# Podcast game creation

Contents

[Podcast game creation 1](#_Toc155951797)

[Inhoud podcast 1](#_Toc155951798)

[Game geschiedenis 1](#_Toc155951799)

[Voorbereiding (research) 1](#_Toc155951800)

[Github desktop setup 2](#_Toc155951801)

[Game engine 2](#_Toc155951802)

[Moddels 2](#_Toc155951803)

[Scripting 2](#_Toc155951804)

## Inhoud podcast

- game geschiedenis  
- voorbereiding (research)  
- github desktop setup  
- game engine  
- moddels  
- scripting  
- final product (showcase game)

## Game geschiedenis

De eerste game die uitgebracht werd was Tennis for two, dit leek heel erg op Pong en deze game werd in 1958 uitgebracht. Dit was gewoon een simpel 2d spel waar je een balletje moet overschieten.  
En er is ook veel veranderd over de jaren heen games zien er ook steeds realistischer uit, je hebt ook multiplayer waar je met meerdere mensen op een afstand hetzelfde spel kunt spelen. Ook wat iets nieuws is is een moeilijkheids graat, vroeger had je alleen maar extreem moeilijke tegenstanders.

## Voorbereiding (research)

We begonnen met zoeken naar een website of app waardoor we samen online konden brainstormen en ideeën uitwerken.   
Uiteindelijk hadden we besloten Milanote te gebruiken voor ideeën en plannen. (laat dit zien)  
Daarna hadden we een Github pagina gemaakt om onze bestanden op te hosten en omdat je dit makkelijk kan gebruiken met Git of Github Desktop zodat we allebij tegelijk aan de game konden werken.

## Github desktop setup

We hadden een manier nodig om samen te werken aan de bestanden op Github en onze veranderingen erop te zetten, eerst probeerde we Git maar dat duurde heel erg lang en je moest er heel veel voor leren.  
Dus uiteindelijk hebben we besloten de app Github desktop te gebruiken, met deze app kunnen we samen tegelijk werken aan dezelfde bestanden, en dan onze veranderingen toevoegen aan de Github bestanden. (leg ff uit)

## Game engine

Een game engine is een programma waarmee je games kan maken, het kan ook zonder maar dan is vooral 3d werelden bouwen erg lastig.  
De populairste game engines zijn Unity, Unreal en Godot.  
Unreal is vooral voor graphisch intensieve games, maar vanwegen de hele grote game bestanden en hoe lastig coderen in deze engine is hadden wij besloten om deze niet te doen.  
Unity was de volgende keuze, maar mijn pc had bijna niet eens genoeg ruimte ervoor, terwijl Godot erg licht en flexiebel is, en ik had daar al eerdere ervaring mee.  
Dus daarom hadden wij besloten om Godot te gebruiken.

## Moddels

Voor het maken van de models heb ik het programma Blender gebruikt, Blender is een best ingewikkeld programma dus eerst heb ik research gedaan over hoe het programma werkt.   
Dit kost veel tijd maar dit is wel een goeie inverstering want hierdoor begrijp ik precies hoe alles werkt en kan ik zelf gaan proberen met modeleren.  
Ik heb meerdere boom models gemaakt en een paar stenen.  
Bij de bomen begon ik met de stam en ben ik daarna doorgegaan naar de bladeren en als alles klaar is kan je doorgaan naar het texturen.   
Dit was simpel omdat de stijl waarin ik tewerk was gegaan low poly heet dit betelend dat de modelen simpele formen hebben en er niet ingewikkeld uit zien dus met het texturen kon ik per deel een losse kleur gebruiken voor een beetje variatie.

## Scripting

Ik had al veel ervaring met scripting, ik begon al jaren geleden met Python programmas maken.  
Later wou ik ook gaan werken aan games, de programmeer taal waarin je schrijft bij Godot is GDScript, dit lijkt erg op Python waardoor het makkelijk was om te leren.  
Toen ik dus ging werken aan dit project kwam het allemaal een beetje terug en was het best makkelijk om in Godot te werken.