrienden in een discord call gestapt om de movement van het karakter te finetunen. Het eindresultaat was een redelijk vlot, maar goed bestuurbaar karakter. Alleen de dash is een beetje te lang. Als laatste heb ik nog even muziek toegevoegd aan het menu en het level. Het menu heeft een cover van het CSGO hoofdmenu muziek, en het level heeft muziek van Kirby. Beide zijn natuurlijk niet van mij.

Hierna had ik eigenlijk moeten beginnen met de AI van de vogel, maar daar ben ik nog niet aan toe gekomen. Voor de rest ben ik tot nu toe best tevreden over dit project. Deze keer besloot ik voor alles netjes mapjes te houden, en bij belangrijkere code comments toe te voegen. Ik heb nu een veel beter overzicht van het hele project en kan dus makkelijker bepalen wat ik nog toe kan voegen. Het eerste wat ik wil doen is met de tutorial de AI van de vogel afmaken. Vervolgens zou ik graag een boss willen toevoegen. Ik heb al even door wat tutorials voor een bullet hell heen gespit, en ik denk dat het wel haalbaar moet zijn. Ik heb ook al vast even een schetsje gemaakt voor het thema en de attacks van de boss. Ik heb het allemaal niet te ambitieus gemaakt, want ik moet het zelf gaan programmeren, en het thema van de boss ben ik ook nog niet helemaal over uit. De schets is op de volgende pagina te zien.

Als dat allemaal klaar is wil ik nog muziek, een HUD en betere graphics toevoegen, en dan ben ik denk ik tevreden. Voor dit portfolio wil ik echter nog even mijn tenen dippen in 3D, dus daar ging ik eerst mee bezig.

Bullethell en traditioneler Gun PG boss. Speler: dodgen # frames.
nog toevoegen!



- Nach Wind-up duidlich.

Gun P6 boss

Speler: Oodgen ~~is~~ iFrames.
- nog toevoegen)

Thema

Unterseite: 4 gigantische Zwaarden A

2 mega gung

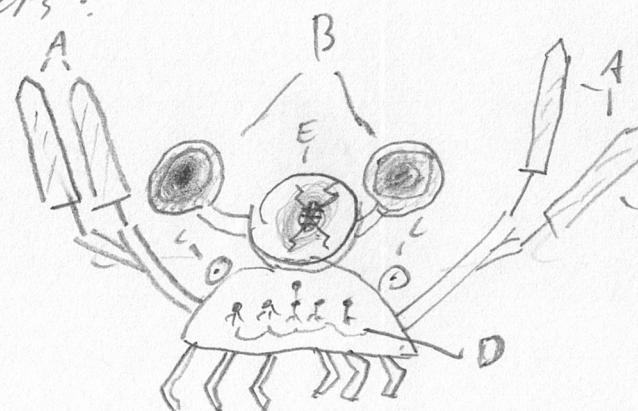
7. ba zookha's

6(?) kleinere Sontoy gruen

1 groot oog

Rest: Denk aan Robo van Chrono trigger,
maar Vierhander en gesteekelder.
Boss wordt sneller bij lager HP

Schott

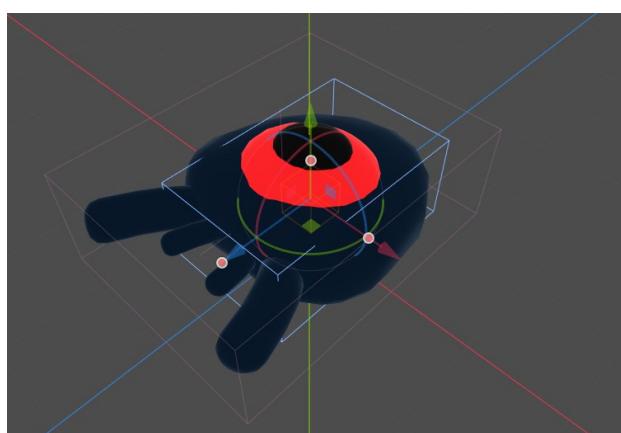
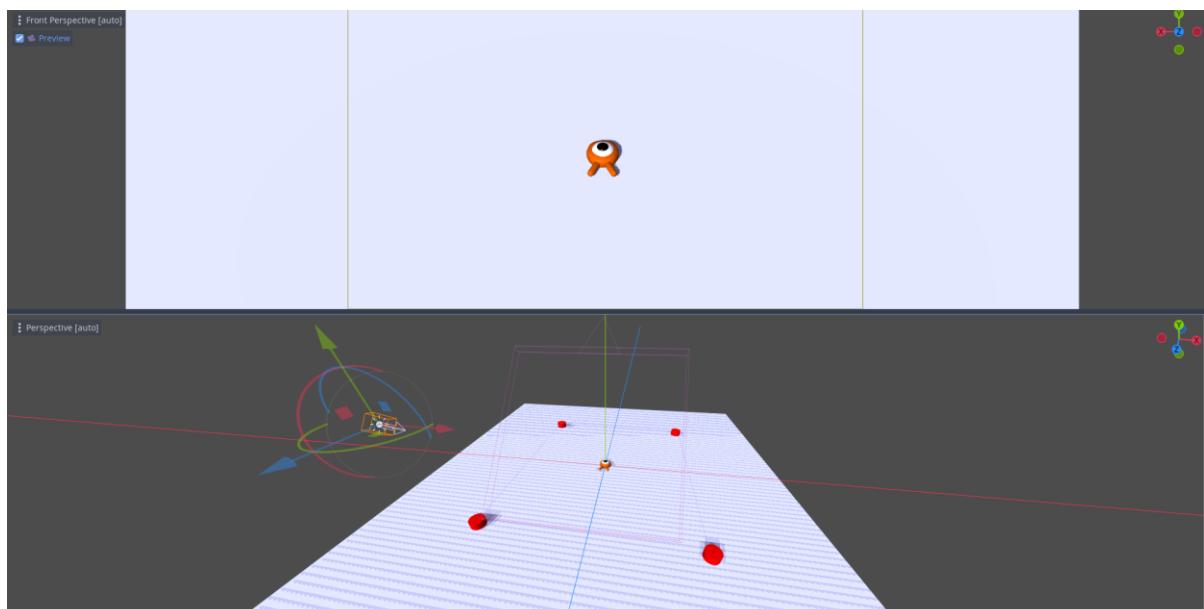


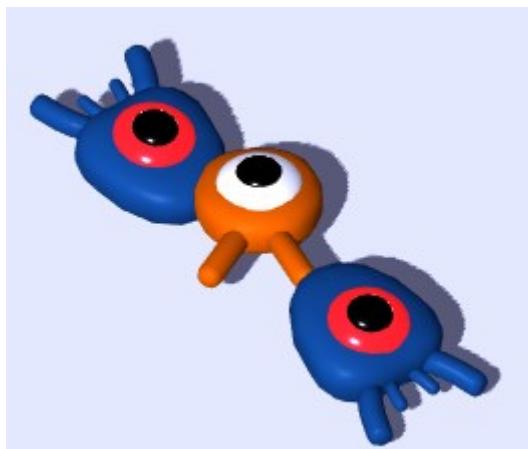
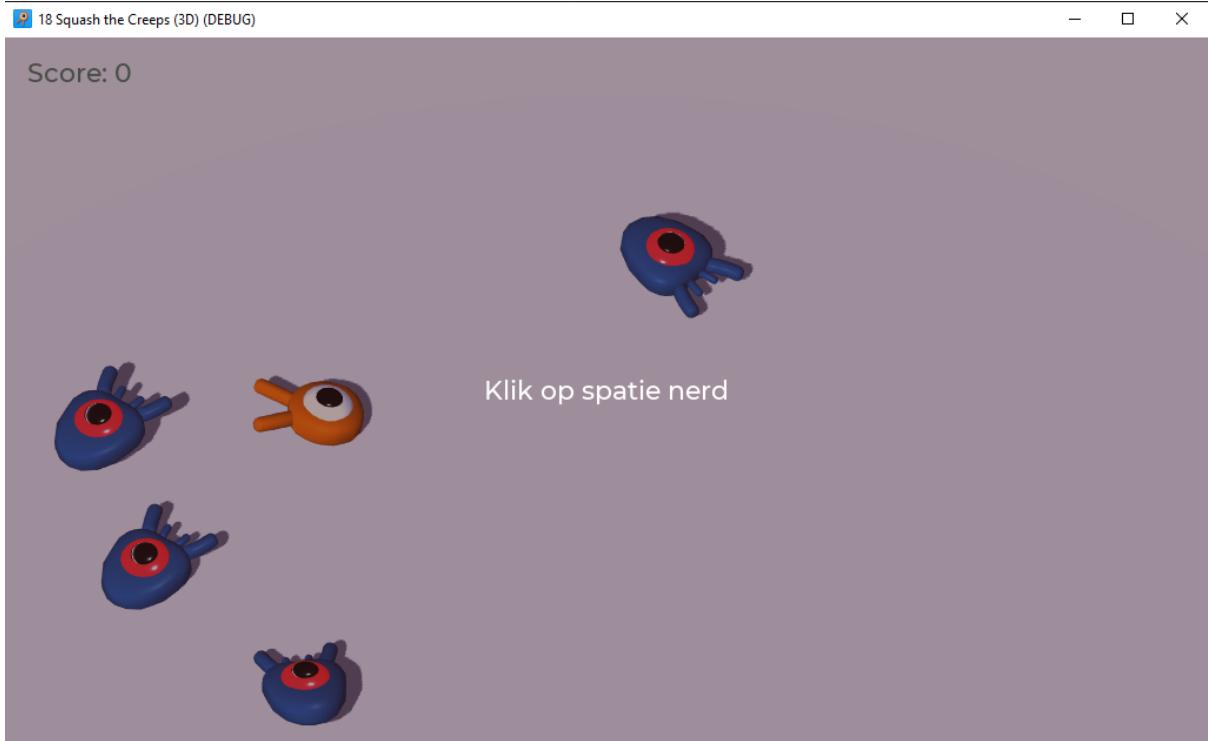
(hoe doe ik attach 3?)

Project 8: 3D dodge

Na het nieuwjaar besloot ik dat het misschien een goed idee was om nog even 3D uit te proberen. Met een beetje tegenzin koos ik voor de 3D tutorial van Godot. Eigenlijk ging ik liever aan de slag met een platformer, maar het leek me verstandiger om toch even de tutorial van Godot door te lopen. Net zoals met de eerste tutorial die ik heb gedaan koos ik ervoor om alles in de tutorial precies na te doen.

Tutorial: https://docs.godotengine.org/en/stable/getting_started/first_3d_game/index.html





Uiteindelijk vond ik de tutorial wel meevalen. Godot's tutorials zijn allemaal erg duidelijk, en als je bijvoorbeeld niet helemaal snapt hoe signals meer werken kan je dat gelijk op de wiki vinden. Er zijn wel een paar probleempjes met de game. De schaduwen vallen niet helemaal goed, maar dat komt omdat ik het licht in de scene heel laag aan de grond heb gezet. Ook lijkt de hitdetectie tussen de speler en de enemies niet altijd even goed te werken. Ik heb geprobeerd het op te lossen door de hitboxen een beetje aan te passen, maar dat leek niet te werken. Ik stuurde daarom even berichtje in de Discord van Godot, en binnen 5 minuten kreeg ik een antwoord. Uiteindelijk had ik de hitdetectie van de speler te hoog gezet, waardoor mobs je alleen konden raken als ze over de speler heen gingen. Met dat opgelost was ik klaar, en ging ik aan de slag met het volgende project.

Project 9: Niet zo plat-former

Dit project wilde ik ietsje anders aanpakken. Vooraf wilde ik een plan maken wat voor een game ik wilde gaan maken. Na even nadenken besloot om een first person platformer te maken. Er waren zat tutorials over hoe je een platformer kan maken, het is vrij simpel om te doen en er is veel interesse in first person platformers. Voor nu wilde ik alleen de movement van de speler volledig finetunen, met eventueel wat extra mechanics zoals een dash, slide en walljump. Vanaf daar ging ik verder kijken hoe ik mijn game uniek wil maken.

Helaas kwam ik niet meer toe om aan dit project te beginnen, maar ik heb wel nog even tijd gehad om een One Page Game Design document te maken.

GitHub

Voor dit portfolio leek het me ook handig alles wat ik nu heb op GitHub te uploaden, en het geeft me ook gelijk een kans om kennis te maken met GitHub. Het was even uitzoeken hoe Git precies werkt, maar nu staat in elke map een project met een .exe bestandje waarmee je de game kan opstarten. De game voor de ontwerpdracht, Blazeout, staat hier ook tussen. Alle code kan ook gewoon op GitHub zelf worden bekeken als je op de .gd bestandjes klikt. Ook heb ik besloten om hier sowieso al mijn games te uploaden, want dan kan ik er altijd bij en als ik ergens een keertje online een vraag over heb is het makkelijker om een GitHub linkje naar de game bij de vraag te gooien.

Aan de rechterkant bij de releases kan je alles ook downloaden. Bedenk dus wel dat sommige games crashen of niet volledig werken, en dat de assets die er goed uit zien niet van mij zijn.

Link:

Achteraf

Ik heb op dit moment, inclusief mijn eerdere poging met Godot, 61 uur in de engine. Het belangrijkste wat ik ga meenemen van deze projecten is om van te voren een plan op te stellen. Uiteindelijk loop je gewoon vast als je geen plan hebt, en dat is nogal zonde van de moeite die je al in een project hebt gestoken. Daarnaast is elke game die ik tot nu toe heb gemaakt behoorlijk stil en lelijk. Een puntje voor de toekomst is dus om assets en muziek te gaan zoeken voor in mijn games. Hoewel ik graag zelf de assets en met name de muziek maak, kost dat behoorlijk wat tijd en moeite. Voor Blazeout had ik bijvoorbeeld veel eerder wat assets en muziek moeten gaan zoeken. Met die op hun plaats krijg je gelijk een veel beter beeld van hoe de game speelt, want muziek en visuals zijn super belangrijk voor de volledige presentatie.

Tot nu toe heb ik best veel plezier gehad met het leren, maar doordat ik eigenlijk alleen tutorials aan het volgens ben mis ik een beetje creativiteit. Ondanks dat is mijn vervolgstaap het afmaken van GunPG, want ik vind het belangrijk om ook dingen af te maken. Eerst ga ik de tutorial verder volgen, en daarna ga ik voor de boss ga ik een One Page Design document maken, en de muziek hoop ik deels zelf te doen. Vervolgens wil ik aan de slag met project 9: Niet zo plat-former.

Als dat allemaal klaar is wil ik ook een keer mee gaan doen aan een game-jam. Ik lees veel dat aan een game-jam meedoen een hele goede manier is om je onder druk kennis daadwerkelijk te testen.

4. Blazeout playtest rapport

Terwijl ik bezig was met Blazout heb ik een aantal vrienden uitgenodigd om het prototype te spelen. Met hun input wilde ik de game nog verbeteren en een klein beetje finetunen. Ik heb de playtest in twee rondes gedaan. In de eerste ronde kregen de playtesters de game voorgesloten zoals hij op dat moment was, en een paar dagen later in de tweede ronde kregen ze de game nog een keer met een aantal verbeteringen.

Tijdens de eerste ronde heb ik een documentje bijgehouden waar ik de problemen van de spelers op een rijtje heb gezet, en later voor die problemen een oplossing verzonnen zolang ik ze binnen een paar dagen kan oplossen. In de tweede ronde heb ik hetzelfde gedaan, maar heb ik de oplossingen van die ronde verder niet toegepast omdat ze erg veel tijd zouden kosten.

Playtest rapport Blazeout

Ronde 1:

Probleem: Zoals verwacht vonden de testers unaniem dat de game lelijk is.

Oplossing: N/A

Probleem: Het is niet duidelijk genoeg wanneer je bijna niet meer een taak kan doen.

Oplossing: Waarschuwing geven door tekst of timer rood te kleuren.

Probleem: Game komt te traag op gang.

Oplossing: Te traag is subjectief. Knop toegevoegd om de game handmatig sneller te laten zetten.

Misschien reward aan de knop binden?

Probleem: Controls zijn niet duidelijk

Oplossing: Hulppagina op het hoofdmenu plaatsen OF controls in game laten zien.

Probleem: De game is niet leuk, want geen doel, geen muziek, geen excitement

Oplossing: Voor muziek Kirby muziek toegevoegd, de rest N/A

Probleem: Spelers maken zich zorgen over langdurig plezier in de game

Oplossing: N/A

Ronde 2:

Probleem: Zoals verwacht vonden de testers unaniem dat de game lelijk is.

Oplossing: Daadwerkelijke visuals toevoegen.

Probleem: Layout van de spellen is rommelig.

Oplossing: Individuele games echt netjes in vakjes stoppen IPV vakjes om games heentrekken.

Probleem: De game is niet leuk, want geen doel, geen excitement

Oplossing: Einddoel verzinnen en flashy graphics toevoegen.

Probleem: Spelers maken zich zorgen over langdurig plezier in de game

Oplossing: Meer games maken met de optie om games uit te wisselen EN het rad van misfortuin implementeren EN challenge gamemode toevoegen. Voor prototype nu niet haalbaar.

Over het algemeen waren de spelers wel positief over het idee van meerdere kleine games tegelijk spelen wel positief, maar er moet wel een groter doel zijn om die games te spelen.

5. *Blender*

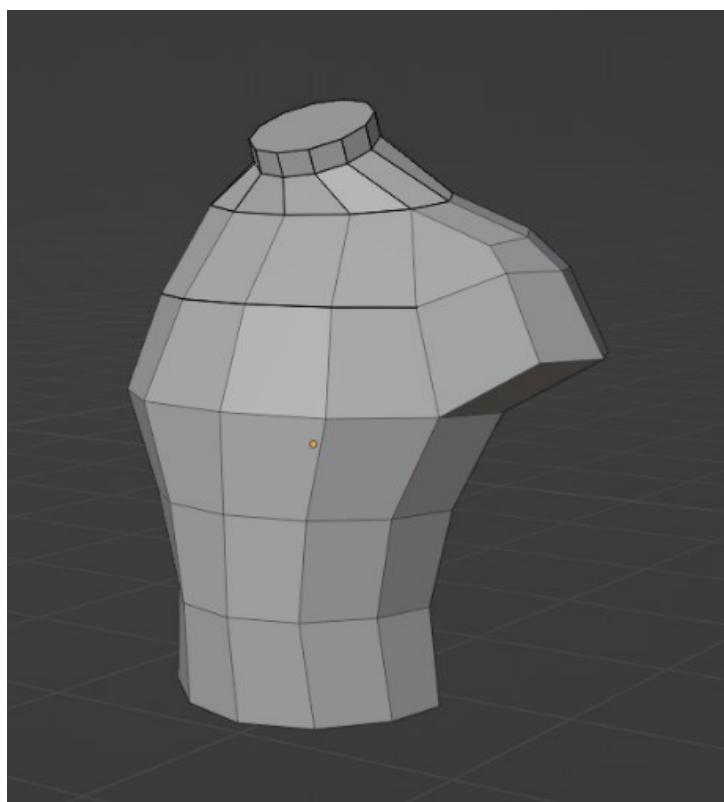
Tijdens diezelfde werktuigbouwkunde studie hebben we ook in het CAD programma SolidWorks leren modelleren. Hoewel het programma heel fijn is voor harde geometrische vormen, lijkt het me toch handig om ook even blender uit te proberen. Als ik later prototypes in 3d wil maken of een ruige schets van een level maken met een aantal primitieve vormen is het wel handig om in elk geval een basis te kennen.

Mijn doel was om een simpel menselijk lichaam te maken, met misschien een foto van mijzelf als gezicht. Ook had ik gehoord dat je animaties kon maken in blender, dus ik had een stretchgoal voor mezelf gezet dat ik een kleine intro animatie voor mijn voorstelvideo moest maken als het modelleren goed ging.

Persoonlijk hou ik totaal niet van hele lange tutorial videos, maar met even rondzoeken leek het erg toch op dat ik minstens een halfuur zou moeten volgen.

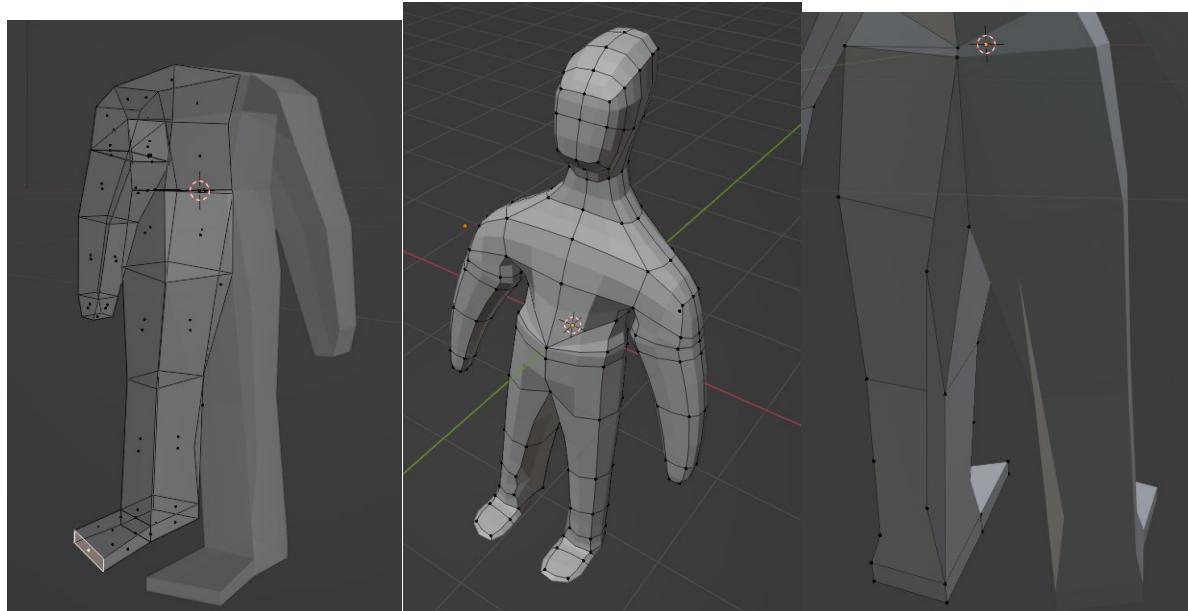
Eerst probeerde ik het met een tutorial van Blender Art, maar uiteindelijk ging die ietsje te snel voor me. Daarnaast was de video ook erg zacht, dus besloot ik even een andere tutorial te pakken. De eerste tutorial heb ik samen met het resultaat in Figuur X gezet.

<https://www.youtube.com/watch?v=Z3vdQj06DGo>



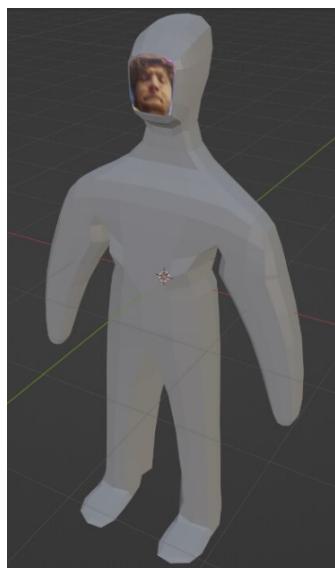
Daarna ben ik een andere tutorial gaan zoeken. Naar kort zoeken kwam ik bij een tutorial van PIXXO 3D. Deze deed iets rustiger aan, en gaf gelijk wat meer basistools om verder mee te gaan. In totaal ben ik denk ik een uurtje bezig geweest. Achteraf merkte ik wel dat er een klein foutje zit bij de mesh op de achterbenen van het model. Ik gok dat ik bij de mirror modifier ergens clipping per ongeluk uit heb gezet terwijl het aan moest blijven staan. Sinds het geen groot probleem was liet ik het voor nu maar even gaan.

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=9xAumJRKV6A>



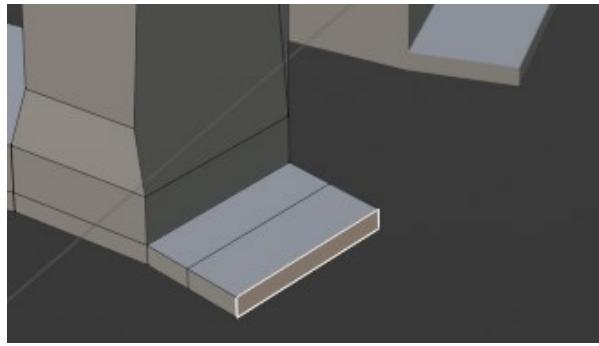
Vervolgens wilde ik graag nog een gezicht op het voorhoofd van het model plakken. Ik verwachte dat ik gewoon een plaatje erbovenop kon slepen, maar dat viel tegen. Met een tutorial van Picrac was het binnen 10 minuten toch gelukt.

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=QM2SSExYTaE>

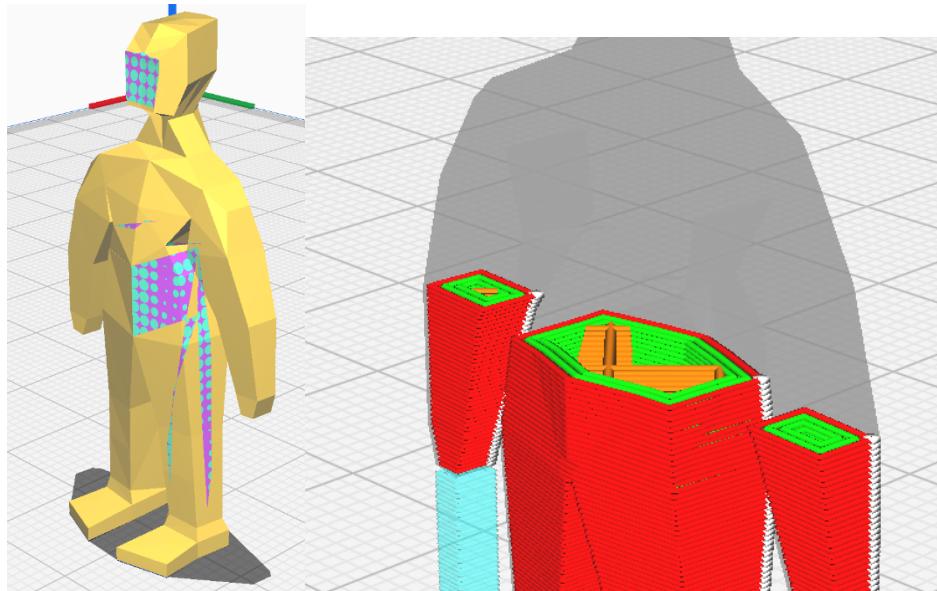


Nu ik er op terugkijk ben ik blij dat ik het heb gedaan. Blender is een heel ander beest dan de CAD programma's die ik gewend ben, maar het was een best prettig programma om mee te werken. Natuurlijk is het model niet top, en zit en dus een foutje in de mesh, maar over het algemeen ben ik wel tevreden.

Voor de lol heb wilde ik het modelletje nog even uitprinten met mijn 3D-printer. Daarvoor heb ik de subdivision modifier even uitgezet, want mijn soort printer is normaal niet zo goed in vloeiende bochten over de Z-as, en stiekem vind ik hem iets leuker zo. Ook heb ik zoals je in figuur X ziet de hakken een stukje geëxtrude, want ik was een beetje bang dat het model anders te makkelijk om zou vallen.



In de slicer kwam ik achter hetzelfde soort probleem als eerst. De problemen met het plaatje op het gezicht had ik verwacht, maar de fouten bij de buik en benen van het model zijn echt fouten. Ik gok dat ik hetzelfde heb gedaan als bij de benen, maar gelukkig had de slicer er verder geen problemen mee. Ook kwam ik er hier achter dat het model blijkbaar piepklein was. Ik heb het model in de slicer dus met 750% verhoogt zodat hij nu 4,5cm hoog is. In blender had ik destijds niet iets gezien over de grootte van het model, dus dat is nog iets om uit te zoeken voor volgende keer.



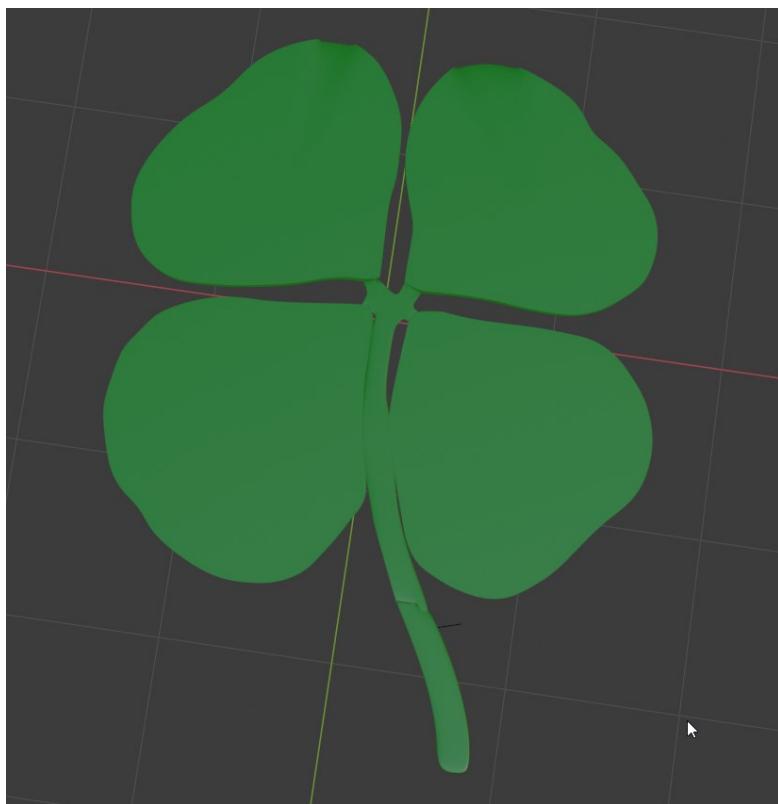
Ook besloot ik het model nog verder omhoog te scalen in de X- en Y-as, want ik vond het er wel leuk uit zien. Het eindresultaat is in figuur X te zien. De de support van de linkerarm was helaas van de bodem losgeraakt, maar verder is hij er netjes uitgekomen.



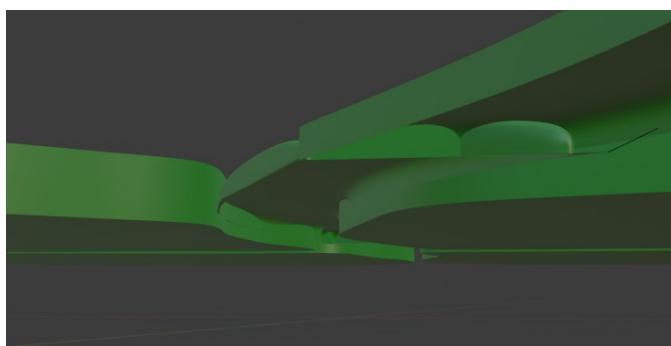
Tijdens het maken van de 5 beelden opdracht besloot ik ook om een model van een klavertje vier te maken. Met referentie van een foto die ik online heb gevonden heb ik met planes de vorm van de bladeren nagemaakt.



Vervolgens heb ik de bladeren geëxtrude, en het steeltje ook uit een plane gemaakt en geëxtrude.



Van boven ziet het eindresultaat er prima uit, maar als je van onder kijkt zijn er wat problemen met de steel. Ik weet niet precies hoe dit is gebeurd. Ook heb ik de steel niet van een object gemaakt in het menu aan de rechterkant. Dit betekende dat ik de steel geen andere kleur kan geven.



Verder ben ik wel tevreden met het resultaat. Het ziet er van boven goed uit en bereikt dus zijn doel, en ik heb het model zonder tutorial kunnen maken.

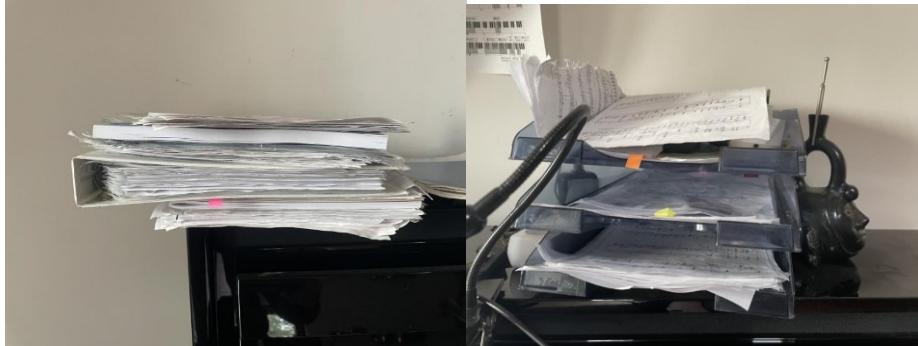
Als volgende stap zou ik graag willen proberen om met primitieve vormen een foto van mijn bureau na te maken. Textures en dergelijk laat ik lekker zitten, want het gaat me hier vooral om de vorm. Ik zag in een aantal tutorials dat mensen 3D levels maakten in Blender, dus dat leek mij wel een nuttige skill om te hebben. Helaas ben ik er niet meer aan toe gekomen voor dit portfolio, maar ik wil het wel nog gaan doen.

6. Piano



Ik speel denk ik nu in elk geval al een jaar of tien piano. De eerste paar jaar werd ik klassiek opgeleid, maar later ben ik overgestapt naar een jazz docent. Vanaf hier denk ik dat ik echt plezier kreeg in piano spelen.

Sindsdien heb ik me in meerdere stijlen verdiept, maar voornamelijk speel ik jazz standaards, bossa nova, video game muziek, een beetje klassiek, en sinds kort improviseer ik ook. Ik vind het lastig om aan te wijzen wat mijn favoriete artiesten of componist is, want vaak heb ik periodes waar ik meer één stijl speel. Als ik echt een paar favorieten aan moet wijzen zullen dat Maurice Ravel, een impressionist, Nobuo Uematsu, een componist voor de Final Fantasy games, Noreen Grey Lienhard, een arrangeur waar ik heel wat jazz van speel, en Joe Hisaishi, een componist voor Studio Ghibli. De stapels op de foto's zijn allemaal bladmuziek die ik ooit een keer volledig afgemaakt heb of nog mee bezig ben. In de map zitten nog wat stukken waar ik aan wil beginnen, en natuurlijk heb ik hierbuiten nog een aantal stukken die ik niet af heb gemaakt, maar completer dan dit gaat het denk ik niet worden. Tegenwoordig ben ik wat meer bezig met improviseren, maar mede dankzij wat problemen met audiosoftware die je later in het hoofdstuk over muziekproductie tegenkomt heb ik daar praktisch geen opnames van.



Voor dit portfolio heb ik een kleine zogeheten medley te maken van een aantal van mijn favorieten met van een eigen compositie waar ik mee bezig ben. De stukken die ik speel zijn deels stukken die ik toevallig al in mijn repertoire had, en deels stukken die ik specifiek voor deze aanlevering opnieuw heb geleerd. Er zat fouten in, ik heb de afgelopen weken weinig geoefend en ergens richting het laatste stuk moest ik een stukje opnieuw doen, maar daar gaat het mij nu niet om. Ik wil gewoon even later horen wat ik nu kan. De stukken die ik heb gekozen is een mix van jazz, video game muziek en klassiek. In plaats van slechts een audio opname maken koos ik ervoor om een video te maken, want zelf vind ik het leuk om te zien wat een pianist precies doet als ik naar muziek luister. Helaas wil de ingebouwde sampler van de piano niet mee werken met mijn DAW, dus je moet het doen met de inferieure ingebouwde sample piano's van Logic Pro.

De video: https://drive.google.com/file/d/1KizixHP3WJp_k9L5Cazgn28RdejoLuPw/view?usp=sharing

7. OP-Z



De OP-Z van Teenage Engeneering is een apart stukje plastic. Het lijkt op een afstandsbediening, maar produceert super veel geluid in plaats van een andere TV zender. Mijne heb ik in augustus 2020 gekocht nadat ik avondje degene van mijn broer uit kon proberen. Hoewel er veel limitaties zitten aan het apparaat, was ik verliefd met het formaat. Je kan het bijna in je broekzak schuiven, en als je een idee hebt kan je hem altijd even tevoorschijn toveren en binnen no-time alles of een deel van het idee opslaan. Ook had ik al langer interesse in muziekproductie, maar dat is nooit echt van de grond gekomen.

Vanaf hier vind ik het wel lastig om een tijdlijn te binden aan mijn gebruik van de OP-Z. Je kan in principe 10 projecten tegelijk opslaan, met elk 16 slots om loopjes van variërende grootte en effecten te maken met de step-sequencer. Ook kan je als je daaroverheen nog live dingen spelen, maar niet altijd opslaan.

Doordat het ding geen scherm heeft moet je maar onthouden waar alles staat. Je kan wel oude projecten van de OP-Z afhalen en op je PC opslaan, maar ik vind het makkelijker om oude projecten (deels) weg te gooien om ruimte te maken voor nieuwe ideeën. Vaak als ik even in de trein of auto zit pak ik hem wel even tevoorschijn. Soms zet ik hem voor maar 10 minuutjes aan, en soms ben ik er een uur mee bezig. Er zijn mensen die volledige albums kunnen produceren met alleen een OP-Z. Ik heb wel een paar volledige track geprobeerd te maken, maar ik zie het voornamelijk als een sketchbook en uitlaatklep.

Ik besloot voor dit portfolio om alle projecten die nu (31-12-2022) op de OP-Z staan op te nemen en op Soundcloud als playlists te uploaden. Qua inspiratie kan ik niet heel snel een aantal figuren aanwijzen, behalve misschien Nujabes, een atmosferische hip hop en jazz producer. De voor mij belangrijkere nummers staan in de het eerste playlist, dus als je niet door alles heen wilt kammen wil ik je in elk geval vragen om naar een paar nummers van deze playlist te luisteren. In de tweede playlist staat al het andere, inclusief de eerste playlist. Elk stukje muziek heeft als titel eerst een paar getallen zodat ik bij kan houden waar hij vandaan komt. 10-2_5 kwam bijvoorbeeld uit project 10, slot 2 tot en met 5.

Het mooie aan de OP-Z vind ik dat er geen goed of slecht is, maar een zwerm van ideeën die korter of langer een plekje houden op het apparaat, waar ik later terug kan komen en weer dingen kan aanpassen of overheen kan spelen. Ik vind het jammer dat ik niet alles op heb kunnen slaan van de afgelopen twee jaar, maar aan de andere kant vind ik het eigenlijk ook wel relaxt dat oude ideeën op begeven moment gewoon weg moeten.

Uiteindelijk was het wel mijn intentie om met sommige van die ideeën in een externe DAW aan de slag te gaan, maar zoals je in het volgende hoofdstuk ziet kwam dat niet helemaal van de grond. Voor nu heb ik alle tracks "as is" opgenomen. Er zitten dus producten tussen die bijna af zijn maar ook tracks van slecht een paar seconden lang. Ideaal zou ik een aantal dingen aanpassen en zeker de melodieën anders inspelen, en vervolgens van elke slot de individuele instrumenten opnemen, netjes EQ'en, mixen en nog wat post-processing doen. In de realiteit kostte het me al een hele dag om dit allemaal op te nemen, dus voor nu ga ik het hier laten.

Eerste playlist, de belangrijke: <https://soundcloud.com/uckasick/sets/hku-klaar>

Tweede playlist: <https://soundcloud.com/uckasick/sets/hku-zwerm>

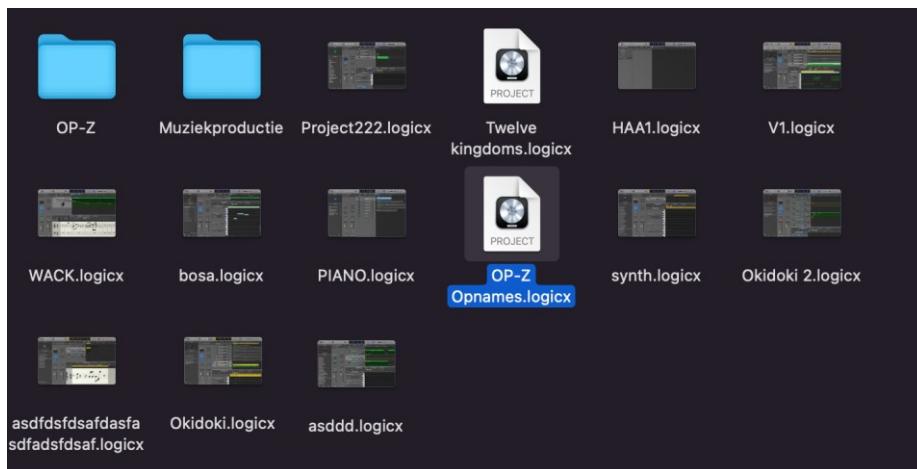
8. Muziekproductie

Mijn eerste muziekproductie avontuur begon met Logic Pro op mijn Macbook bovenop de piano. We hadden eerst een akoestische piano, maar ergens begin 2020 vervangen is deze vervangen door een digitale. Ik had nooit een keyboard die ik aan kon sluiten om te gebruiken, en noten plaatsen met een muis zag ik niet zitten, maar nu kon ik het anders doen.

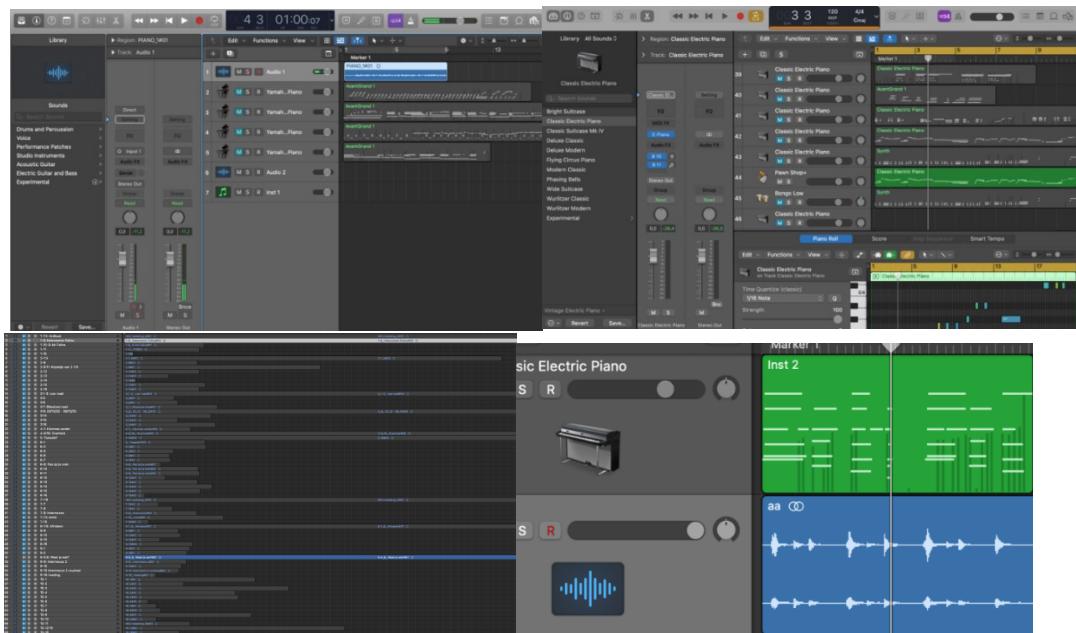
Tijdens mijn eerste project liep ik wel al snel tegen problemen aan. De duo-core van mijn Macbook trok mijn project op begeven moment gewoon niet meer. Ik heb het later met een aantal andere DAW's geprobeerd, maar dat ging ook niet veel beter. Mijn eerste project getiteld "asddd" strandde dus vrij snel.

Asddd: <https://soundcloud.com/uckasick/asddd>

Hierna wilde ik eigenlijk de 12 andere projecten bekijken maar helaas denkt mijn Macbook daar anders over.



Van de 13 projecten wil slechts twee volledig laden: De OP-Z opnames die ik heb gedaan voor dit portfolio en een transcriptie waar ik ooit mee bezig was. De rest geeft errors of laad maar deels alle instrumenten in. Zodra ik wat af probeer te spelen op degene die wel werken krijg ik enorme distortion. De enige reden dat ik screenshots kunnen maken van een aantal projecten is omdat Apple previews opslaat van de projecten die je kan zien als je in een folder het project selecteert.



In elk geval twee projecten bevatten behoorlijk wat werk, en de rest is gevuld met improvisatie van mij achter de piano en andere ideeën. Gek genoeg wilde het programma wel gewoon werken als ik dingen wil opnemen, zoals mijn stem of dus alle tracks van mijn OP-Z (hoewel dat ook niet vlekkeloos ging), maar zodra je synthesizers of samples probeert aan te raken gaat het volledig fout. De enige reden dat ik het eerste project wel op soundcloud heb kunnen zetten is omdat ik toevallig een keer het project geëxporteerd heb. Hetzelfde geldt dit kleine stukje improvisatie.

Improvisatie: <https://soundcloud.com/uckasick/improv>

De rest moet ik waarschijnlijk afscheid van nemen. Volgens de datums van de projecten was ik vooral bezig tussen begin 2020 en zomer 2021 bezig. Volgens mij was ik destijds gestopt omdat mijn Macbook de projecten echt niet meer aan kon. Natuurlijk heb ik in de tussentijd wel een OP-Z aangeschaft, maar dat is niet echt een vervanging.

Op mijn kamer heb ik natuurlijk wel een krachtige computer staan, maar een piano de trap op slepen gaat niet echt. Halverwege december 2022 heb ik dus besloten om dan toch eindelijk een iets wat experimentele synthesizer te kopen. Ik had toen een kleine erven ontvangen met het bericht "Doe er wat leuks mee", en dit leek me wel wat leuks. Ik kan wel uit gaan leggen hoe hij precies werkt, maar ik denk dat het beter is als je zelf even op de pagina kijkt.

Synthesizer: <https://roli.com/products/seaboard/rise2>

Ik heb voor deze synthesizer gekozen omdat de manier van spelen me heel erg aansprak. Geen sliders of knoppen om op te drukken, maar de toon nog meer bepalen met je aanslag leek mij een hele dynamisch en snelle manier om muziek mee te maken. Ook kan je met het silicone oppervlak blaas en strijkinstrumenten veel beter nabootsen dan een normaal keyboard. Daarnaast heeft het keyboard slechts 49 toetsen en is het vrij dun, wat betekent dat ik hem lekker makkelijk op mijn bureau kwijt kan. Ik had gehoopt dat ik hem voor dit portfolio nog kon gebruiken, maar helaas is dat niet gelukt. Ik verwacht dat de synthesizer ergens eind januari aankomt, en dan ga ik samen met een kopietje van Ableton flink aan de slag.

Eventuele producties met deze aankoop zijn hier te vinden:

<https://soundcloud.com/uckasick/sets/rise-2-avonturen>

Screenshotje

Als laatste heb ik voor de voorstelvideo met veel moeite nog even een track gemaakt. Hoewel ik hier en daar wat problemen had, kon ik door het aantal plugins en synthesizers te limiteren toch het stukje muziek produceren wat je in de voorstelvideo hebt gehoord. Ik wilde voor de video rustige achtergrond muziek die zich aanpast elke keer dat ik een knipje maak, maar dat laatste is niet helemaal gelukt. Het bleek toch qua timing wat lastiger te zijn dan ik dacht, en sinds ik de voorstelvideo als allerlaatste wilde maken en dus niet veel tijd meer had, besloot ik het idee te laten varen.

Voor de muziekstijl koos ik bossa nova, want wat is nou beter dan dat voor op de achtergrond? Ook wilde ik graag de OP-Z, een synthesizer en mijn piano samen gebruiken, dus de drums zijn op mijn OP-Z geprogrammeerd, in een digitale synthesizer heb ik zelf een toon gemaakt, en voor de piano natuurlijk zelf gespeeld. Hoewel ik de melodie een beetje rommelig vindt, ben ik toch wel tevreden over de rest van de track. In een dag was het klaar, en het is altijd fijn om gewoon iets af te maken. Voor je gemak heb ik de track op Soundcloud gezet.

Link: <https://on.soundcloud.com/GujJp>

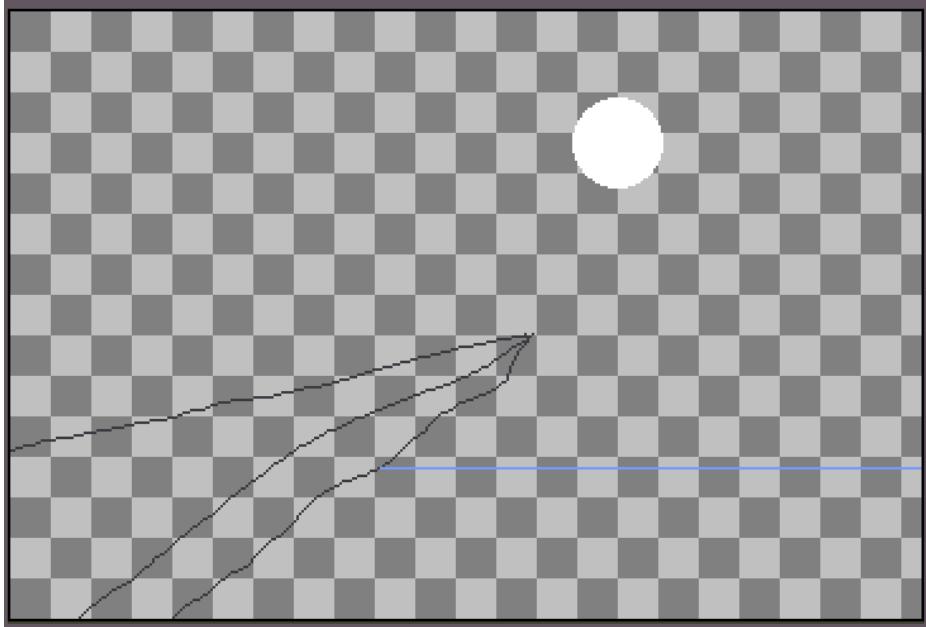
9. Pixelart

Ik heb stiekem eigenlijk best wel een liefde voor pixelart. Hoe het simpele idee van een pixel inkleuren kan leiden tot de art in bijvoorbeeld de game Hyper Light Drifter vind ik wel wat bijzonders hebben. Ik heb een paar jaar terug een keer een tekentablet gekocht om te beginnen met sowieso digitale kunst, maar daar verloor ik al redelijk snel motivatie voor. Sinds ik nu een paar keer Aseprite heb gebruikt wilde ik een poging doen om een ander stukje kunst in Aseprite na te maken. Ik hoef geen super pixelart artiest te zijn, maar als ik een paar simpele dingen voor bijvoorbeeld UI of menu's kan maken ben ik al heel tevreden.

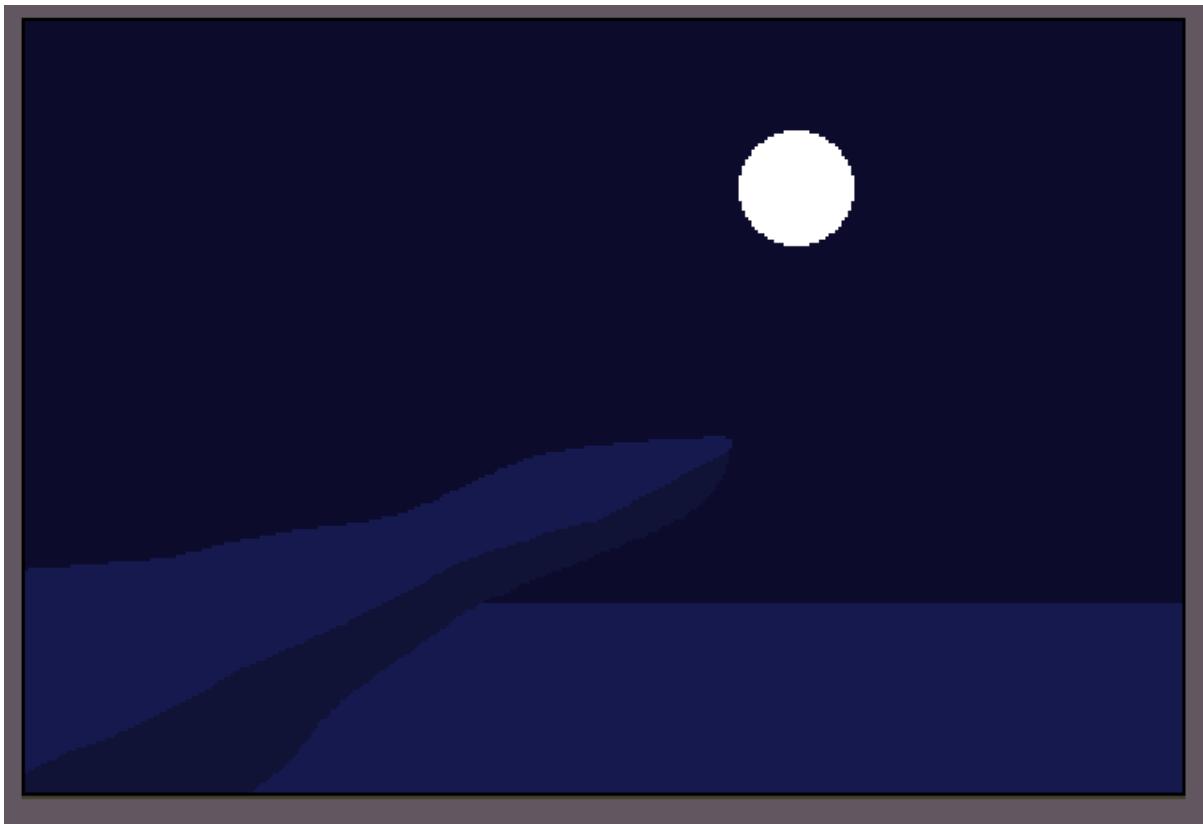
Om echt goed bekend te worden met Aseprite besloot ik om een stuk na te maken. Het referentiestuk heb ik van Shutterstock gehaald. Mijn tekentablet heb ik wel even laten liggen, want het leek me niet handig om twee dingen te gelijk te leren. Voor mijn gemak heb ik met een colour picker van een aantal punten de kleuren gepakt van de afbeelding. Ik koos een resolutie van 320*240. Het referentiestuk is hieronder te zien.



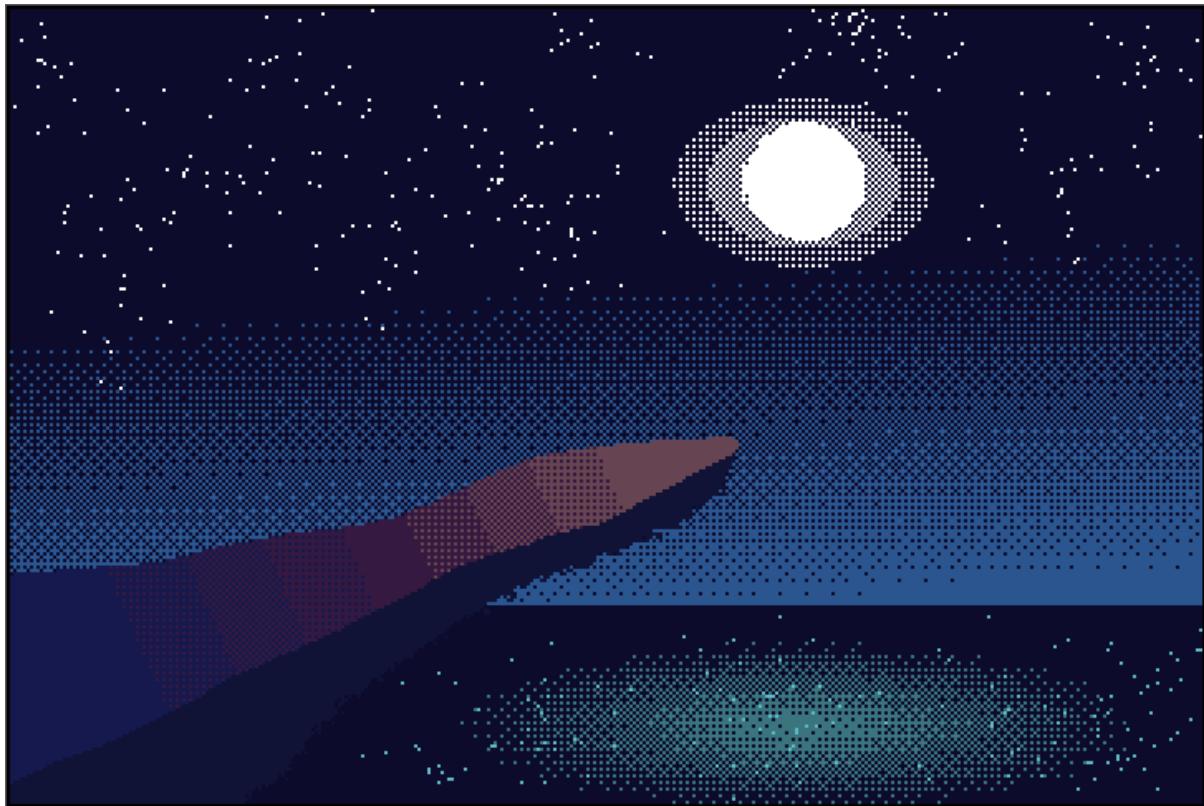
Ik hoefde van mezelf de lijnen van de referentie niet volledig na te apen, zolang het maar in dezelfde richting zit. Ik weet dat het handig is om de contour van het hele stuk, dus daar begon ik mee.



Vervolgens ging ik aan de slag met de basiskleuren toevoegen. Ik heb tussendoor wel even de vorm van de klif aangepast, want die beviel me niet helemaal.



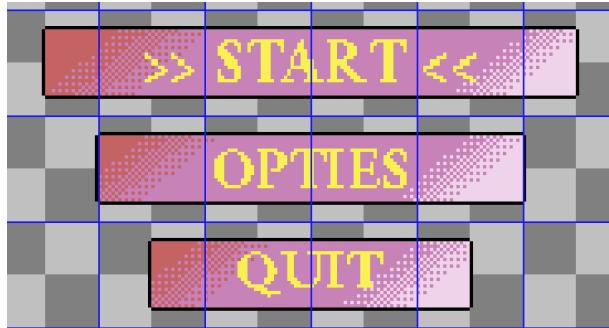
Vanaf hier heb ik met dithering de rest van de kleuren toegevoegd. De sterren op het water en in de lucht heb ik met de spraypaint tool gemaakt.



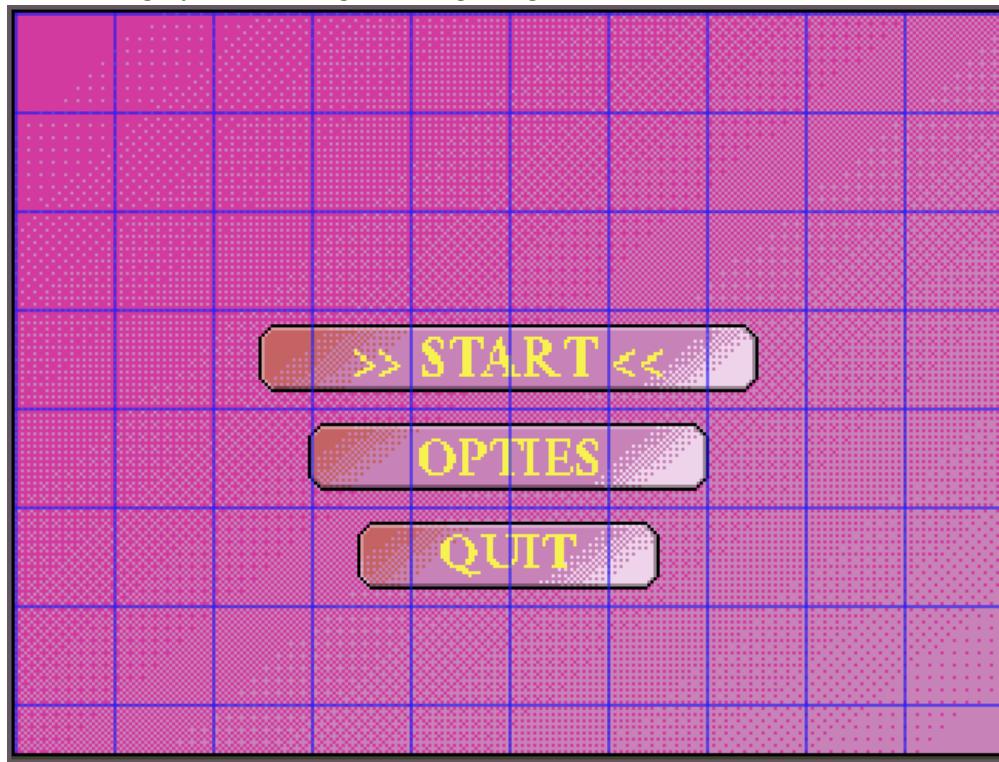
Ik heb de verkleuring in de lucht en in het water niet helemaal na kunnen doen, maar dat vind ik niet zo erg. Ik vind de dithering en sterren wel een beetje rommelig, maar als je het van een afstandje bekijkt kan het vast wel door als een stukje kunst in de achtergrond van een game. Als je dichterbij kijkt mist het eigenlijk wat detail, maar dat vond ik voor nu een beetje een te grote opgave. Verder ben ik op zich tevreden met het eindresultaat. Alleen de rechte lijn tussen het water en de lucht bevalt me niet helemaal, maar ik kan niet precies uitleggen waarom.



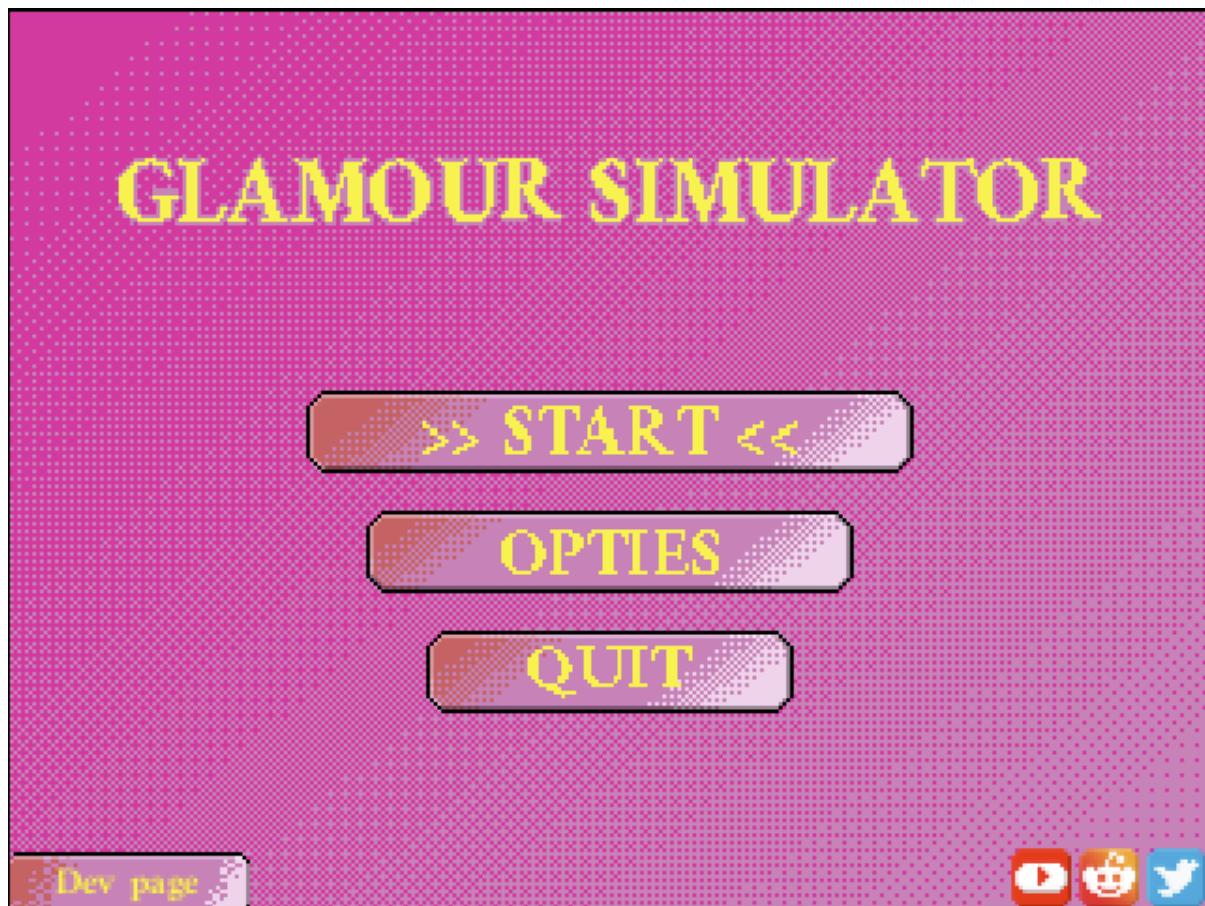
Toen ik dit stuk terug aan het lezen was bedacht ik me dat het best een prima idee is om te proberen een simpel menu te maken, want dat wil ik later toch wel kunnen. Voor dit menu koos ik een resolutie van 320*240. Ik koos om primair roze te gebruiken omdat het een kleur is die ik eigenlijk normaal niet zo snel zou pakken. Eerst maakte ik drie knoppen met een beetje dithering.



De knoppen voelden een beetje te vierkant, dus ik heb ze wat afgerond en wat shading toegevoegd. Ook heb ik gelijk een achtergrond toegevoegd.



Op zich was ik nu wel tevreden, maar eigenlijk miste eigenlijk nog een titel en wat andere knoppen. De knoppen voor social media heb ik van het internet geplukt.



Het liefst zou ik eigenlijk nog iets van een karakter aan het hoofdmenu toevoegen, want het voelt nog steeds een beetje kaal. Daarnaast zou ik eigenlijk graag wat animatie willen, maar beide gaan me iets boven de pet. Ook voelt het wel een beetje makkelijk om gewoon dithering over iets heen te gooien om het goed te laten lijken, maar als het eindresultaat er prima uit ziet hoor je mij niet verder klagen. Alleen de knop voor de dev page is een beetje mislukt, maar ik weet niet precies meer hoe dat gebeurd is.

Even tussendoor werd ik geïnspireerd om muziek te maken voor deze hypothetische game op mijn OP-Z. Binnen een avondje heb ik het volgende product op Soundcloud gezet:

Link: <https://on.soundcloud.com/oGgN9>

Over het algemeen ben ik redelijk tevreden over beide werken. Eigenlijk zou ik nog wel een karakter willen maken, maar dat lijkt me iets te lastig. Zoals ik eerder zei zou hoeft ik geen superartiest te worden, maar als ik in elk geval placeholders of kleinere graphics kan maken ben ik best tevreden.

10. Elden ring analyse

Recentelijk heb ik Elden Ring voor derde keer uitgespeeld. Hoewel ik over het algemeen positief ben over de game, kon ik een licht bitter gevoel niet helemaal afschudden. In deze misschien licht geopinieerde analyse wil ik graag een blik werpen op wat volgens mij de grootste problemen zijn met Elden Ring. Ik wil dit doen omdat ik deels voor mezelf wil begrijpen wat mij precies niet bevult aan de game, en deels om een argument te winnen. Voor elk probleem probeer ik ook een oplossing te verzinnen terwijl ik spoilers probeert te vermijden. De zes problemen die ik wil aanstippen zijn: Downtime tussen attacks, vertraagde attacks, wapen upgrades, verwarringende combo's, gerecycled content en een puntloze open wereld.

Downtime tussen attacks

Om een eerlijk gevecht te creëren is het essentieel dat de speler een kans krijgt om acties terug te nemen. Elden Ring is daar niet zo een fan van, en met name hebben bosses daar erg last van.

Zelf ben ik fan van trage wapens die lekker hard slaan, maar bij meerdere bosses had ik gewoon nauwelijks een kans om terug te slaan. Niet elke boss heeft dit probleem, maar wel genoeg om een punt van de maken. Soms kon ik niet eens terugslaan, maar ontweek ik een attack omdat de animatie van mijn attack er toevallig voor zorgde dat ik onder een attack van de boss dook. Soms had je wel genoeg downtime tussen attacks, maar had de volgende attack zo een korte windup dat je geen kans had om weg te komen. Uiteindelijk heb ik ze met heel veel geduld wel kunnen verslaan, en als je doel is om een lange bossfight te maken is dat prima. Waar het fout gaat is dat de bosses later in de game je zelfs met buffs en armor nog steeds met twee of drie attacks kunnen doden.

Ook kan dit probleem volledig de andere kant op gaan. Een aantal bosses teleporteren soms wel eens flink eind van je weg. Je hebt dan wel een opening om terug te slaan, maar als je daarvoor de hele arena over moet rennen verdampft die opening soms te snel.

Je zou dit best simpel op kunnen lossen door de super korte windups langer te maken, de tijd tussen attacks langer te maken en bosses minder ver weg te laten teleporteren. Een andere oplossing zou zijn om de speler sneller te maken. Een ander gevoel wat ik niet helemaal kon schudden is dat het tempo van de hele game hoger was gezet terwijl het tempo van de speler eigenlijk nog steeds het tempo van Dark Souls 3 aanhield. Een iets sneller karakter zouden deze problemen al gelijk een stuk verminderen.

Vertraagde attacks

Heel wat enemies in Elden Ring vinden het leuk om hun wapen vast te houden alsof ze gaan attacken, vervolgens een kopje thee gaan zetten en de krant gaan lezen, en daarna, als je al (meerdere) kerken hebt geprobeerd te ontwijken, toch nog even hun attack te gooien. Als je dit met mate toepast kan dit je op je tenen houden, maar als je het te vaak doet wordt het slechts een bron van frustratie. Elden Ring past het naar mijn mening veel te vaak toe. De eerste paar keer dat het gebeurd is het wel prima, want je moet de moveset van een enemy toch nog leren, maar elke keer daarna is gewoon puntloos. Het maakt gevechten onnodig traag, als je toch wel wordt geraakt voelt het niet echt alsof je eerlijk bent geraakt en het voelt gewoon niet natuurlijk als een boss een wapen meer dan heel even boven zijn hoofd houdt om te slaan.

Om dit op te lossen wil ik mijn eerdere punt herhalen: Met mate kunnen vertraagde attacks je op je tenen houden. Het voorkomt dat spelers niet voor elke attack gewoon zo snel en vaak mogelijk de dodge knop indrukken, zonder dat elke attack heel raar aan gaat voelen.

Wapen upgrades

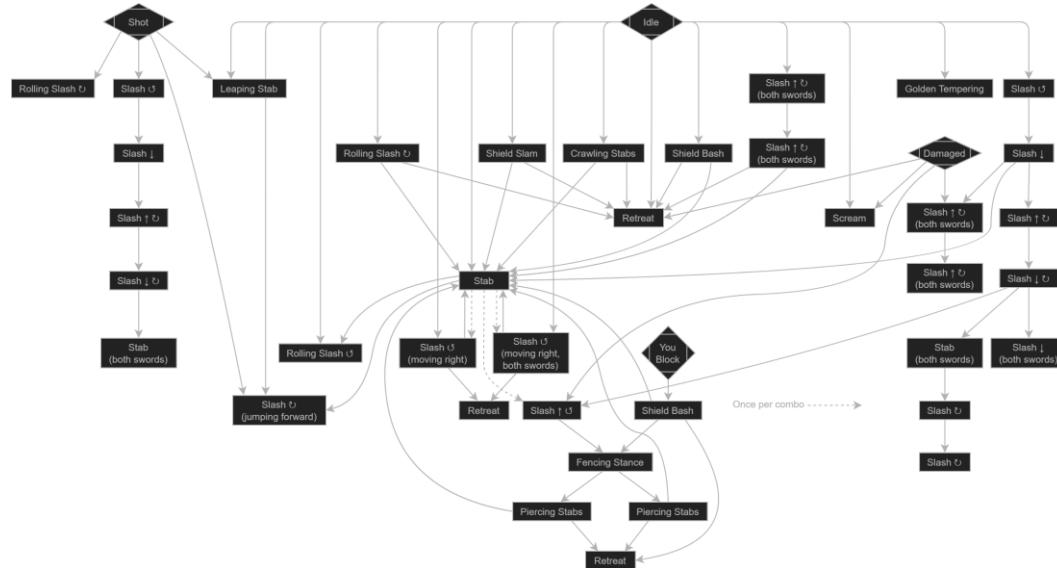
Op zich is een upgrade systeem geen slecht idee. Het zorgt ervoor dat je niet te vroeg bepaalde gebieden in kan gaan, maar dat als je later terugkomt in een eerder gebied je wel kan merken dat je sterker bent. Waar Elden Ring voor mij faalt is dat je niet genoeg upgrade materialen krijgt voor het aantal wapen wat je krijgt.

Vaak genoeg kwam ik in mijn playthrough een wapen tegen wat mij erg leuk leek om te gebruiken, maar omdat mijn huidige wapen al 20x was geüpgraded was er niet heel veel reden om het wapen te gebruiken. Daarnaast kon je het wapen ook eigenlijk niet uit proberen zonder het vervolgens te upgraden, maar dat kost weer materialen en geld. Dit zorgt ervoor dat de speler eigenlijk zonder goede reden nauwelijks kan experimenteren met hun arsenaal. Natuurlijk wil je niet dat een speler zo maar van wapen kan wisselen als iets niet gaat, want dan leert een speler eigenlijk niet met hun huidige wapen spelen, maar de huidige status quo is ook een beetje teveel de andere kant op. Later in de game vind je wel spullen zodat je in een shop upgrade materialen kan kopen, maar deze zijn vaak in optionele gebieden te vinden en worden altijd te laat gegeven.

Een simpele oplossing is om de speler gewoon meer upgrade materialen te geven en upgrades goedkoper te maken. Ook kan je wapens die je later in de game vindt gewoon hetzelfde of een paar levels onder het level van je huidige wapen te geven. Dit biedt de speler een kans om meer te experimenteren en kan de soms iets wat monotone combat opfleuren.

Verwarrende combo's

Dit probleem kan je op twee manieren interpreteren. De eerste manier is dat het niet duidelijk is wanneer een enemy klaar is met zijn combo. Combineer dat met de lage downtime tussen attacks, en je hebt als speler weinig idee wanneer je terug kan vechten. Van de Fextralifewiki heb ik een combo kaart gehaald van de allereerste boss.



De flowchart heeft super veel pijlen elke kant op staan, wat betekent dat de boss veel verschillende mogelijkheden heeft na elke attack. Dat is op zich niet heel erg, maar sinds het niet altijd duidelijk is wanneer de boss klaar is met zijn combo kan je eigenlijk niks anders doen dan afwachten.

Combineer dat met überhaupt een korte kans om wat terug te doen, en je krijgt gevechten die veel langer duren dan nodig zijn.

De andere manier waarop je dit kan interpreteren is dat je daadwerkelijk niet kan zien wat een boss doet. In andere souls games zoomt de camera soms wel eens een stukje uit of wordt hij in een net iets andere hoek gezet zodat je veel beter kan zien wat een grote boss doet. In Elden Ring wordt dat niet gedaan, wat betekent dat je als je bij de voeten van een grote boss staat je soms gewoon überhaupt niet kan zien wat hij doet.

Het combo probleem is op te lossen door of een duidelijk indicatie te geven wanneer een combo klaar is, of combo's minder opties geven. Het camera probleem is op te lossen door de camera net zoals oudere souls games een stukje uit te zoomen of de hoek aan passen.

Gerecycled content

Mijn grootste probleem is Elden Ring is het hoeveelheid content wat meerdere keren wordt gebruikt. Elke dungeon en cave voelt praktisch hetzelfde, met dezelfde muziek en dezelfde enemies die je buiten de caves en dungeons ook tegenkomt. Aan de einde zit dan vaak een boss wat vaker wel dan niet gewoon een normale enemy is. Over mijn twee playthroughs kan ik denk ik op twee handen tellen wanneer de prijs aan het einde de moeite waard was, hoewel het voor mijn karakter vaak nog steeds niet echt waard was omdat het een spreuk of wapen was wat ik niet kan gebruiken. Zelfs grotere bosses werden gerecycled, zoals bijvoorbeeld een supertof atmosferisch gevecht wat je in een optioneel gebied kan vinden. Deze boss komt later alleen nog een keer terug met slechts een teleport en heal extra.

De enige plek waar ik me kan herinneren dat gerecycled content goed is gedaan is wanneer een boss die je veel eerder game hebt verslagen later terugkomt met een aangepaste moveset. Maar zelfs deze boss kom je ergens onderweg naar een belangrijke locatie ook zomaar opeens tegen met een minder coole moveset. Het probleem wat je hier dus tegen komt is dat de speler eigenlijk helemaal geen reden meer heeft om optionele content te verkennen.

Je kan dit probleem zelf op lossen door de meeste optionele content te skippen, maar dan is het de vraag waarom het überhaupt in de game zit. Alle gerecyclede content vervangen is niet haalbaar.

Een puntloze open world

De eerste keer dat ik uit het tutorial gebied kwam had ik echt wel een wauw-gevoel. De tweede keer was het meer een vermoed gevoel. De meeste optionele content is niet interessant genoeg om op volgende playthroughs nog een keer te bezoeken. De grotere legacy dungeon zijn vaak wel nog steeds leuk om te bezoeken. Deze dungeon lijken meer op hoe oudere souls games in elkaar steken, en zijn voor mij de betere delen van de game. Het is voor mij dan een beetje de vraag waarom ze die legacy dungeons niet gewoon achter elkaar zetten. Het enige wat de open world bied nadat je er voor de eerste keer doorheen bent gegaan is extra uren op je totale speeltijd. Ook merk je wel dat de legacy dungeons niet zo goed zijn als gebieden in oudere games omdat er minder tijd voor was dankzij alle optionele content.

Daarnaast zijn NPC quests in Fromsoftware games vaak niet heel duidelijk. Waar je in eerdere souls games nog wel een hint kreeg of ze later toevallig tegen kon komen. Is dat niet echt het geval in Elden Ring. Mijn tweede playthrough heb ik echt actief notities bijgehouden over eventuele hints van NPC's waar ze heen gaan, maar zelfs dan moest ik soms de wiki erbij pakken. Sommige NPC's zou je wel tegen kunnen komen als je een optionele dungeon bezoekt, maar doordat die optioneel zijn kan je ze volledig missen. Zodra je een NPC hebt gevonden krijg je wel een markering op je kaart, maar zodra de NPC vertrekt mag je weer gaan zoeken. Je hebt zelfs twee gebieden met die je volledig kan missen als je niet heel toevallig twee items vindt voor je langs een bepaald punt in de game gaat.

Ook dit is een probleem wat realistisch niet kan worden opgelost. Ik ben wel benieuwd hoe de game er uit zou zien als je alle legacy dungeons achter elkaar zou zetten, maar dat zou te veel aan de game veranderen.

Conclusie

Hoewel ik over het algemeen de game nog steeds goed vind, is het gewoon geen goede souls game. Een belangrijk punt van souls combat is dat hoewel het erg pittig is, je wel een eerlijke kans krijgt. Elden ring geeft die eerlijke kans niet altijd. Daarnaast is de inclusie van een open wereld met de huidige implementatie gewoon puntloos. Ik had liever gezien dat de uitgebreidere veries van de legacy dungeon achter elkaar worden gezet, maar dat is een droom voor een andere game.

11. DND-campaign

Ik en een paar vrienden spelen wel eens een potje DND. Normaal speel ik gewoon mee in een campaign, maar in 2020 had ik ook interesse om zelf een keer een campaign te maken. Zelf ben ik niet zo fan van combat in DND, maar puzzels en mysteries oplossen lag me wel. Normaal rol je gewoon een dobbelsteen om bijvoorbeeld inzicht in een mysterie, maar ik wilde mijn campaign zo maken dat je de spelers zelf tot denken zet in plaats van een dobbelsteen het werk laten doen. Combat zou nog steeds wel een rol spelen, maar met meer puzzel elementen. Spelers kunnen bijvoorbeeld gewoon net zo lang tegen iets aan slaan tot het dood is, maar elke enemy heeft ook een puzzel element die je kan oplossen om het makkelijker of anders te laten gaan. Tijdens het avontuur werden er hints verspreid over de zwaktes van verschillende enemies. De intro van deze campaign volgt hieronder.

DND campaign – De put in Sand-Bahk

"Welkom in Sand-Bahk, een oasis midden in een woestijn ver weg van alles. Een aantal dagen terug verscheen een gigantisch noodsingaal boven de stad. Het signaal was honderden kilometers ver nog steeds zichtbaar, dus jullie party besloot om richting het stadje te reizen. Onderweg zijn jullie een gigantisch stenen beeld van een slang tegengekomen. Destijds leek er niets vreemds aan de slang te zijn. Aangekomen in het stadje lijkt alles op eerste oogopslag normaal te zijn. Maar hoe verder je door het stadje loopt, hoe meer je merkt dat er iets mis is: Er is niemand. Beetje gek dat je dat niet eerder op hebt gemerkt, maar goed."

Na een tijdje bevinden jullie zich waar jullie hadden verwacht dat het stadsplein zou zijn. Echter treffen jullie slechts een gigantisch gat aan. Aan de randen kan je nog net de bibliotheek vinden, nog net niet in het gat gevallen. Een stukje achter jullie ligt de schutterij. Verder zijn er een aantal huizen en winkels. Wat doen jullie nu?"

Bibliotheek: Bij juist onderzoek hint over achterliggende probleem

Schutterij: Bij juist onderzoek hint over huidige situatie

Anders: Misc loot

Kijk in gat: "Jullie kijken in het gat, en zien het volgende:" (laat "mysterieuze" kaart zien)

De kaart kan ik helaas niet meer vinden. De bedoeling was dat spelers vervolgens naar 6 punten op de kaart zouden gaan om daar puzzels en combat te doen, en later terugkomen naar het midden van de stad om de put in te gaan en de campaign afronden. Ik had wel ideeën over de zes punten, zoals de gigantische stenen slang. Je moest door een semi-anatomische correcte slang heen kruipen tot je de galblaas bereikte. Ergens tussendoor kregen ze wel een plaatje met de anatomie van de slang. Nadat je hier een boss versloeg verscheen een stukje trap in de put.

Een volledige campaign schrijven bleek lastiger dan ik dacht, en de frequentie van combat encounters vond ik erg lastig om in te schatten. Ook was het de vraag hoe ik precies de zwaktes van enemies uit wilde werken. Natuurlijk kunnen ze een visuele hint hebben, maar vertel ik dan dat er een groot zwaktepunt zit op de enemy, laat ik een tekening zien of moet het anders? En moet je het standaard combat systeem hiervoor aanpassen? Daarnaast wilde ik niet dat de puzzels te makkelijk waren, maar wist ik ook niet wat ik zou doen als de spelers de puzzels niet helemaal snapten. Hints hier en daar geven kan natuurlijk wel, maar het liefst laat ik spelers zelf nadenken.

Uiteindelijk is mijn poging hier dus gestrand. Ik denk dat het idee nog steeds potentie heeft, maar ik denk niet dat ik de campaign in mijn eentje af kan maken.

12. HU-bot

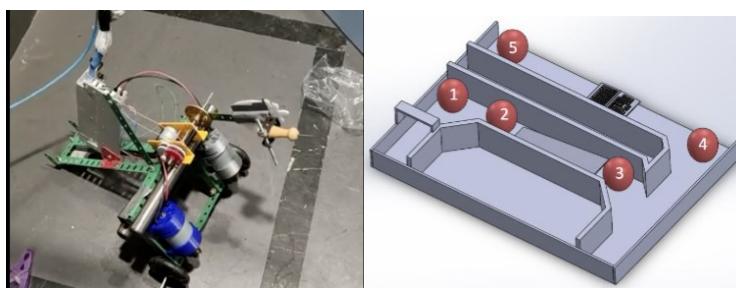
In dit hoofdstuk wil ik een kijkje nemen naar een project van mijn huidige studie. Ik begreep van studenten op de open dag dat de commissie eigenlijk niet persé geïnteresseerd is in opdrachten van school. Toch wil ik dit project presenteren omdat ik denk dat het twee vaardigheden die een game designer ook nodig heeft goed naar voren brengt: Creativiteit en probleemoplossing. Tijdens dit project zijn er 4 verslagen gemaakt. Deze zijn te vinden in Google Driver folder samen met een aantal technische tekeningen.

Voor mijn werktuigbouwkunde studie hadden in het eerste jaar elke periode een project. Specifiek wil ik hier graag naar het project van periode C kijken. Natuurlijk heb ik hiernaast nog flink wat andere opdrachten gemaakt. Ik heb bijvoorbeeld technisch getekend met de hand, een aantal situaties gesimuleerd en excel bestanden gebouwd voor bijvoorbeeld een cruise control systeem, maar in een creatief opzicht vind ik het niet heel spannend om naar die opdrachten te kijken. De projecten waar je uiteindelijk al je kennis toepast en ook ruimte is eigen creatieve oplossingen.

Het project van periode A, een rube-goldberg machine, heb ik helaas geen foto's van, en het project van periode B was niet zo spannend. Voor het project van periode D heb ik het wat rustiger aan gedaan met de creatieve oplossingen vanwege de stress die het project van periode C op had geleverd. Dat houdt dus het project van periode C over: De HU-bot

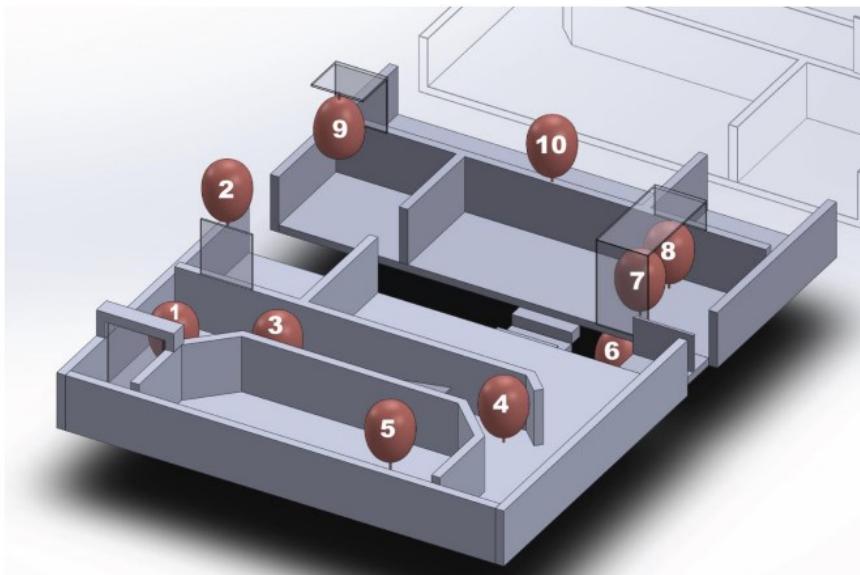
Voor het project van periode C was het de bedoeling dat je een robot bouwde die een met obstakels gevuld parkour af kan leggen terwijl je een aantal ballonnen lek prikt. Naast de aangeleverde 2 grote en 2 kleine elektromotoren, 1 servomotor en besturingssysteem mocht verder geen elektriciteit worden gebruikt. Ook konden we gebruik maken van 3 bar luchtdruk. De motoren konden vooruit, achteruit of volledig uit gezet worden, en de servo kon over 270 graden erg precies aangestuurd worden. Het project was in twee delen gesplitst. In het eerste deel hebben we een robot volledig zonder documentatie moeten maken, en in het tweede deel hebben we alles volledig uit moeten uitplannen, documenteren en berekenen, en is het parkour lastiger gemaakt met meer ballonnen. Hoewel ik graag de bijhorende verslagen van elk deel graag in dit portfolio wil zetten, wordt het bestand echt veel te lang. Ik heb daarom er voor gekozen om slechts één aantal foto's bij elk deel te zetten.

Als eerst was ik aangewezen als projectleider. Dit hield in dat ik verantwoordelijk was om het overzicht van het hele project te bewaren, en het team goed te coördineren. Voor het eerste deel van het project was alles alleen op papier en met prototypes uitgewerkt. Ik heb helaas geen foto's meer van het hele proces, maar wel heb ik een foto van het eindresultaat op kunnen graven. We waren als één van de eerste klaar met het bouwen, mede omdat we maar twee wielen hebben. Hoewel we niet de allersnelste robot waren, hadden we wel volledige punten. De robot, gedubbt "Murderbot399", is links te zien en een model van het parkour daarnaast.

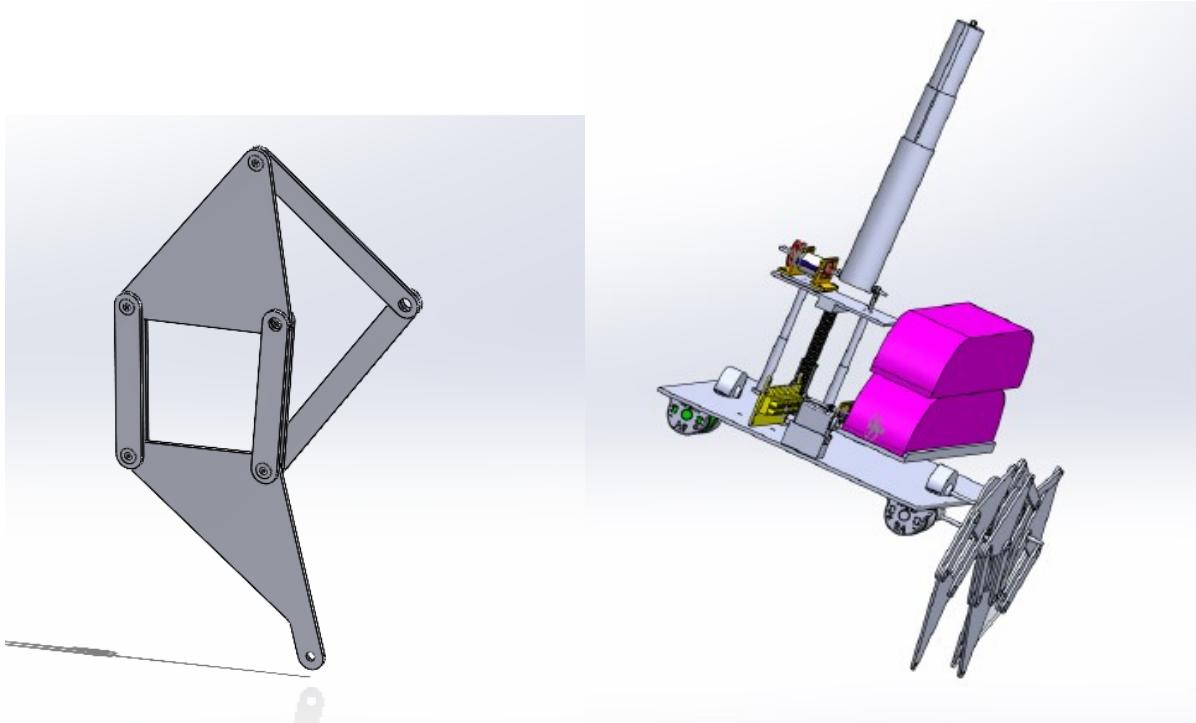


Het tweede deel van het project was een stukje pittiger. Als eerste hielden we met het team een creatieve sessie. De bedoeling hier was om zo veel mogelijk oplossingen te verzinnen voor de problemen die de robot moest overkomen. Bij aandrijving kreeg ik misschien het beste/slechtste idee wat ik tot nu toe heb gehad: We geven de robot poten. Waar iedereen of wielen of rupsbanden zou gebruiken, kunnen bij poten gebruiken, en daarmee de befaamde juryprijsstaart bemachtigen. Ook leek het me een leuke technische uitdaging.

Samen met één van de zes teamgenoten ben ik vervolgens aan de slag gegaan met het bedenken van een robot om de poten heen. Het parkour wat de robot af moet leggen is heeft deze keer veel meer ballonnen, hogere obstakels, en in het midden een ballon die ook door een ander team lek geprikt kan worden.



Vervolgens hebben we dit concept in verslag twee tegenover twee andere concepten gezet, en hoewel het niet het beste uit de test kwam, kreeg ik toch iedereen aan boord om verder te gaan met de poten. In de rest van het verslag zijn vervolgens berekeningen en proefmodellen gemaakt voor de oplossingen. Mijn taak hier was om de parts en een bewegende assembly van de poten in figuur X te maken, mee te helpen het rekenen aan de versnellingsbak die tussen de elektromotor en de poten moet zitten, en om van alle parts de volledige assembly in figuur X te maken. Later hebben we een nieuwe assembly gemaakt, mede omdat de grote roze blokken die als brug moeten dienen later niet gebruikt werden. Helaas heb ik geen foto's van dat nieuwe model, maar gelukkig is er verder niet heel veel anders. Als laatste is vervolgens bepaald welke materiaal voor welk onderdeel gebruikt moet worden.

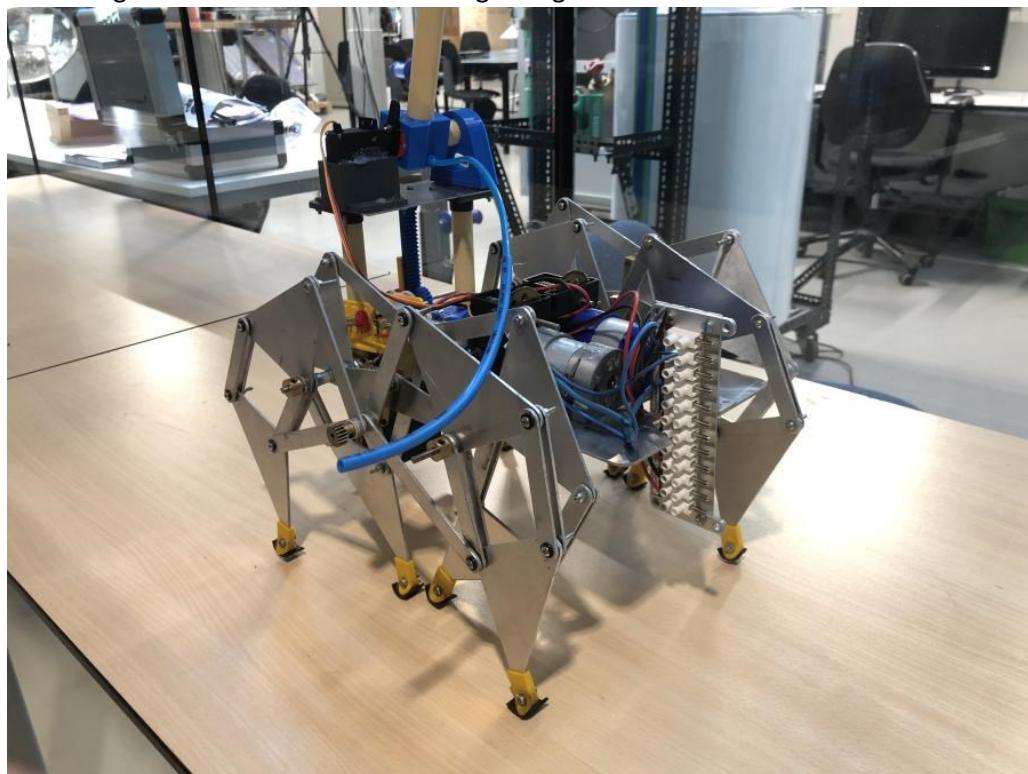


Nu was het de bedoeling dat we een bouwplan en technische tekeningen ging maken. Al snel kwamen we na een paar karton prototypes tot de conclusie dat de robot te breed was, dus in de technische tekeningen hebben we hier en daar wat aangepast. Ook hadden we hier besloten dat de robot al te complex was, en dus het brugbouwgedeelte van de robot op te geven. Hiermee zouden we een aantal punten missen, maar we hadden de tijd niet om dit op te lossen. Onderaan het derde verslag zijn een aantal technische tekeningen te zien. De namen onderaan de tekeningen kloppen niet helemaal, want er is maar plek om 1 tekenaar neer te zetten, maar ik was mede verantwoordelijk voor tekeningen 000, 100-106, 203 en 300-302. Voor dit portfolio heb ik deze even op Google drive geüpload. Hier staan ook de verslagen die tijdens dit project gemaakt zijn.

Tekeningen:

https://drive.google.com/drive/folders/1nAFt0ZbecepMfHhtftRij02O2lli1y3?usp=share_link

Tijd begon nu wel te dringen, en met ook nog druk van een tentamenweek en andere opdrachten hadden we niet erg veel tijd om de robot uit te testen. We zijn dus als team snel de werkplaats ingevlogen om alle onderdelen te fabriceren. Met slechts één dag over stond de strandbeest op het testparcours, maar door de relatief lage verhouding van de versnellingsbak kregen de poten niet genoeg kracht om zich voor te bewegen. We hebben toen snel nog een iets smallere bodemplaat en andere versnellingsbak kunnen maken, en vervolgens hebben we de robot zonder testen aan de startline gezet. De robot dubben we "Lightning McFeet."



Deze keer was het een race tegen een andere robot. Na een ingeving van een medestudent gooiden we nog even snel sap van het vel van een sinaasappel over de prikker heen. Hier zit een stofje in wat er voor zorgde dat de ballonnen veel makkelijker knapten. De tegenstander had een robot met rupsbanden, een prikker aangestuurd door 2 motoren en een systeem om een brug neer te leggen. Wij hadden een plaatje op poten met een prikker aangestuurd door een servo, een motor en luchtdruk. Met mij achter de bediening klonk het startschot.

Natuurlijk hebben we niet gewonnen, maar na 7 ballonnen waren we eigenlijk wel tevreden. Voor onze creatieve oplossing kregen we ook de juryprijs, dus in mijn boek was dit missie geslaagd. Achteraf hebben we het eindverslag geschreven waar we ons ontwerp nog een keer aan de eisen testen, en reflecteerden op een aantal problemen die we tijdens het testen van de robot tegenkwamen en hoe we dat bij een eventuele herkansing op zouden kunnen lossen.

Mijn favoriete gedeeltes van dit project waren het daadwerkelijk fabriceren van alle onderdelen, en het tekenen en modelleren van de modellen. Toch ben ik niet helemaal tevreden hoe het hele project is gegaan. Hoewel ik het tot nu toe nog niet op heb gebracht, was met name richting het einde van het project de tijdsdruk erg hoog. Als ik het project nog een keer zou mogen doen sneller beginnen met het fabriceren van een aantal onderdelen die toch niet erg zouden kunnen veranderen zoals bijvoorbeeld te poten van de robot. De rest van onze was natuurlijk ook erg druk in de werkplaats, wat er voor zorgde dat we vaak moesten wachten. De andere

Over het algemeen ben ik nog steeds wel positief over het project. Ik heb mijn modelleer- en technisch teken vaardigheden een flink zetje kunnen geven, ik kreeg ervaring en ook feedback op mijn rol als teamleider, en onze robot heeft op zeer onorthodoxe wijze zijn doel bereikt: De juryprijs en taart. Voor mij is dit project tot nu toe het hoogtepunt van de studie. Helaas kan ik niet meer bij de modellen van het project, maar alleen bij de modellen die eerder in een verslag zijn gebruikt. De andere modellen staan allemaal op een google drive van een inmiddels gestopt leerteamgenoot.

13. Arduino



Hoewel ook dit een schoolopdracht is, vind ik het erg belangrijk om dit bij mijn portfolio te zetten. Het is een belangrijke stap richting mijn uiteindelijke vierde poging om te leren programmeren, en dus zie ik het als essentieel deel van mijn leerproces. Tijdens de eerste periode van het tweede jaar van mijn werktuigbouwkunde studie kregen we de opdracht een handleiding te doorlopen. De handleiding bevat een aantal tussenopdrachten, en zes eindopdrachten. Voor het gemak heb ik de volledige eindopdrachten op GitHub gezet. Het leek me sowieso een goed moment om het een keertje uit te proberen.

Ik had al langer interesse om te leren programmeren, maar ik heb nooit echt langdurig een poging gedaan. Tijdens een aantal andere opdrachten in het eerste jaar was soms ook ruimte om een Arduino te gebruiken in groepsopdrachten, maar dat liet ik lekker aan een goede vriend en Arduino-expert over.

Bij de opdrachten van het tweede jaar was niet heel veel ruimte voor creativiteit. De docenten wilden graag dat je alles precies deed zoals in het boek stond, dus heel speciaal zijn mijn aanleveringen niet. Toch merkte ik wel dat ik het bouwen van niet alleen de fysieke maar ook digitale schakelingen en het oplossen van problemen in de code wel leuk vond om te doen.

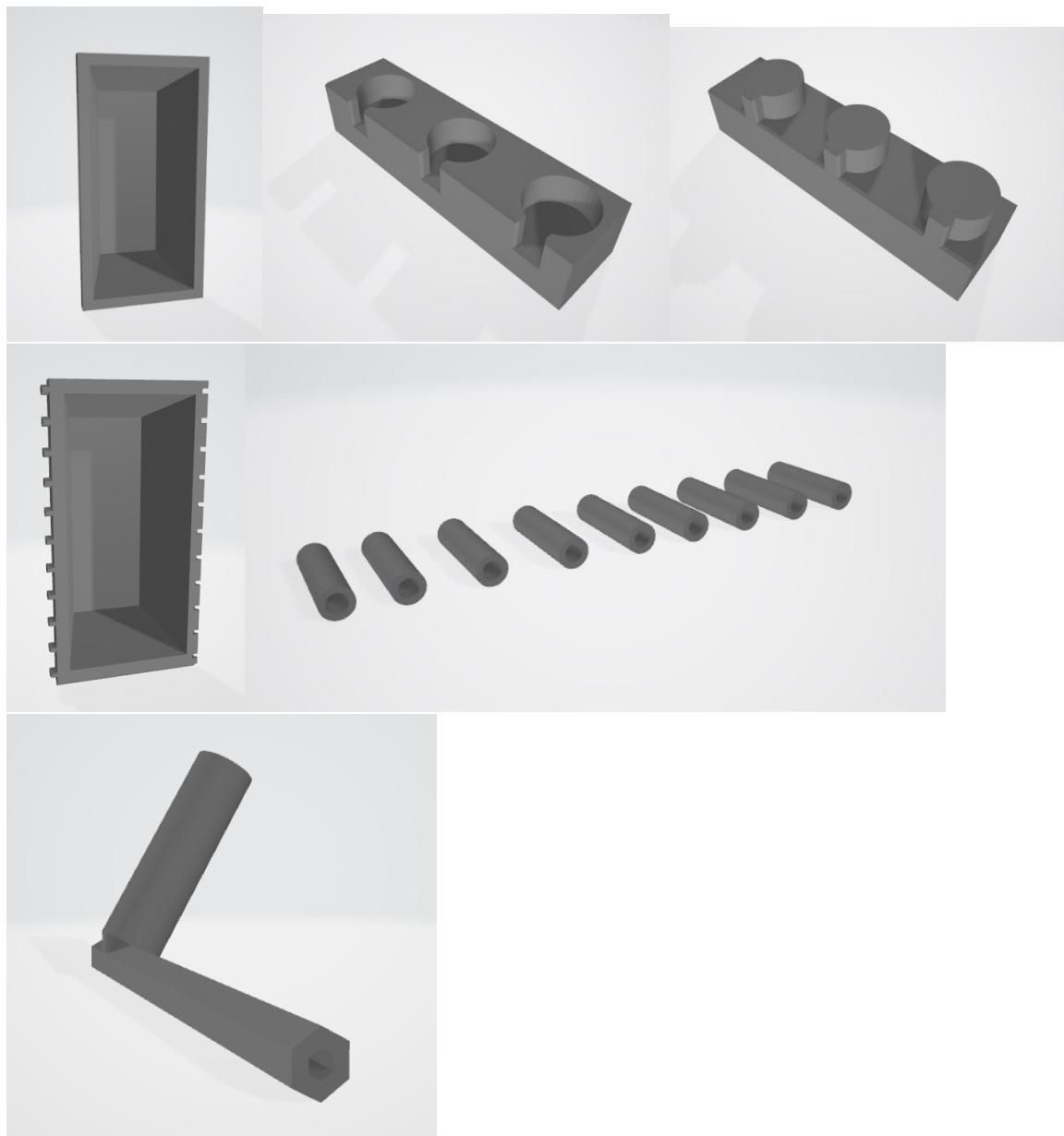
Achteraf heb ik een 9 gehaald voor een programmeer onderdeel van de toets, dus ik kan in elk geval zeggen dat ik een klein beetje bekend ben met C++. Een vervolgstap zou dus kunnen zijn om C++ verder te leren. Uit mijn hele kleine speurtocht online blijkt dat een aantal game engines in C++ zijn geschreven en/of C++ gebruiken, dus dit lijkt mij geen verkeerd idee.

Als je op de link onderaan deze pagina klikt word je naar de GitHub pagina voor mijn toelating gestuurd. Hier kan je naast de code ook de fysieke schakeling bekijken. Ook staat er een PDF'je van de eerder genoemde handleiding bij. Als je het liever offline bekijkt heb ik bij de releases een zip bestandje van alle Arduino opdrachten.

Github pagina: <https://github.com/duckasick/HKU-Toelating-Arduino>

14. Persoonlijke modelletjes

Buiten mijn studie om print ik ook wel eens wat dingen uit. Sinds eind 2021 ben ik namelijk in bezit van een 3D-printer. Tot nu toe heb ik vooral dingen voor schoolopdrachten en projecten gemaakt en geprint, maar soms maak ik ook wel eens wat voor mezelf. Het zijn voornamelijk kleine dingen, maar ik ga binnenkort wat montagebeugels ontwerpen voor onder andere nieuwe wifi versterkers op verschillende plaatsen in huis. Van links naar rechts en boven naar beneden: Een bakje voor schroeven, twee delen van een prototype om die bakjes aan elkaar te klikken, een bakje met het kliksysteem, een aantal buisjes met elk een net wat kleinere opening waarmee ik een pomp heb gerepareerd, en een hendel waar je een inbussleutel in kan steken zodat ik mijn stabureau omhoog kan draaien. Aan de meeste modellen is niet veel te verbeteren, want ze doen vaak gewoon waar ze gemaakt voor zijn. Het gaat vaker fout als ik mijn 3D-printer niet goed ingesteld staat.



15. Koken

Waarom zou ik het in godsnaam over koken hebben in mijn toelating van de HKU?

Sinds mijn ouders hebben besloten dat wij (ik en mijn broers) ook wel eens mogen koken heb ik meer en meer interesse gekregen in leren koken. Ik heb niet echt een favoriet gerecht, maar het liefst ga ik lekker wokken, want dat duurt vaak niet zo lang.

Ik wil het in dit portfolio over mijn kookavonturen hebben omdat ik denk dat koken ook een erg creatieve bezigheid kan zijn. Tuurlijk kook ik soms gewoon een lekker vertrouwd recept, maar vaak genoeg probeer ik toch mijn eigen draai te geven aan een maaltijd. Ook probeer ik soms met veel proeven eigen sauzen en dressings te ontwikkelen, want ik vind het erg leuk om nieuwe smaken te ontdekken. Vroeger was ik een beetje avers voor nieuwe dingen, maar over mijn leven merk ik langzamerhand dat ik eigenlijk heel erg graag nieuwe dingen probeer, en koken is een super makkelijke gateway om nieuwe dingen uit te proberen. Voor de kerst heb ik niet voor de eerste keer sushi gerold voor iedereen thuis. Het probeersel van deze keer waren de gouden rollen. Het is een simpele rol met standaard ingrediënten en kip of vis in een speciaal paneerlaagje uit de frituur. Iedereen thuis vond hem goed bevallen.



Helaas ben ik geen foodblogger, dus ik heb niet veel foto's van mijn kookavonturen. Wel kan ik je vertellen over mijn huidige project.

Bij de sushi maak ik vaak nog wel eens wasabi-mayo. Ik wilde dat graag combineren met een wok gerecht, dus ik had het volgende verzonden:

(Eier)noedels volgens de verpakking koken. Snij groente en/of fruit naar keuze (ik raad wortel, paprika en mango aan). Meng naar smaak wasabi en mayonaise. Wok de groente die gewokt moeten worden, gooи de noedels erbij, en voeg sojasaus toe. Voeg bij opscheppen het fruit, wasabi-mayo en eventueel rauwe zalm en/of tonijn en/of gebakken of meegebewerkte kip toe. Optioneel kan je nog geroosterde sesamzaadjes toevoegen. Als het gerecht te kaal smaakt kan je nog extra groenten of fruit toevoegen.

De maaltijd beviel erg goed, maar voor de volgende keer wil ik even kijken of ik de wasabi-mayo niet op een manier mee kan wokken met de noedels en groenten. Laatste keer dat ik mayo in de wokpan gooide brandde de mayo enorm hard aan, maar misschien als ik de wasabi-mayo erg laat in de wok gooи of een beetje aanpass moet het wel lukken.

16. Vervolgstappen en de HKU

Hoewel het niet in de toelatingsopdracht staat, vind ik het ook erg belangrijk om te bekijken wat ik van het maken van dit portfolio meeneem. Het is best een onderneming om alles op orde te krijgen, en het is ook een kans om mijn huidige en misschien nieuwe interesses voor mezelf allemaal op een rijtje te zetten.

De eerste stap heb ik al gezet. In het hoofdstuk over muziekproductie gaf ik aan dat ik al een oplossing had gevonden voor mijn problemen met mijn huidige productieproces in de vorm van een synthesizer.

De volgende stap die ik wil zetten is het uitzoeken van simpele AI. In het hoofdstuk van mijn Godot prototypen was mijn laatste prototype gestrand toen ik AI moest gaan schrijven. Als dat klaar is ga ik mijn tenen dippen in 3D met als doel om mijn 2D prototype na te maken in 3D. Vanaf daar ga ik denk ik even kijken of ik verder in 2D of 3D wil, een game-jam doen of misschien één van One Page Game Design documenten uitwerken tot een prototype, maar dat zie ik nog wel.

Ook zou ik graag wat beter bekend willen worden met Blender en Aseprite. Ik verwacht niet dat ik binnenkort opeens eens meesterwerk kan produceren, maar ik vind het leuker om eigen assets te gebruiken, ook al zijn die misschien wat lelijker. Hier ga ik niet actief achterna, maar ik krijg genoeg kansen om deze te gebruiken als ik een project bijna af heb en klaar ben om gedownloade assets te vervangen.

Ergens wil ik ook een keertje wat aan mijn tekenvaardigheid gaan doen. Als kind kon ik redelijk tekenen, maar helaas ben ik dat samen met een mooi handschrift volledig verloren. Als game designer lijkt het mij erg belangrijk om ideeën op papier over te brengen zoals bij de One Page Game Design documenten. Ik weet nog niet precies hoe ik hier aan de slag ga, maar ik weet wel wat ik het ga doen.

Hetzelfde geld voor zelf verhalen schrijven. Als game designer kan je verantwoordelijk zijn voor de verhaallijn van de game. De ideeën zijn er wel, maar naast wat verhalen op de computer van de basisschool en de DND-campaign die ik heb geprobeerd te maken is daar nooit veel van gekomen.

Wat ik hoop dat de HKU voor mij kan bieden is vooral tijd en begeleiding voor mij als game designer, maar ook aansturing bieden om bijvoorbeeld mijn teken- en modeleervaardigheden te verbeteren, mij aanleren hoe ik een dynamisch verhaal kan schrijven, en misschien een beetje ruimte voor mijn muziek. Het maken van dit portfolio heeft mijn interesse in game design en programmeren verder aangewakkerd, dus ik ga sowieso zelf verder. Met het gigantisch aantal tutorials online geloof ik dat iedereen met een beetje doorzettingsvermogen een game kan maken, maar door te studeren aan de HKU zou het gestroomlijnder gaan, zou ik meer tijd hebben, zou ik samen kunnen werken met getalenteerde artiesten om nog creatiever werk te leveren, en kan ik persoonlijker en sneller feedback krijgen van studenten en docenten. Daarnaast wil ik me echt in gaan zetten op muziekproductie, en hoewel mijn focus op game design ligt, begrijp ik van studenten op de open dag dat de HKU naast mijn game design studie hier ook een klein beetje ruimte voor kan bieden.