

PRAI - Project blok 12

Naam: Mika Wishaupt

Studentnummer: 2168445

Onderzoeksvraag:

Hoe ontwikkel je een interactief ontwerp dat mensen de nachtmerries van oorlog laat zien om ze inzichten te geven wat oorlog echt is?

Doelgroep: Jongvolwassenen en volwassenen

Linkjes:

Video:

<https://www.youtube.com/watch?v=KG-3XNdq4sA>

Game:

<https://mikawishaupt49.itch.io/ravenstad>

Trello:

<https://trello.com/invite/b/eAG0gAhx/ATTI57705542138cf15da6d542e2d73f1de58EC44800/blok-12-mika-proces>

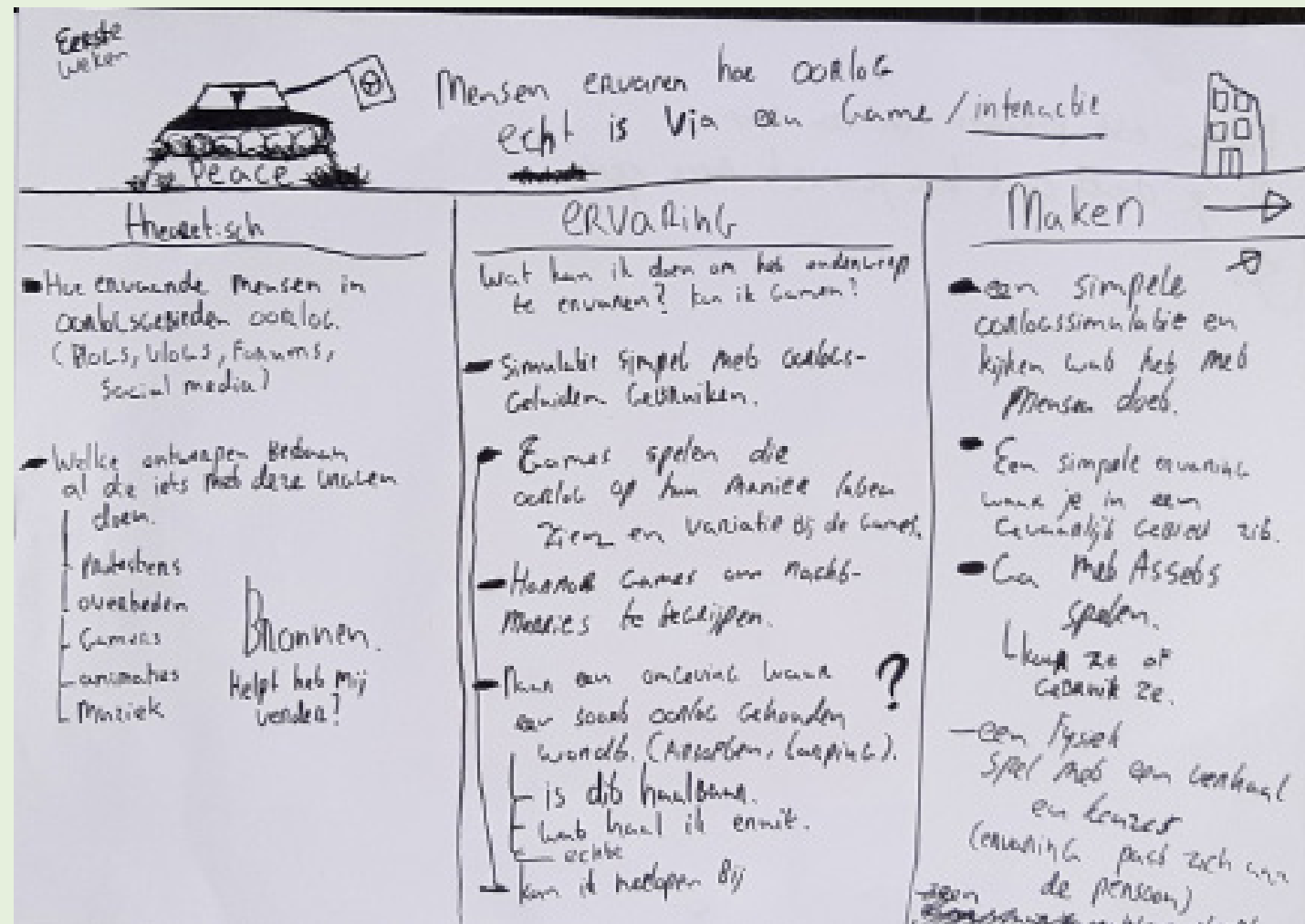
Belangrijk:

Aan het einde van het verslag zitten de visuele reflecties.

Proces week 1 Mika Wishaupt

Wat heb ik deze week gedaan?
De eerste week heb ik een start gemaakt met een onderzoek,
Het verschil tussen games en oorlog en wat oorlog is in verschillende media.
Ik heb games gespeeld om te kijken wat ze goed en slecht doen om mee te nemen in mijn interactief product. Ik heb verschillende concepten bedacht.

Tijdens de eerste les stappen bedenken voor het proces om tot taken te komen die mij helpen met de eerste stappen in het project. Er zijn drie vakken, theoretisch, ervaring en maken. Uit elk vak ga ik dingen ondernemen.



Mensen echt pinnen in een game.
 Als je dood aan kan je niet meer spelen.

Taken:
 - Kies uit elke rijje wat je graag doet.
 - Hoe kan je het documenteren?
 Tijdens games film jezelf of teken wat je ervaart.

Buiten games nog naar andere mediums gekeken over oorlog om te zien hoe andere mediums met oorlog omgaan: Wat ik zag was dat muziek en film oorlog voornamelijk negatief laten zien en in games het juist aanmoedigen door op elkaar te schieten.



Stuk uit 1917 waar een soldaat een bericht moest afgeven om de aanval te stoppen. Er werd niet naar hem geluisterd en soldaten werden de dood ingestuurd. Hij rende om de brief naar de belangrijkste persoon te brengen terwijl soldaten om hem heen sterven. Voor mij laat het zien hoe onnodig soldaten stierven.

Bron: All Action. (2022, May 25). EPIC Battlefield Run Scene | 1917 | All Action [Video]. YouTube. Retrieved April 23, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=RXRLqK6S02g>



Avenged Sevenfold, The Stage: Een muziekvideo dat gaat over hoe mensen elkaar door de tijden aanvallen, oorlog voeren en we bestuurd worden door de overheid en andere. De video gaf inzicht in dat oorlog er altijd is en het niet stopt.

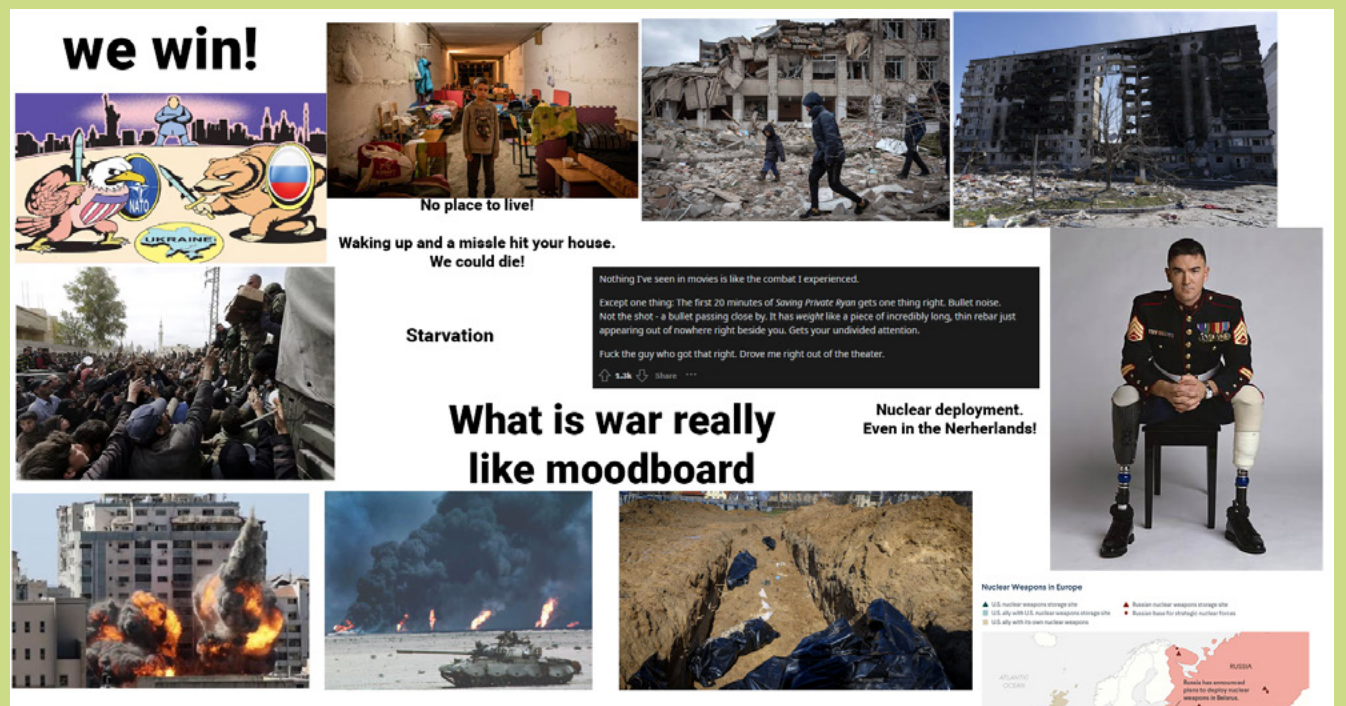
Bron: AvengedSevenfoldVEVO. (2016, October 13). Avenged Sevenfold - The Stage [Video]. YouTube. Retrieved April 23, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=fBYVIFXsEME>



Make love, not war (slogan): Een heel bekend slogan dat sinds de jaren 60 wordt gebruikt als protest tegen oorlog. Het werd zelfs voor marketing gebruikt.

Bron: Cassandra Brooksbank. (2015, December 15). Axe Make Love Not War [Video]. YouTube. Retrieved April 23, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=zcHt17eYz4I>

Onderzoek naar echte oorlog en oorlog games en visuals zoeken en in een moodboard stoppen. Wat ik hieruit kan halen is hoe nep games zijn, oorlog leuk willen maken, een slecht beeld geven zoals dat je supersnel kan rennen met 5 verschillende wapens. Hiermee zag ik ook de relevantie van mijn onderzoeksvraag en dat een ontwerp hiervoor maken ook nut heeft.



Sources:
<https://www.themoscovtimes.com/2022/03/12/ukraines-cities-destroyed-by-russian-airstrikes-with-no-end-in-sight-476860>
<https://www.npr.org/sections/pictureshow/2022/04/09/1091740132/ukraine-russia-borodyanka>
<https://www.abc.com/news/stories/ukraine-conflict-hits-home-elderly-couple>
<https://www.bbc.com/news/articles/ukraine-levelling-arms-concerns-for-and-the-abortion-battle-continues/cg#wuajd>
<https://www.columbiatoday.com/index.php/russia-ukraine-the-west-tragedy-farce-all-at-once/>
<https://latet.com/news-and-politics/2019/09/starvation-war-crime-syria-yemen-icc.html>
<https://www.cfr.org/in-brief/nuclear-weapons-europe-mapping-us-and-russian-deployments>
<https://www.facebook.com/futureveterans.php>
<https://www.kuwaittimes.com/kwait-a-role-model-in-overcoming-iraqi-invasions-impact-on-environment/>
<https://www.indiatoday.in/world/story/israeli-missile-strikes-residential-building-syria-damascus-kills-15-2336621-2023-02-19>



Sources:
<https://www.cdkay.nl/koop-call-of-duty-modern-warfare-2-beta-access-xbox-series-goedkoop-vergelijk-de-prijzen/>
<https://www.rivierwaas.nl/tech/artikel/4661741/fortnite-moet-universum-met-meerdere-games-worden>
<https://www.polygon.com/gaming/2012/8/16/37300/metal-gear-rising-revengeance-slicing-completely-destroyed-the-level>
<https://www.sportskeeda.com/esports/can-get-free-emoies-mobile-season-5>
<https://www.wallpaperflare.com/battlefield-battlefield-1-scenery-sunrise-video-game-wallpaper-szms>
<https://www.youtube.com/watch?v=BXASf9hA4o>
<https://www.tvnack.nl/>
<https://www.mymindfactory.com/it/object/34-print-neon-valorant-204992>
<https://minecraft-archive.fandom.com/wiki/Death>
<https://www.memedroid.com/memes/tag/cgo>

Games analyseren om inspiratie te halen. De games onderzoeken en ook zelf spelen. De games die ik zie gaan over horror, oorlog, schieten en geweld in brede vorm.

Stappen voor de analyse bedacht:

- 1: Screenshots games van belangrijke inzichten.
- 2: Beschrijving game
- 3: Core mechanics
- 4: Wat doet de game met je? (beschrijf en visualiseer)
- 5: + en - punten van de games

Amnesia The Dark Descent:



2. Iemand die zijn geheugen heeft verloren en een persoon moet tegenhouden. Om dit te doen vind die herinneringen van zichzelf en moet die puzzels oplossen in kasteel Brandenburg. Maar je bent niet alleen.

3. Darkness: Amnesia gebruikt donker als een van de main core mechanics doordat donker ervoor zorgt dat je niet alles kan zien en je sanity verslechterd.

Sanity: Buiten gezondheid fysiek heb je ook sanity. Als je sanity omlaag gaat zoals door donker kan je gek worden, dit zorgt ervoor dat de game enger wordt en je jezelf kan kwijtraken.

Torch: Je hebt maar een paar lichtbronnen zoals je torch. Maar je torch kan leegraken waardoor je goed moet nadenken wanneer je die gebruikt. Je wilt niet in het donker eindigen.

Geluid: Veel enge geluiden die je doen denken dat er gevaar is terwijl er niks is, of toch wel? Het speelt heel veel met je emoties.



5.
 - + Psychologische horror
 - + Visuels en geluid
 - + Mechanics sanity
 - Outdated graphics
 - Puzzels kunnen veelal confusing zijn.

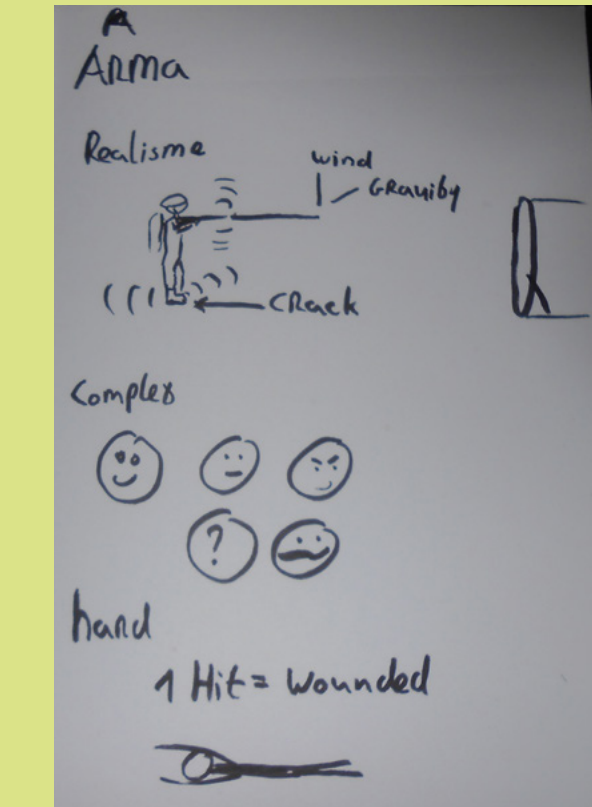
ARMA arrowhead:



2. Militaire game waarin je verschillende missies moet voltooien.

3. Realisme: De game staat bekend voor zijn realistische mechanics zoals de movement en dat je niet alles kan doen wat je niet in de echte wereld zou doen.

Death mechanics: Veel spellen laten je respawnen maar in Arma is de missie voorbij. Hierdoor moet je goed nadenken.



5.

- + - Realisme: Realisme geeft voegt voor mij doordat je een echte soldaat voelt. Wel kan de mechanics soms lastig te begrijpen zijn en is niet goed voor beginnende spelers.

+ Death mechanics: Ze voegen toe dat doodgaan echt spanning geeft want je wilt niet opnieuw beginnen.

Counter Strike Global Offensive:



2. Terroristen vechten tegen speciale agenten. Het is een team-game waarbij je strategisch moet denken en goed moet kunnen omgaan met je wapens.

3. Mechanics: De mechanics zitten tussen game en realistisch in. Je kan niet oneindig rondrennen en alles raken, je moet stilzitten om goed te schieten. De movement is wel weer onrealistisch.

Death: Als je doodgaat in een ronde dan ben je dood en kun je niet meer meespelen. Dit zet druk op je om goed te spelen en niet te sterven.

Timer: De game werkt met een timer die met je of tegen je werkt die extra druk zet en bijvoorbeeld de agenten forceert om snel de bom te pakken.

Competitive: CSGO gaat om skill en hoe beter hoe meer je reward wordt, hierdoor blijf je meer spelen.

Call Of Duty Black ops 3 zombies:

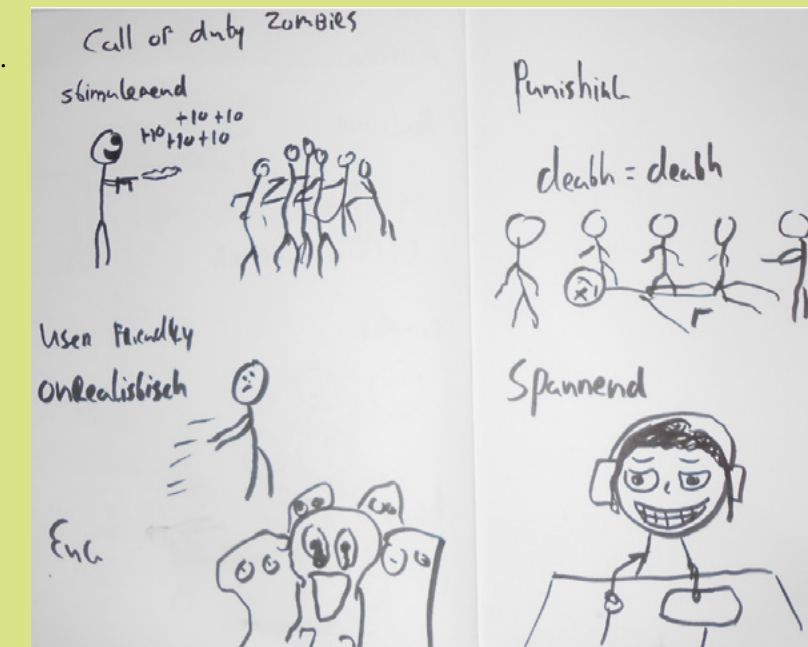


2. Een gamemode van Cod waarbij je zo lang mogelijk moet overleven tegen zombies.

3. Mechanics: Het spel werkt goed en is toegankelijk voor beginners maar ook experts doordat beginners makkelijk kunnen inkom, en experts tot verre rondes kunnen komen.

Horror: Jij tegen een oneindige horde aan zombies zonder einde zet je in een spannende situatie.

Game realisme: De game is leuk maar onrealistisch.



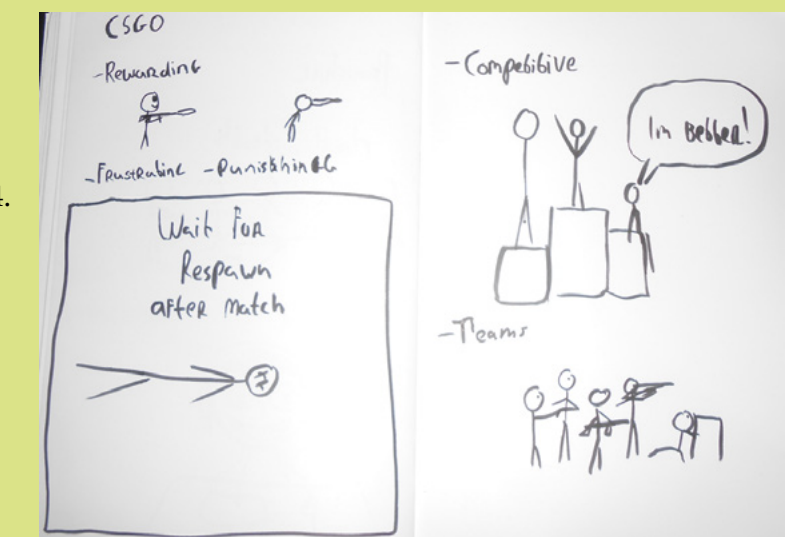
4.

5.

- + horror. Tense situatie
- + Usability: Makkelijk te spelen

- Realisme: De mechanics kunnen voor een meer realistische ervaring slecht overkomen.

+ respawning (standaard): In normale COD kun je meteen respawnen wat je meteen in de actie zet maar er zit niet zoveel kracht achter dan bijvoorbeeld arma waardoor je mensen niet goed stilzet bij hun acties.



4.

5.
 - + Death: Doordat je niet kan respawnen meteen moet je goed nadenken over je acties.
 - + Realisme tussenin: CSGO heeft de combinatie van realistische elementen en game elementen waardoor het voor mensen makkelijk speelbaar is maar toch nog wel wat achterzit. Een game hoeft niet altijd realistisch te zijn maar elementen toevoegen helpt wel.
 - + competitieve: Door rankings kun je verslaafd worden maar ook uitgedaagd.
 - + perspectief: CSGO laat je de terroristen maar ook de politie spelen waardoor je van elkaars perspectief leert.

Half-life 2:

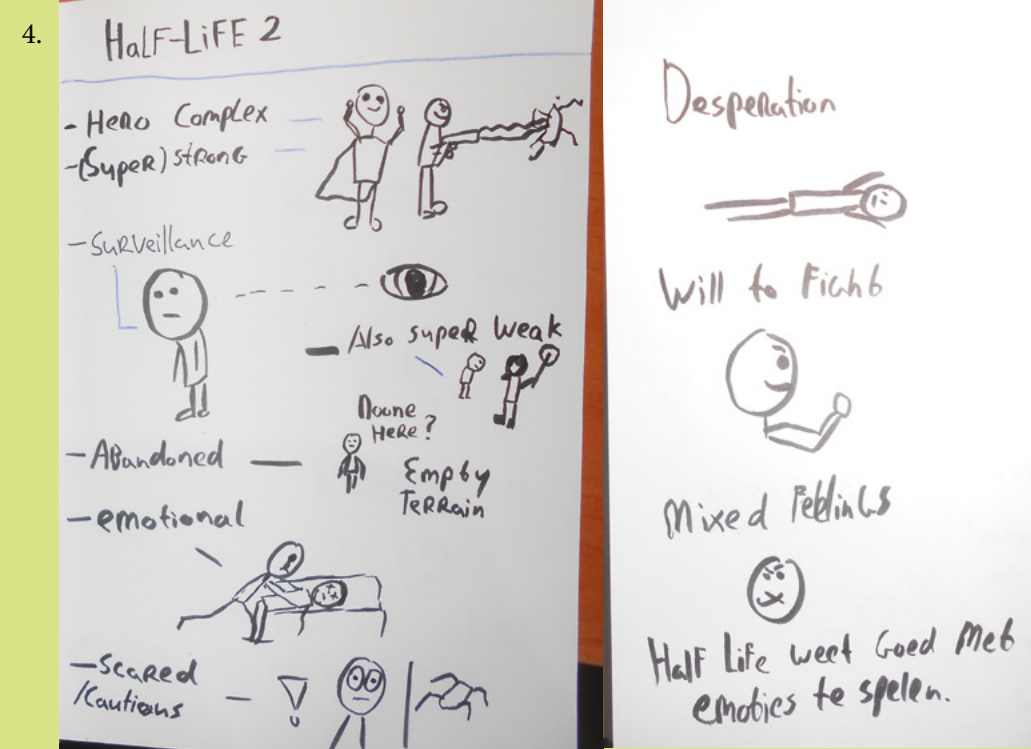


2. De wereld is overgenomen door de combine en jij als Gordon Freeman moet mensen helpen.

3. Despair: Je zit in een stad dat onder controle van de combine staat. Je ziet de leegte, verdriet wat het thema versterkt van oorlog. Een gebied dat in handen van de vijand is.

Physics: Half life laat je spelen met objecten wat als een van de eerste spellen was.

Mixed: Jouw karakter is super sterk maar ook op momenten fragiel. Dit zorgt ervoor dat je goed moet nadenken over je acties en met je emoties kan spelen. Eens kan je alles aan en daarna kun je niemand redden.



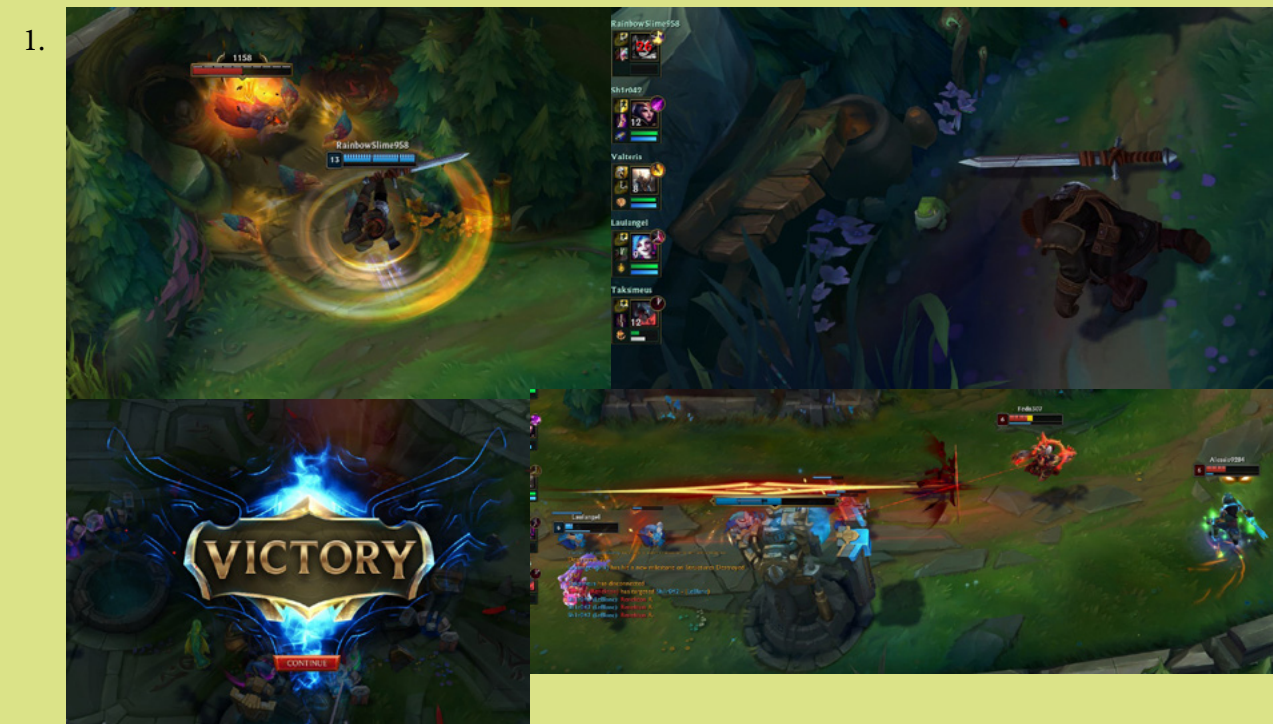
5. +Thema: Het spel volgt een somber thema en versterkt het gevoel van oorlog, zelfs al wordt er niet direct geschoten.

+Tutorial: goede uitleg van de mechanics die je meteen moet gebruiken.

+/- kracht: Het spel kan je net als mensen in oorlog slap laten voelen wat realistisch voelt maar dan ineens wordt je super sterk wat dat weer verslapt.

+ vasthoudens: Het verhaal en de mensen pakken je.

league of legends:



2. Twee teams die elkaar moeten verslaan met het gebruik van verschillende champions.

3. Challenging: Om de game te spelen moet je veel oefenen en karakters snappen. Dit zorgt ervoor dat er veel keuzes zijn maar wel lastig. Er is een ranking systeem die ervoor zorgt dat je moet winnen omdat je niet omlaag wilt.

Karakters: Er zijn meer dan 100 verschillende karakters met eigen stijlen wat de game compleet aanpast van hoe je het speelt.

Teams: League of legends is net als CSGO afhankelijk van een team waarmee je moet samenwerken.



5. +/- niveau: Door het niveau van andere spelers kan het spel frustrerend worden.

_ Verslavend: Het spel kan voor veel mensen verslavend zijn. Ik heb het aan een aantal vrienden gevraagd. Door tijd, geld te investeren blijf je in de game. League is een vorm van leven.

Mensen zijn afhankelijk.

+ Karakters; veel keuzes om te gaan proberen.

+/- Free: Het spel is gratis al moet je vaak betalen voor skins. Ook houd het spel je vast met dingen die je kan winnen.

Wat haal ik uit het onderzoek? Uit het onderzoek heb ik verschillende soorten spellen dat rond wapens, oorlog, horror te maken hebben bekeken en vond ik plus en minpunten van realisme tot aan scenario. Met deze inzichten kan ik voor mijn eigen game kijken naar elementen van games om zo mijn concept later te versterken.

Pavlov:

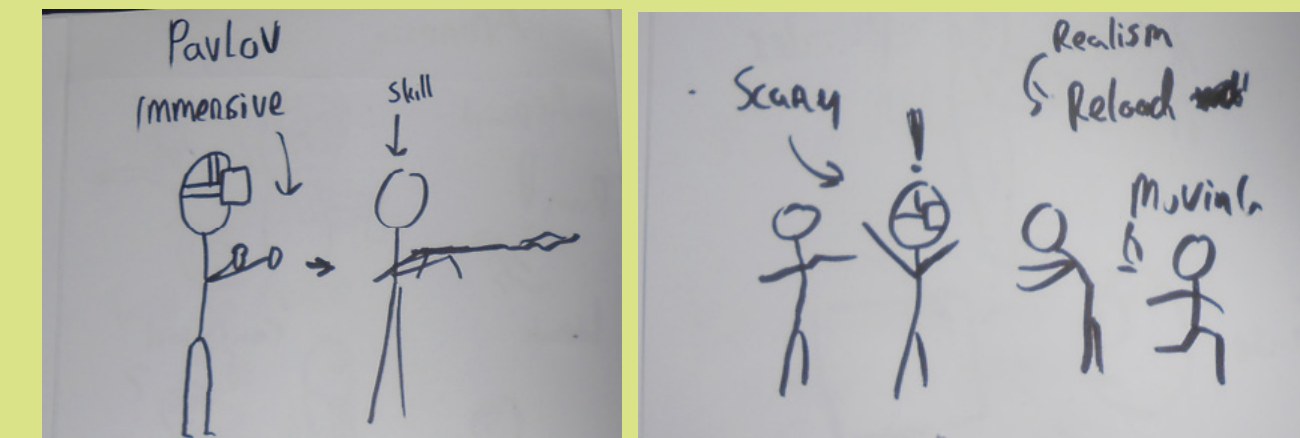


2. Mensen die in VR tegen elkaar schieten of zombies spelen.

3. Realisme: Door het gebruik van Vr geef je de speler movement wat veel op de echte wereld lijkt.

Immersief: Door VR en een goed surround systeem wordt je helemaal in het spel gezet. Bij de zombies die op je af komen is het extra eng doordat ze in je gezicht zitten.

Challenging: Je moet leren herladen, aimen op een heel andere manier.



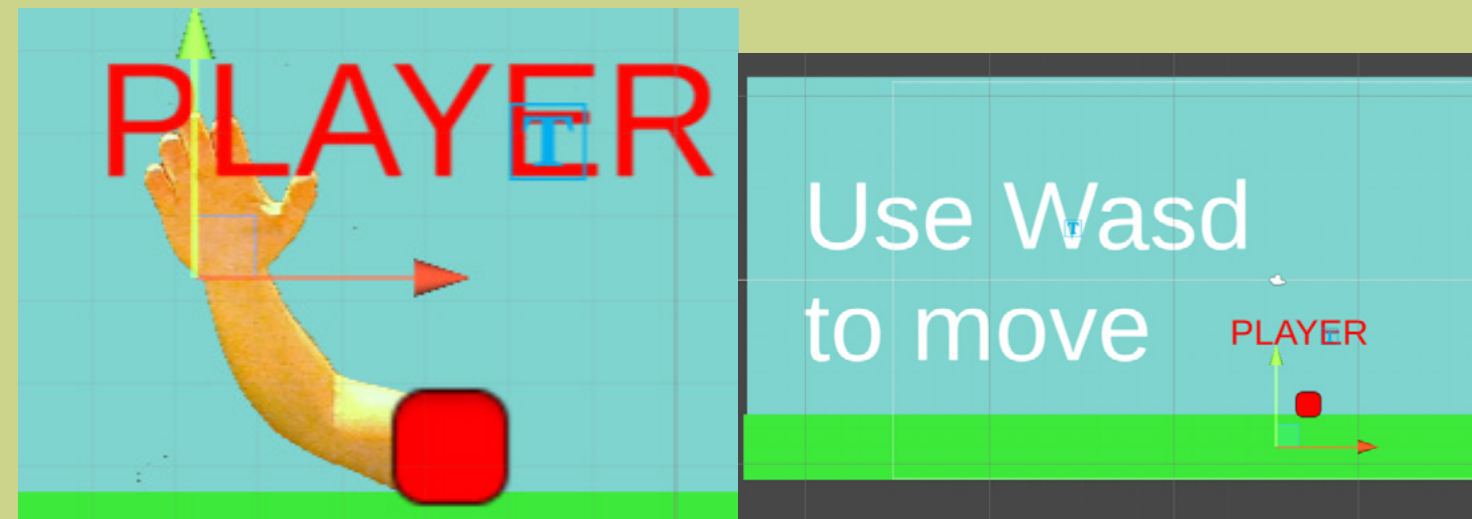
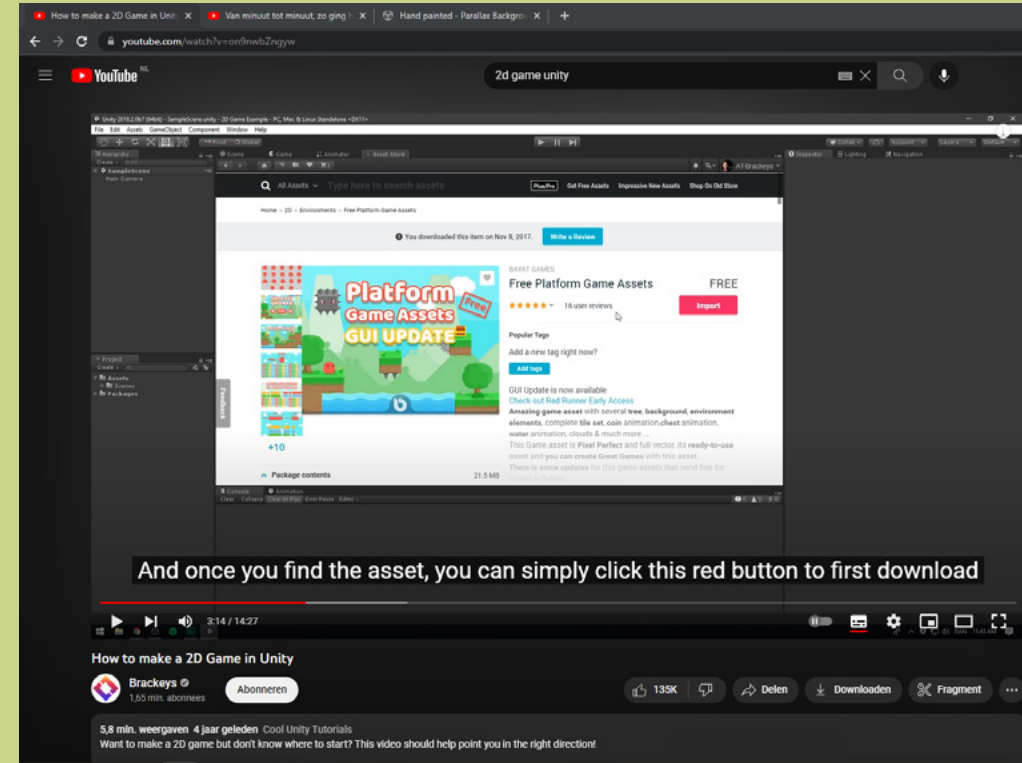
+Realisme en immersief: Een game maken in Vr kan mensen in een andere wereld zetten.

+/- Challenging: Doordat het challenging is kan het mensen afschrikken maar ook een groep uitdagen.

- VR bril: Om VR te spelen heb je een bril nodig die veel mensen nog niet hebben waardoor de markt en spelers kleiner is. Ook komen er steeds betere brillen uit wat een speler boven de ander zetten. Tijdens het gamen had ik problemen met aimen van ver af doordat het dikke pixels waren terwijl nieuwere brillen veel dieper laten zien.

Prototype maken en een concepten van spellen bedenken om verschillende mogelijkheden te zien.

Voor de visuele reflectie tutorials gevolgt over unity en kennis opgedaan via de ontwerper Shigeru Miyamoto om een eigen 2d game te kunnen realiseren als test.



Reflectie van de visuele reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Ik liep tijdens het testen voornamelijk tegen de software aan. De software ben ik nog niet helemaal thuis in en was nog lastig te gebruiken.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Ik wil verder gaan met een goed idee onderzoeken voor een game.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Ik wil voornamelijk de creativiteit, accessible design van de ontwerper mee om een ontwerp te maken die toegankelijk is voor een verscheidende groep. Ook wil ik mensen door het ontwerpproces laten meedenken zoals over de kleuren.

Nieuwe inzichten project vanuit visuele reflectie en wat neem ik mee:

De ontwerpprincipes van Shigeru hebben me laten zien wat er allemaal nog meer mogelijk is om een creatief concept voor een game te kunnen neerzetten. Met deze inzichten zou ik een beter ontwerp kunnen neerzetten dat bijvoorbeeld meer toegankelijk is voor meerdere personen

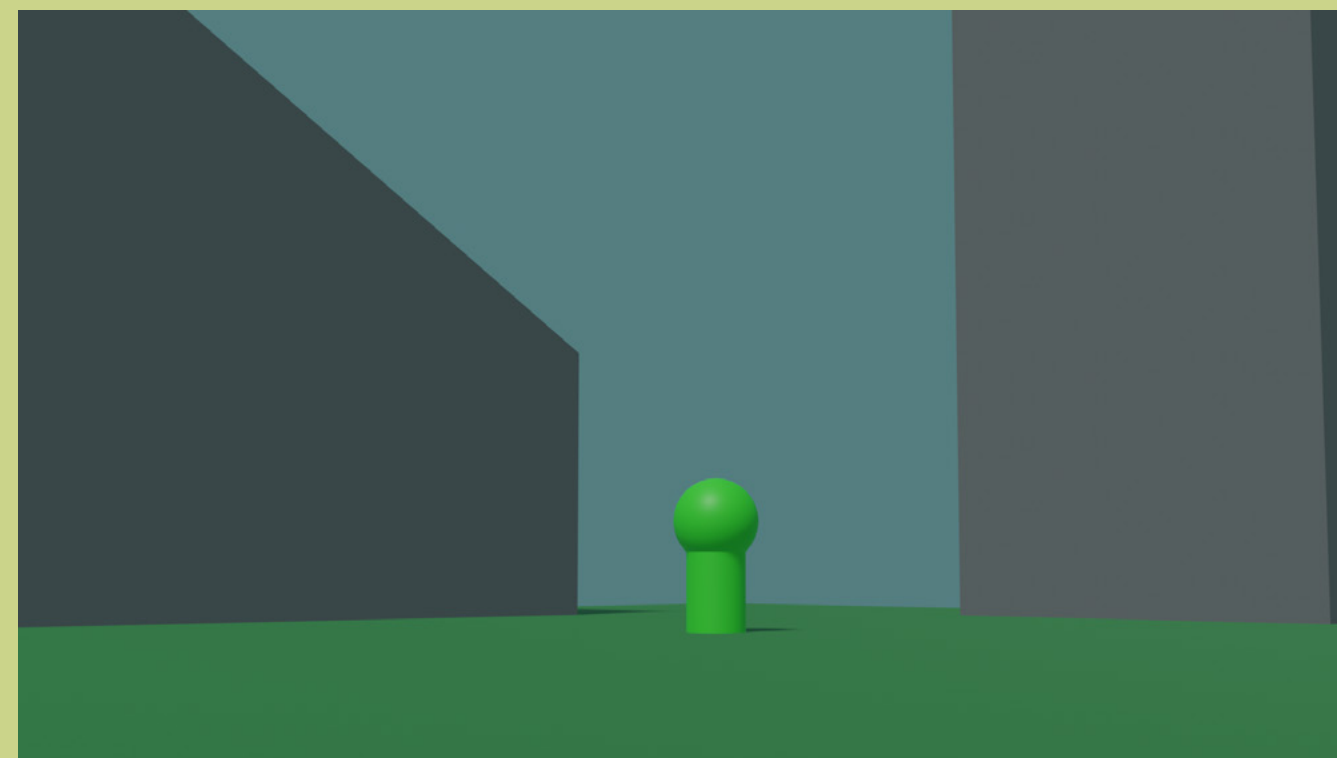
Keuze 1



Citizen Ukraine

kaartspel (kan digital)

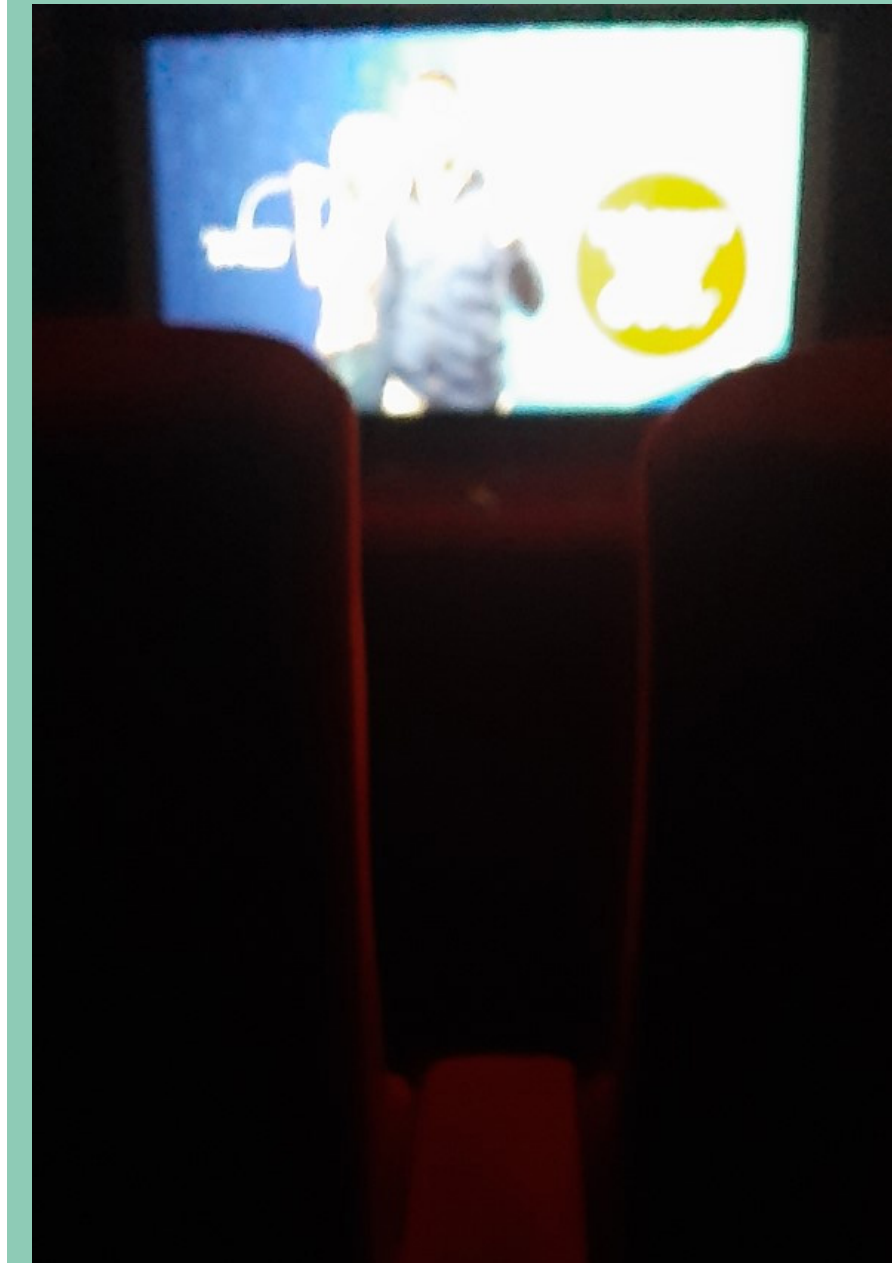
1. Je krijgt een naam, een baan en speelt in het begin in de niet oorlog wereld.
2. Door het spel krijg je verschillende opties die je kunt kiezen die het verhaal aanpassen. De eendes verschillen van erlkaar maar de meeste zullen de gevolgen van oorlog laten zien.
3. Als je een kaart oppakt dan zie je wat er gebeurt en je hebt opties om daarop te reageren.



Waarom koos ik voor UNITY?

Uit eerdere ervaring met engines zoals Godot en Unreal koos ik voor Unity doordat Unity veel beginners tutorials heeft die mij kunnen helpen. Ook voor mijn minor volgend jaar gaan we unity gebruiken waarom ik al wat kennis wil opdoen in functionaliteit en werken met C#.

Naar een horrorfilm waar ik inspiratie uit kon halen.



Evil dead rise:

Wat was interessant:

Een groep mensen zaten vast in een slechte situatie en moesten samenwerken om te overleven, net zoals in een oorlog kunnen mensen in appartementen vast komen te zitten in levensbedreigende situaties.

Waar de film goed gebruik van maakte is audio design waardoor je elk moment wel iets engs kon verwachten. In mijn game zou geluiden waaronder van natuur of oorlog extra kunnen toevoegen aan de game.

Het verhaal van de film was interessant omdat er pressure werd gemaakt en de mensen in de film iets moeste ondernemen om zichzelf te helpen.

De film gebruikte ook paranormale elementen die de meeste mensen in de film niet snapte wat het extra eng kan maken, in mijn game kan ik elementen gebruiken van paranormale of oorlog waar de meeste niet bekend mee zijn om het extra eng te maken.

Proces week 2 Mika Wishaupt

Wat heb ik deze week gedaan?
Onderzoek gedaan naar Nederlandse steden, concept verder onderzoeken en een naam bedacht. Verder heb ik een eerste versie van de map gemaakt, gekeken naar een methode om de speler in de map te houden en een eerste versie van de main menu gemaakt.

Wat heb ik vorige week geleerd en wat neem ik mee?

De inzichten over oorlog meenemen om een game te maken die laat zien hoe erg oorlog is. De inzichten van video games om de game mechanics te meenemen in het ontwerp. De feedback om verder te gaan.

Feedback opschrijven om te gebruiken voor mijn visuele reflectie en proces.

Feedback Joost

Visuele reflecties
meer betrekken bij je
project en niet zoals vorig
blok.

Hou bij je volgende
reflectie heb meer
op 1 ding zoals
Natuur, Feedback
Gebruiken.

- kapot Nederlands
Straatje.

~~Maak en iets~~
~~absoluut~~

Vincent:
Een train doerlopen.
Je bent voor niks
Gesponnen.

Is heb een
Campagne voor
4 mei?

Is heb voor
Reactie 530

Kun je vreden
met die Aam?

kun je meer elementen
toevoegen?

Proces:

- 1 level
Intro van een game
waar je iemand
een gevoel geeft.

- 7 Burelen in oorlog.
- 7 Straatje die
Burelen nouw aanvullen.

- Focus op 1.
Je hebt met veel
Tijd.

- Maak zo snel
mogelijk een wereldje.

- Doelgroep?
- ochtname of Nederlands
dorp?

Via mijn visuele reflectie inzicht opgedaan voor mijn project.
Ik vond een idee en hoe ik mijn map wil vormgeven.

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:
De verdieping om inspiratie uit de natuur te halen en hoe je met die inzichten omgaat kan mij helpen om mijn concept en visuals te kunnen versterken en beter te kunnen zien. Door naar de natuur te kijken kan ik naar interactie van mensen kijken maar ook hoe de omgeving eruit komt te zien.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?
De stappen van Shigeru waren nog best lastig uit te voeren en vond het tekenen best lastig.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?
Hoe ik de movement van de speler realistisch krijg en hoe ik de omgeving goed ga maken.

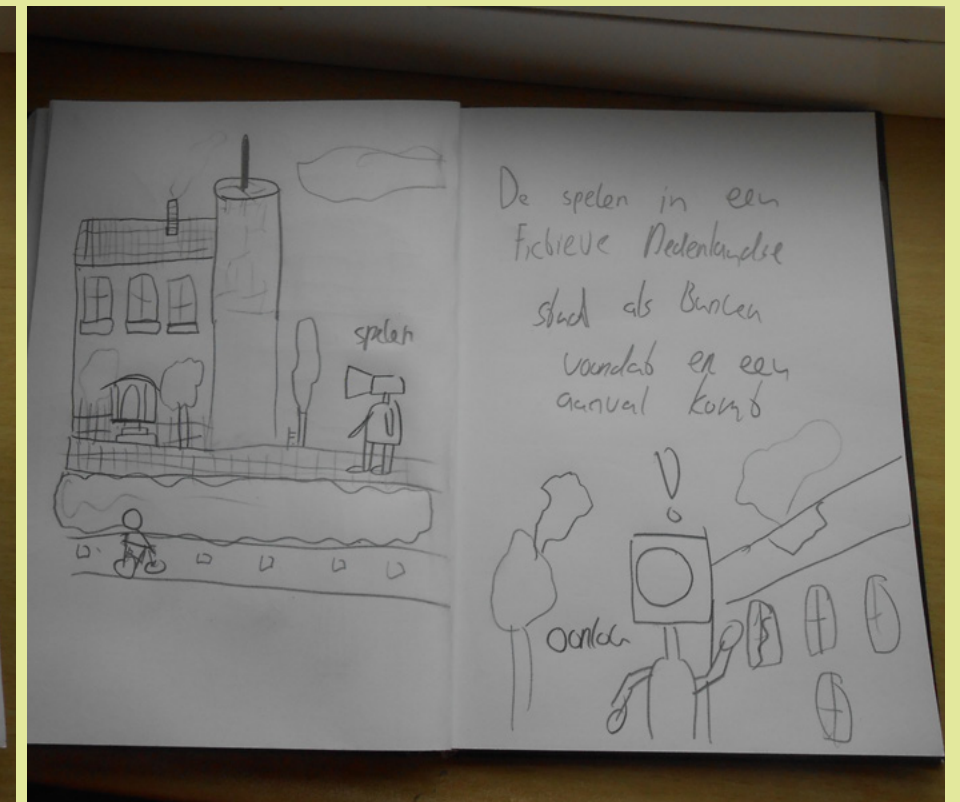
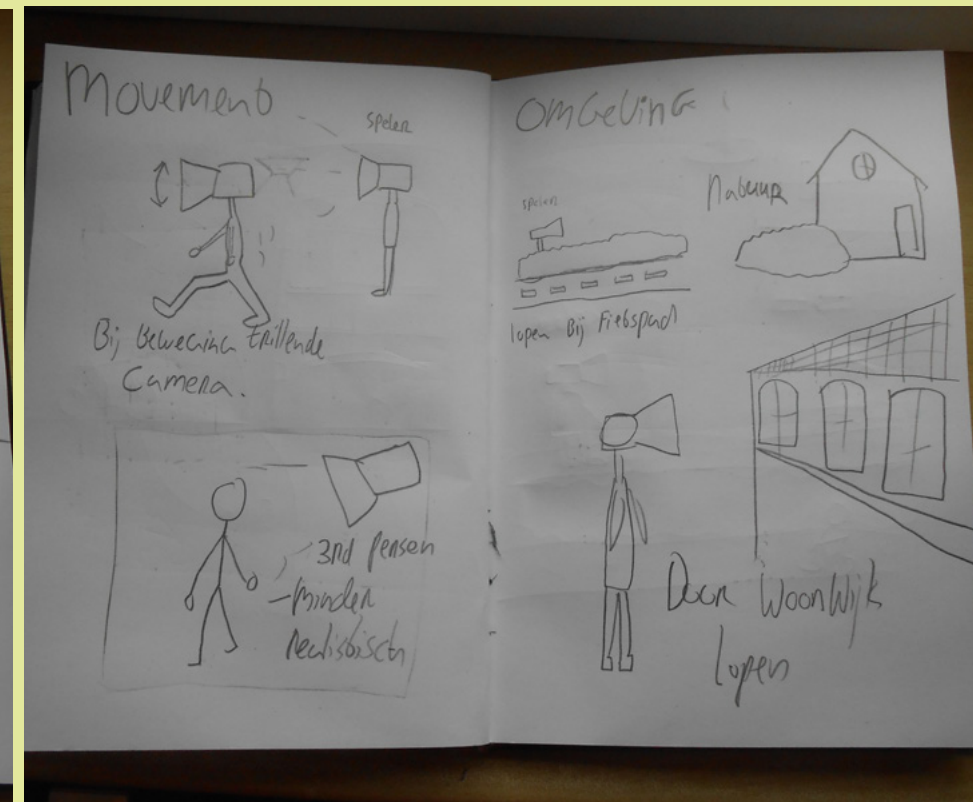
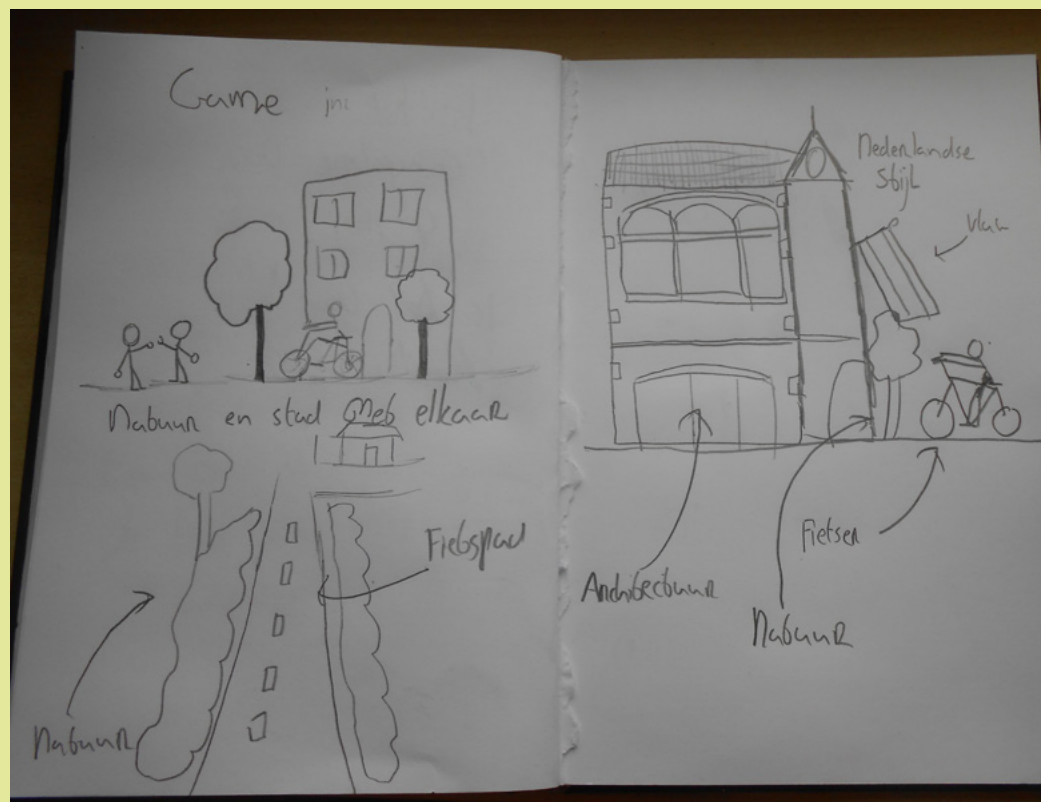
Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?
Het idee van de fictieve stad en dat je als een gewone burger in de oorlog terecht komt.

Inzichten uit de foto's gevisualiseerd.
Ik vond Nederlands architectuur, fietspaden, natuur in de stad en de mensen ervoor zorgen dat je een Nederlandse stad maakt.

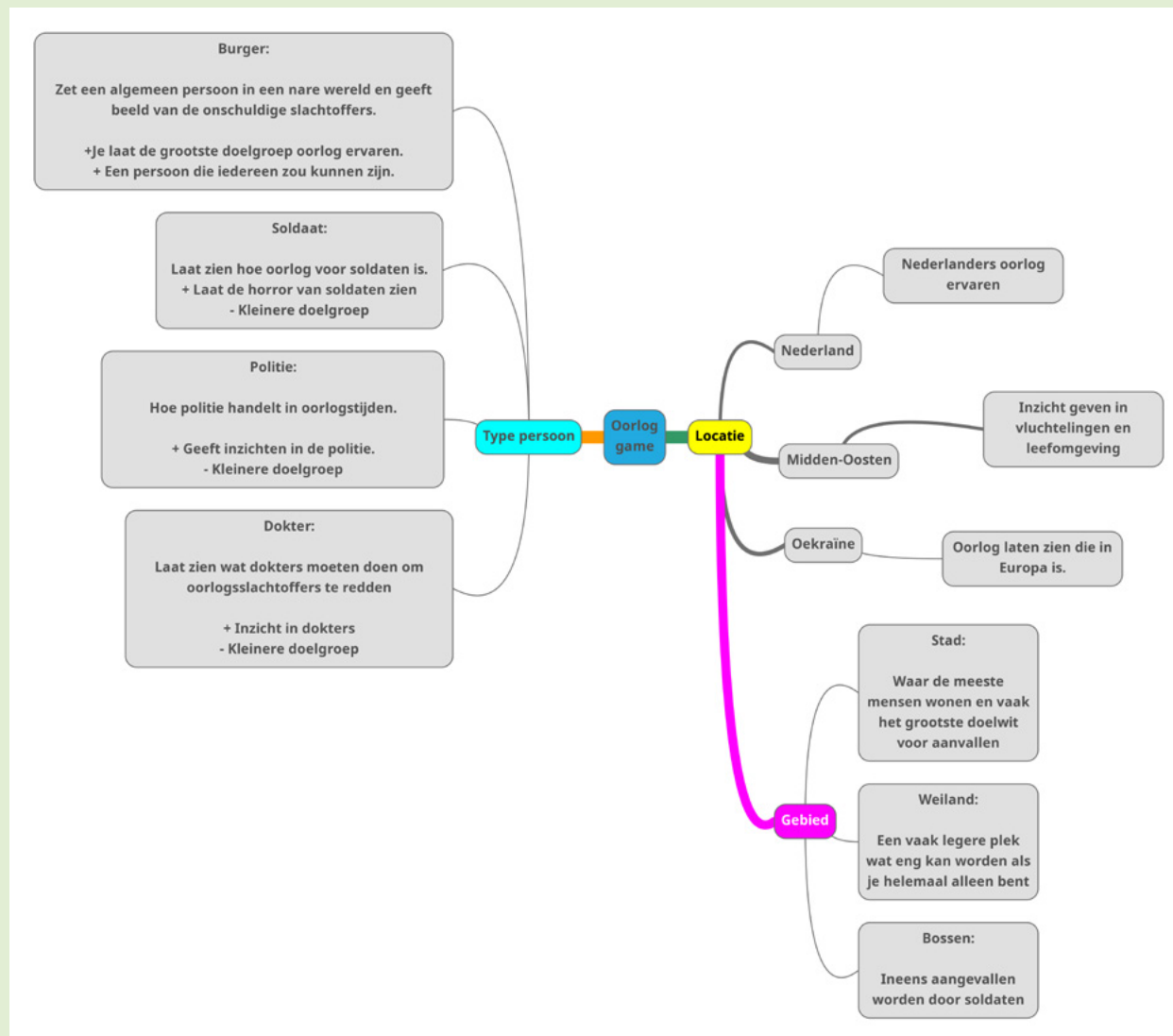
Ook vond ik om de speler te maken het in first person te doen met camera shaking om het realistisch te maken.

Daarna ben ik gaan brainstormen voor een concept en heb ik iteraties gemaakt waarmee ik op het idee kwam om een speler als burger in de stad te zetten als de stad aangevallen wordt.

Inspiratie uit de omgeving gehaald voor een Nederlandse wereld in de game.



Met eerdere inzichten een mindmap gemaakt om mijn keuzes in kaart te brengen.



Voor mijn eerste prototype wil ik verdergaan met een burger die in een fictieve Nederlandse stad is. Ik hoop zo mensen te laten zien hoe erg oorlog is en door een fictieve stad te nemen kan iedereen betrokken raken.

Een fictieve naam bedenken voor de stad waarvan ik ook de titel van de game wil maken. Voor nu lijkt mij het best om een naam te pakken die er nog niet is en voor een onschuldige titel te gaan zodat niet iedereen meteen weet wat er gaat gebeuren. Voor nu gaat mijn voorkeur uit naar Ravenstad. Een best Nederlandse naam die ook goed klinkt.

Ravenstad

Gelderraad

Ravenveld

Astenberg

Wolfsburgt

Klaasgraften

Velgenveld

Astenberg

Den Zuiden

Vreeswijden

gelderbroek

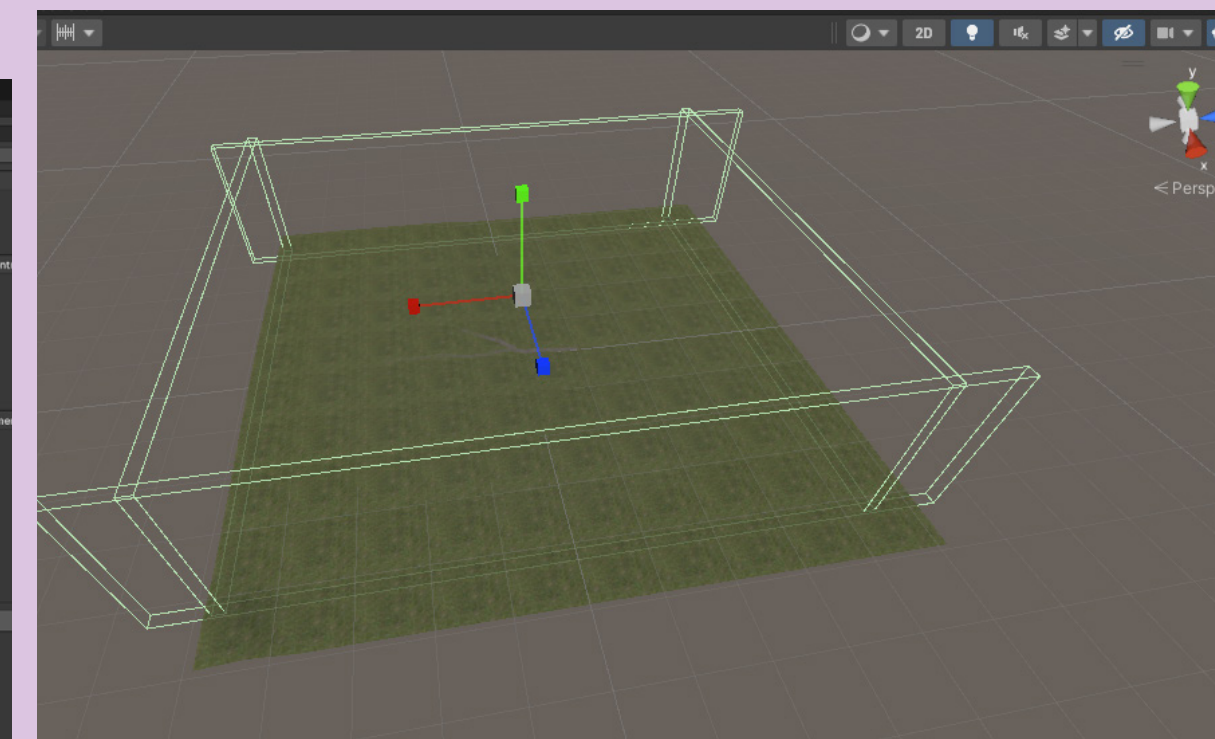
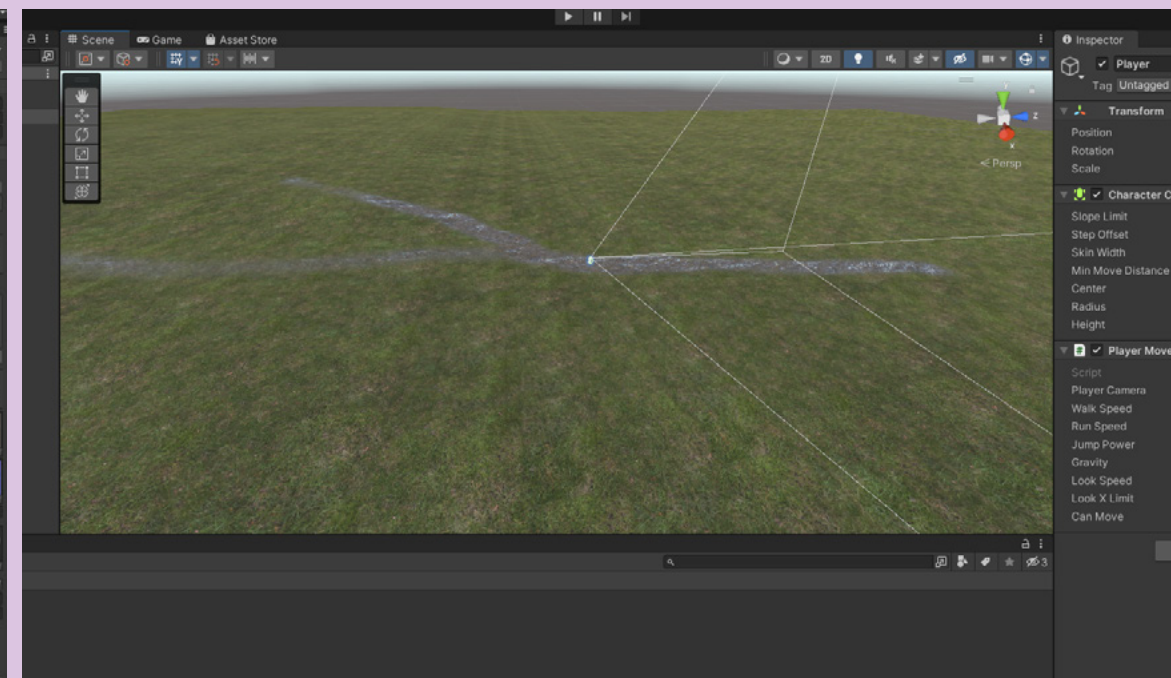
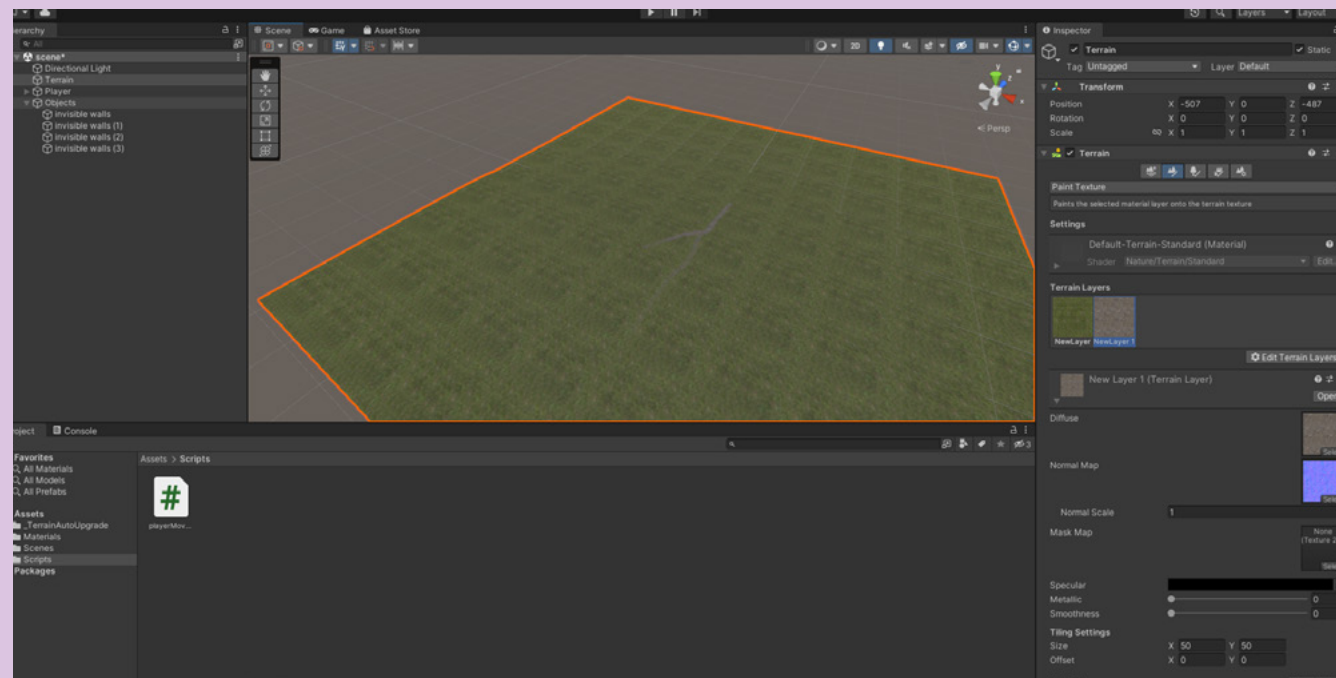
Stamkocht

- There's a few different factors.**
- 1) Short, but Not Too Short. People don't want to read a sentence. ...
 - 2) Make It Optimized for Searching. ...
 - 3) Avoid Filler Words. ...
 - 4) Watch for the Duplicate. ...
 - 5) Use Awesome Words That You Know How to Use. ...
 - 6) Can You Spell It? ...
 - 7) Make Your Own Word. ...
 - 8) Make It Related to Your Game.

Ravenstad volgt een lijst die handige tips gaf om de game een naam te geven.

Bron: 10 Tips to Making a GREAT Game Name. (2023, May 9). Armor Games. Retrieved May 9, 2023, from <https://armorgames.com/news/10-tips-to-making-a-great-game-name>

Eerste prototype maken van mijn game en veel tutorials kijken om mogelijkheden te zien en Unity beter te snappen.



Een onzichtbare muur gemaakt die de speler op het terrein houdt.

Deze methode wordt veel in games gebruikt om de spelers in gebieden te houden. Het enige probleem is dat het nog onnatuurlijk kan voelen en misschien moet er iets anders komen zoals gebouwen die je in het gebied houden.

Als eerste tutorials gekeken naar het maken van een terrein.

Een player gemaakt die kan bewegen, springen en kan rondkijken.

Ik heb een terrein met verschillende hoogtes gemaakt.

In Unity kan ik makkelijk alles aanpassen zoals de snelheid van rennen.

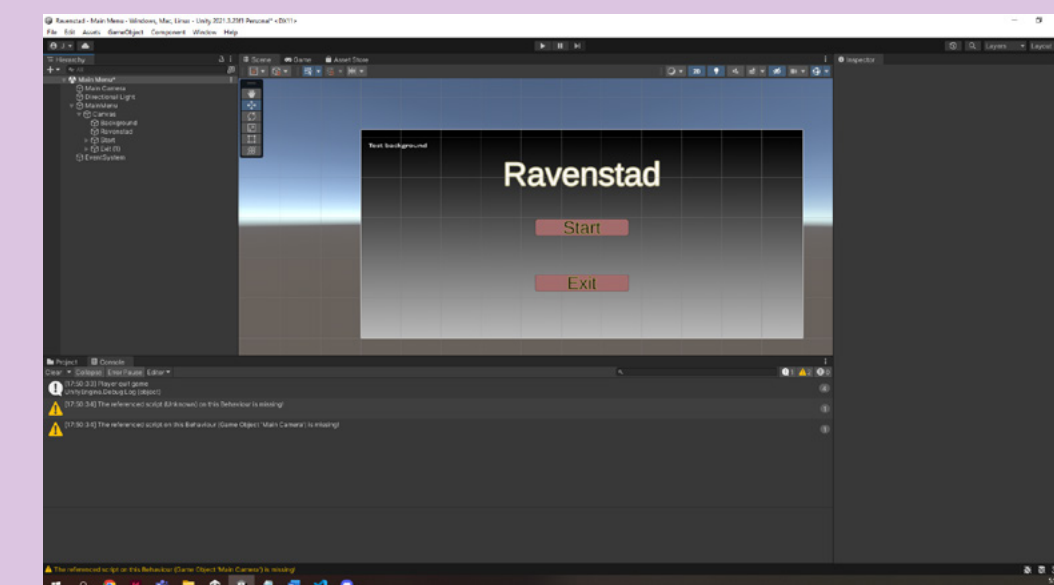
Ik vond via de asset store gratis textures om de grond te maken.

Als extra heb ik een exit knop gemaakt zodat je uit de game kan.

Ik heb ook de skybox aangepast zoals de zon en de kleuren van de lucht.

Een eerste versie van een start menu gemaakt.

Het laat de basis zien zoals start en exit maar is visueel nog niet aantrekkelijk en moet later verbeterd worden. Ook zegt het nog niet veel over het concept behalve de naam.



Link:
<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/terrain-textures-pack-free-139542>

Proces week 3 Mika Wishaupt

Wat heb ik deze week gedaan?
Ik heb gewerkt aan de tussenpresentatie om het concept, wat ik wil leren en feedback te kunnen krijgen om het concept te bijsturen. Nieuwe inzichten en dingen gevonden om mijn game mee te verbeteren zoals een map. **Onderzoek Doel om inzichten uit een kapotte en vrijwel verlaten plek te halen.**

Wat heb ik vorige week geleerd en wat neem ik mee?

Ik heb geleerd om onderzoekte doen naar Nederlandse steden, een concept voor een game bedenken, een naam en eerste idee van een game kunnen bedenken en maken. De inzichten neem ik mee om verder aan de game te kunnen werken en nieuwe inzichten te vinden.

Feedback ontvangen van klasgenoten om aan mijn project te werken.

Storylines;

Ben je een vluchteling die moet vluchten?

Of je bent een militair?

Je moet dingen vinden in de stad.

Kun je vluchtelingen interviewen?

Spellen kunnen ethisch schommelen. Sommige vinden het leuk. Andere kunnen er niet naar kijken.

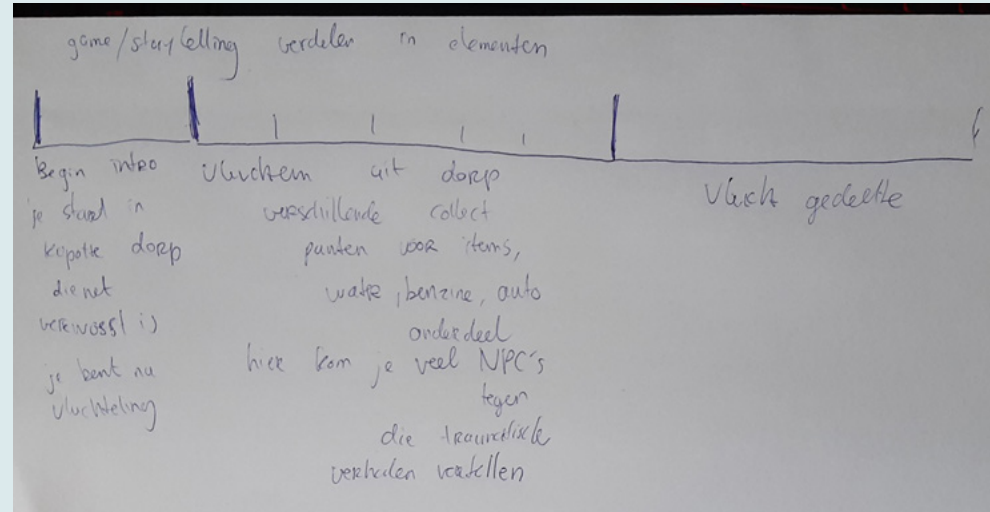
Kan ik meer verlaten plekken zien.

Storytelling switchen van Unity naar misschien After effects.

Keuze spel. keuze 1 geeft je video die afspeelt.

Kun je naar doel gaan.

Laat chatgpt verhalen schrijven voor een karakter.



Posters maken voor de tussenpresentatie. De posters hielpen mij met mijn concept beter in beeld te krijgen, wat mijn vervolg acties zijn en wat ik zelf belangrijk vind om te leren.

Concept Ravenstad:

Hoe laat je mensen de horror van oorlog zien via een game?

QR code: (video Ravenstad)

Foto's Ravenstad (prototype)

Eerste Title screen

POV in map

Overzicht eerste map

Doel:
Mensen vanuit het perspectief van een burger oorlog te laten zien.
We zien oorlog veel in het nieuws zoals in Oekraïne, maar hoe zou oorlog in Nederland zijn en wat doet dat met Nederlanders?

Proces (deels) en belangrijke inzichten:

Oorlog in games vs in het echt:

Games analyseren:

-Wat maakt een game uniek? - Wat werkt? - Wat werkt niet? - Wat heb ik eraan?

Proces en belangrijke inzichten:

Wat is de Nederlandse stad?

Hoe visueel is een Nederlandse stad? Waar is de speler? Hoe beweegt de speler? (realistic camera) Wat doen burgers in een stad?

Wie is de speler?

Leermomenten:

- Het realiseren van een game (moeilijker dan gedacht).
- Conceptualisatie (veel keuzes)
- Core mechanics (Hoe werkt een burger in oorlog) (geen wapens?)
- Game design (Texturing tot 3D modellering)
- Programmeren (C#)

Restrictions

Waarom een game?

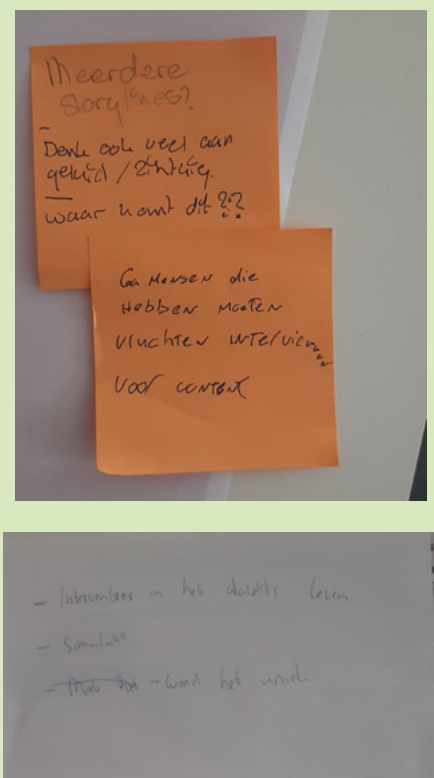
- Eigen interesse
- Interactive design (immersive)
- Toekomstige Carrière (game developer)

Vervolgstappen:

- Hero Journey (Wat gebeurt er met het karakter)
- Dorp Doel (Onderzoek verlaten stad)
- Modelling (Hoe ga ik de stad vormgeven)
- Mechanics (Hoe werkt de speler en wat gaat die doen)

Feedback vraag:

- Welke onderzoeksmethodes zouden mij kunnen helpen in het vinden van goede interactie voor de gebruiker?



Feedback

Nieuwe inzichten voor mijn game gevonden vanuit de visuele reflectie.

Iteraties gemaakt voor de map. De speler moet vrijheid krijgen om een gebied zoals in het echt te kunnen onderzoeken.

Gekeken naar atmosfeer om de speler een vrolijk of angstig gevoel te geven.

Voor eventuele npc's systemen bedacht om met de speler te praten zonder cutscenes. Met de chatbox kan de speler wegllopen maar toch terugkijken wat er gezegd werd.

Gekeken naar geluiden en dingen in de wereld die de speler kan wegiagen of oproepen. Als het stil is en je hoort ineens een geweer, dit kan je opschrikken en interactie uitlokken.

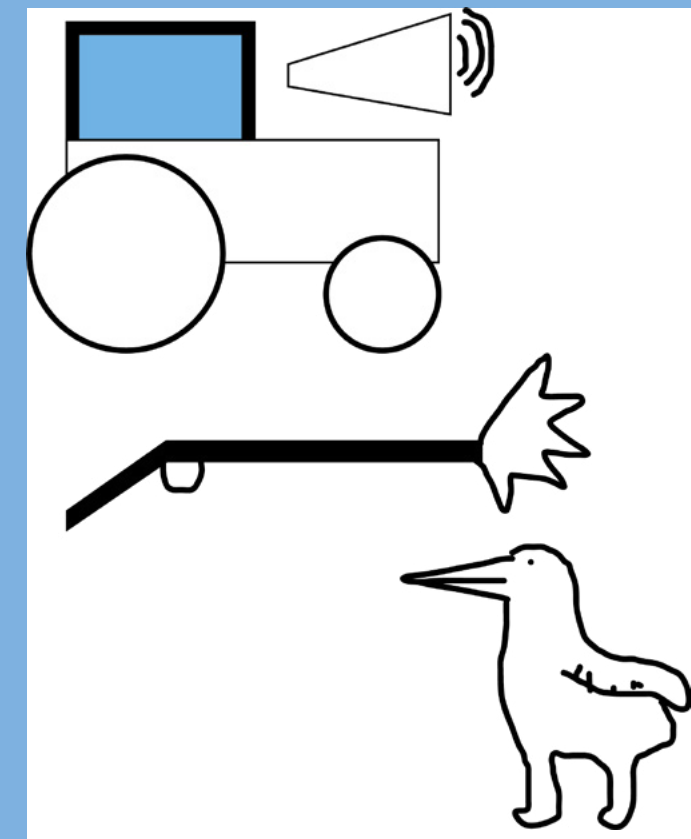
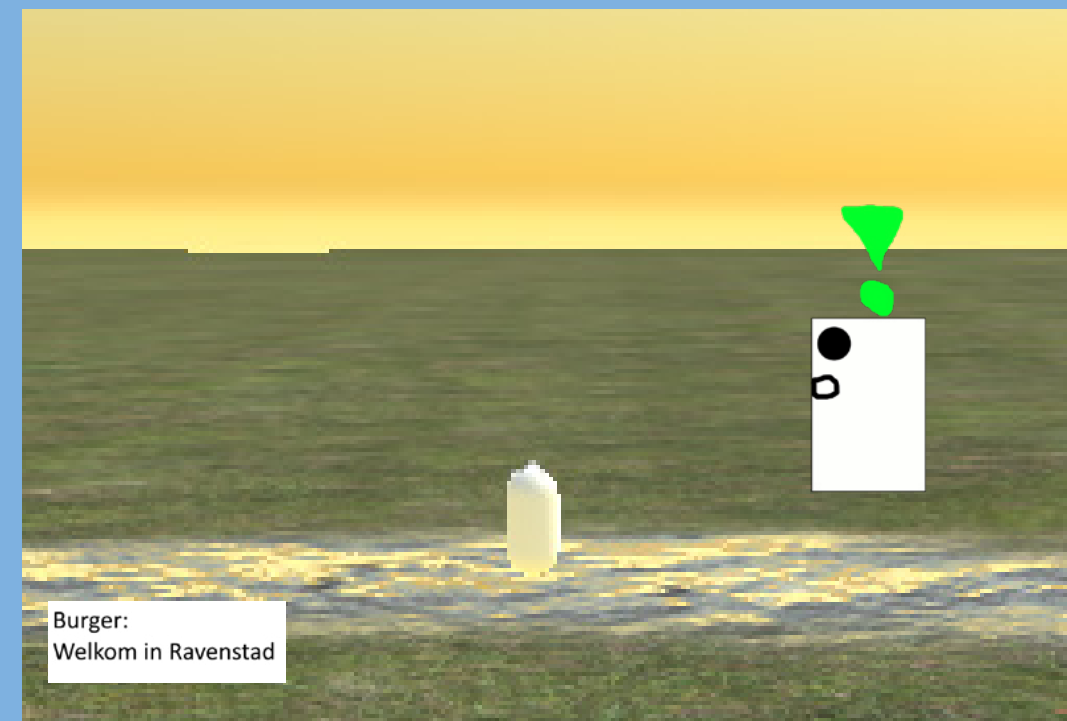
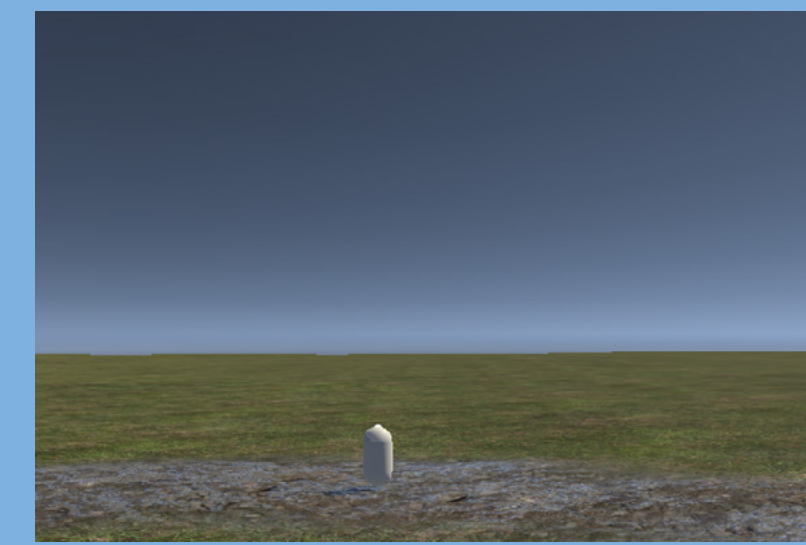
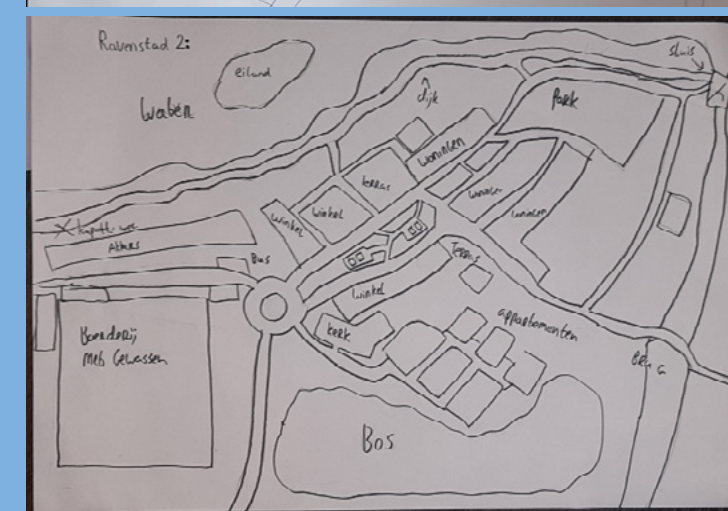
Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee: De inzichten gaven me inspiratie om mijn map beter te maken om zo tot een betere uitwerking te komen waaronder de atmosfeer te verbeteren en om de speler de map beter te laten exploreren.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?
De ontwerpcriteria hebben met elkaar te maken maar zijn toch lastiger om individueel te behandelen doordat ze veel van elkaar kunnen aflopen.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?
Elke ontwerpcriteria heeft me meer inzicht in mijn game gebracht waardoor ik verder wil kijken van de map tot aan hoe npc storytelling gaat met de speler.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?
De map gaat mee om verder mee te modelleren en de andere experimenten kunnen me helpen met het maken van een goede basis voor de game om op verder te bouwen.



Tijdens het foto's maken ook textures proberen te vinden voor de game en onderzoeken wat voor textures ik zou kunnen gebruiken.

Voorbeelden



Aan mezelf en andere vragen wat Doel met ons deed.
Doel was voor onderzoek belangrijk om te laten zien wat een verlaten gebied met mij en anderen doet. Wat als een stad verlaten is?



Ik heb tijdens Doel ook nog met mensen gepraat en inzichten gevonden.

Wat mij vooral opviel was dat een verlaten plek mensen aantrekt, het doet iets met ze. Ze willen zien wat er te vinden valt en wat er is gebeven.

1. Enthousiasme:

Een verlaten plek onderzoeken gaf ons enthousiasme en vrijheid om veel te zien.

2. Neutraal:

Sommige plekken gaven ons verwarrende gevoelens wat we moesten vinden.

3. Verdrietig:

Het idee dat mensen weg gegaan zijn en een plek leegte geeft gaf ons verdrietige emoties. Voor ons was de begraafplaats een lastige plek. Mensen die lagen op een plek waar ze leefde en een dorp zo verlaten is voelt slecht. Ik zag de gezichten op de graven en het idee dat mensen hier leefden en nu nog maar een paar voelt heel erg raar.

Wat ons veel raakte was dat het dorp vol met graffiti lag maar de begraafplaats voornamelijk met rust gelaten was.

4. Amazed:

De dingen die we vonden waren uniek. Een huis dat nog dingen in zich hadden zoals deuren en stoelen en wat mensen met de plek deden gaven unieke emoties.

5. Boos:

Het idee dat de overheid dit dorp weg wilde halen en mensen weg zijn gegaan maakt me boos. Bij de begraafplaats zagen we ook grafroven wat onethisch en de slechte kant van mensen lieten zien.

Conclusie:

Doel is een dorp dat mij inzichten gaf in een vrijwel verlaten plek. Het gaf gemixte emoties wat een plek kracht geeft.

Het was een ervaring dat veel inzichten gaven.

De textures en foto's kunnen mij helpen om een stad te maken die spelers emoties kunnen geven.

Proces week 4 Mika Wishaupt

Wat heb ik deze week gedaan?

Een roadsystem gemaakt voor de map, 3d models met textures gemaakt en animaties en via de visuele reflectie audio gemaakt voor de game.

Wat heb ik vorige week geleerd en wat neem ik mee?

Ik heb geleerd om mijn concept in kaart te brengen en feedback te kunnen verwerken, onderzoek te doen naar nieuwe methodes en middelen voor eventueel gebruik voor mijn game en een map waarmee ik verder ging. De inzichten van Doel om te zien hoe een verlaten plek eruit zien en wat het met mensen doet.

Feedback van Week 3:

Hou je verhaal klein:
Het gaat meer om het gevoel van de ervaring.

Ga veel nu testen.
Game maken is lastig.

Twee steden bouwen wordt lastig.

Je mag textures van andere ook gebruiken.

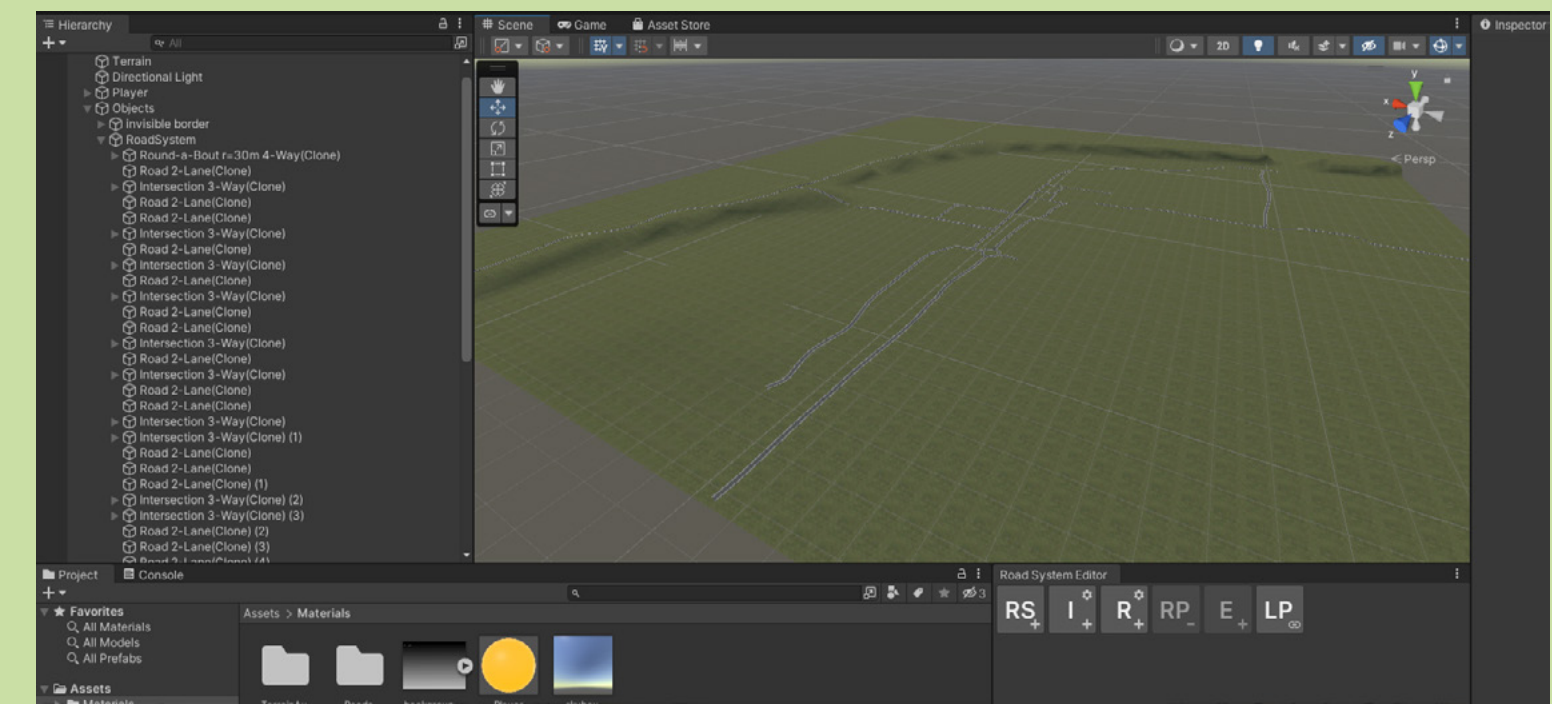
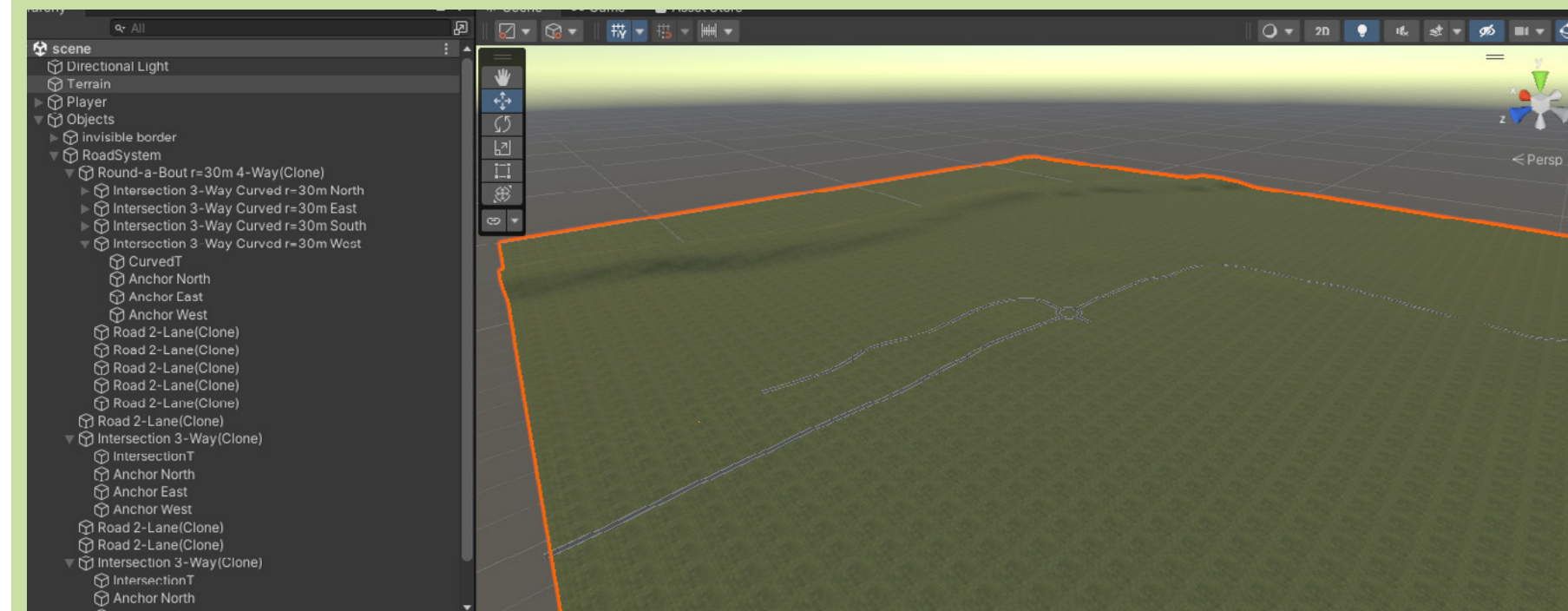
Wie ben ik. Zit ik achter een computer.
Kan je de game immersiever maken.
Kun je de game echter maken.
Zoals je telefoon ineens af gaan in het echt.
Je hoeft het niet werkend te maken maar je kan het acteren. Proof of concept.
Wat als je ineens een brief krijgt in het echt.

Naar de map kijken en als eerste een eerste versie van het wegennetwerk maken.

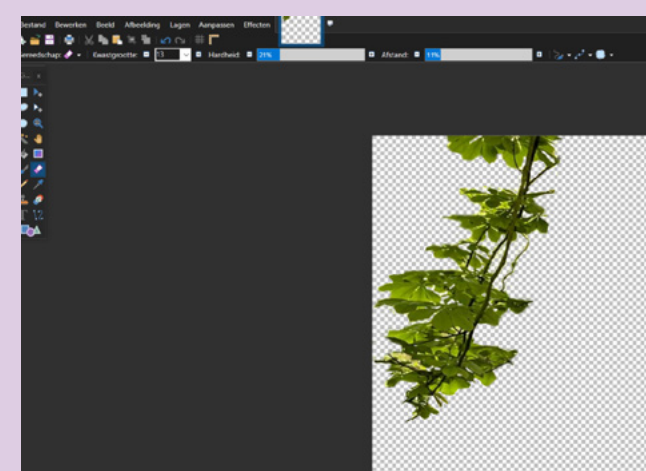
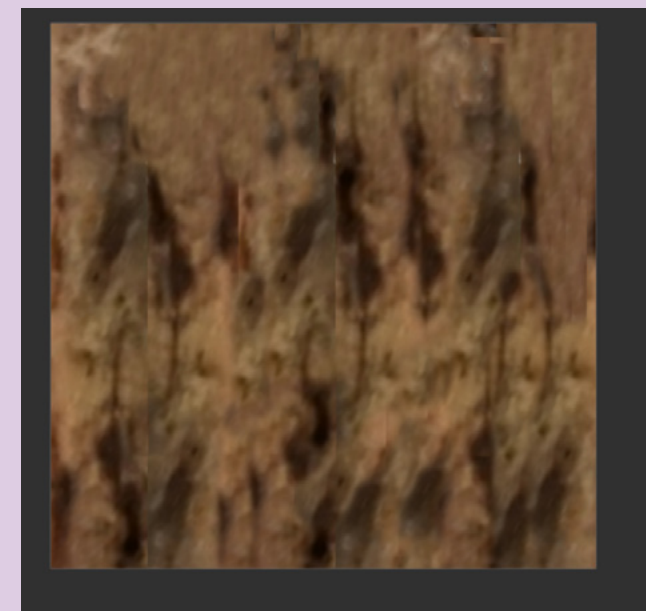
Via assets wegen gemaakt voor de map.
Link: <https://assetstore.unity.com/packages/p/road-system-192818>

Waarom een asset?

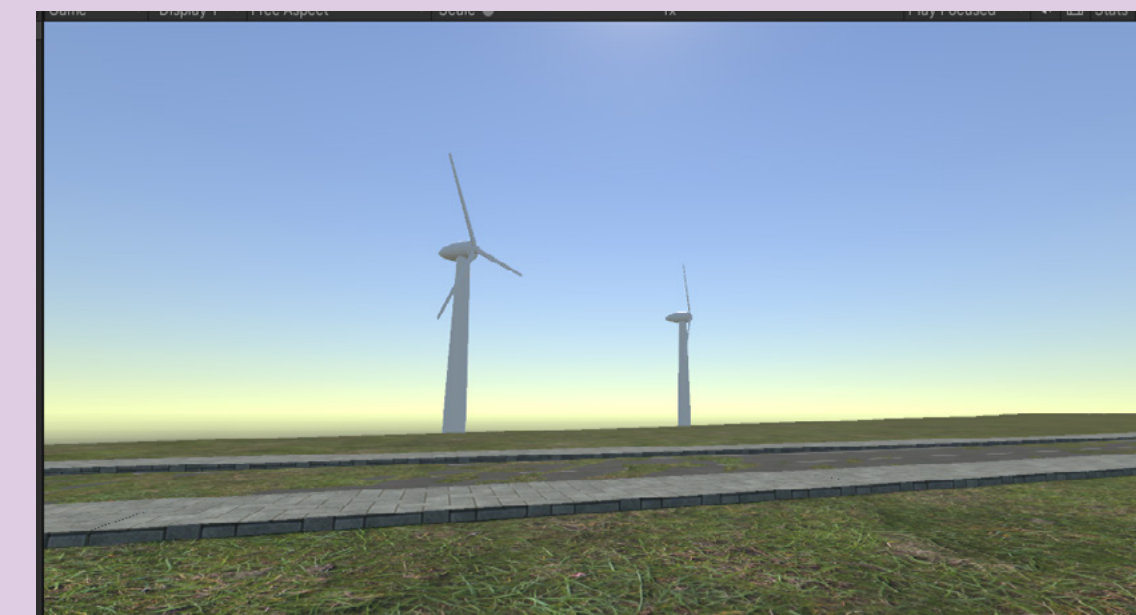
Ik heb wat onderzoek gedaan naar verschillende methodes om wegen te maken maar het blijkt best lastig en langdurend te zijn om bijvoorbeeld zelf wegen te maken. Met deze asset en een tutorial kon ik makkelijk wegen maken. Voor het maken van een game moet je ook na kunnen denken over time management en hoelang je voor iets hebt of wilt inzetten.



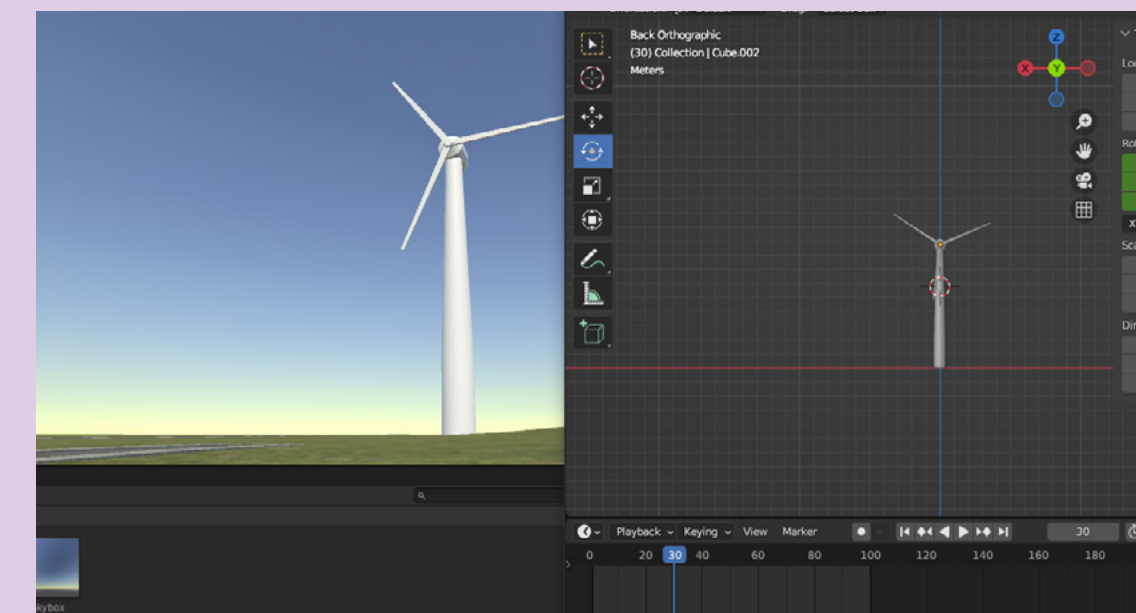
Voor de game aan de wereld gewerkt.
Ik heb een nieuw terrein gemaakt en assets gemaakt.



In Blender een boom gemaakt en textures gehaald uit de foto's van Doel. Ik moest voor de boom ze wel seamless maken zodat de texture goed aansluit en anders zou het lelijk worden.



Windmolens gemaakt.



In Blender animaties voor de wieken maken om zo bewegende windmolens te hebben wat er uiteindelijk mooier uitzag dan helemaal geen movement.

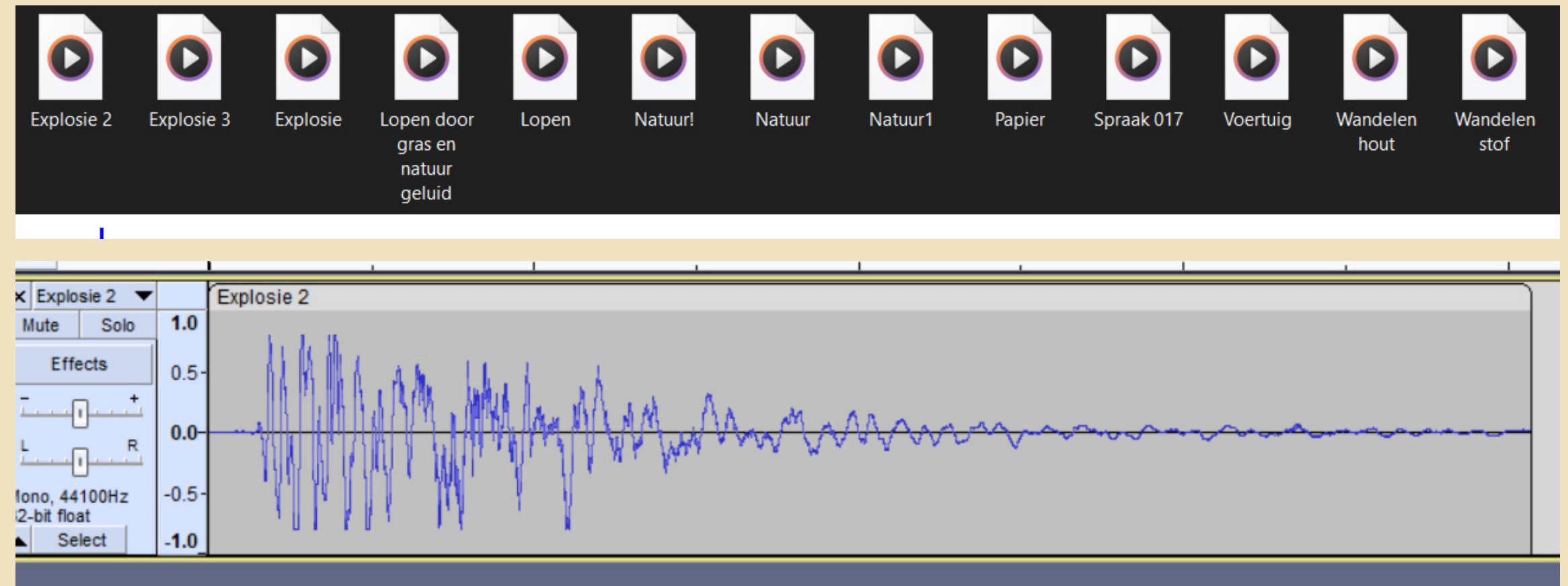
Via visuele reflectie audio gemaakt voor de game. Ik heb goed moeten kijken naar welke geluiden ik als eerste wilde maken en die ik zou kunnen implementeren in mijn game.

Verzamelde audio:

Voetstappen speler: - gras - stoep - weg - Natuur - Explosies - Voertuigen - Dingen oppakken : - papier-
Iteraties van geluiden maken.



Papier Natuur Explosie Explosie Explosie voetstappen



Audio van en explosie editen. Met mijn edit was het geluid geknipt, hardere knal en klonk het minder als een deur. Hiermee kon ik van een deur een explosie maken en laten zien dat met creativiteit en onderzoek je van alledaagse objecten geluid kan maken wat terug is te zien bij mijn ontwerper.



Voetstappen Voetstappen Natuur Voertuig Natuur Natuur

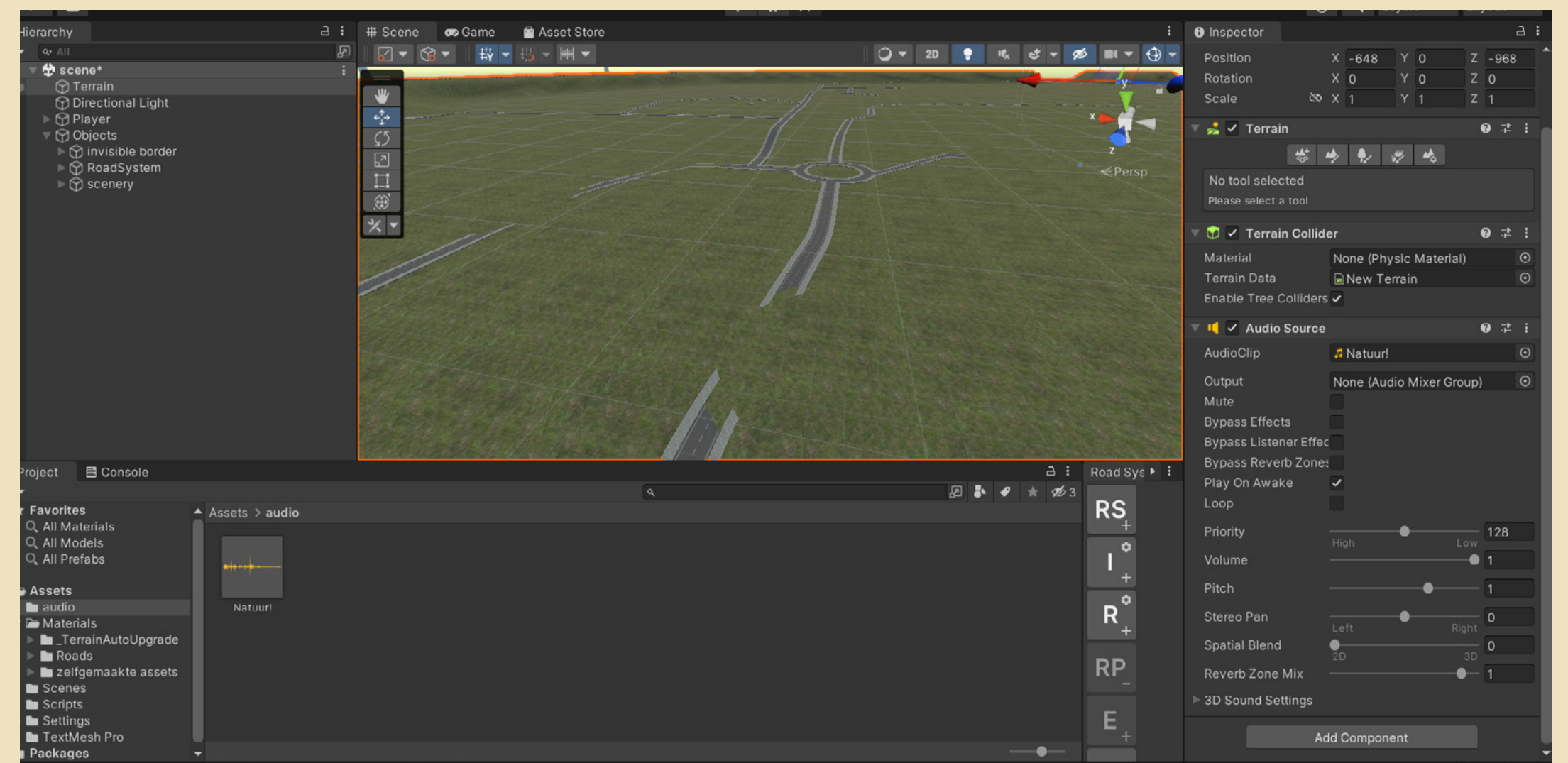
Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:
De inzichten gaven me een idee hoe ik geluid kan gaan maken.
Het liet me zien hoe professionals het doen en hoe ik werk van hun voor mezelf kan inzetten. (foley art)

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?
Audio opnemen is lastig door de omgeving die geluid kan maken wat de recording kan verpesten.
Een ander probleem is dat ik geen audio studio heb een goede recording materiaal.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?
Hoe ik nog meer geluiden kan maken om mijn game immersiever te maken.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?
Geluiden en de methodes om geluid te maken en creativiteit te kunnen inzetten.



Audio toevoegen aan de map. Nu hoort de speler geluid als hij op de map is van de natuur. Dit maakt het toch weer iets immersiever en interessanter dan stilte.

Proces week 5 Mika Wishaupt

Wat heb ik deze week gedaan?

Via de Hero Journey een verhaal kunnen maken voor de main character, een collectible system maken, aan de map werken, een app concept voor adaptiviteit bedacht, veel textures en models maken en een idee voor een aanval bedacht.

Wat heb ik vorige week geleerd en wat neem ik mee?

De inzichten van de visuele reflectie. Hoe maak ik audio zelf?
De assets die ik heb gevonden en de zelfgemaakte om de map te maken.

Feedback van Week 4 en 5

als collectible event niet werkt kun je een backup maken.

Moet de vuilnismen wel?
kun je geen trigger op een bepaalde plek zetten.

Voor volgende week een test tafelpresentatie.

laat verschillende onderzoeksoplossingen zien en je overwogen hebt en benoem die bij je presentatie en proces.

De hero journey gebruiken om twee verhalen te schrijven over mensen in de stad. Ik koos voor de vuilnismen doordat het verhaal mij meer aanspreekt doordat hij verlaten is en dat het implementeren makkelijker zal gaan dan een game met allemaal npc's en een serverster.

Hero Journey: eigen aanpassing

1: Serverster

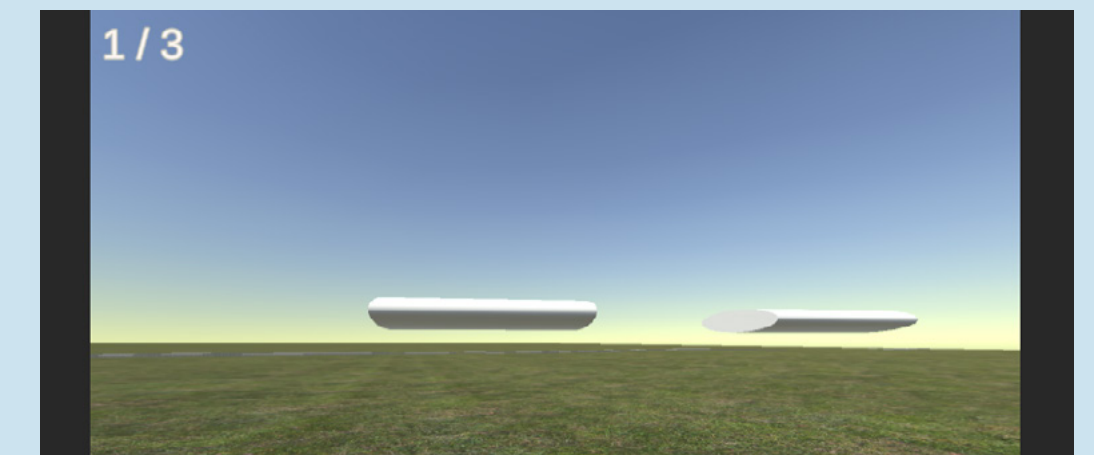
De wereld:
Je bent een serverster genaamd Jane in een simpele stad.
Call to action:
Terwijl ze aan het werk is hoort ze ineens een luchtalarm en in de stad vallen bommen. Jane schrikt zich kapot en vlucht zo snel mogelijk om haar leven te redden en die van de anderen.
Mentor: Jane vindt een jongen genaamd Tim die haar helpt in de route uit de stad.
Bondgenoten:
Ze vind veel in Tim en hun met een paar anderen werken samen.
Gift: Ze vindt uiteindelijk haar lot als een leidster en redt de mensen uit de stad.

1: Vuilnismen

De wereld:
Fred is de vuilnismen van Ravenstad en zorgt voor de schone stad.
Call to action:
Op het moment dat hij een deel van de vuilnis heeft opgeruimd vallen er bommen op de stad. Fred schrikt zich kapot en valt flauw. Nadat die wakker wordt ziet hij dat de stad vernietigd is. Hij weet dat hij zo snel mogelijk weg moet.
Mentor: Doordat de stad verlaten is moet hij zijn eigen mentor zijn.
Bondgenoten:
De enige bondgenoten die er zijn is de omgeving die hem kan leiden.
Gift: Fred vindt uiteindelijk zijn uitweg uit de stad en slaagt erin om als een van de weinige het te overleven.

Een collection systeem geprogrammeerd. De vuilnismen kan vuilnis oprapen

Ik heb gekeken of ik de collectible op random plaatsen kon zetten als je de game opnieuw speelt maar bleek technisch lastig te zijn en heb ervoor gekozen om mijn tijd voor andere en belangrijkere dingen te gebruiken waaronder de map maken en concepten bedenken.



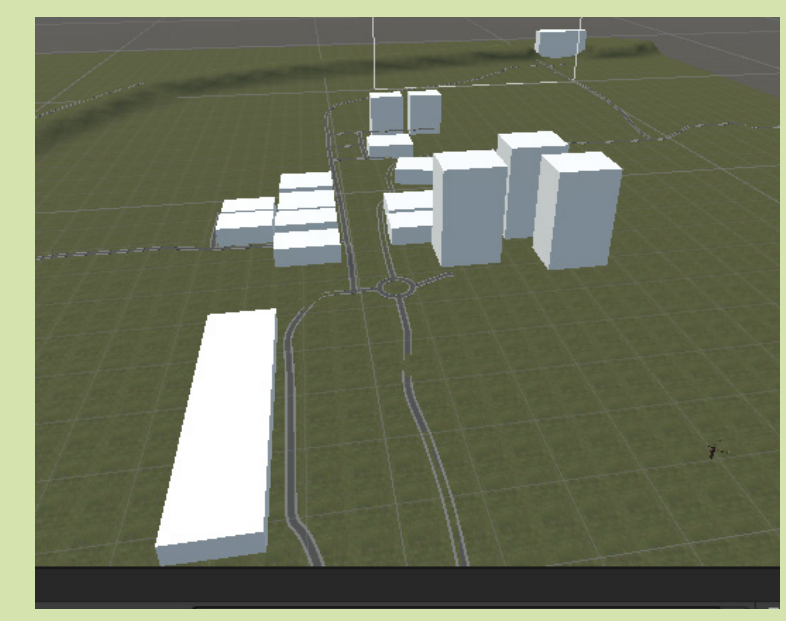
Voor adaptiviteit gekeken naar een waarschuwing voor je telefoon in het echte leven. Na het spelen van de game krijg je een waarschuwing waarin je naam staat of wat de bedoeling van het concept is..



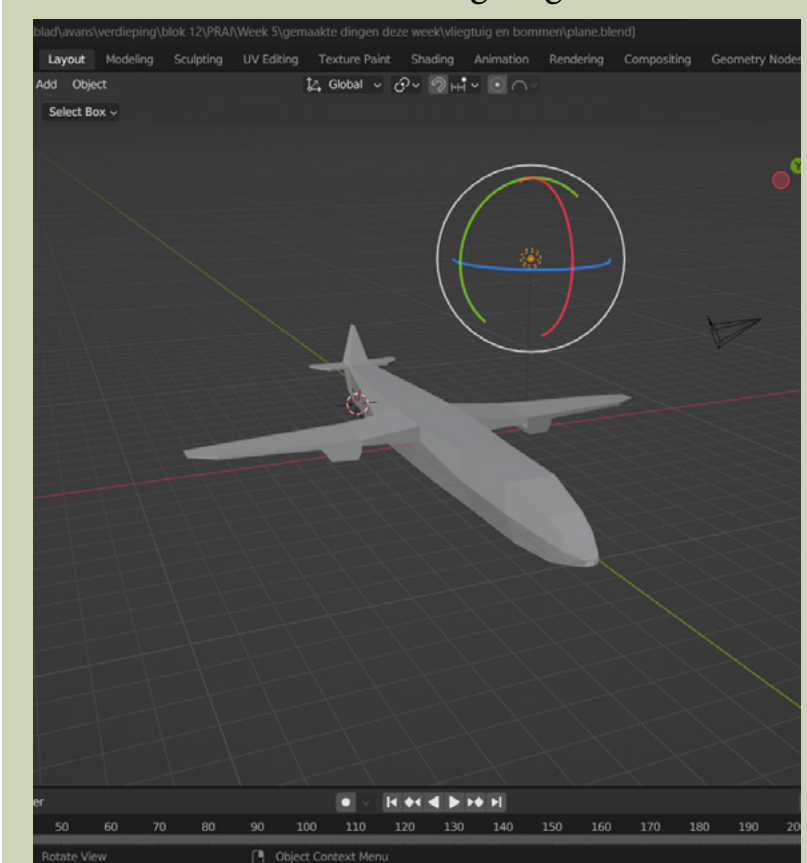
Framerate cap maken zodat de game beter werkt en niet mijn laptop overbelast.

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class FrameRate : MonoBehaviour
6 {
7
8     public enum limits
9     {
10         limit60 = 60,
11         limit30 = 30,
12     }
13
14     public limits limit;
15
16     void Awake()
17     {
18         Application.targetFrameRate = (int)limit;
19     }
20
21 }
```

Testgebouwen neerzetten om in kaart te brengen waar ik gebouwen wil gaan plaatsen.



Gekeken naar events wat er gaat gebeuren als alles kapot gaat.



Snel een bomber plane maken.

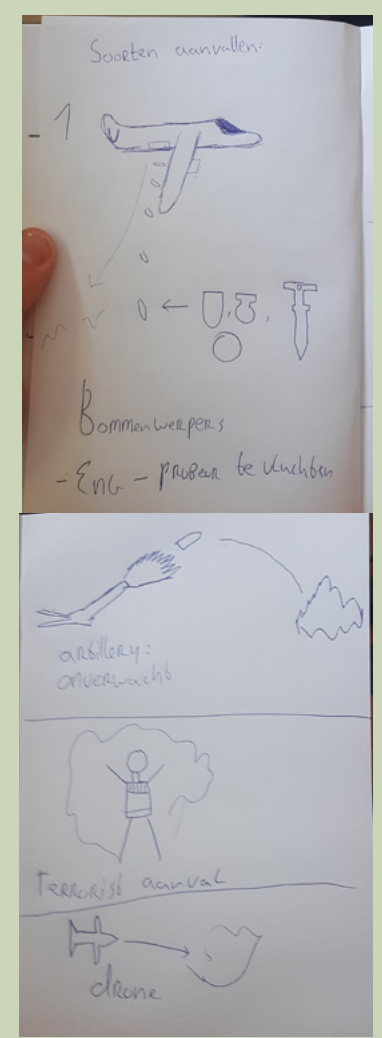
Hoe triggerd de speler de event?

Methodes:
Na een bepaalde runtime gebeurd het gewoon.

Collision places;
Een onzichtbaar veld die afgaat als de speler erin gaat staan.

Object collection:
Er gebeurd iets als de speler een bepaald aantal objecten heeft gepakt.

Dit is logisch omdat ik het objecten pakken al heb gemaakt maar is lastiger te programmeren. Het beste voor nu is kijken naar collision places omdat speler nogsteeds gaat zoeken maar verast wordt door de event.



Na denken en de tijd die ik heb keek ik naar iteraties inplaats van alleen een vliegtuig.

Een goed alternatief is artillery. Met artillery hoeft je geen artillerie te modellen omdat ze van afstand schieten en het geeft een extra element van surprise voor de speler.

Met de visuele reflectie en eigen dingen werken aan de map om hem verder te afmaken via principes van Barone. Ik heb gebouwen onder andere kunnen maken met Buildify maar moest wel wat aanpassen om eigenheid te maken: Link: <https://paveloliva.gumroad.com/l/buildify>

Reflectie:

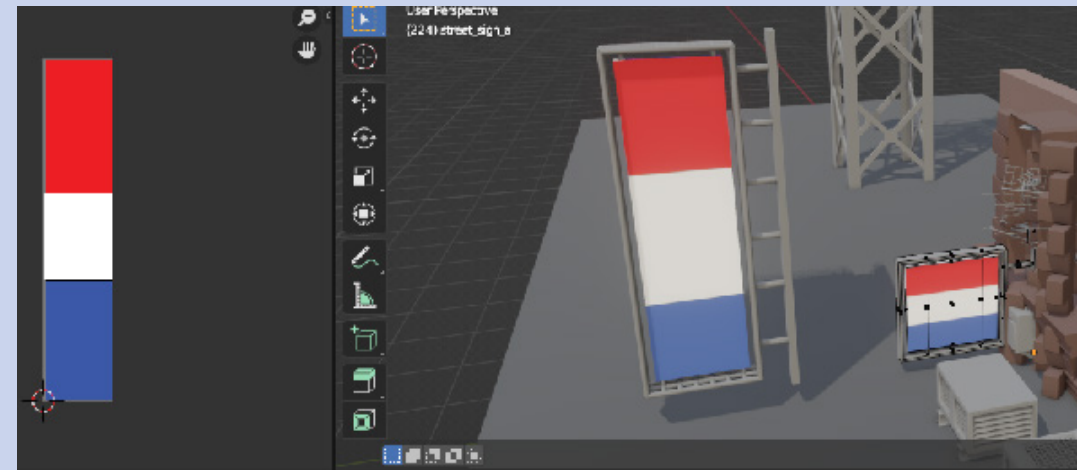
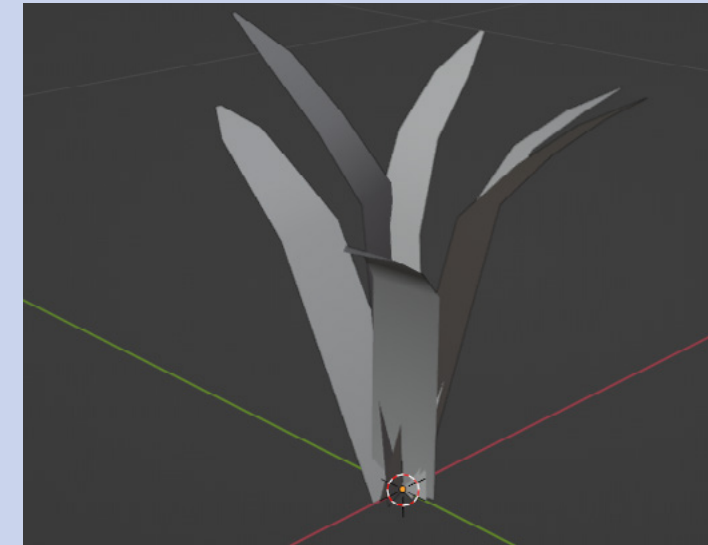
Waar liep ik tegen aan?
Het verfijnen van de map was een stuk lastiger dan verwacht.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?
Hoe ik de map nog beter kan visualiseren.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?
De methodes om een map te maken waar de speler zich in gaat thuisvoelen totdat alles kapot gaat.

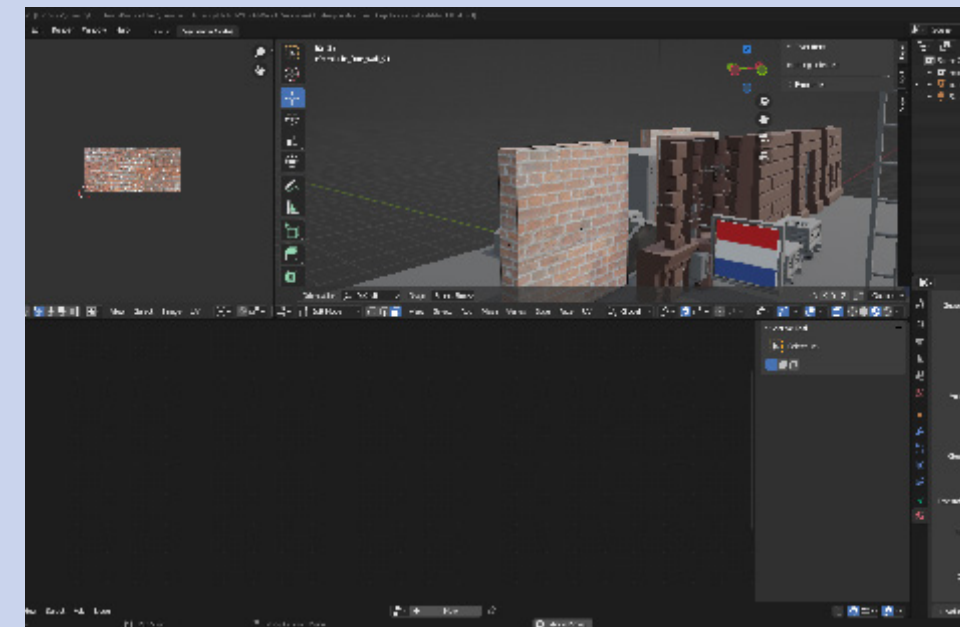
Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:
De inzichten gaven mij een beter idee hoe ik mijn game wil hebben en de map beter zou kunnen maken als voorbeeld.

Gras toevoegen. Ik heb veel moeten aanpassen om de juiste grootte en hoeveelheid te krijgen.

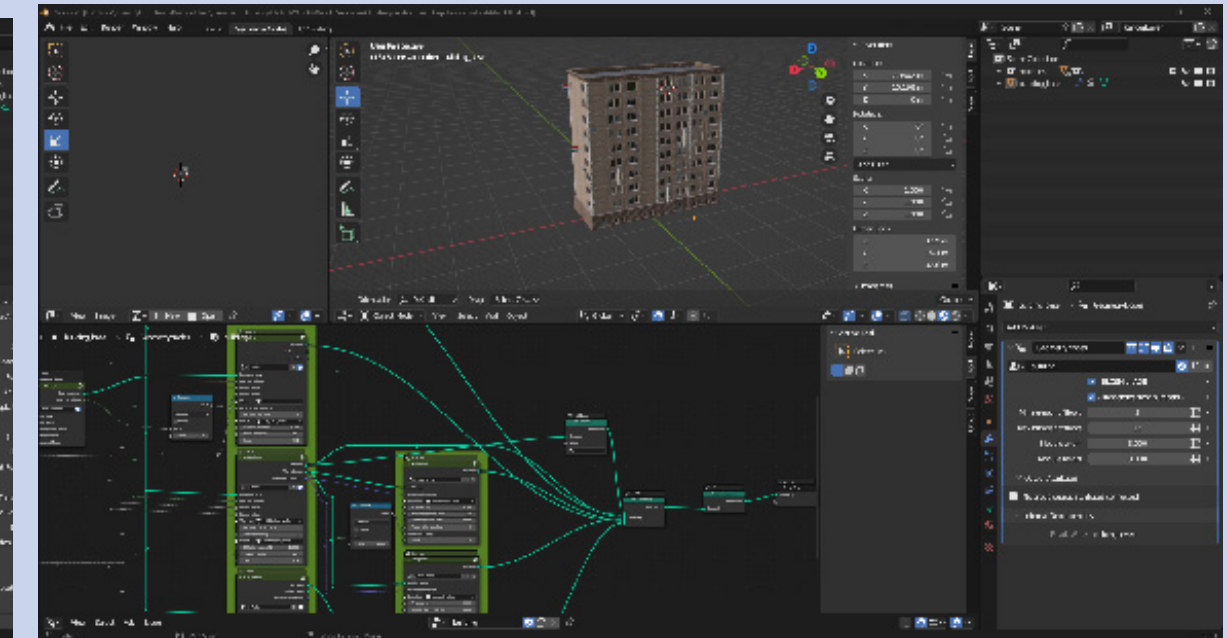


Nederlandse vlaggen.
De vlaggen kunnen het gebouw meer Nederlands maken.

Muur van foto's toevoegen als texture.



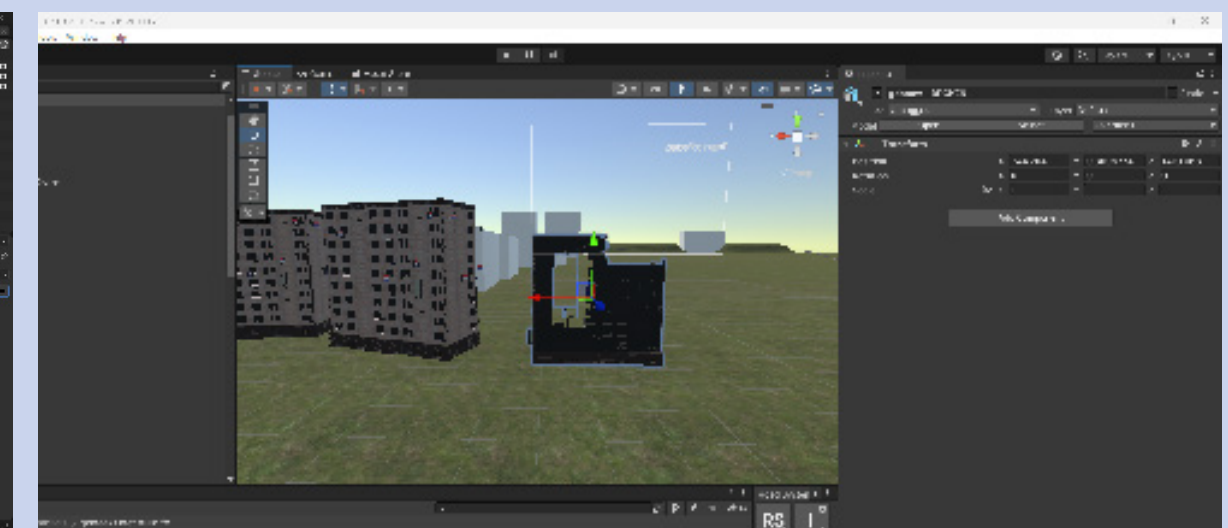
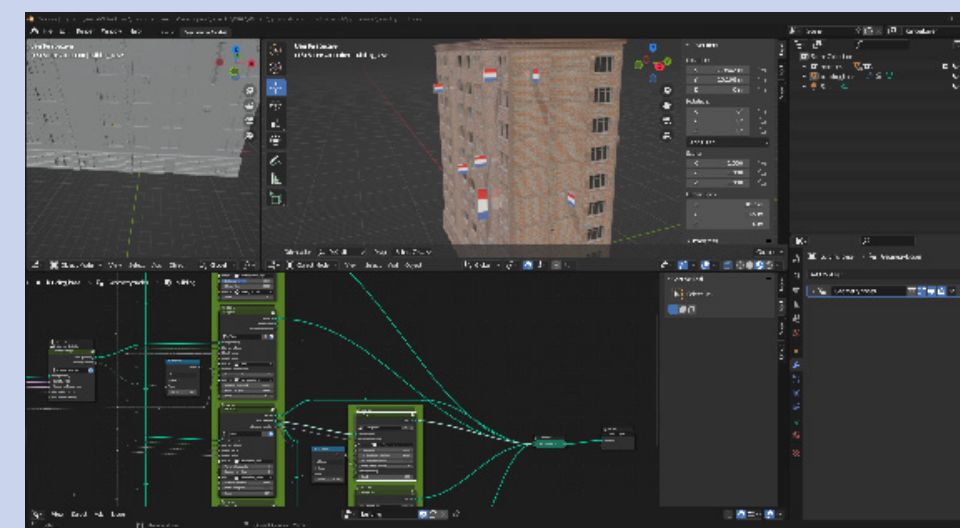
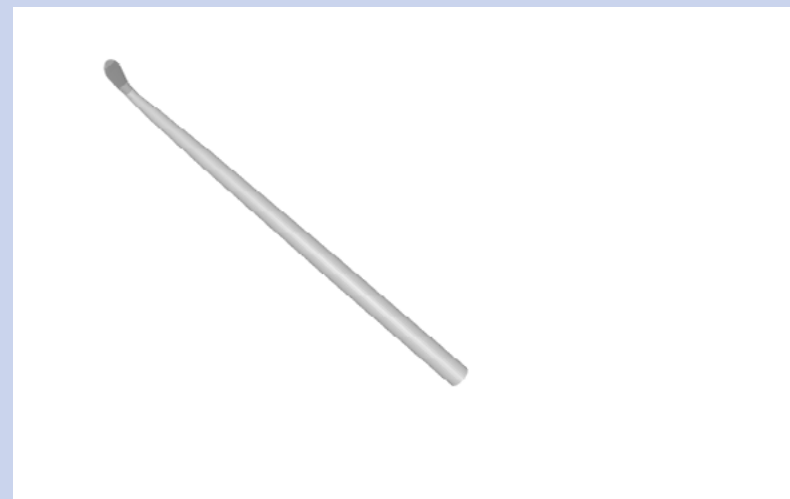
Zorgen dat geometry nodes textures krijgen



Werken aan nieuwe models en assets om de map te verbeteren.



Meer dingen toevoegen om de map te vullen en meer Nederlands te maken.
Lantaarnpalen wat veel in Nederlandse steden gebruikt wordt en fietsen.

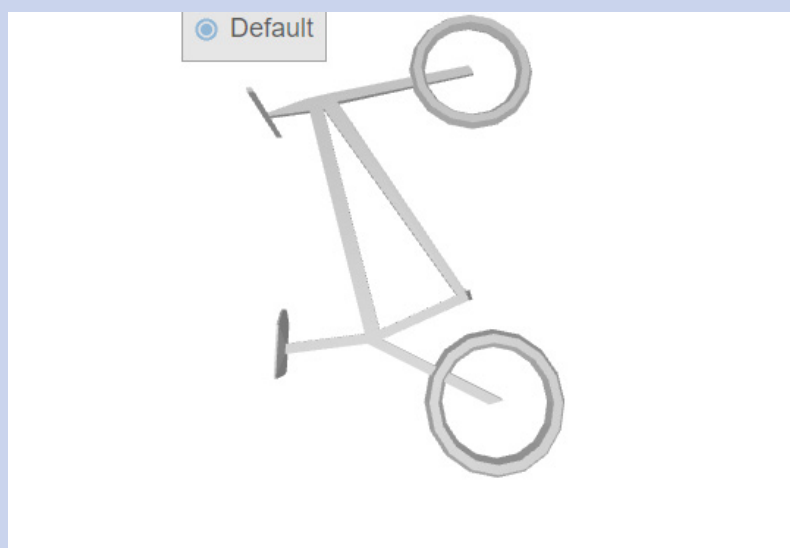


De gebouwen in blender zetten. Ook heb ik snel de kapotte variant gemaakt.

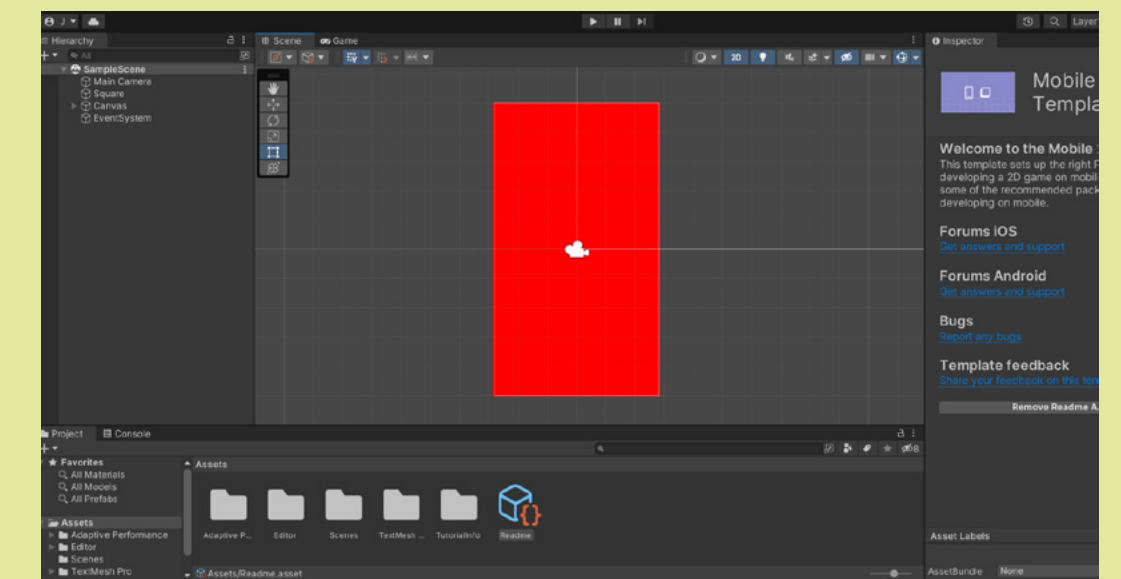
Gebouwen maken in Blender voor game:

Textures bron:
<https://ambientcg.com/view?id=Bricks085>
Free to use license even commercial without permission!

Ik koos ervoor om textures via een website te gebruiken omdat de kwaliteit beter is dan mijn eigen gemaakte en ze zijn seamless waardoor je dezelfde texture langs elkaar kan gebruiken zonder lelijke overgangen die de texture verpesten.



Werken aan een eerste versie van de app.



Proces week 6 Mika Wishaupt

Wat heb ik deze week gedaan?

Iteraties en een idee uitgewerkt om explosions te maken en te triggeren. Nieuwe models, textures en iteratie van de mappen maken om de game visueel beter en meer functioneel te maken. Nieuwe UI en teksten maken om de game duidelijker te maken en een onschuldig design te hebben dat inspeelt in het begin van de game voordat het dark wordt. De game testen en delen om inzichten te krijgen en de app en de game afmaken en online publishen. Verder werken aan een video en content om te laten zien bij de eindpresentatie. Doordat ik meer kennis in Unity had en een lege week kon ik extra veel doen.

Wat heb ik vorige week geleerd en wat neem ik mee?

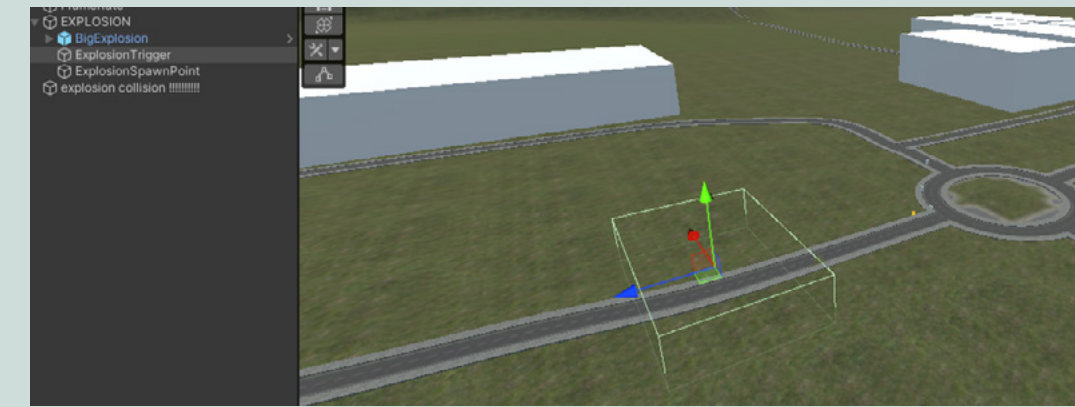
Ik heb inzichten gekregen via de visuele reflectie in het maken van de map door extra elementen goed te kunnen gebruiken om de map meer te vullen en leegte te weghalen. De inzichten van de app gaven me inzichten om adaptiviteit en immersiteit extra te toevoegen buiten een game.

Feedback van Week 5

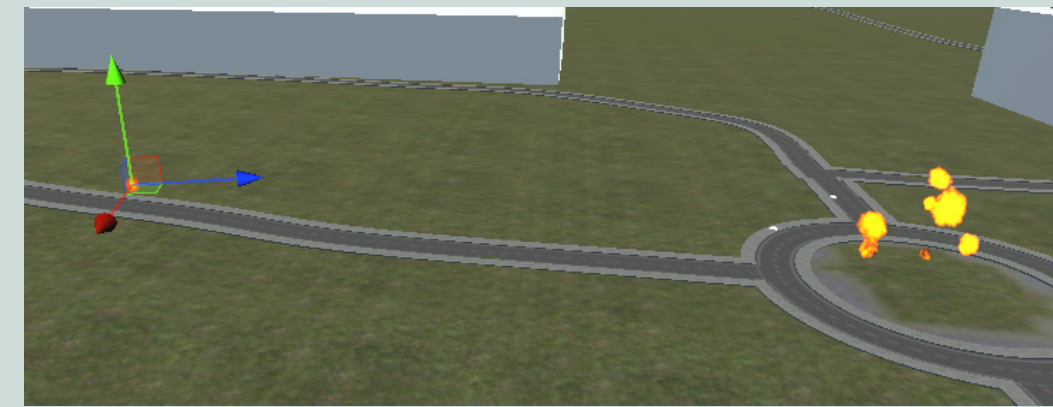
De feedback ging voornamelijk over de presentatie. Bedenk hoe je het product laat zien. Wat zijn je belangrijkste keuzes en iteraties? Wat is voor mij belangrijk? (programmeren, 3D design, Indie dev)

Werken aan explosion effecten, collision event, luchalarm en een systeem die je naar de kapotte stad brengt. Ik was heel erg lang hiermee bezig doordat het technisch wat puzzelen was. Was zondag begonnen en tot maandag ermee bezig. De explosions prefabs zijn gemaakt door Unity zelf en het luchalarm komt van Freesound af.

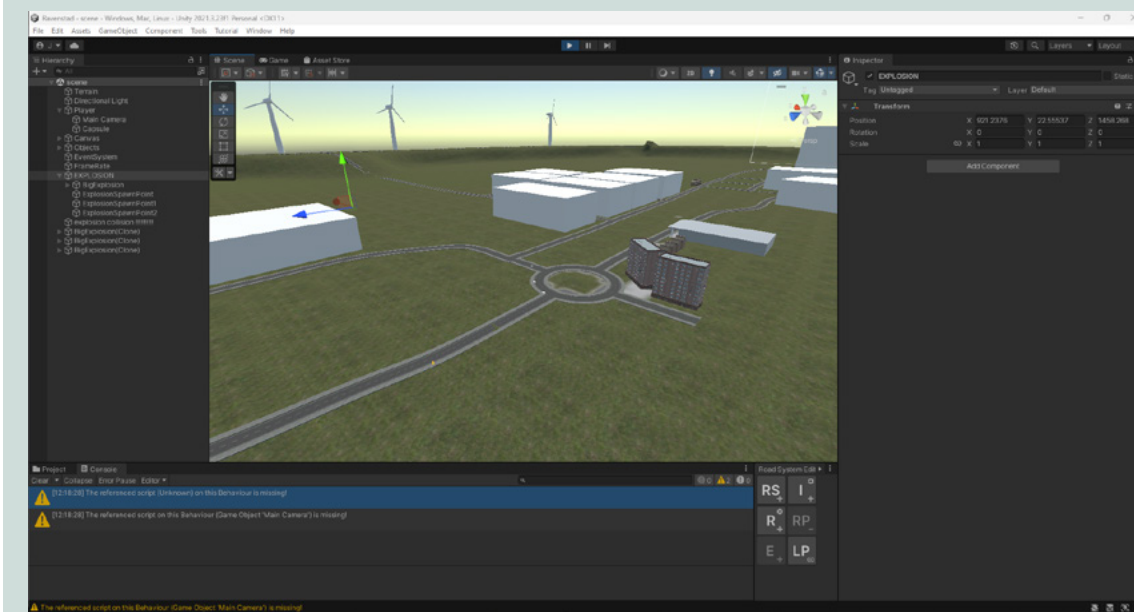
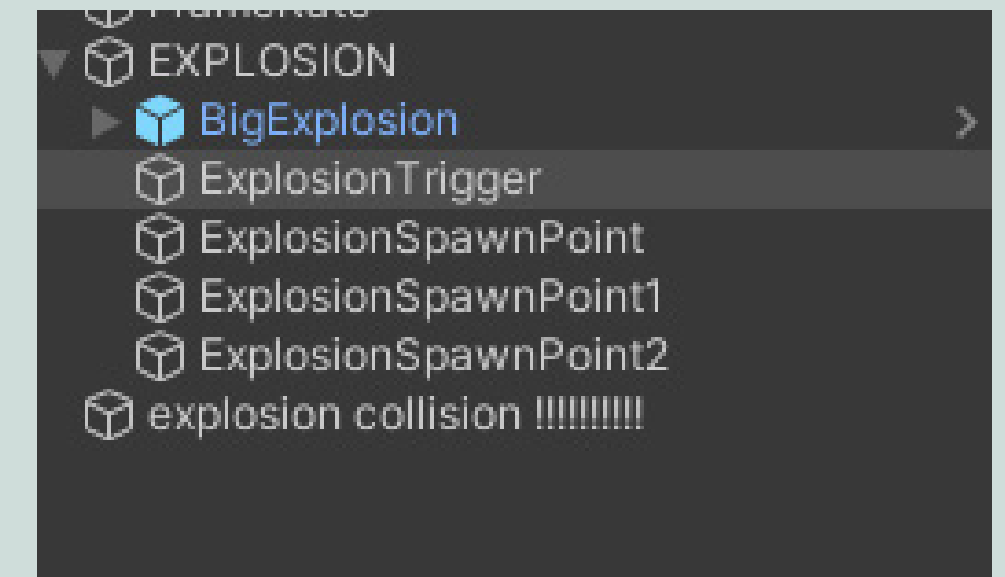
Een onzichtbare trigger. Als de speler erin staat gaat alarm af en komen er explosies.



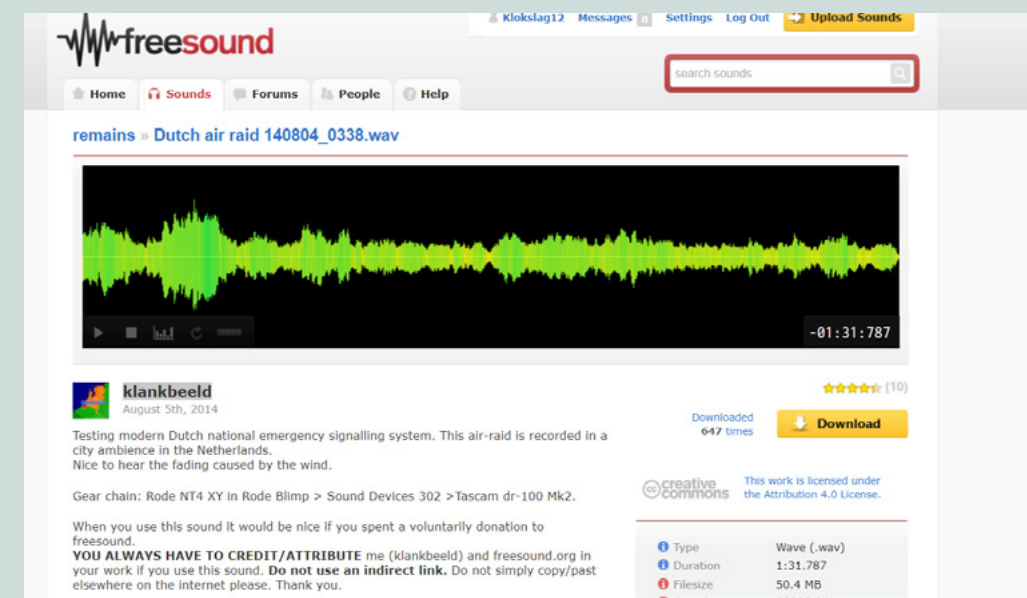
Explosies werken.



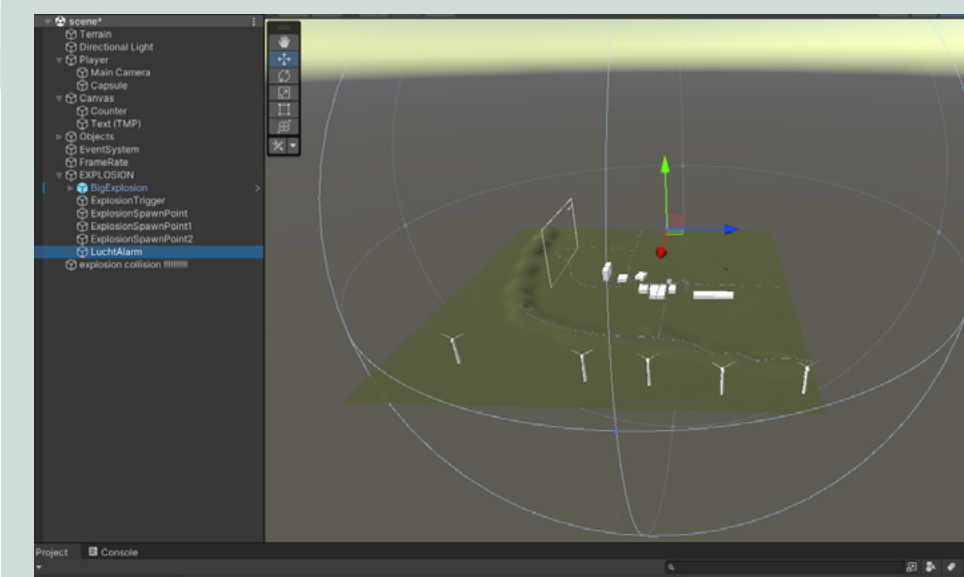
Explosies werken. Verschillende spawners gemaakt zodat de explosies op verschillende plekken gezet kunnen worden.



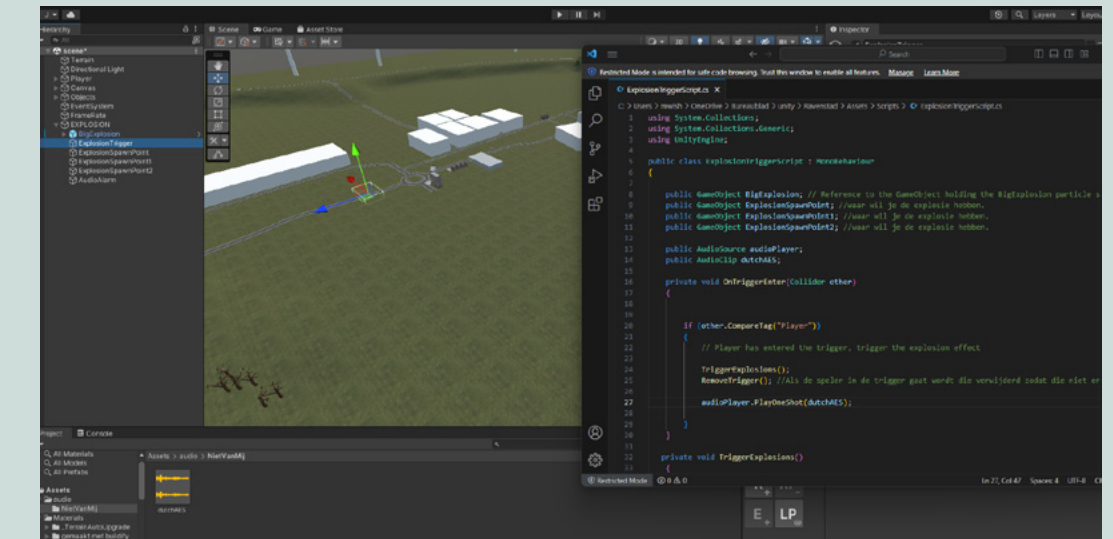
Explosies plaatsen.



Via Freesound het Nederlandse luchalarm gevonden. Dutch air raid 140804_0338.wav. (n.d.). Freesound. Retrieved June 5, 2023, from <https://freesound.org/people/klankbeeld/sounds/244197/>
Credits: klankbeeld

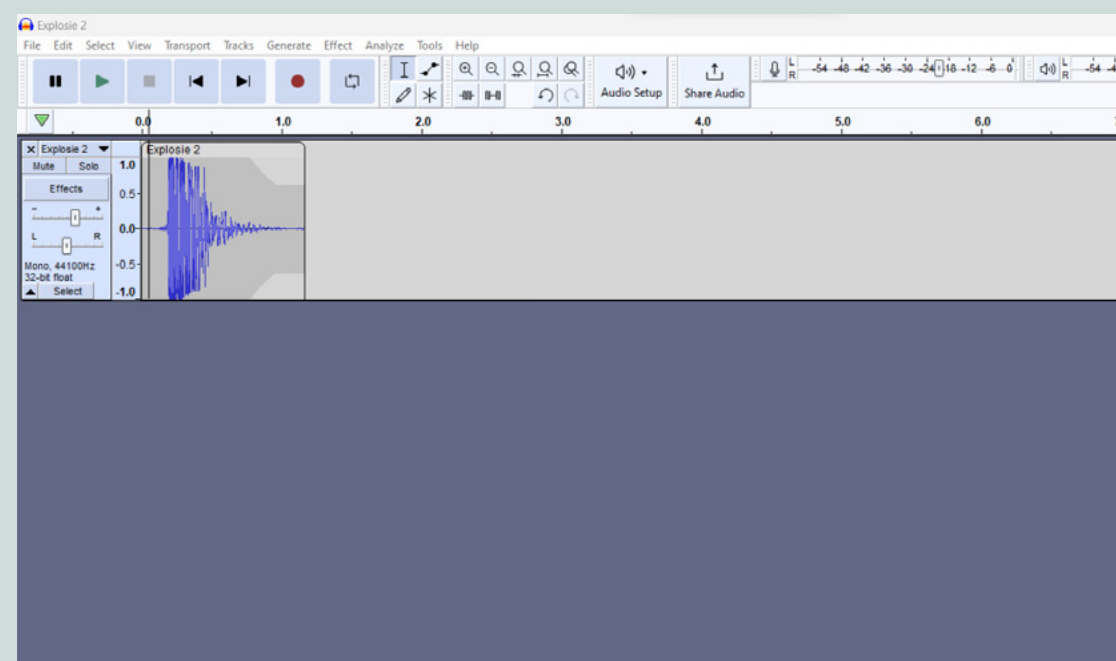


Geluid plaatsen. Het geluid moet door de hele map te horen zijn.



Methodes onderzoeken en testen om alles goed te laten werken.

Van eerder gemaakte geluiden een explosie geluid editen.



Een timer maken die ervoor zorgt dat de explosies niet allemaal tegelijkertijd aangaan.

```

//TriggerExplosions();

audioLayer.PlayOneShot(dutchMES);
//Invoke("Explosion1", 1.0f);
// Invoke("Explosion2", 3.0f);
// Invoke("Explosion3", 8.0f);
Explosion1();
RemoveTrigger(); //Als de speler in de trigger gaat wordt die verwijderd zodat die niet er steeds in kan gaan.

private void Explosion1(){
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint.transform.position, ExplosionSpawnPoint.transform.rotation);
}

private void Explosion2(){
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint1.transform.position, ExplosionSpawnPoint1.transform.rotation);
}

private void Explosion3(){
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint2.transform.position, ExplosionSpawnPoint2.transform.rotation);
}

private void RemoveTrigger()
// Remove the trigger object from the scene
Destroy(gameObject);

```

Nieuwe timer maken die werkt.

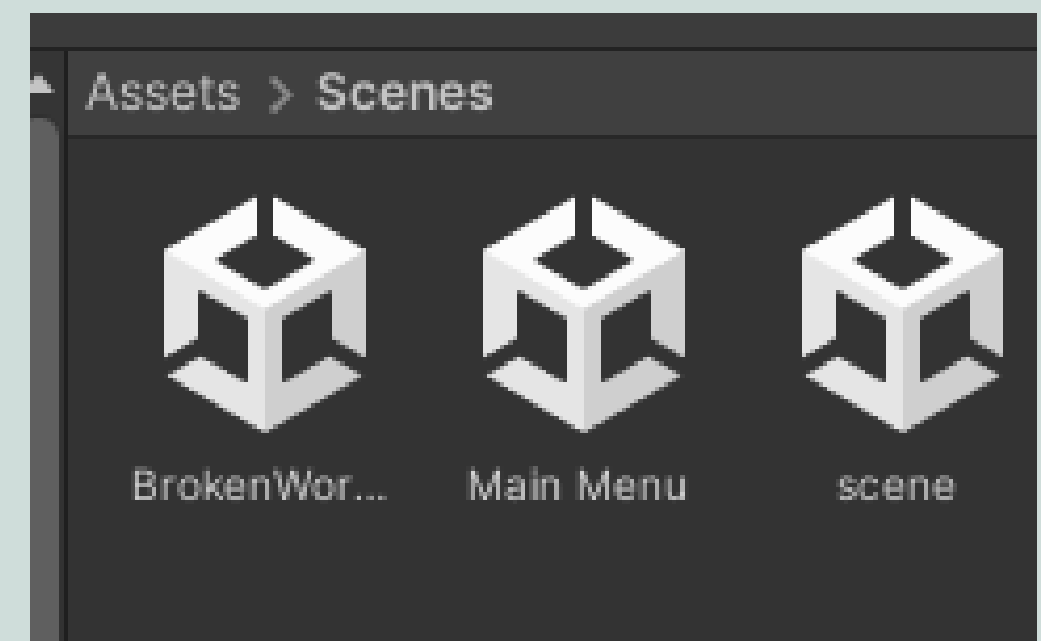
```

if (other.CompareTag("Player"))
// Player has entered the trigger, trigger the explosion effect
//TriggerExplosions();
if (!IsAliveSoundPlayed) //voorkomt dat audio meerdere keren gespeeld wordt.
audioLayer.PlayOneShot(dutchMES);
IsAliveSoundPlayed = true;
//Invoke("Explosion1", 1.0f);
// Invoke("Explosion2", 3.0f);
// Invoke("Explosion3", 8.0f);
// Explosions();
startCoroutine(TriggerExplosionDelay());
// RemoveTrigger(); //Als de speler in de trigger gaat wordt die verwijderd zodat die niet er steeds in kan gaan.

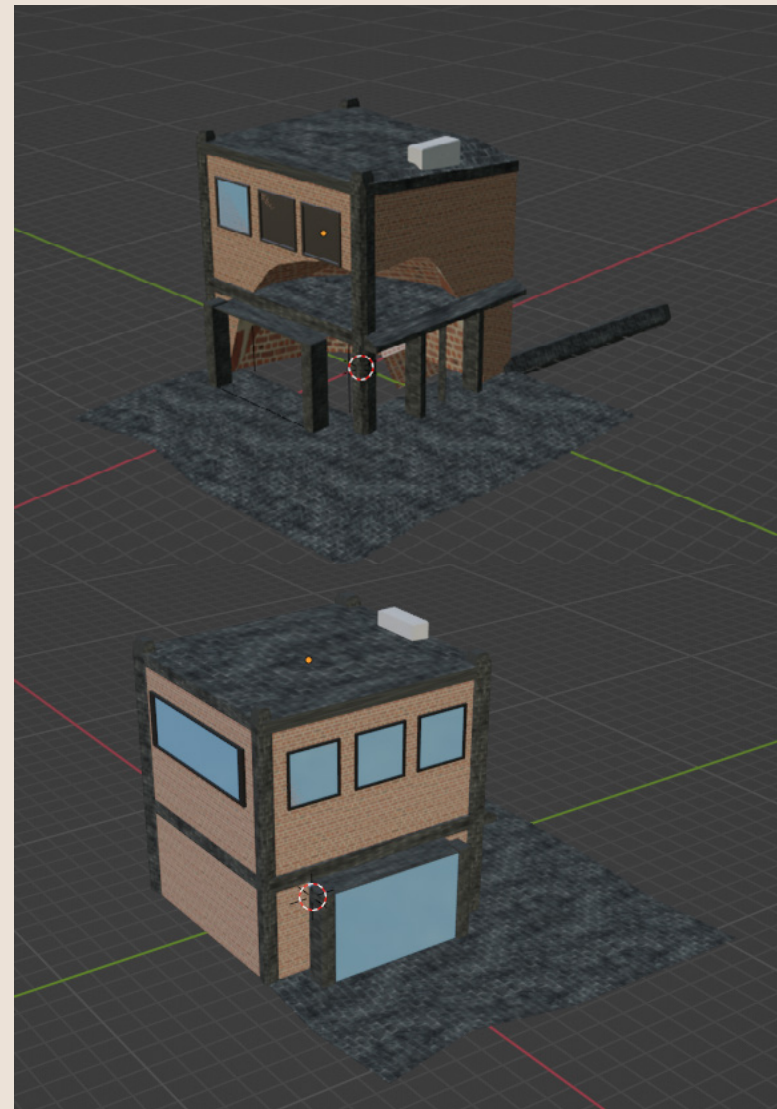
private IEnumerator TriggerExplosionDelay()
yield return new WaitForSeconds(1.0f); // delay for the first explosion
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint.transform.position, ExplosionSpawnPoint.transform.rotation);
yield return new WaitForSeconds(3.2f); // delay for the second explosion
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint1.transform.position, ExplosionSpawnPoint1.transform.rotation);
yield return new WaitForSeconds(3.0f); // delay for the second explosion
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint1.transform.position, ExplosionSpawnPoint1.transform.rotation);
yield return new WaitForSeconds(3.1f); // delay for the second explosion
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint2.transform.position, ExplosionSpawnPoint2.transform.rotation);
yield return new WaitForSeconds(3.0f); // delay for the third explosion
Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint2.transform.position, ExplosionSpawnPoint2.transform.rotation);
RemoveTrigger();

```

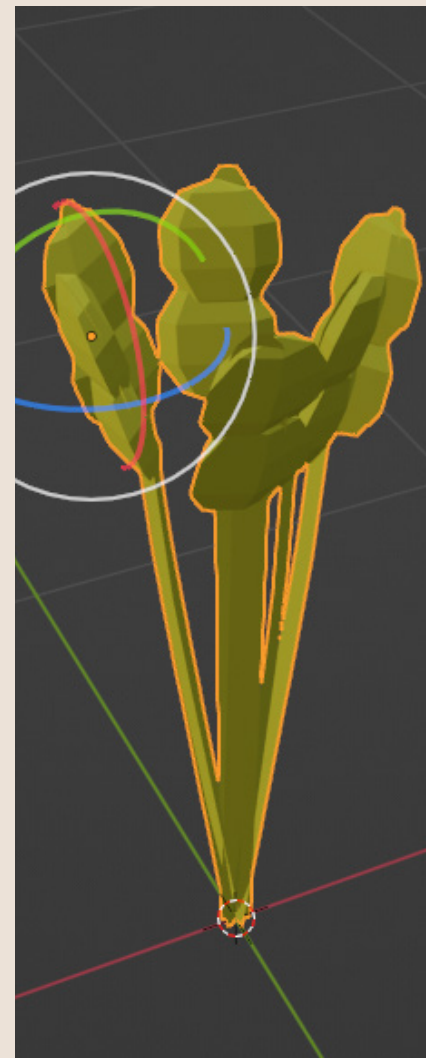
In de code een timer gezet die na de explosies je naar de kapotte stad brengt.



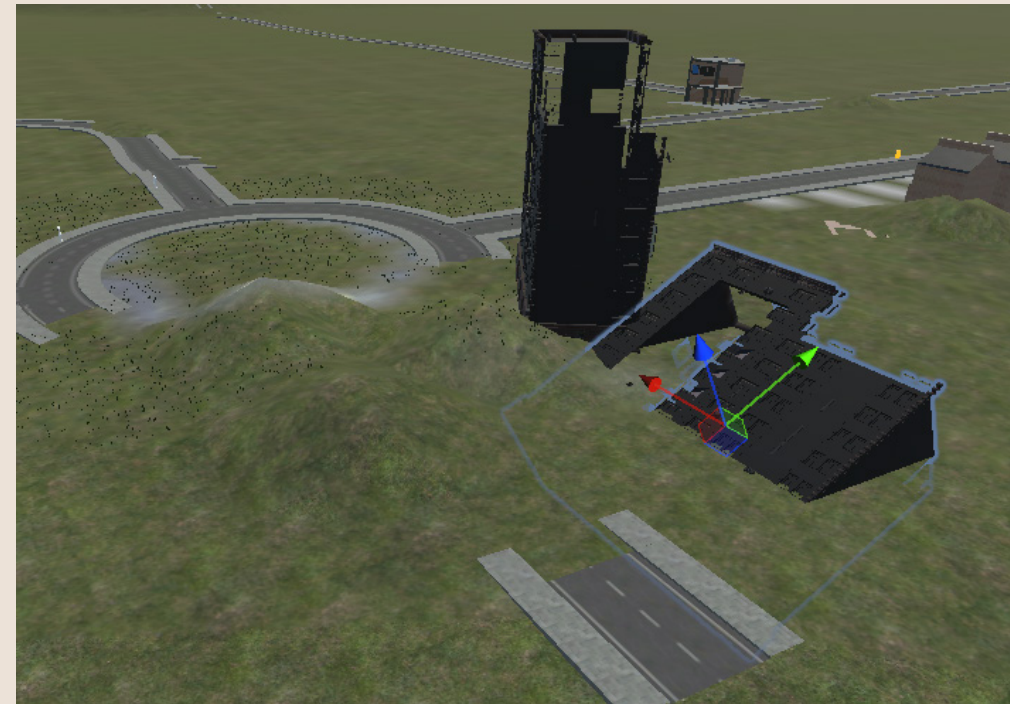
Models maken om de map te verbeteren.



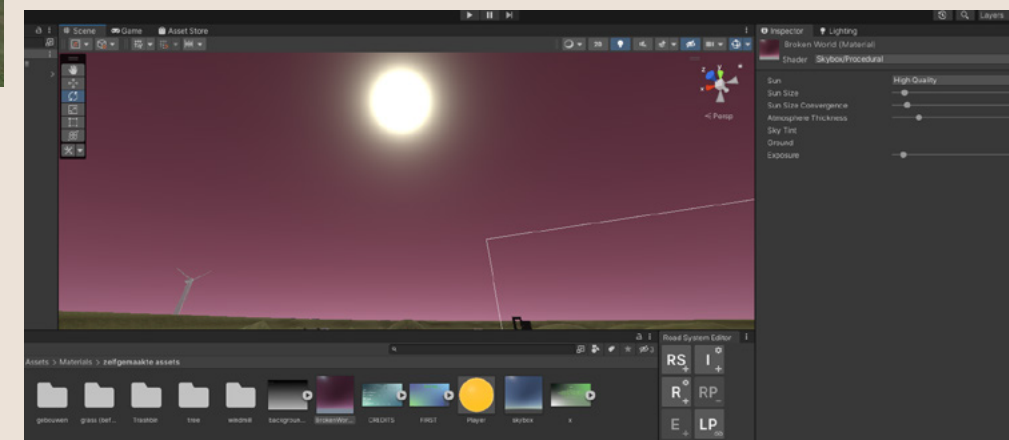
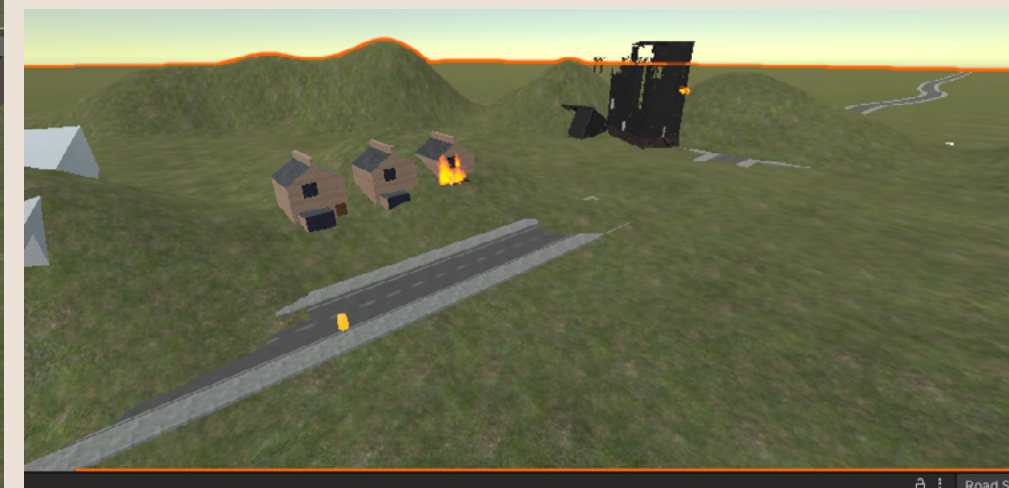
Een gebouw heel maar ook kapot maken.



Graan toevoegen om leegte mee op te vullen.

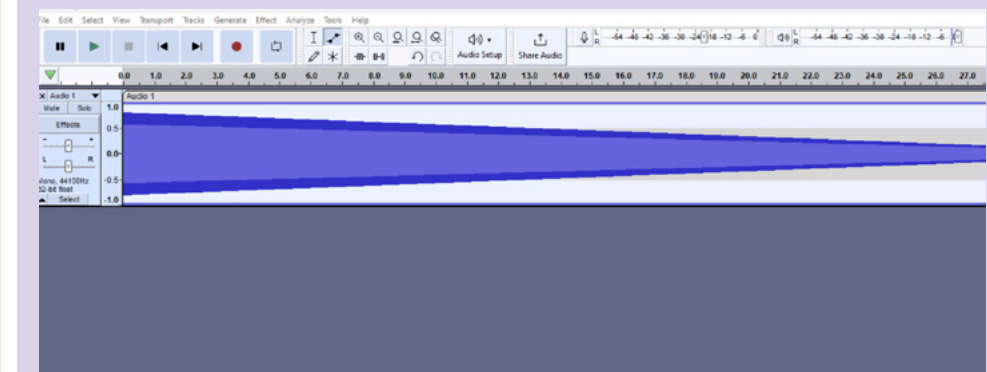


De map kapot maken. De speler zit uiteindelijk vast in de stad wachtend op de dood. Bij het maken van de map heb ik een kopie van de map gemaakt om te zorgen dat gebouwen op de juiste plek staan. Het terrein



Iteratie op de skybox. In de brokenworld veranderd de wereld meer in een hel.

Nieuwe audio maken voor de speler voor de nieuwe scene.

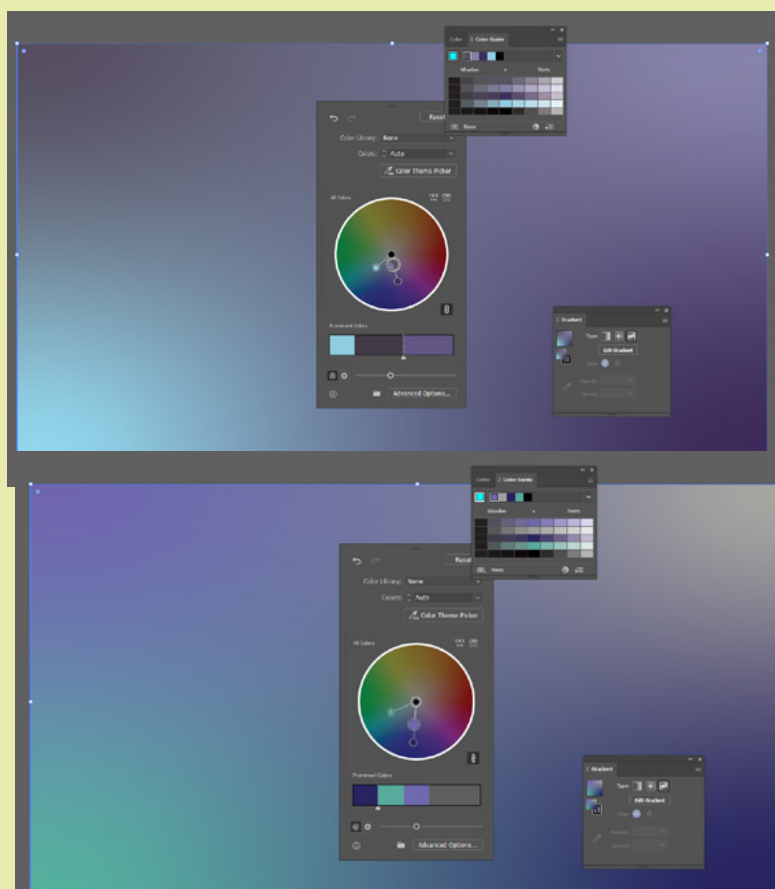


Je bent doof worden door alle explosies.

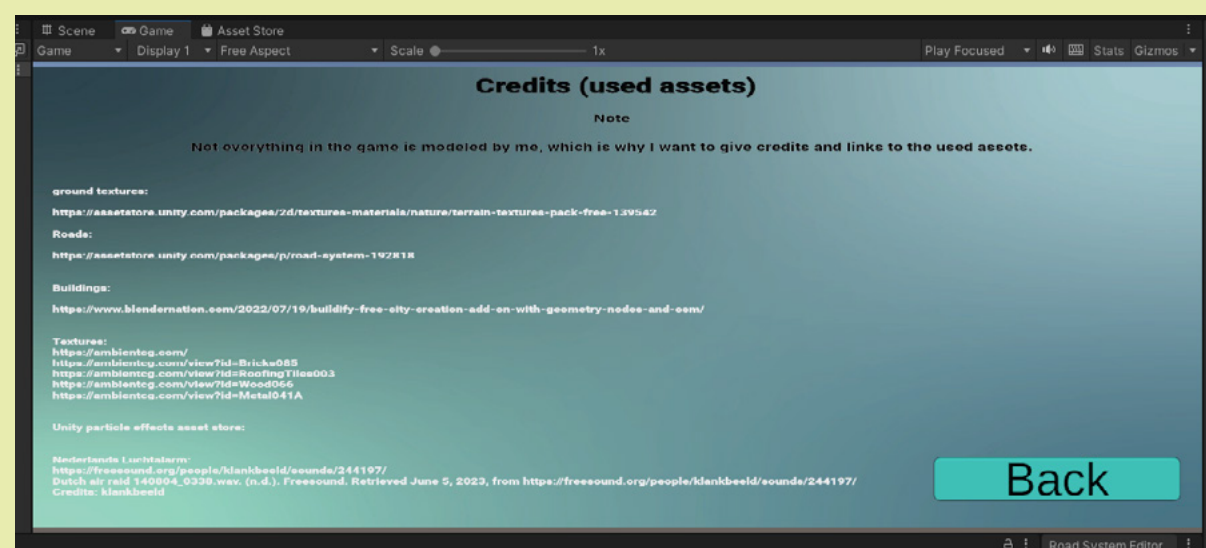
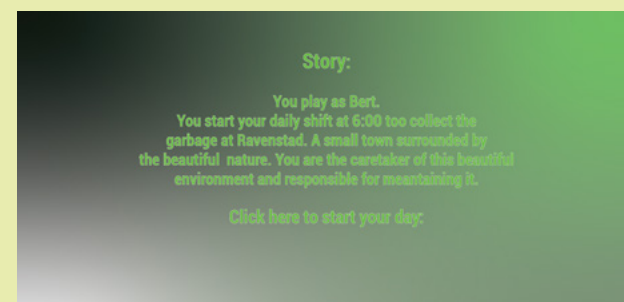
In de scene waar de stad kapot is hoor je alleen de piep nog.

Door dit te doen hoef ik niet extra veel geluiden zoals voor het vuur te toevoegen en de piep maakt het realistisch doordat harde explosies je gehoor kunnen beschadigen.

Nieuwe title screen maken en verhaal die de speler voor het spel ziet. Het idee achter het verhaal is om mensen wat context te geven over wie je bent en wat je doet maar nog niet vertellen wat er gaat gebeuren.

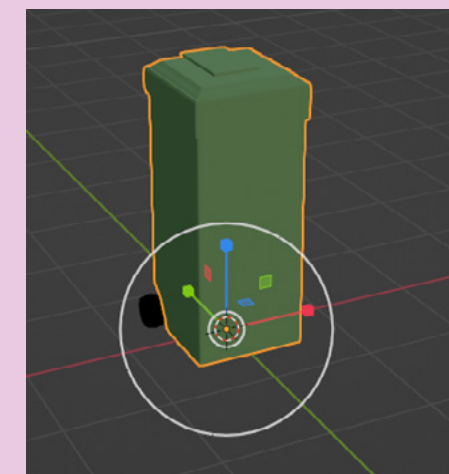


Een nieuwe methode testen in Illustrator waar ik nog niet bekend mee was.

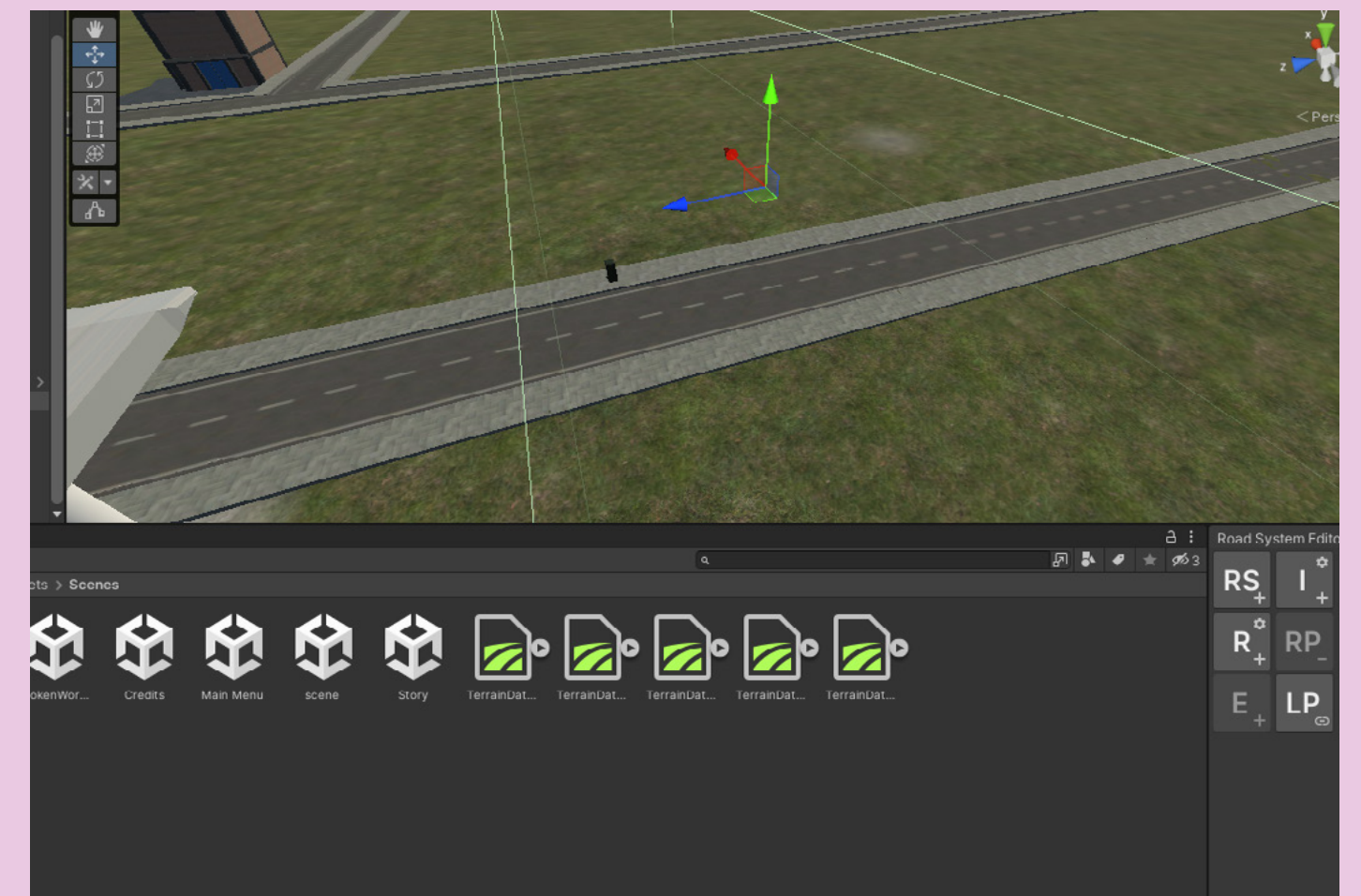


Credits toevoegen om te laten zien welke assets niet zelfgemaakt zijn om mensen te bedanken maar ook om plagiaat te voorkomen. Ik vind het belangrijk om mensen credits voor hun werk te geven.

Collectible aanpassen. Nu heb je een vuilnisbak die je verzameld.

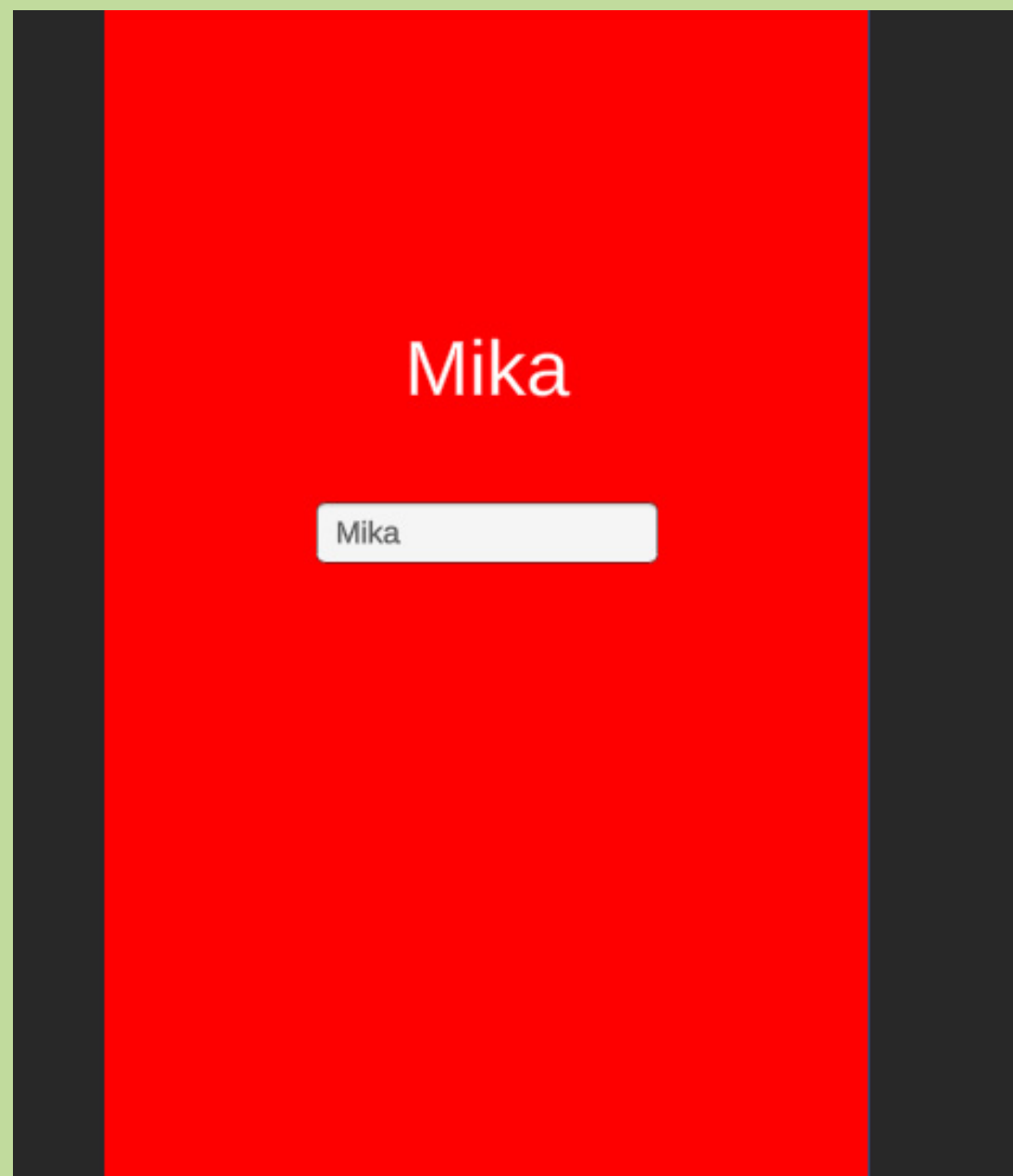


Bij de eerste vuilnisbak krijg je ook een stuk tekst dat je info geeft wat je moet doen.

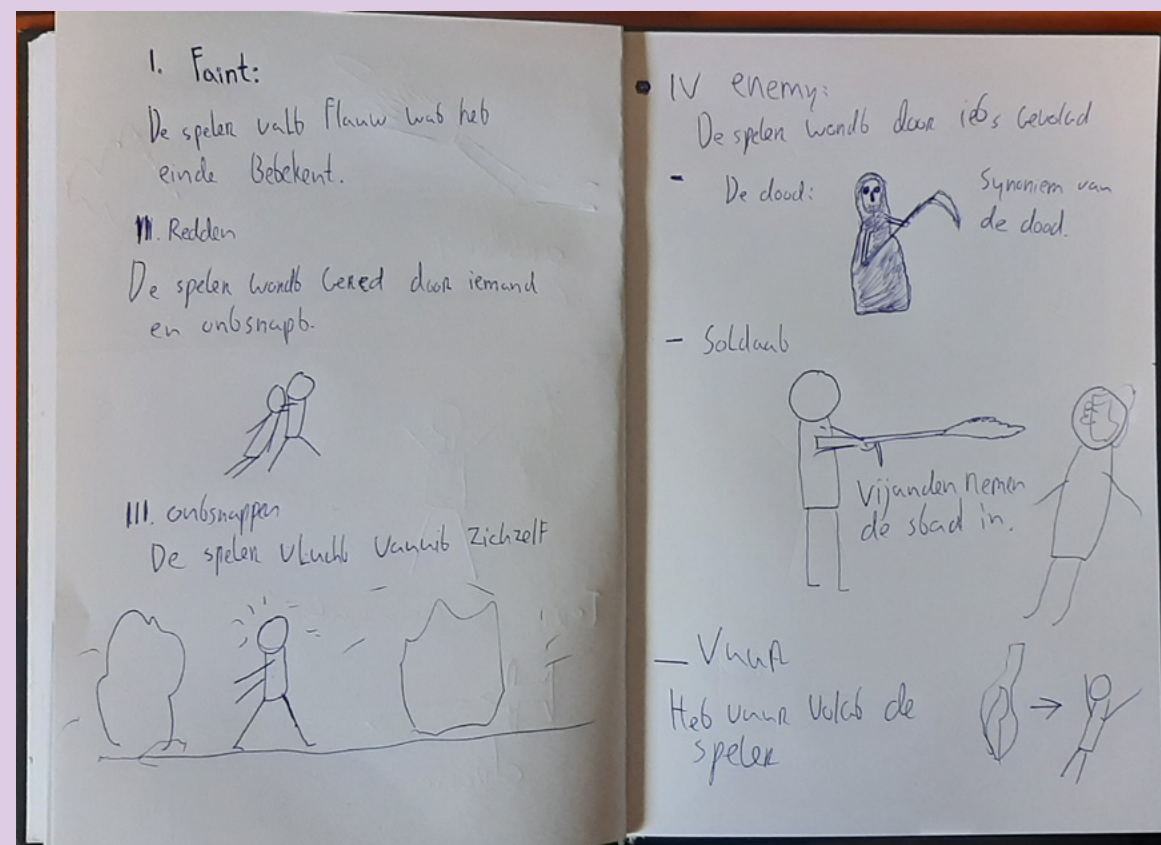


Een van de vuilnisbakken in de explosionstrigger zetten, Hiermee forceer je de speler om in de trigger te staan.

Voor de app een inputfield gemaakt.
 Voor adaptiviteit kun je jouw eigen naam invoeren zodat je buiten de game ook de spanning krijgt van oorlog en je eigen naam in beeld ziet.



Concepten bedenken voor wat er gebeurt met de speler in de laatste scene.

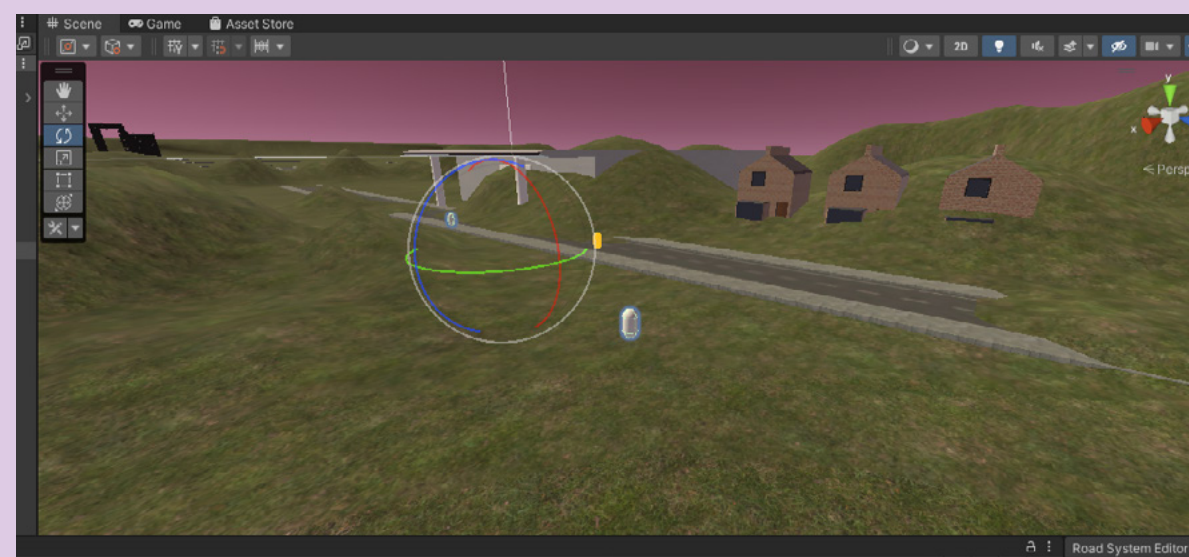


Mogelijkheden onderzoeken.
 Ik koos voor de enemy doordat dit een unieke mechanic toevoegt en de speler het einde ziet.



Gekozen om vuur van de map te gebruiken die de speler zullen volgen.

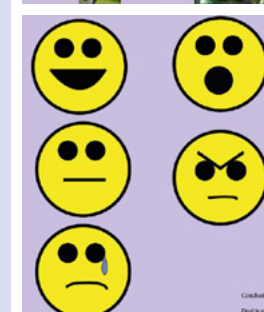
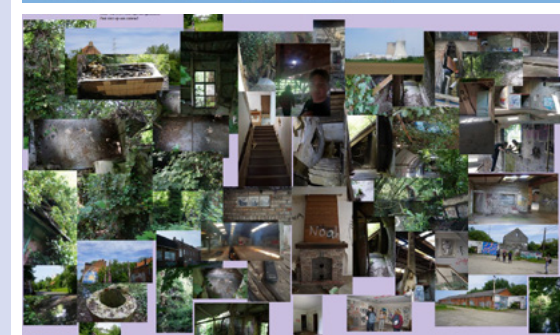
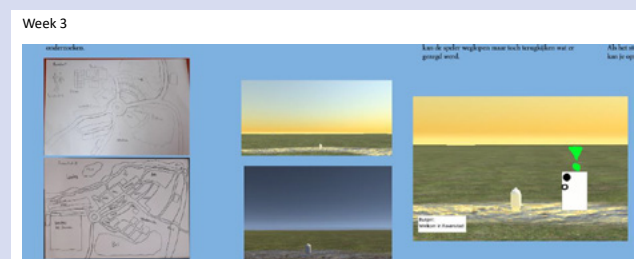
Het vuur maakt het spel weer iets meer adaptief doordat het zich aanpast aan de locatie van de speler.



Enemies implementeren die de speler volgen. Ik heb ervoor gekozen om meerdere enemies om de speler te zetten zodat de speler niet aan de dood kan ontsnappen. Dit is in combinatie met de speler slomer laten lopen wat staat voor geschrokken en gewond zijn door de explosies.

Tijdens de presentatie mijn belangrijkste inzichten laten zien en feedback halen voor mijn project en eindpresentatie.

Een aantal foto's uit het verslag.
 Belangrijk proces weergeven aan mensen.



Week 4:



Gameplay:

Feedback na de presentatie;

een extra scherm met een gifte dat kort jouw gameplay laat zien met een aantal screenshots.

Je belangrijkste leermomenten op paier zoals van programmeren in c#

Laat ook zien wat je met divergenen doet. De presentatie lijkt nu alleen echt alsof je een game hebt gemaakt maar je hebt ook veel iteraties gemaakt.

Hoofdvraag benoemen en of ik een ontwerpbenadering kan toevoegen in de presentatie.
 HET MOET IN HET PROCES,
 IK heb interactieve design – digital design en social design.

Advies presentatie:

- gebruik een scherm om een simpele gif te laten zien van de gameplay kort.
- Vertel over je onderzoeksvraag en ontwerpbenaderingen.
- De feedback ging voornamelijk over de presentatie.
- Bedenk hoe je het product laat zien.
- Wat zijn je belangrijkste keuzes en iteraties?
- Wat is voor mij belangrijk? (programmeren, 3D design, Indie dev)

De Game testen bij mensen. Ik hield me bij mijn doelgroep van jongvolwassenen en volwassenen. Ik wilde participation design proberen te gebruiken om de spelers te laten meedenken in het spel ondanks dat het later in het proces is. Geef de spelers een functioneel ontwerp en laat ze meedenken.

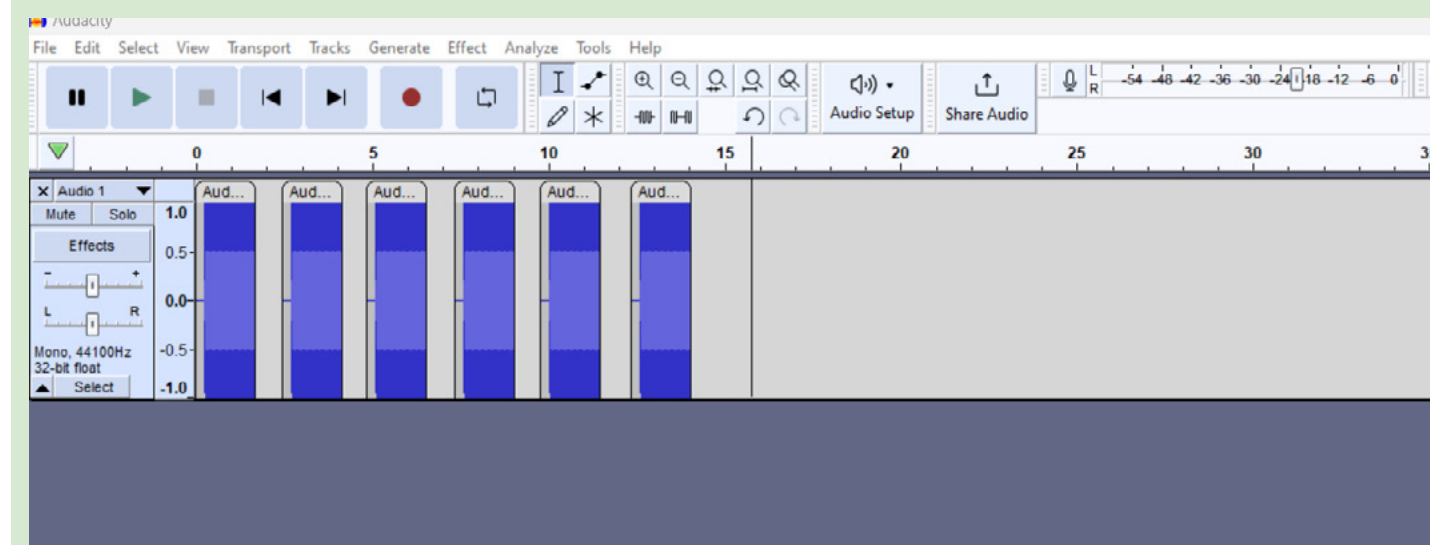


Feedback Joost: Een goed idee. Wat als je in je laatste scene je telefoon laat afgaan? In het einde ben je paniekerig en de telefoon kan het versterken.

Wat haal ik uit de testen?

- Mensen vonden de game interessant, ze leesden de story en snapte de collection system.
- Mensen die ervaring met gamen hebben draaide de camera meteen om en wisten hoe ze moesten bewegen.
- Mensen die niet gamen draaide niet om naar de stad te gaan.

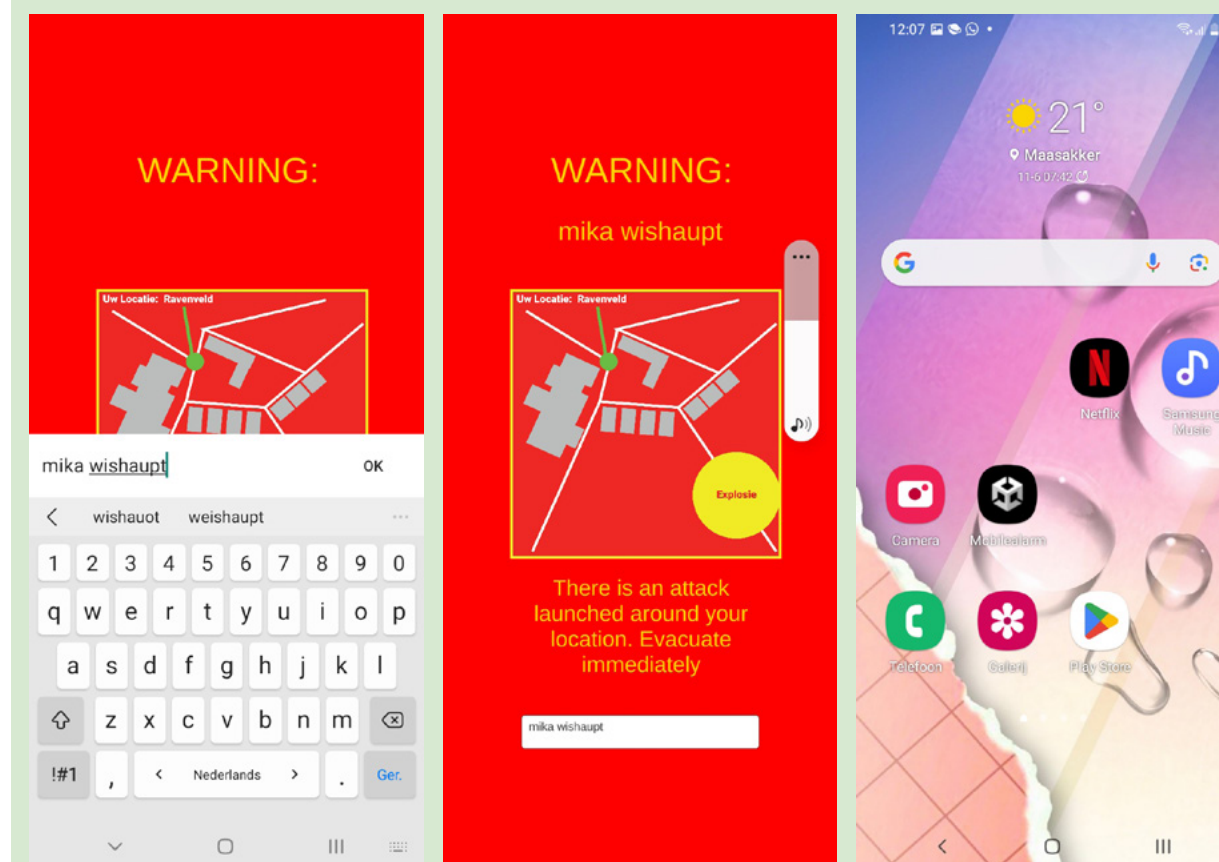
Aan de app werken. Je krijgt in de app je locatie te zien en de waarschuwing wat er gebeurt.



App maken en is functioneerbaar!

Het enige probleem dat er kan zijn is dat het via de Unity android samsung build gaat en apple telefoons daar zou die niet werken en eventueel andere modellen dan Samsung ook niet.

Ik had gekeken naar een echte map en locatie in unity te maken maar bleek nog best lastig te zijn.



Met de inzichten van de visuele reflecties een nieuwe main menu en story page maken.

Met visuele reflectie een nieuwe main menu en story maken die mooier is.

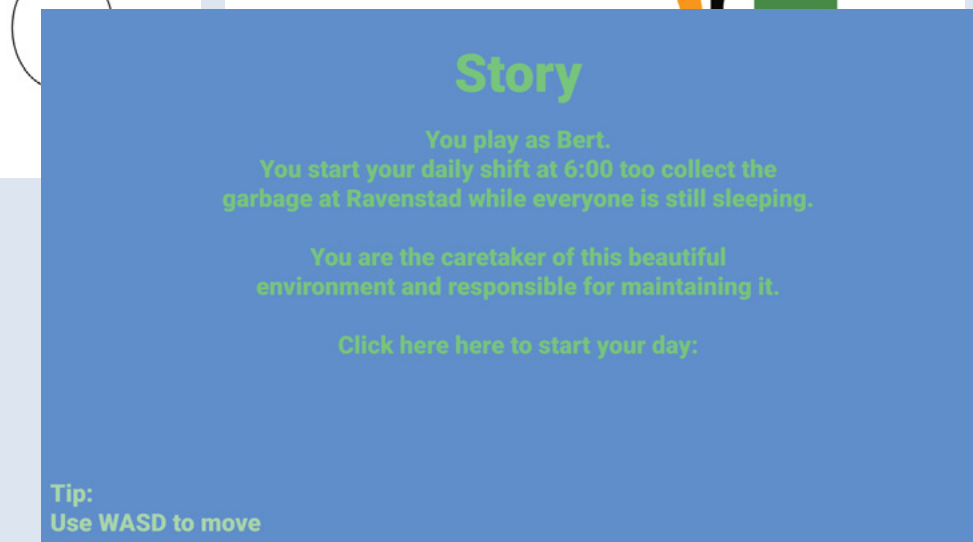
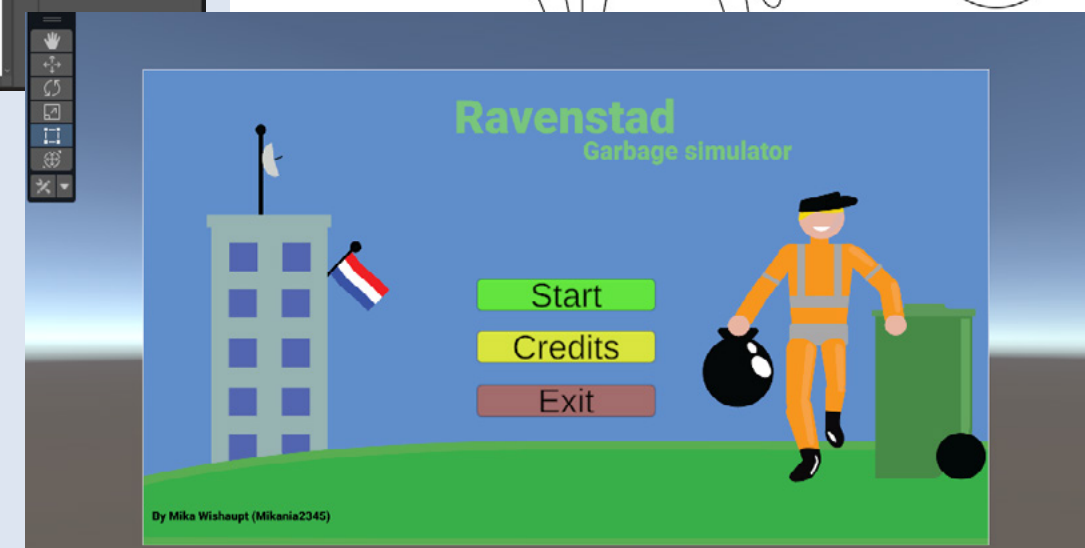
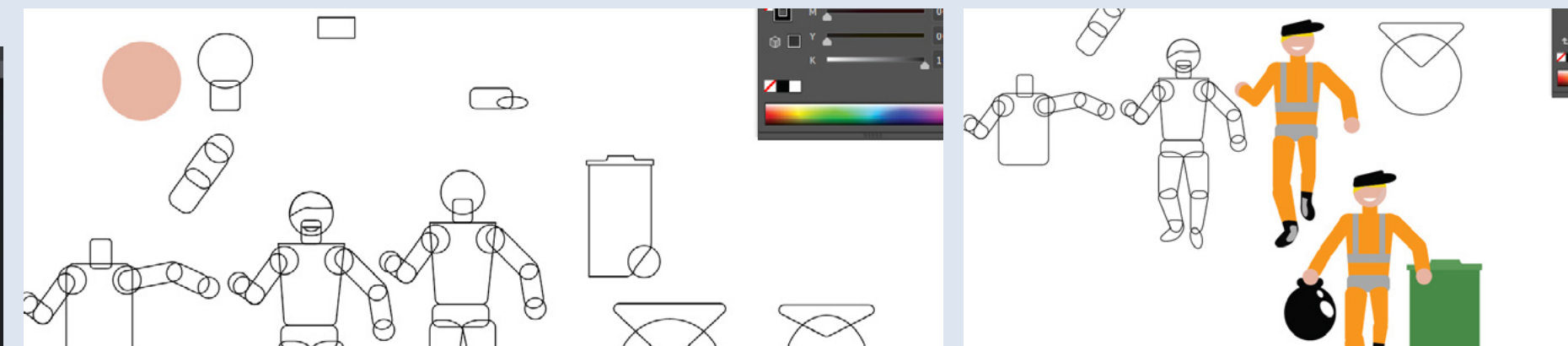
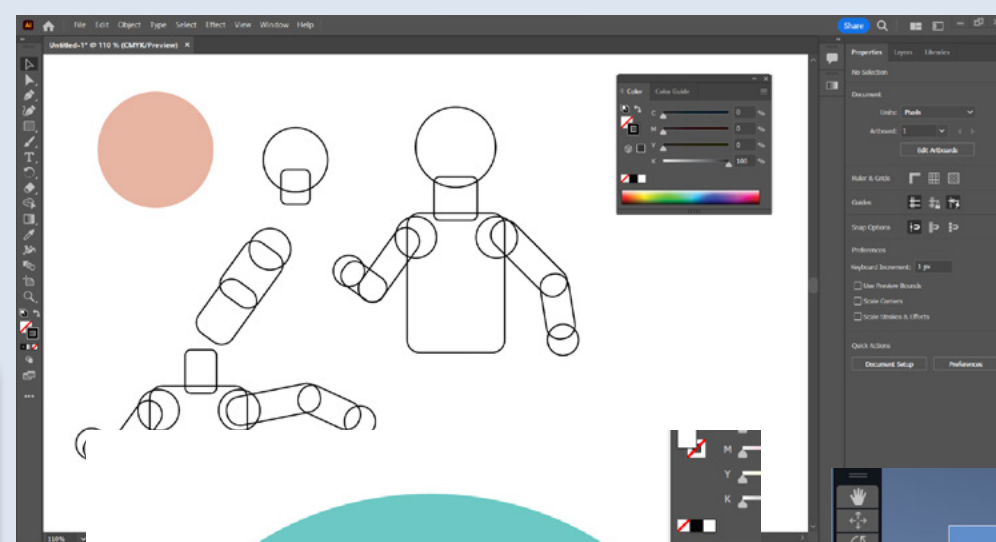
Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee: Met de inzichten van Anton kan ik mijn Menu screen en story beter visualiseren en versterken door duidelijke en sterke design style.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan? Het verfijnen van de map was een stuk lastiger dan verwacht omdat er zoveel elementen zijn die ik kan toepassen en uiteindelijk keuzes moet maken. Een ander ding is dat Barone een vrijwel andere stijl heeft zoals 2D en he

Wat wil je verder gaan onderzoeken? Hoe ik de map nog beter kan visualiseren.

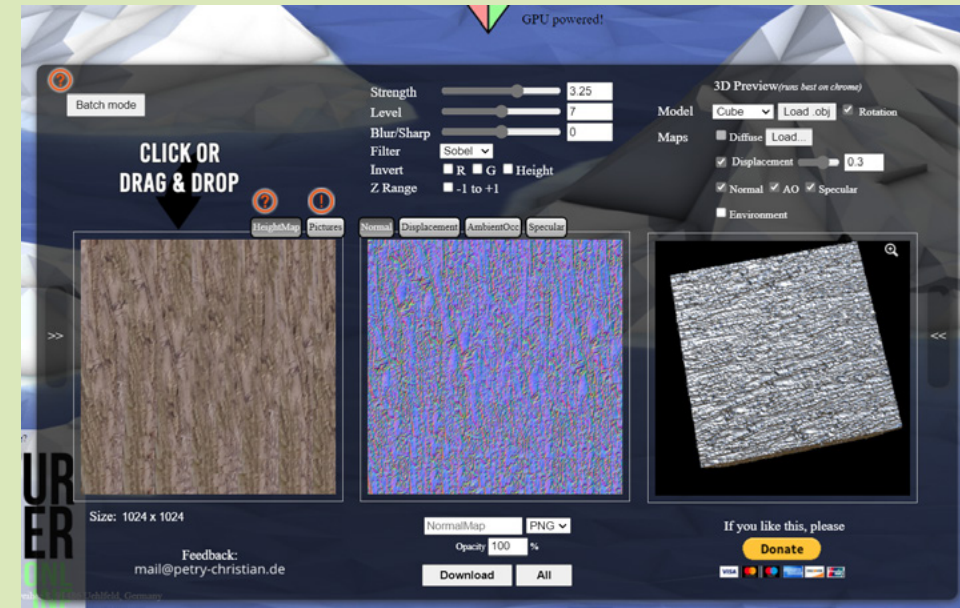
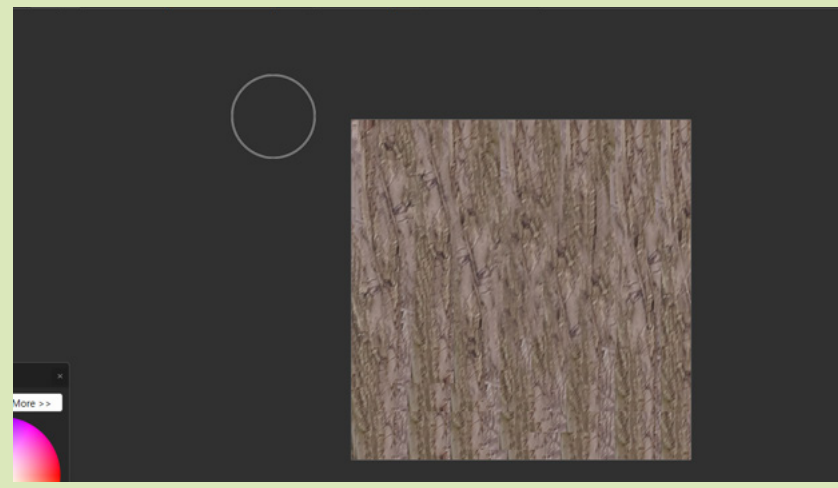
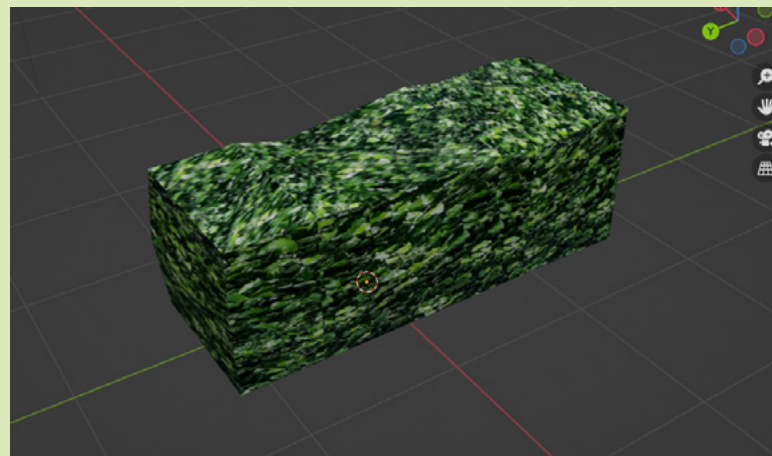
Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk? De methodes om een map te maken waar de speler zich in gaat thuisvoelen totdat alles kapot gaat.



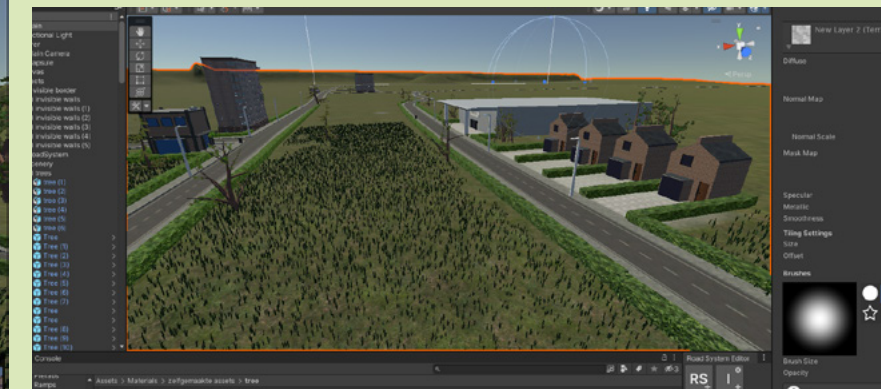
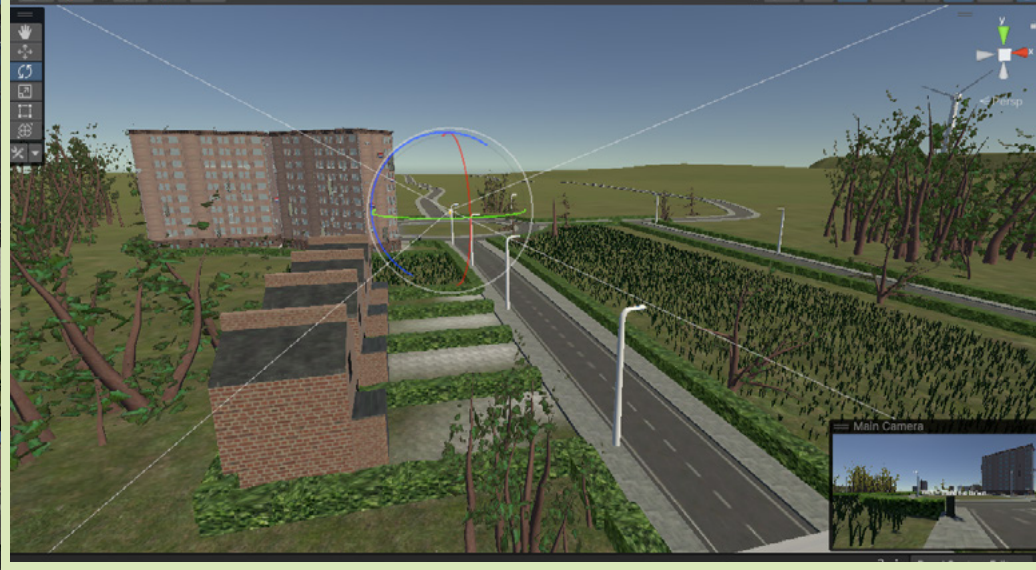
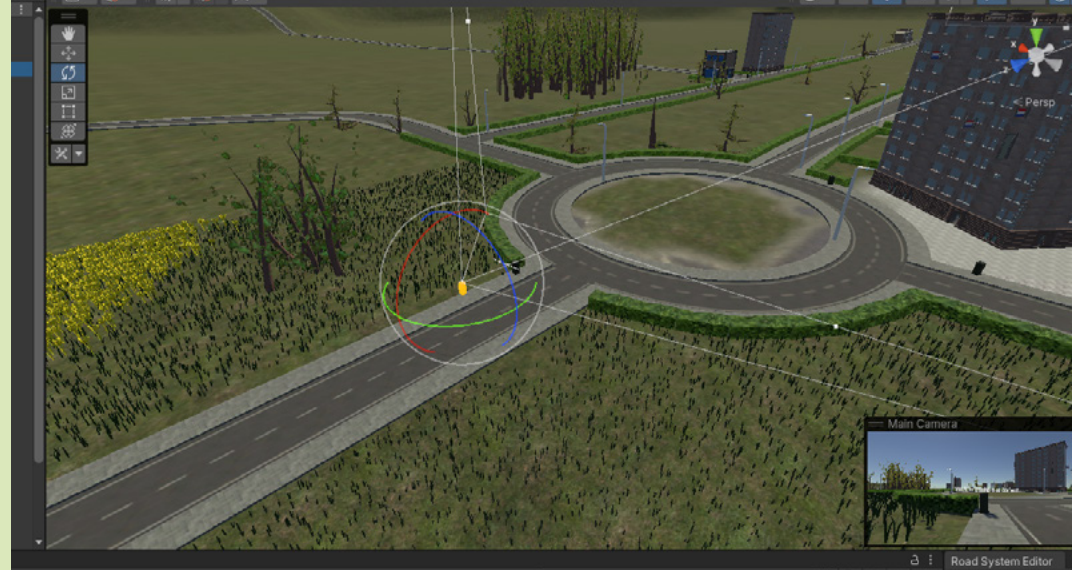
Na het testen heb ik een tip toegevoegd van hoe je moet lopen. Mensen die niet gamen hadden dat nog niet door.

Een nieuwe iteratie maken van de map. Ik heb meerdere iteraties gemaakt en elke keer wat extra elementen toegevoegd.

Bushes maken en nieuwe bomen. Door normal maps te toevoegen geef je diepte aan de textures. Ik kwam erachter dat Unity een tool heeft om bomen te maken. Hiermee kon ik sneller maar ook mooiere bomen maken dan wat ik eerder deed in Blender.



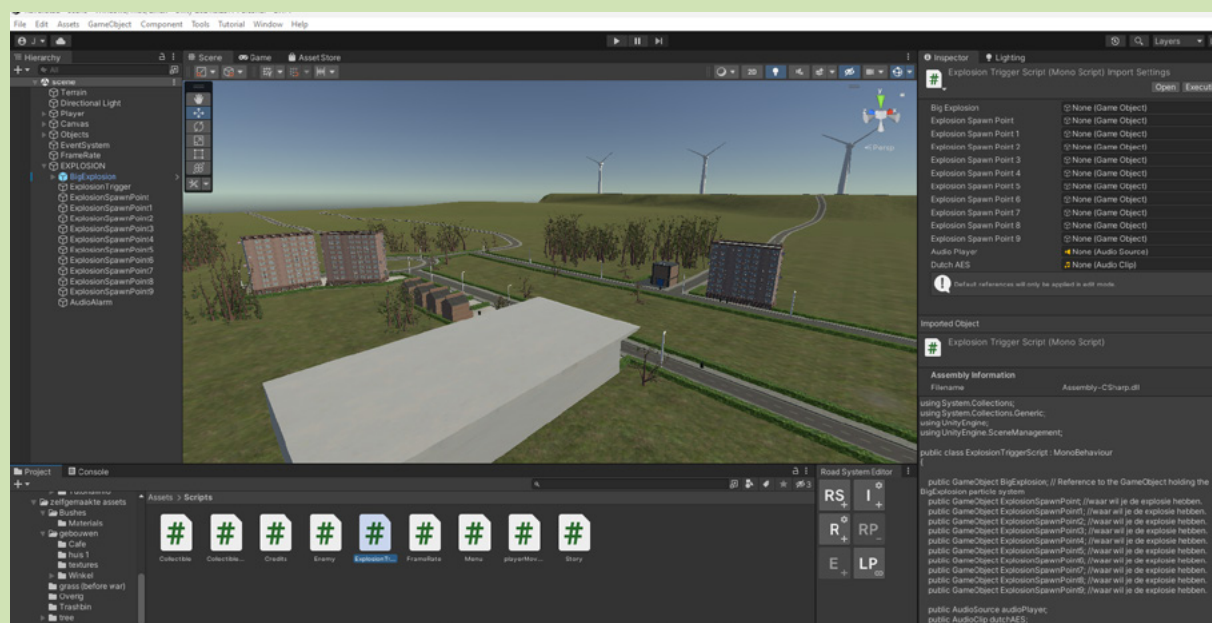
Meer explosies toegevoegd om de oorlog heftiger te maken.



De map ziet er nu veel beter uit.

Na feedback van testers heb ik een collision toegevoegd en de camera gerooteerd zodat de speler meteen de map ziet.

Meer explosies toevoegen en de timers omlaag zetten zodat er meer actie is.

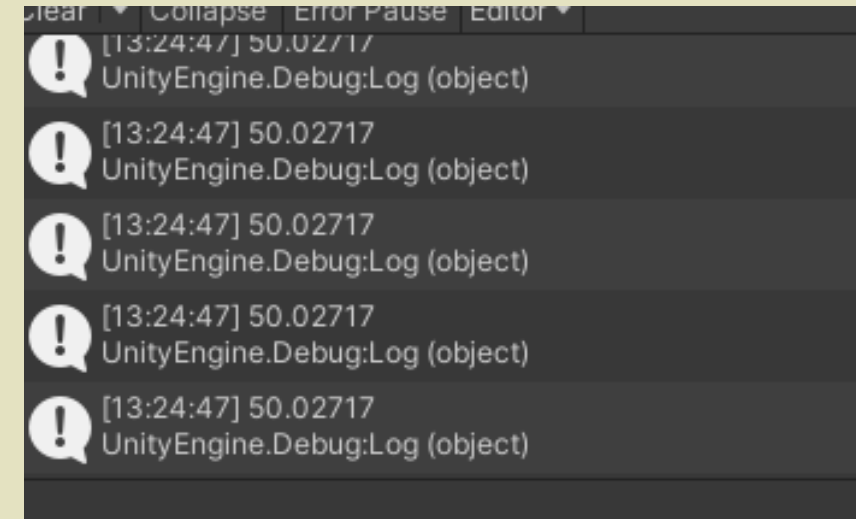


Iteratie maken in de code voor de eindscene zodat alles goed werkt.

```

9 public Transform CapsuleTransform;
10 public float speed = 5f;
11
12 private void OnCollisionEnter(Collision collision)
13 {
14     if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
15     {
16         Debug.Log("Player collided with enemy!");
17
18         Application.Quit();
19     }
20 }
21
22 // Update is called once per frame
23 void Update()
24 {
25     // Calculate the direction towards the player
26     Vector3 direction = CapsuleTransform.position - transform.position;
27
28     // Normalize the direction vector
29     direction.Normalize();
30
31     // Move the enemy towards the player
32     transform.position += direction * speed * Time.deltaTime;
33 }
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```



```

void Start()
{
    sceneDuration = 50.0f;
}

void Update() //If timer is bigger equal to sceneduration then the game quits.
{
    if (isTimerRunning)
    {
        timer += Time.deltaTime;
        Debug.Log(timer);
        if (timer >= sceneDuration)
        {
            isTimerRunning = false;
            QuitGame();
        }
    }
}

```

In het begin wilde ik dat de game eindigde als de enemies collide met de speler maar ik kon geen oplossing vinden.

Ik heb een iteratie gemaakt dat er een timer is bij de enemies als 50.f (50 seconden) overschreden wordt door de timer de game eindigt. Het probleem was dat de game steeds sluitte bij de 10f. Ik vroeg om hulp bij ChatGPT maar kwam niet met een oplossing. Ik kwam met het idee om een void start te toevoegen om ervoor te zorgen dat de scene echt 50f is en dit loste het op. Dit liet mij zien dat ik met iteraties en eigen kennis een oplossing kan oplossen terwijl ChatGPT of online niet altijd je kan helpen.

Ik heb uiteindelijk de timer naar 20 seconden gezet omdat 50 seconden veels te lang duurt.

Nu komen de vlammen op de speler af en duurt het niet te lang.

```

private IEnumerator TriggerExplosionsWithDelay() //The timers of the explosions that player after each other.
{
    yield return new WaitForSeconds(2.0f);
    Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint.transform.position, ExplosionSpawnPoint.transform.rotation);

    yield return new WaitForSeconds(4.2f);
    Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint.transform.position, ExplosionSpawnPoint.transform.rotation);

    yield return new WaitForSeconds(5.0f);
    Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint1.transform.position, ExplosionSpawnPoint1.transform.rotation);

    yield return new WaitForSeconds(6.1f);
    Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint1.transform.position, ExplosionSpawnPoint1.transform.rotation);

    yield return new WaitForSeconds(2.0f);
    Instantiate(BigExplosion, ExplosionSpawnPoint2.transform.position, ExplosionSpawnPoint2.transform.rotation);
}

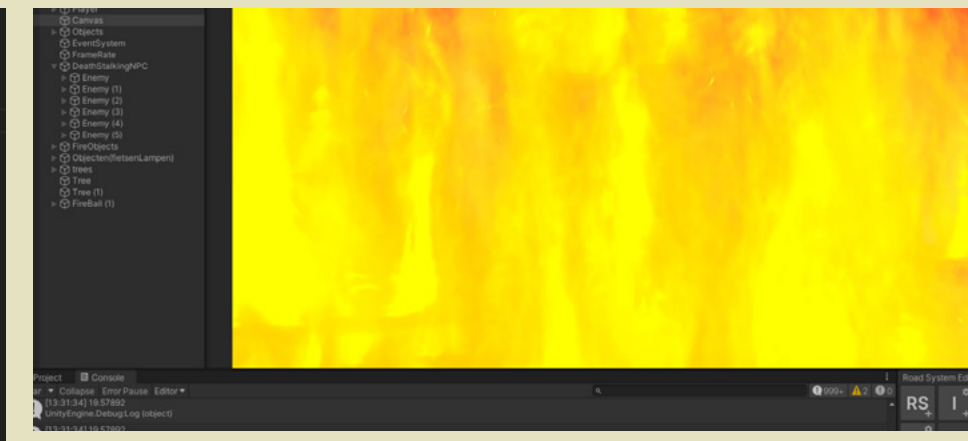
```

```

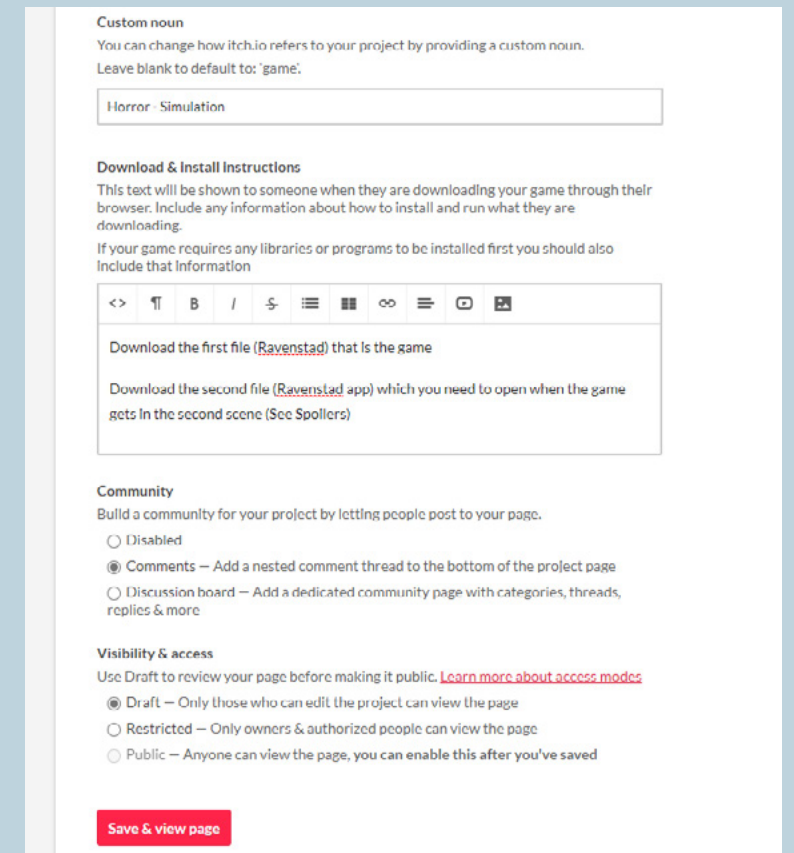
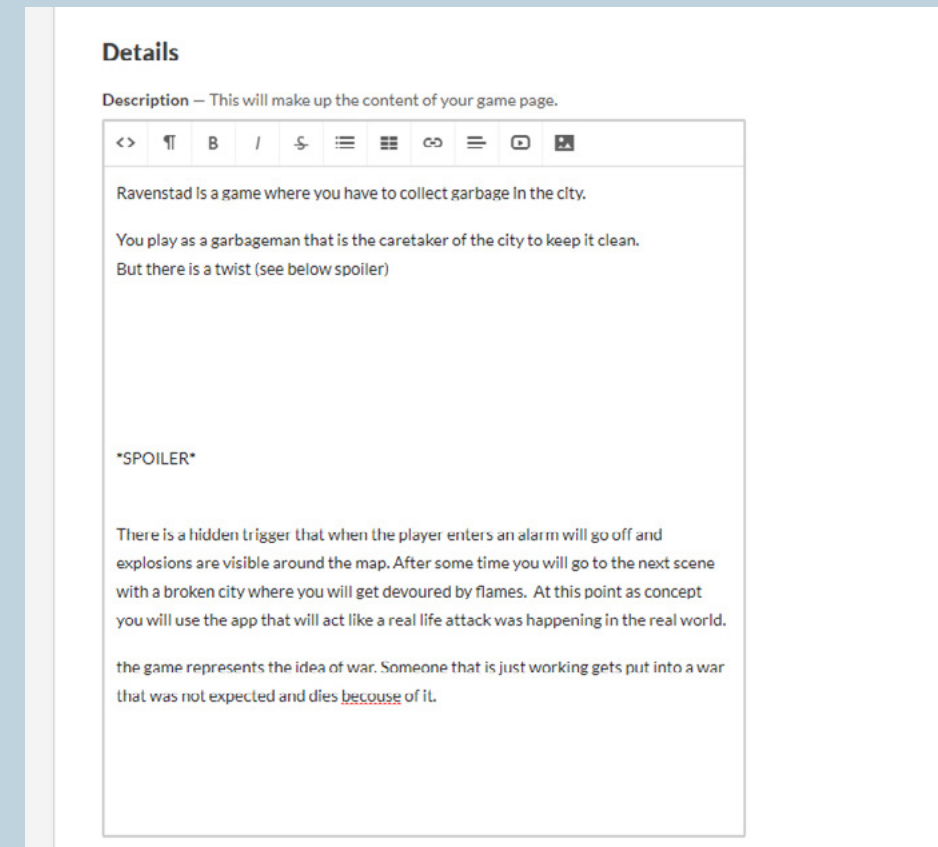
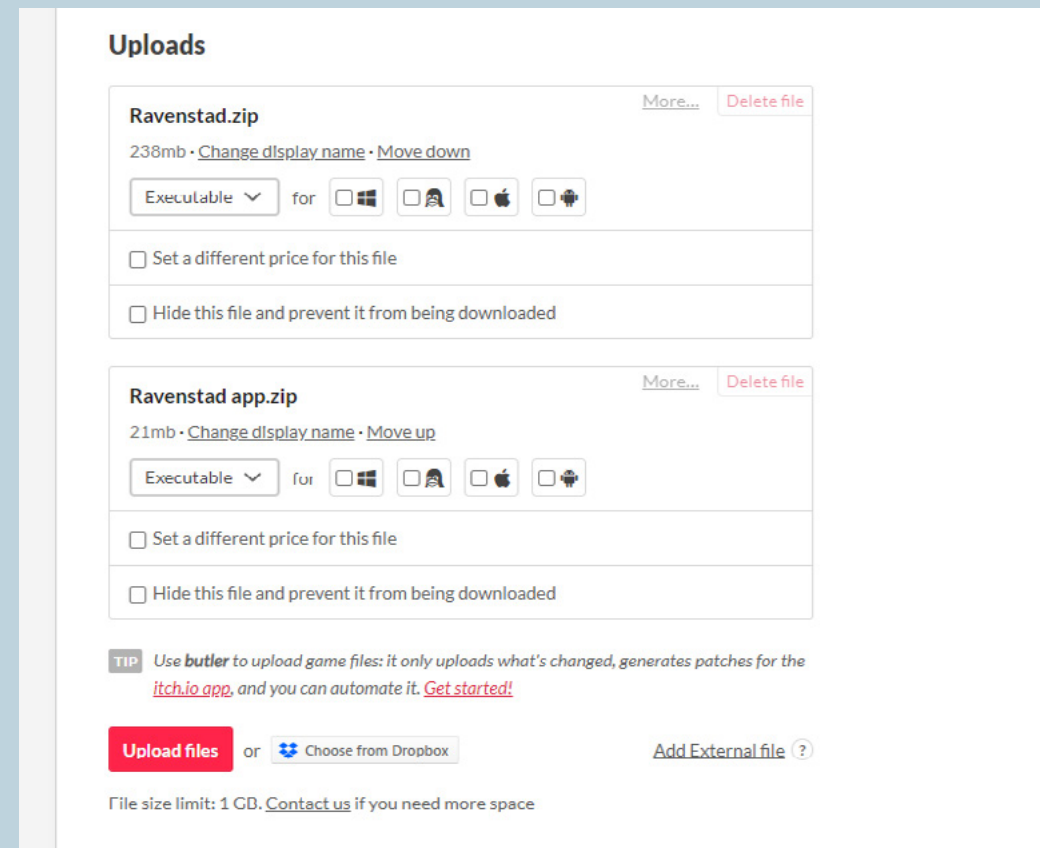
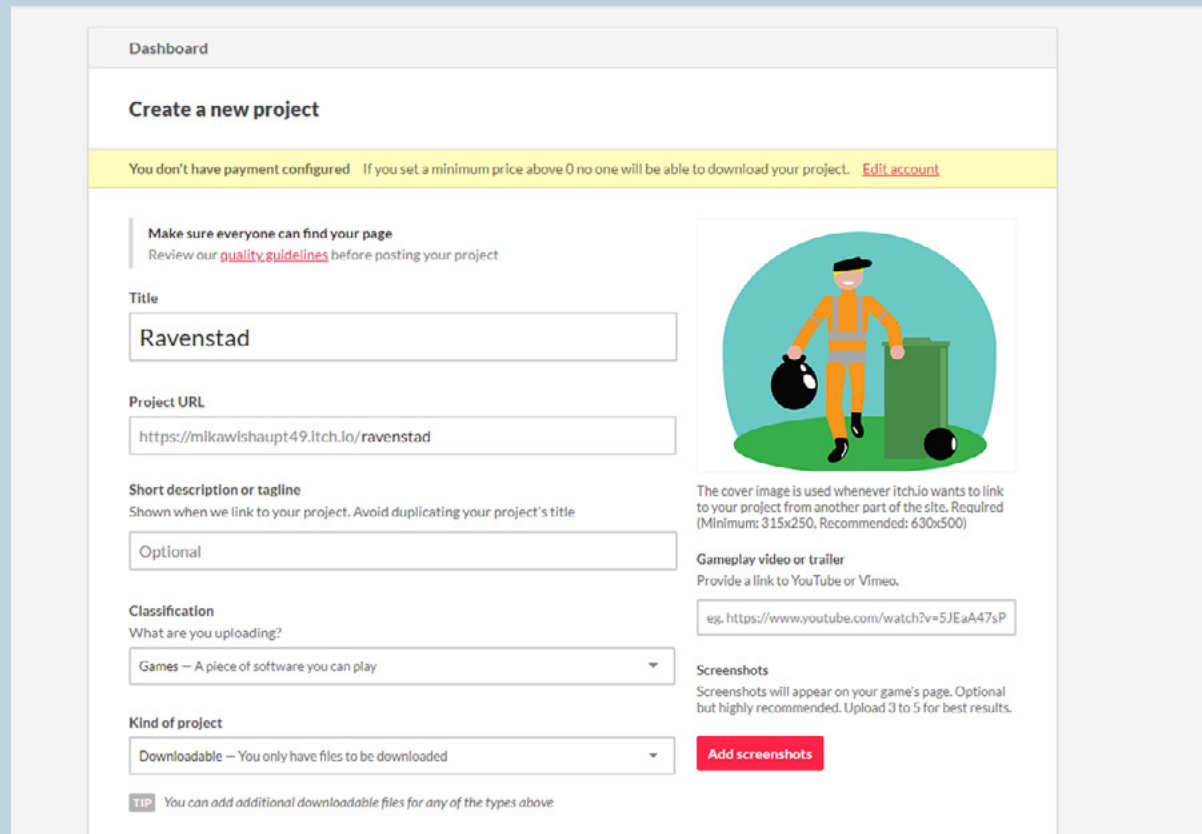
public class Enemy : MonoBehaviour
{
    public float sceneDuration = 20.0f; //Game ends after 20 seconds.
    private float timer = 0f;
    private bool isTimerRunning = true;
    public Transform CapsuleTransform;
    public float speed = 5f;

    void Start()
    {
        sceneDuration = 20.0f;
    }
}

```



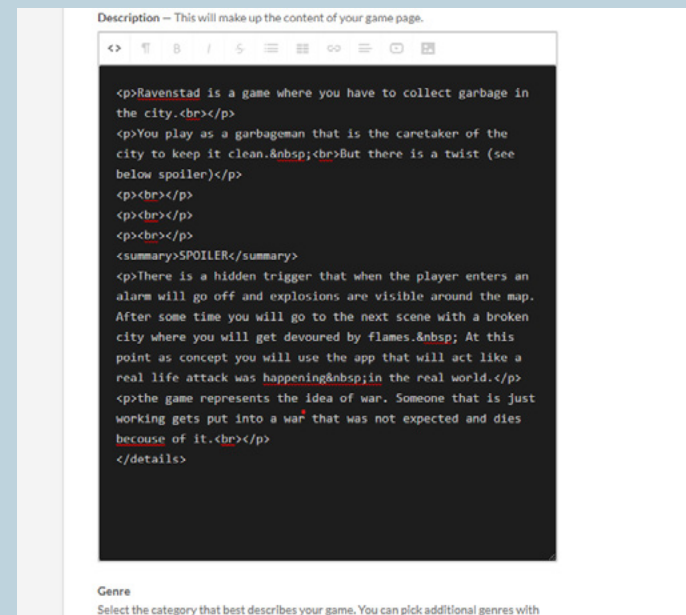
Video maken en werken aan Itch.io om de game te releasen zodat mensen het kunnen spelen.



In Itch.io mijn game en app uploaden zodat mensen er makkelijk bij kunnen.

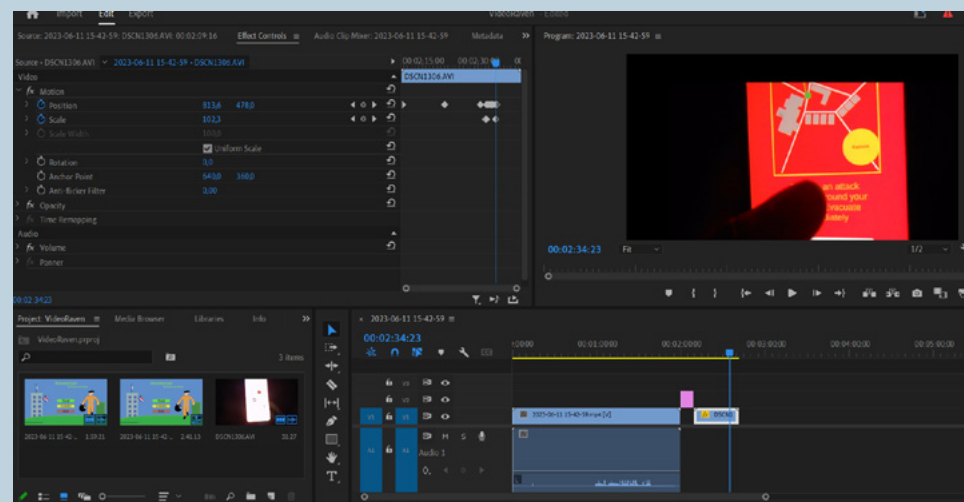
In details het grootste deel van het verhaal spoilen. Het idee is dat mensen blind het spel ingaan zonder een idee van de game. Daarna kunnen ze de spoilers lezen wat er gebeurt.

Download en spel instructies.

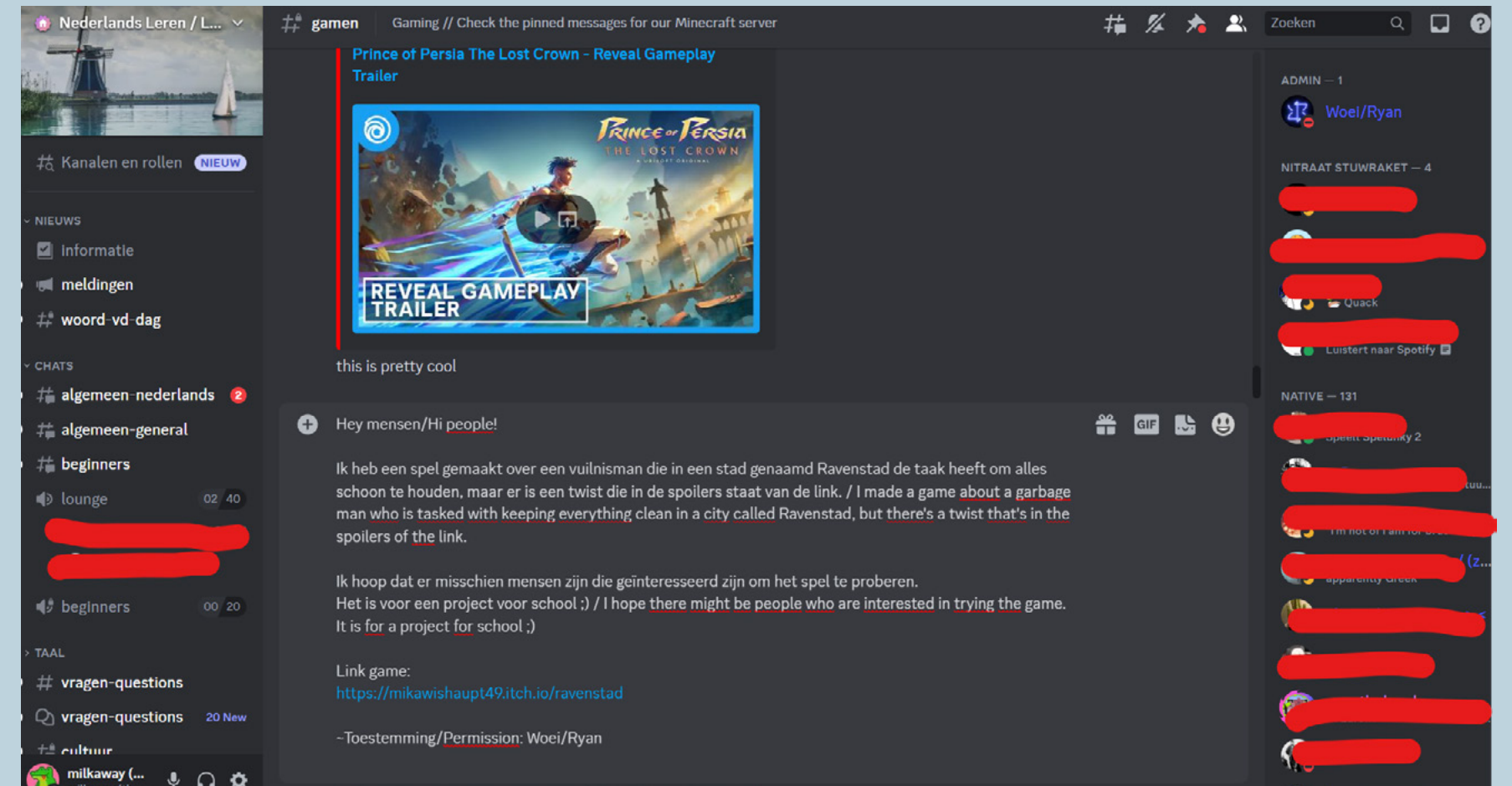
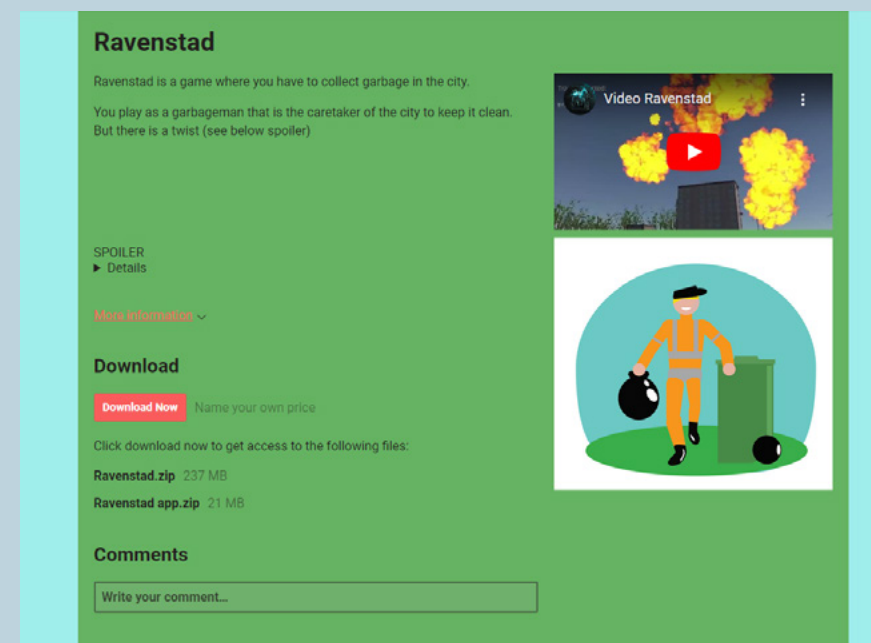


Als iteratie heb ik de kleuren aangepast zodat ze bij het onschuldige thema van het spel horen.

In html met details gewerkt zodat de spoilers verborgen zijn voor mensen.



Video maken. Mensen kunnen een playthrough zien en wat de app doet.



Game delen met mensen.

Volgende week wil ik naar de reacties kijken.

Proces week 7 Mika Wishaupt

Wat heb ik deze week gedaan?

Ik heb gewerkt aan de eindpresentatie, testen game, game exporteren, feedback verwerken en een iteratie te maken op de game en posters maken via de visuele reflectie. Ook heb ik gewerkt aan een video maken, proces en visuele reflecties verbeteren om alles te kunnen inleveren op brightspace en CMD expo.

Wat heb ik geleerd van het project?

Het project heeft mij laten zien hoe je van een concept naar een game gaat. Ik heb geleerd om iets te maken dat buiten mijzelf en mijn inzichten ook rekening houdt met andere mensen. Als ik later een game wil maken die andere gaan spelen is het belangrijk om de game te testen en aanpassingen te maken zodat de gebruikers tevreden gehouden worden.

Feedback van Eindpresentatie

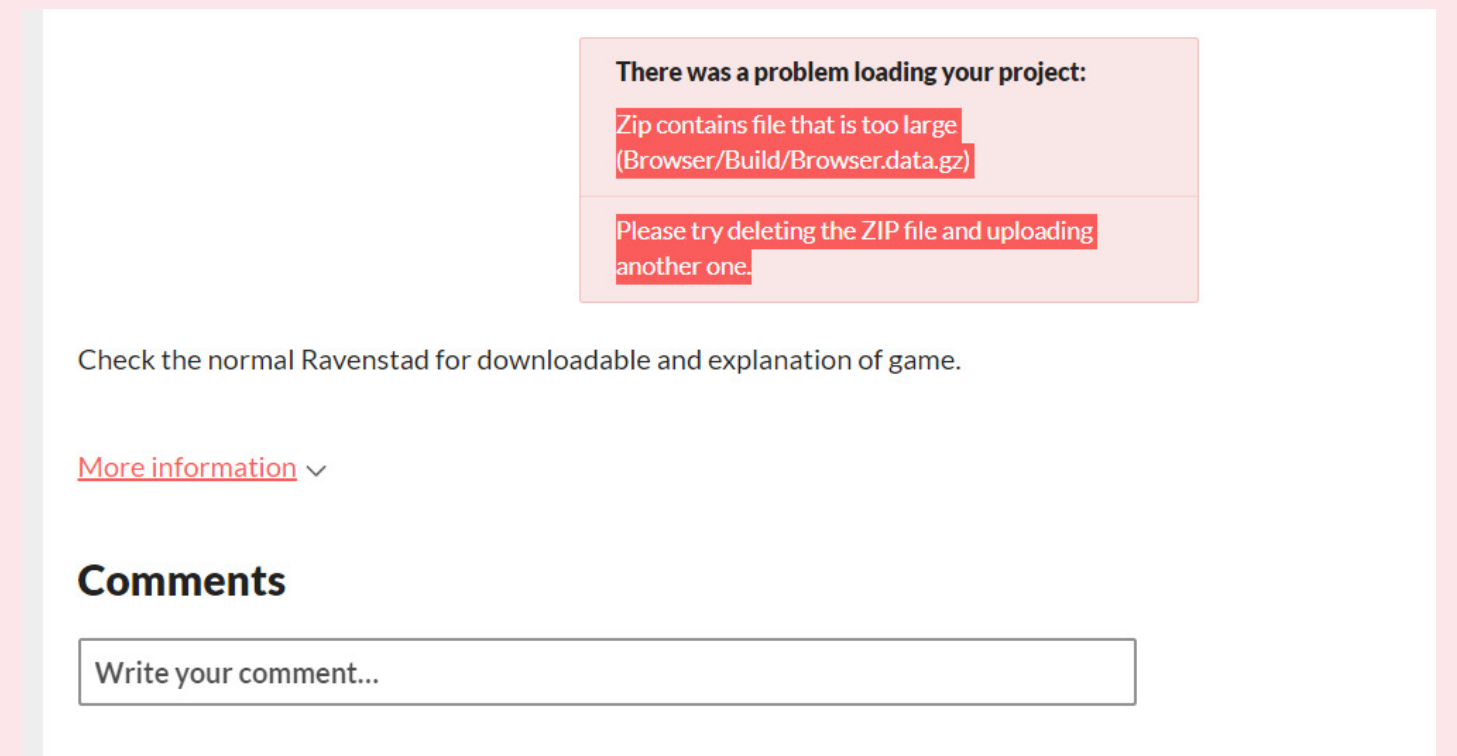
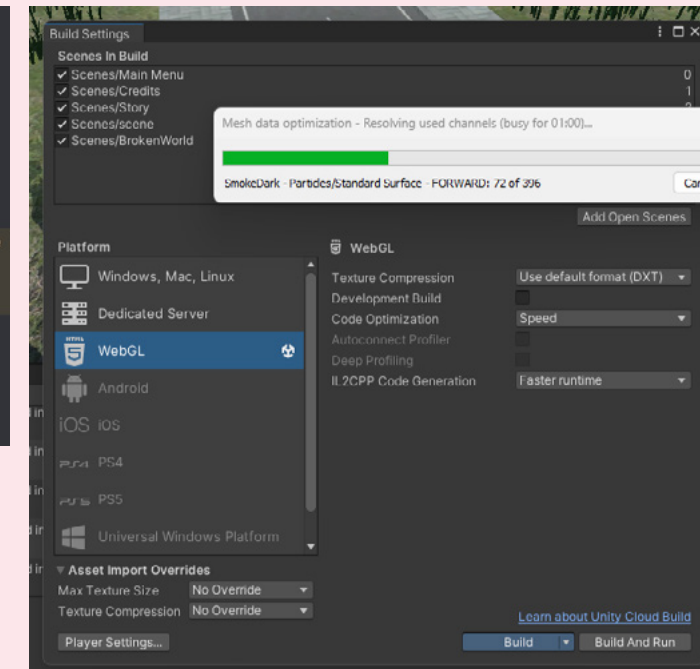
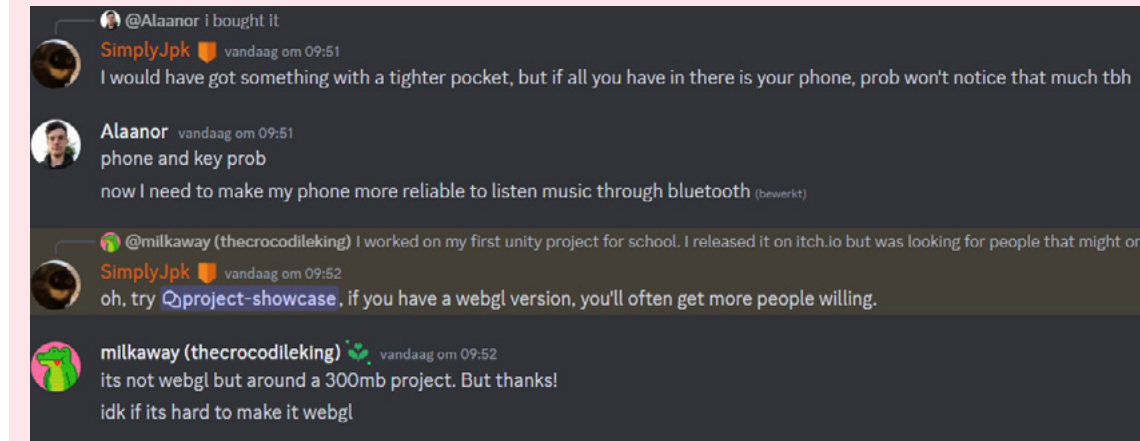
De explosies kunnen nog duidelijker. Wat gebeurd er. Het kan okk een gasexplosie zijn. Kan ook een vliegtuig geluid toevoegen.

Is het antwoord op mijn onderzoeksvraag duidelijk? Ik zeg ja maar mis. Kan ik in proces duidelijk het antwoord geven. Doormiddel van een game en een immersieve app

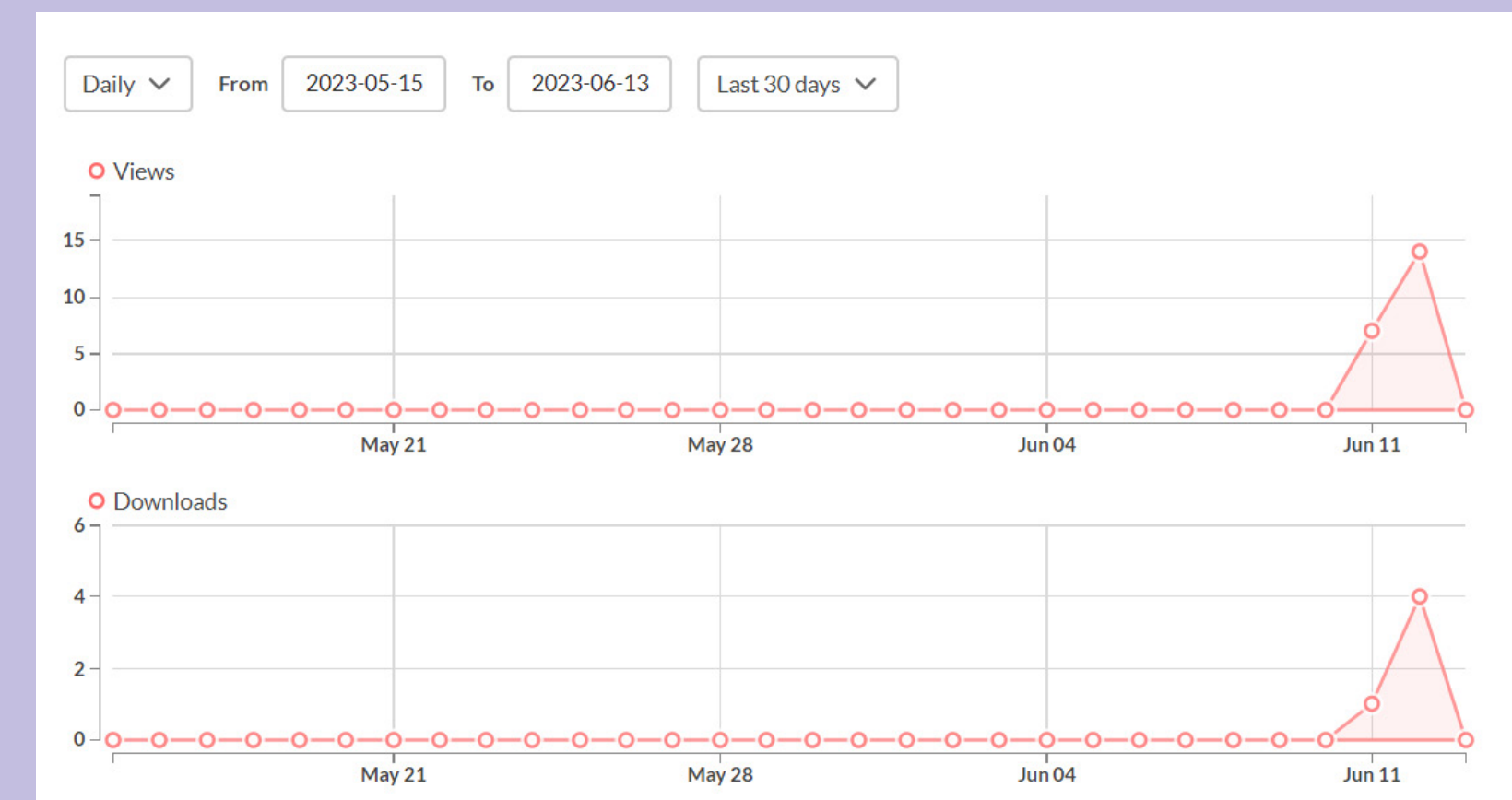
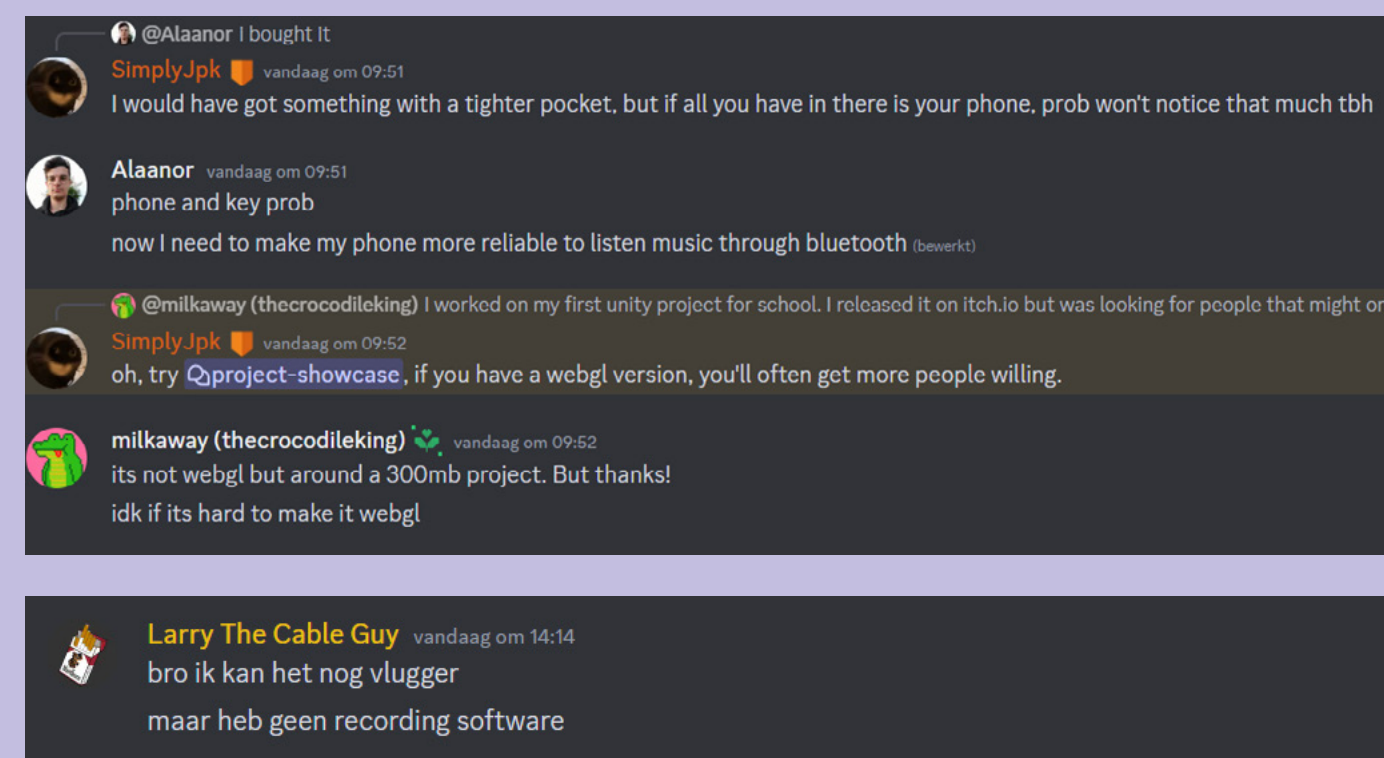
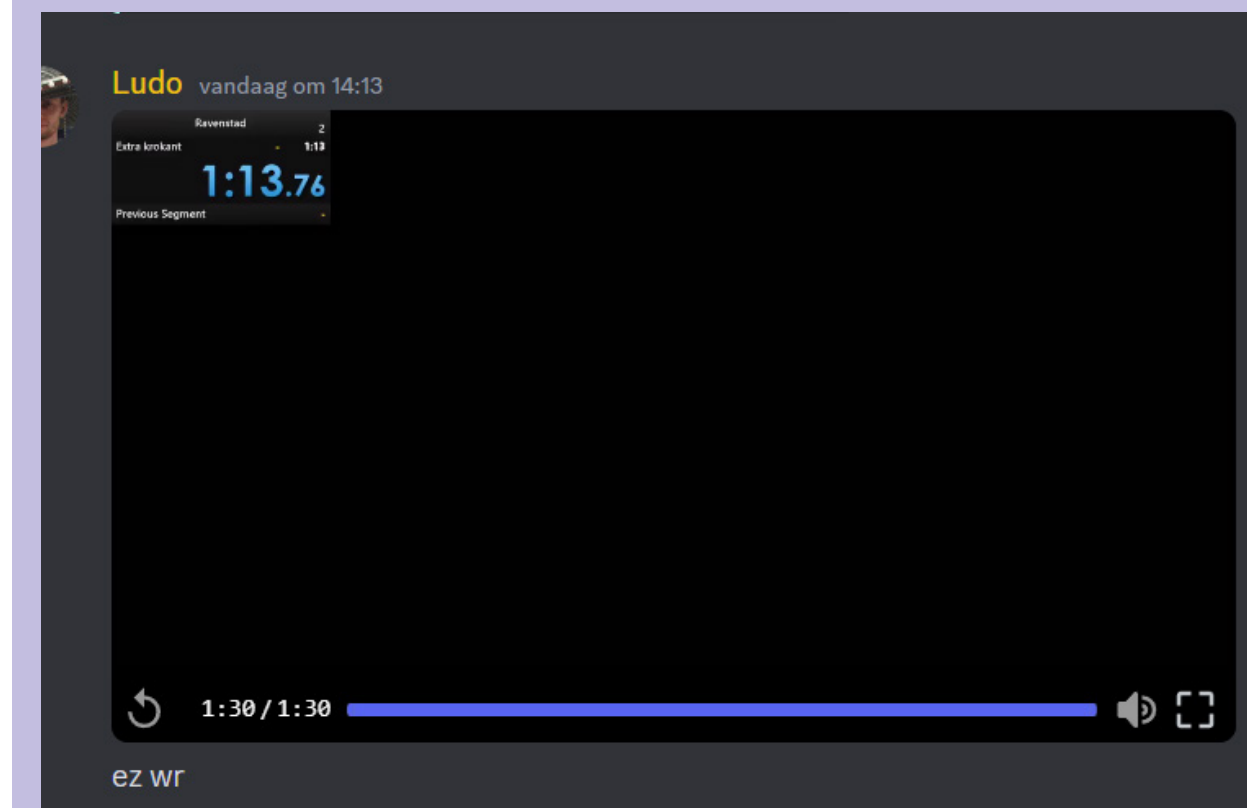
Kun je kijken naar andere delen van de wereld in je concept? Ik vond dit een leuk idee alleen lag mijn concept focus op Nederland maar was wel leuk als een adaptief concept.

Meer resultaten van app delen door testen.

Om de game toegankelijker te maken heb ik geprobeerd om het te exporteren naar WebGL. Het is helaas niet gelukt omdat mijn bestand te groot was maar gaf me wel inzichten in WebGL games. De game blijft downloadbaar via de website.



De reacties voor de game waren bij mensen verschillend. Sommige namen de game serieus en andere die vaak gamers zijn gingen het speedrunnen en zagen het meer voor de lol maar wel het idee achter het concept. Hieruit kan ik halen dat het medium niet altijd geschikt is voor bepaalde mensen in de doelgroep met het gewenste resultaat. Wat ik wel merkte is dat mensen naar de collision kwamen en deden wat mijn intentie was wat laat zien dat mijn mechanics en map design wel mensen kan aansturen wat bij andere games zoals Dark Souls ook gebeurt. Ik kon de spelers begeleiden zonder direct te zeggen waar ze naartoe moesten.



Lars had tegen mij verteld hoe hij die prullenbakken probeerde te verzamelen en ineens de event werd getriggert. De bedoeling van het spel.

Wel liep Lars verder en kwaam in een leger stuk van de map.

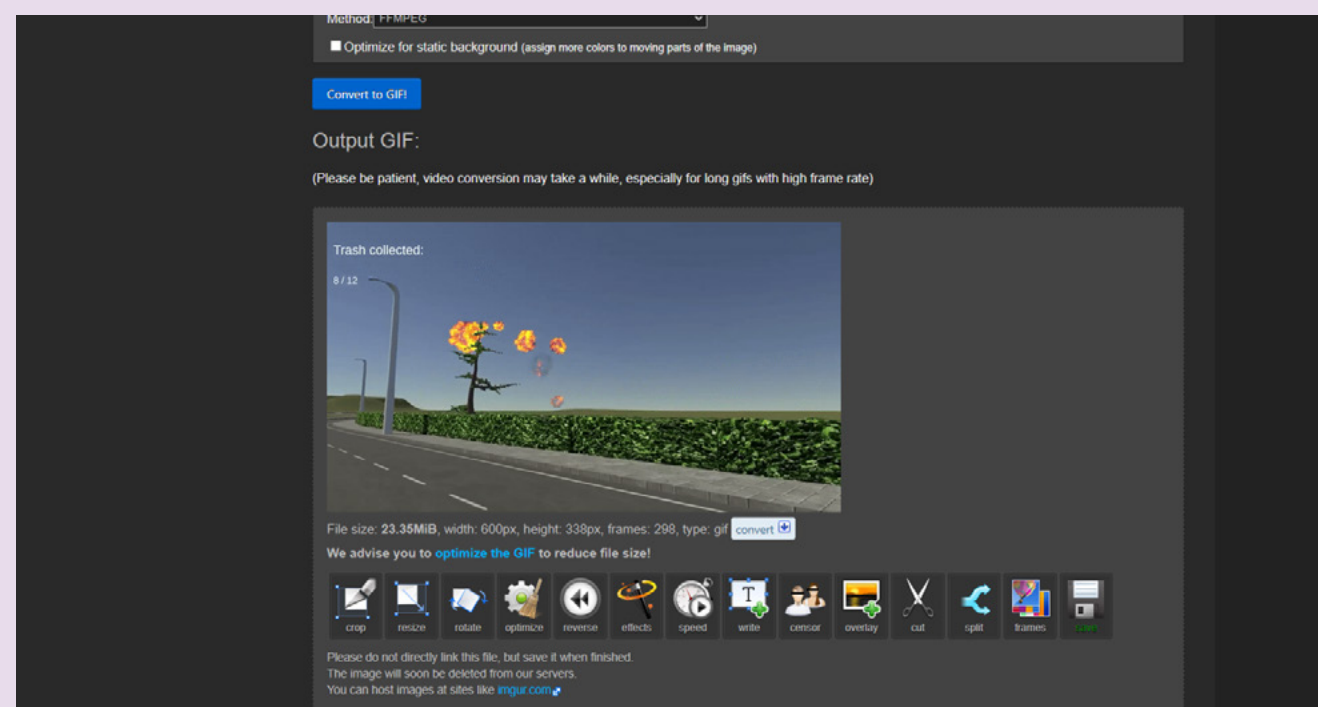
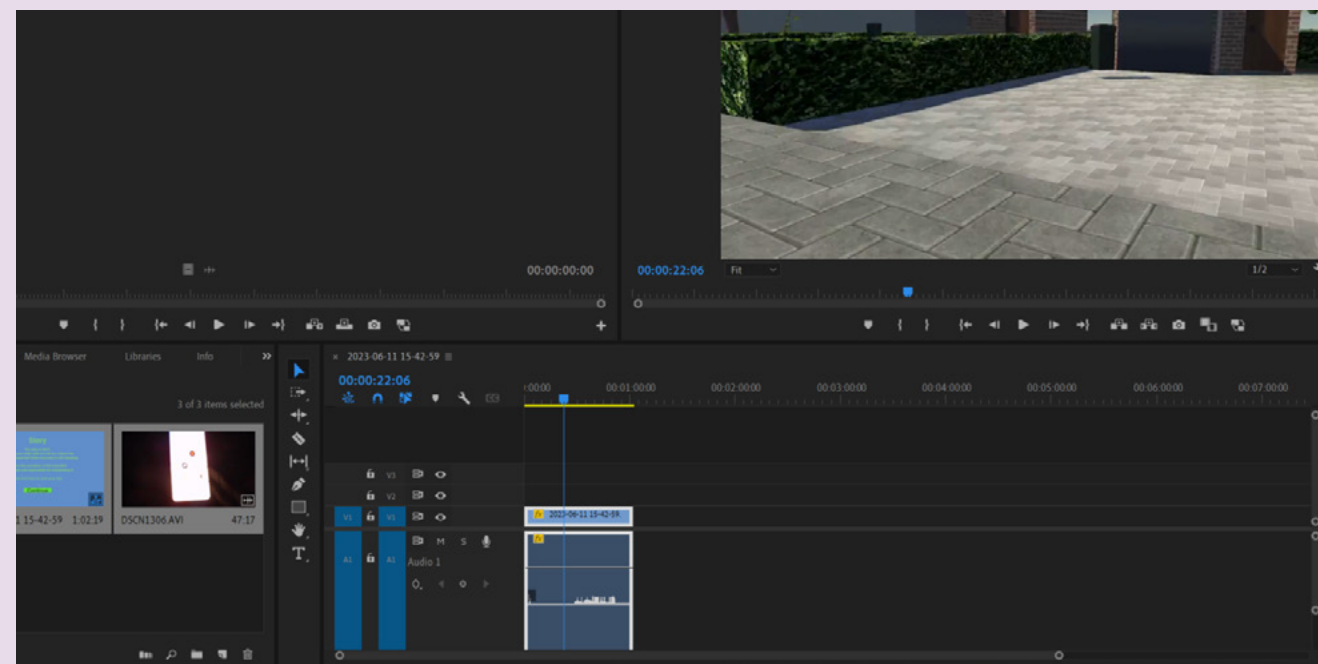
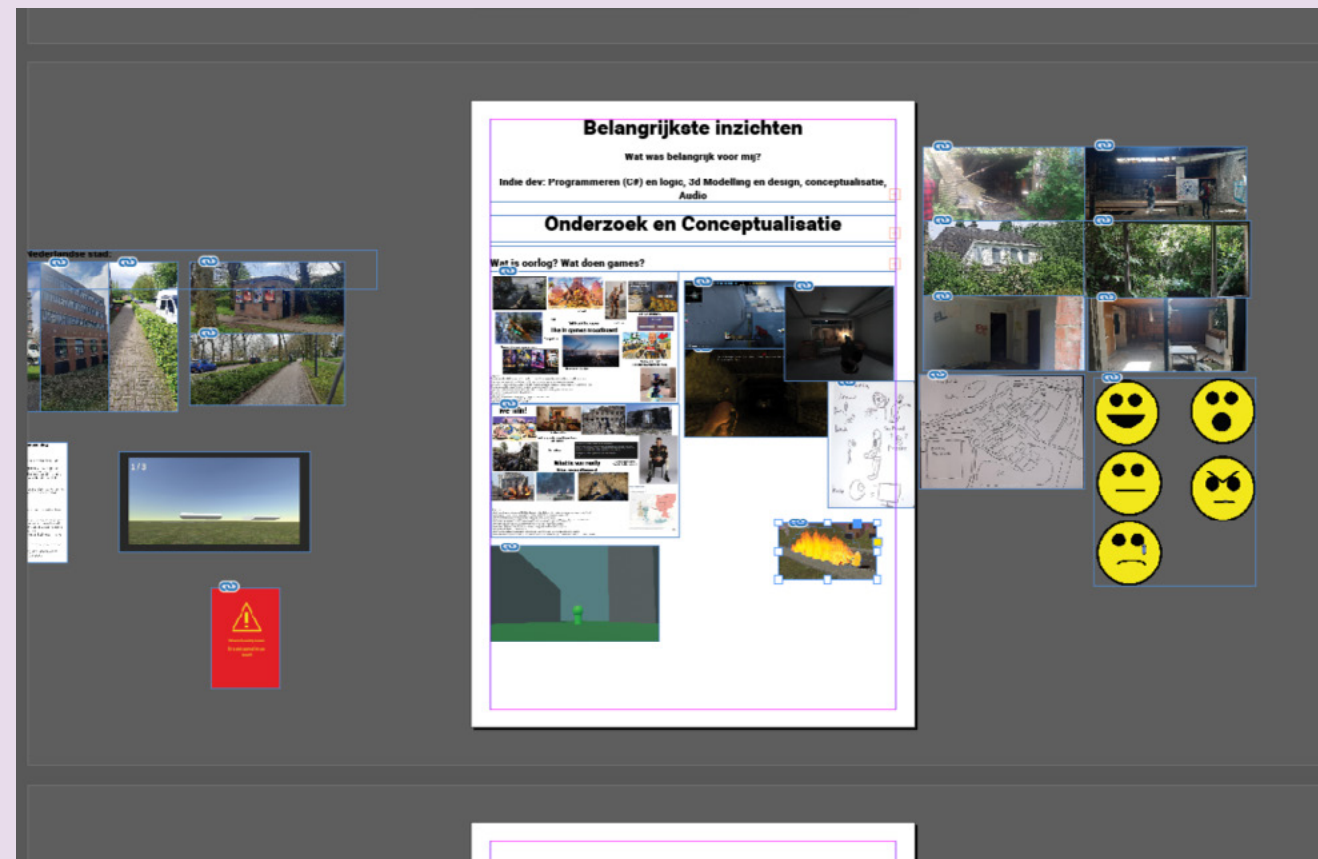
Ik kreeg nog positieve reacties van andere mensen en al helemaal omdat het mijn eerste game is in Unity.

Ik was blij dat mensen interesse in de gamen toonde.

Via Itch.io

De statistieken lieten mij zien dat er traction was naar de game en mensen daadwerkelijk ook naar de website gingen.

Presentatie maken. Het was best lastig om al het proces het beste eruit te kiezen. Ik wilde in de presentatie het concept en belangrijkste inzichten delen met mensen om feedback te ontvangen.



Video maken om mensen te laten zien wat er in de game gebeurt. Vua een gif kon ik mijn game laten zien op de achtergrond.

Ravenstad

Onderzoeksvraag:

Hoe ontwikkel je een interactief ontwerp dat mensen de nachtmerries van oorlog laat zien om ze inzichten te geven wat oorlog echt is?

Ontwerpbenaderingen:

Social design:
Een maatschappelijk probleem aan de kaart stellen en/of verhelpen doormiddel van een design en/of product.

Interactive design:
Een design waarbij de gebruikers input kunnen geven en daarop feedback krijgen in de vorm van interactie.

Link en qr code game:
<https://mikawishaupt49.itch.io/ravenstad>





Ravenstad



Walk to trashbin to collect!



Trash collected!



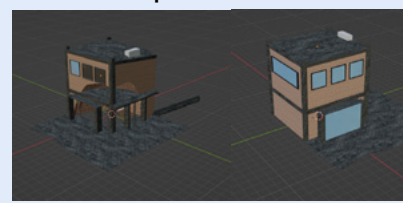
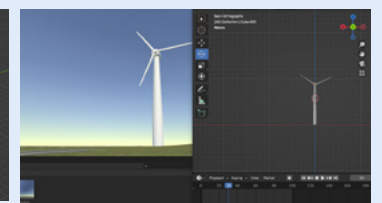


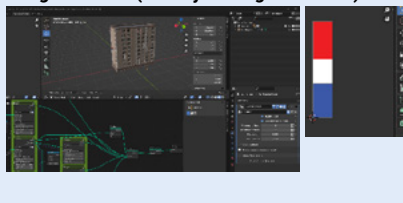
WARNING: mika's verhaal


There is an attack happening in your town. Enemies are attacking! Proceed with caution!

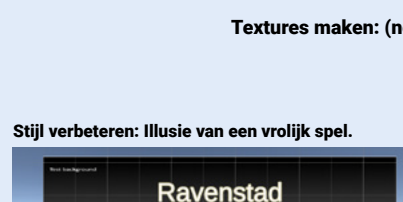
Belangrijkste inzichten

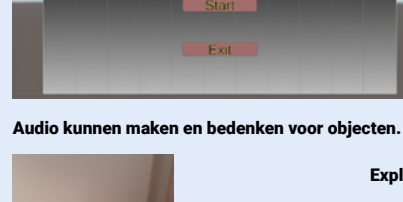
Design en audio

Stad vormgeven in 3D:
Gebouwen ontwerpen:  Animaties: 

Plugins editen: (buildify met eigen textures)


Textures maken: (normal map)


Stijl verbeteren: Illusie van een vrolijk spel.


Audio kunnen maken en bedenken voor objecten.
Explosie:


Belangrijkste inzichten

Wat was belangrijk voor mijn concept en leerproces?

Onderzoek en Conceptualisatie

Wat is oorlog? Wat doen games? (actie & horror)



Onderzoek Doel (Kapot dorp in België) en Den Bosch (Nederlands design):



Verhaal en adaptiviteit:  **Perspectief burger** 

Hero Journey: eigen aanpassing
1: Vuilnisman
De wereld: Fried is de vuilnisman van Ravenstad en zorgt voor de schone stad.
Call to action: Op het moment dat hij een deel van de vuilnis heeft opge ruimd vallen er bommen op de stad. Fried springt zijn kapot en valt raak. Nadat die wakker wordt ziet hij dat de stad vermetigd is. Hij weet dat hij zo snel mogelijk weg moet.
Mentor: Doordat de stad verlaten is moet hij zijn eigen mentor zijn.
Bondgenoten: De enige bondgenoten die er zijn is de omgeving die hem kan helpen.
Gift: Fried vindt uiteindelijk zijn uitweg uit de stad en slaagt erin om als een van de weinige het te overleven.

Perspectief burger 

Alarm uit spel voor immerve
User input



Belangrijkste inzichten

Testen en conclusies:

Uit testen kwamen positieve reacties over de game en functionaliteit. Mensen traptte in het collecting system.

Mensen gebruikte de map zoals ik het had designed.

Sommige mensen zagen het meer als gewoon een spel dan mijn intentie om oorlog te visualiseren.



Belangrijkste inzichten

Programmeren (C#) en game logic:

Invisible guiding door map: (begeleid de speler zonder directe instructies)



Vuilnisbak in collision zetten om explosion event te activeren

Vuilnis collecten faken

Programmeer iteratie (voorbeeld):



Timer > Enemy collision

```

public class Enemy : MonoBehaviour
{
    public float sceneDuration = 20.0f; //scene ends after 20 seconds.
    private float timer = 0f;
    private bool isImmune = true;
    public Transform capsuleTransform;
    public float speed = 5f;

    void Start()
    {
        sceneDuration = 20.0f;
    }
}
    
```

Probleem creatief oplossen

```

public Transform capsuleTransform;
public float speed = 5f;

private void OnCollisionEnter(Collision collision)
{
    if (collision.gameObject.CompareTag("Player"))
    {
        Debug.Log("Player collided with enemy!");
        Application.Quit();
    }
}
    
```

Feedback van Eindpresentatie

De explosies kunnen nog duidelijker. Wat gebeurt er. Het kan okk een gasexplosie zijn. Kan ook een vliegtuig geluid toevoegen.

Is het antwoord op mijn onderzoeksvraag duidelijk? Ik zeg ja maar mis. Kan ik in proces duidelijk het antwoord geven. Doormiddel van een game en een immersieve app

Kun je kijken naar andere delen van de wereld in je concept? Ik vond dit een leuk idee alleen lag mijn concept focus op Nederland maar was wel leuk als een adaptief concept.

Meer resultaten van app delen door testen.

Fysieke testen doen met mensen. Hiermee kan ik ook het gedrag van mensen zien en wat ze precies doen. Bij deze test had ik ook focus gelegd op de app

Resultaten:

Belangrijk: De geteste personen zijn geen gamers en hadden nog niet echt een idee van het concept. Buiten de game heb ik nu ook de app getest

Persoon 1:
Ik dacht dat het vuurwerk was.
Het idee is leuk maar wordt pas meer duidelijk na uitleg.
WASD was niet gezien bij tip.
De app is interessant en duidelijk. Leuk dat je een naam kan invullen.

Persoon 2:

Lopen was nog best moeilijk maar kreeg het snel door. Ik vond het een goed idee voor een game.

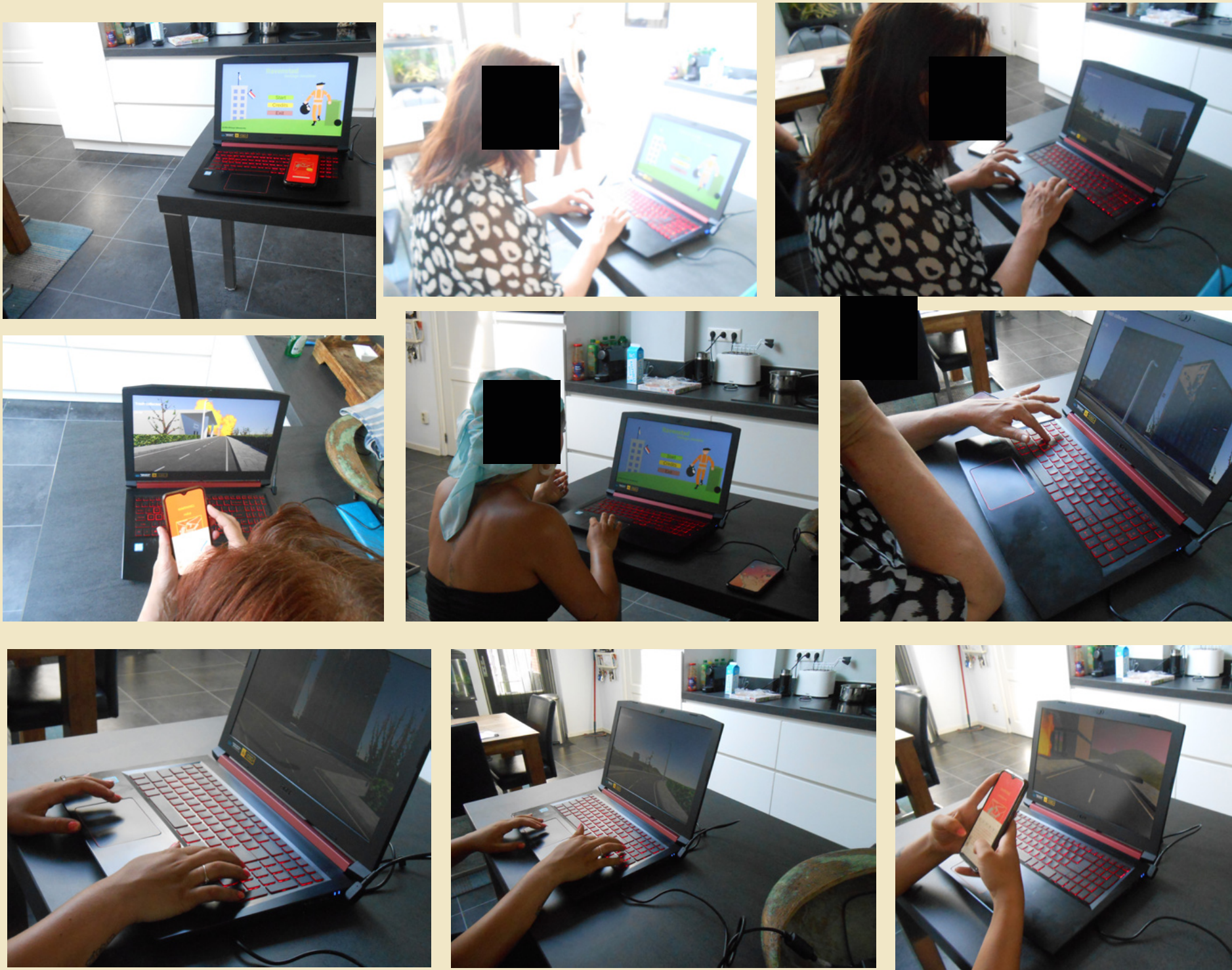
Algemeen:
Beide liepen de goede route en kwamen bij het event. Ze wisten wat ze moesten doen en lazen het verhaal. De ui werkte goed en konden zonder hulp naar de game komen.

De game gaf inzichten in oorlog voor mensen en liet zien wat een onverwachte aanval kan doen met mensen.

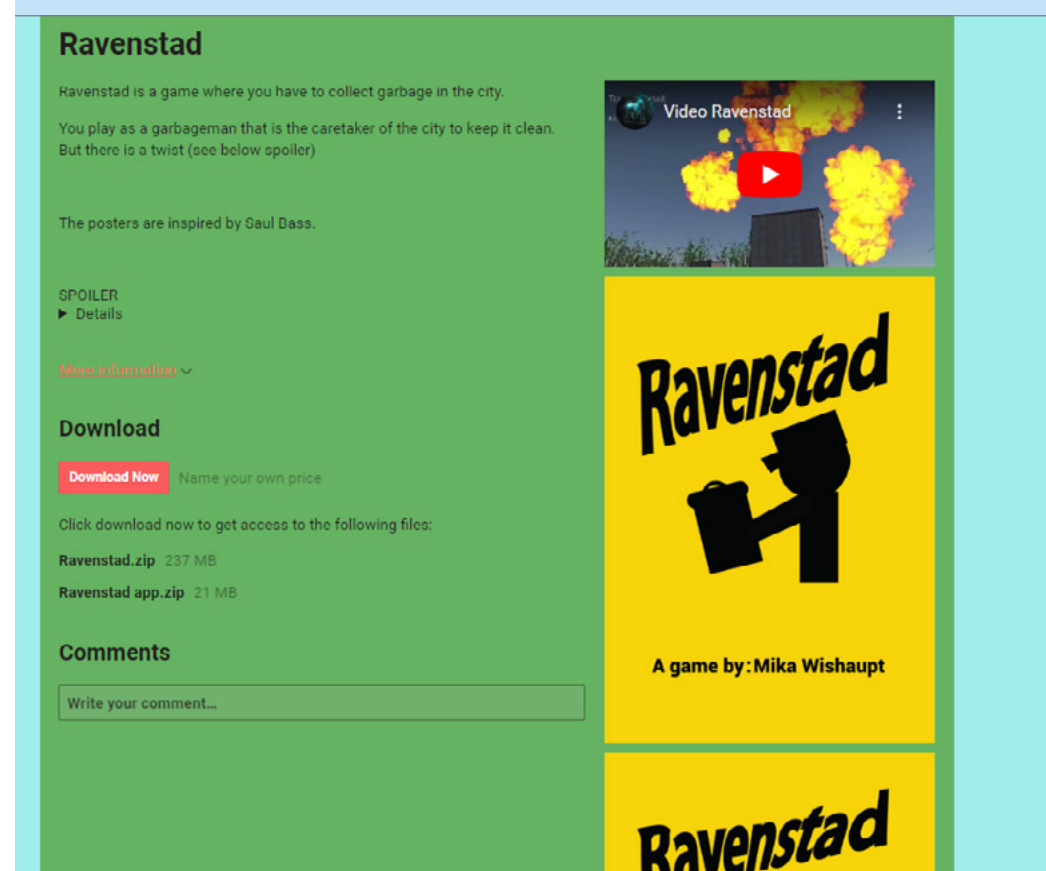
De explosies net zoals bij de eindpresentatie zou duidelijker moeten of iets om het duidelijk te maken.

Als de speler zonder instructie erin gaat dan is het wel wat anders.

De controls waren nog best lastig te begrijpen en is niet standaard voor mensen die niet gamen. De app was duidelijk alleen omdat het niet automatisch gaat (technisch lastiger) moet je vertellen wanneer ze de app moeten openen.



Met de visuele reflecties posters maken om op mijn itch.io pagina te zetten en als een extra onderdeel van mijn concept. Ik ben voornamelijk bezig geweest met de game maar marketing en advertising is belangrijk om meer mensen te aantrekken.



Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:
Met de inzichten van Bass kan ik posters ontwerpen als extra voor mijn game. Hiermee zou je voor een eindontwerp extra marketing en advertising kunnen doen.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Wat ik lastig vond was het combineren van de stad in de poster (poster 6), hij was experimenteel maar lastig om te maken.

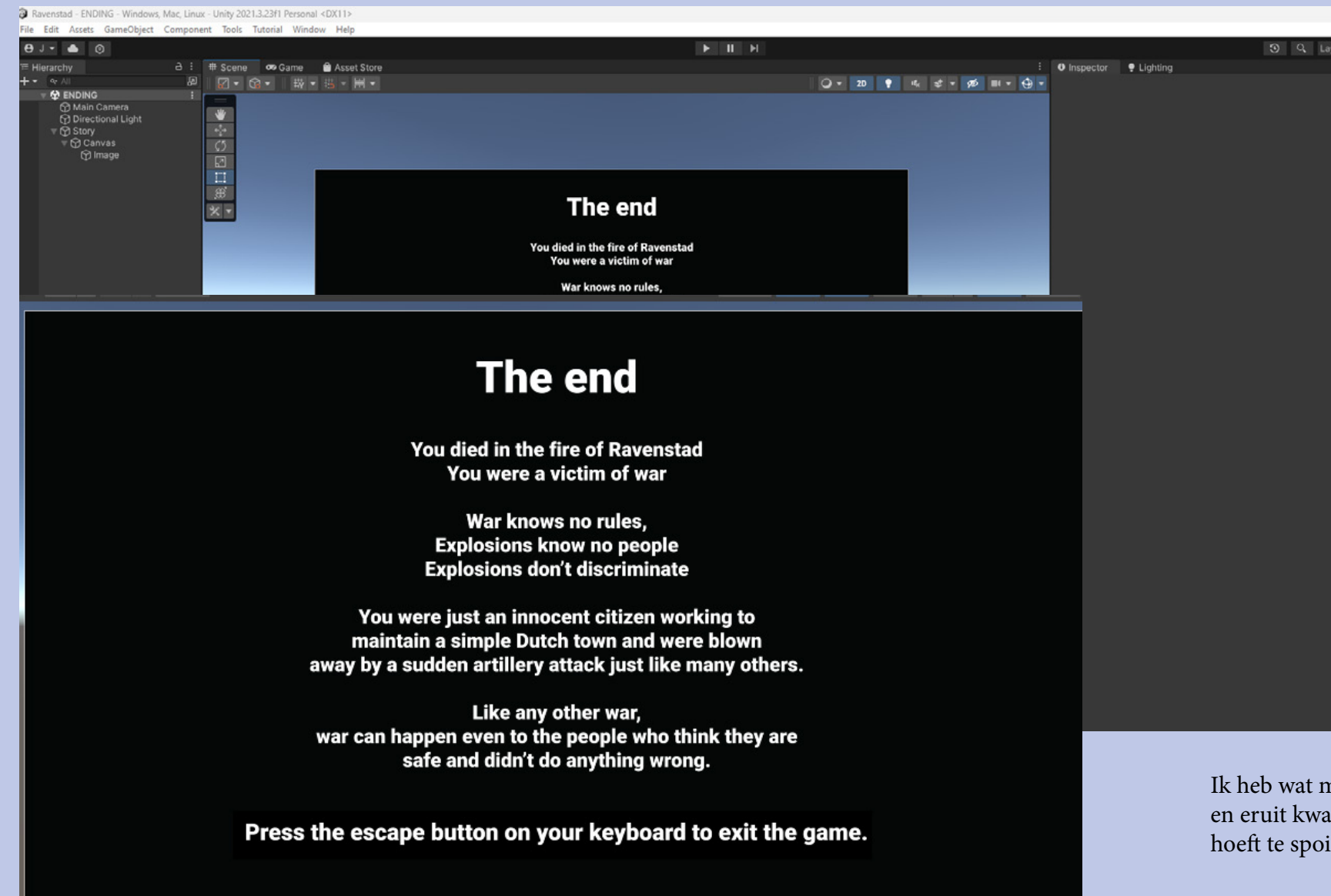
Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Ik wil voor de laatste week kijken of ik de posters kan toevoegen aan mijn itch.io webpagina.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Wat ik wil meenemen in latere werken is hoe een simpel ontwerp toch krachtig en mooi kan zijn.
Je hoeft niet altijd veel vormen en fancy te werken.

Met feedback van de testen een nieuwe iteratie maken voor de game en uploaden voor itch.io als een update.



Onderlinks in het scherm informatie neerzetten over de movement.

Nu kunnen niet gamers ook zien hoe de controls werken zodat ze niet van mij of andere moeten horen hoe de game werkt.



De map wat aanpassen.

Meer trashbins toevoegen bij wat grotere gebouwen

en de bosjes langer maken omdat mensen vaak nog verder lopen.

Ik heb wat mensen gevraagd wat ze van het eindscherm vonden en eruit kwam dat het concept nu duidelijker is en zo je niet hoeft te spioen wat er allemaal gaat gebeuren in de game.

Een nieuwe scene maken die het verhaal van het spel verteld.

Nadat de speler dood is gegaan krijg je nu een scene dat ervoor zorgt dat alles duidelijker wordt gemaakt en ook wat er met de stad gebeurt.

Ik heb hiervoor gekozen omdat de explosies aanpassen nog steeds uit het niets moet zijn en verrassend wat er gebeurt.

Antwoord geven op mijn onderzoeksvraag en een reflectie kort maken.

Onderzoeksvraag:

Hoe ontwikkel je een interactief ontwerp dat mensen de nachtmerries van oorlog laat zien om ze inzichten te geven wat oorlog echt is?

Om een interactief ontwerp te maken om mensen de horror van oorlog te laten zien is het belangrijk om onderzoek te doen naar wat oorlog echt is voor mensen om vervolgens een concept mee te maken en mensen het te laten testen om vervolgens te kijken wat wel en niet werkt.

Een videogame is een vorm van een interactief ontwerp waarmee mensen in een wereld gezet kunnen worden om de horror van oorlog te zien, via andee interactieve ontwerpen zoals mijn app kun je het voor mensen nog immersiever maken.

Maar het ontwerp had ook heel anders kunnen zijn met mijn onderzoeksvraag. Het had ook een VR simulatie kunnen worden of een website dat oorlog laat zien. De game en de app zijn gekozen omdat deze mediums mij persoonlijk aanspraken om iets mee te maken en later na de studie mee verder te gaan.

Een direct en simpel antwoord geven op een onderzoeksvraag is best lastig.

Reflectie:

Wat ging goed?

Ik ben tevreden dat ik vanuit onderzoek, testen, iteraties en het leren van c# en Unity een eindproduct heb kunnen maken die positieve resultaten leveren. Ik had in het begin veel twijfels of het me zou lukken en dat alles meer conceptueel zou worden in plaats van een functioneel product en ben daarom heel blij hoe het is geworden.

Een ander ding waar ik blij mee was dat ik visuele reflecties heb kunnen maken met ontwerpers die mij hebben geholpen in het proces en inzichten te opdoen, ondanks dat ik niet elke element van elke ontwerper in mijn game heb verwerkt.

Wat zou ik anders doen?

Wat ik anders zou doen is voornamelijk het testen van mijn game. Ik merkte pas in de laatste weken door testen wat er allemaal beter kon via andere mensen en inzichten. Ondanks dat de game in de eerdere weken nog niet goed testbaar was, had ik mijn concept ook nog aan andere mensen kunnen pitchen wat ik kan meenemen voor mijn volgende ontwerpen. Ik ben uiteindelijk toch blij dat ik de laatste weken veel mensen heb kunnen laten testen en nog veel inzichten heb kunnen krijgen

Foto's, video en teksten regelen en het inleveren bij CMD-expo.



Als laatste mijn proces en visuele reflecties verbeteren waaronder op organisatie en inhoud.

Visueel reflecties

Naam:

Mika Wishaupt

Studentnummer:

2168445



Foto Super Mario Bros

Concept en werkwijze:

Super Mario Bros is een ontwerp van Shigeru dat van de jaren 80 tot nu een icoon voor Games en karakter design is. In zijn ontwerp en werkwijze waren een aantal belangrijke punten die ik wil onderzoeken:

Observatie: Shigeru haalde inspiratie uit zijn omgeving waaronder de natuur om zo tot zijn vormgeving te komen voor bepaalde elementen zoals landschappen.

Prototyping: Shigeru is een voorstander van prototypes vroeg in het ontwerpproces te maken om core mechanics en design te testen, hiermee kan hij zijn ontwerpen versterken.

Iteration: Shigeru maakt vele iteraties die tot nieuwe dingen leiden en zo verschillende opties heeft bekeken.

Playtesting: Shigeru wilt testers in zijn buurt houden of zijn visie aansluit bij fans.

Creativity: Shigeru durft dingen te vinden en te maken waar hij zijn creativiteit op loslaat. Een plumber die een prinses moet redden van een dier en uiteindelijk een icoon werd dat vrijwel iedereen herkent over de wereld.

Shigeru Miyamoto



WWWH vragen in tekst:

Wie: Shigeru Miyamoto is een Japanse video game designer bij Nintendo en staat bekend als een van de meest succesvolle maker in de geschiedenis van video games.

Wat: Shigeru bekendste werken zijn de Super Mario Bros franchise en de Zeldra franchise.

Waarom: Shigeru was zo bekend geworden doordat zijn games nieuwe inspiraties gaven van hoe succesvolle games gemaakt zouden worden wat de game-industrie aanpaste. Bekende kenmerken van Shigeru zijn accesible design waarbij Shigeru games wilt ontwikkelen die voor iedereen toegankelijk is. Mario wordt zowel door jongeren als door ouderen gespeeld. Je hoeft geen ervaren gamer te zijn. In combinatie met accesible design heeft Shigeru ook een oog voor detail wat terug te zien is in immersive design waarbij een verhaal en wereld kan maken die de gebruiker meeneemt. Als je een game speelt zoals Zelda word je meegenomen in het verhaal en de wereld waar Zelda zich in bevindt. Als laatste doordat het een game is gekomen interactieve design terug doordat de gebruiker interactie met het ontwerp aangaat, maar daarbij ook engaged wordt en het ontwerp wilt gebruiken, en door participation design kon hij zijn publiek meenemen in zijn ontwerpen.

Hoe:

Bij concept en werkwijze zal ik een concept van Shigeru meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Digital design: Shigeru is een grote invloed van digitale ontwerpen en de groei van de game industrie. Games zijn een vorm van digital design.
- Interactive design: Games hebben in het algemeen interactie vaststaan waar Shigeru mee verder ging om mensen iets te laten doen en controle te geven over een karakter en de wereld.
- Participation design: Door testers in het proces mee te nemen kon Shigeru iets maken wat voor vrijwel iedereen gemaakt is.
- Immersive design: Ondanks dat het werk digitaal is, heeft Shigeru inspiratie uit de natuur gehaald die hij verwerkt in games.
- accesible design: Ontwerpen maken die toegankelijk is voor iedereen.

Trends:

Zijn eerste ontwerpen zoals Mario hebben veel invloed gehad op de game-industrie en gingen mee met de digitaliserende en moderne wereld waarbij consoles, computers steeds belangrijker waren.

Relevantie:

Een ontwerp maken waarbij meer stilgestaan wordt met gebruikers en de ontwerpers niet alleen vanuit eigen visie werken.

Bronnen:

- Wikipedia contributors. (2023). Shigeru Miyamoto. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto
- Super Mario Bros. (n.d.). Nintendo of Europe GmbH. Retrieved April 21, 2023, from <https://www.nintendo.nl/Games/NES/Super-Mario-Bros-803853.html>
- Shigeru Miyamoto Reveals The Secret History Of Mario. (2010, October 20). Game Informer. Retrieved April 21, 2023, from <https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2010/10/20/shigeru-miyamoto-talks-about-the-history-of-mario.aspx>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Bedenk een digitale interactie.
- Laat mensen meedenken in het ontwerp.
- Haal inspiratie uit de omgeving.
- Maak het ontwerp toegankelijk voor meer mensen dan alleen gamers.
- Durf met creative dingen te komen, al is het raar.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Digitale interactie
- Invloed van externe
- Inspiratie natuur
- Accessible design
- Wees creatief

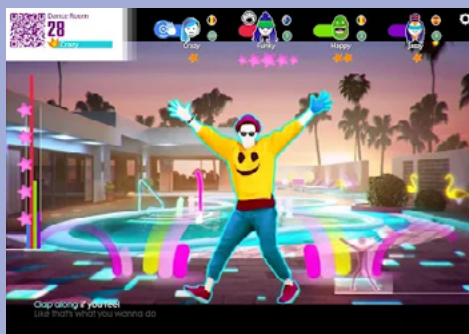


Participation design:
Mensen het ontwerp laten testen en feedback verwerken.

Inspiratie uit de omgeving:
Veel designers halen inspiratie uit de natuur zoals de snavel van een vogel die goed functioneert als de vorm van een trein.

Een voorbeeld hiervan is Zachtronics studio. Fans worden gevraagd naar hoe ze de ervaring vinden om zo het product te verbeteren.

Voorbeelden Ontwerpcriteria Shigeru



Digitale interactie: (digital- interactive design) Interactie maken met behulp van digitale middelen. Just dance is een goed voorbeeld ervan door de digitale medium zoals een scherm waar je de moves ziet en je fysiek moet dansen wat je input is.



Accessible design:
Designers kunnen kijken naar ontwerpen die gemaakt kunnen worden om meer mensen te dienen zoals deze trap die ook toegankelijk is voor mensen in een rolstoel.



Creative design:
Creatief zijn en durf met unieke dingen te komen zoals een huis in de vorm van een ei wat tot nieuwe inzichten en ontwerpen kan komen om een huis te ontwerpen.

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De ontwerpprincipes van Shigeru hebben me laten zien wat er allemaal nog meer mogelijk is om een creatief concept voor een game te kunnen neerzetten. Met deze inzichten zou ik een beter ontwerp kunnen neerzetten dat bijvoorbeeld meer toegankelijk is voor meerdere personen

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

- Brumwell, A. (2019, August 9). Birds, bullet trains and biomimicry. Retrieved April 21, 2023, from <https://the-gist.org/2020/01/birds-bullet-trains-biomimicry/>
- Vivian. (2018). 12 Beautiful Nature Inspired Product Designs. Design Swan. <https://www.designswan.com/archives/12-beautiful-nature-inspired-product-designs.html>
- Zachtronics. (n.d.). Retrieved April 21, 2023, from <https://www.zachtronics.com/>
- JUST DANCE NOW. (n.d.). Retrieved April 21, 2023, from <https://justdancenow.com/>
- Digital, S. (2021, December 8). 6 Principles of Accessible Design - UX Planet. Medium. Retrieved April 21, 2023, from <https://uxplanet.org/6-principles-of-accessible-design-79beceaf-ffb>
- Saieh, N. (2021). Blob vB3 / dmva. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/47298/blob-vb3-dmva>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Bedenk een digitale interactie.
- Laat mensen meedenken in het ontwerp.
- Haal inspiratie uit de omgeving.
- Maak het ontwerp toegankelijk voor meer mensen dan alleen gamers.
- Durf met creative dingen te komen, al is het raar.

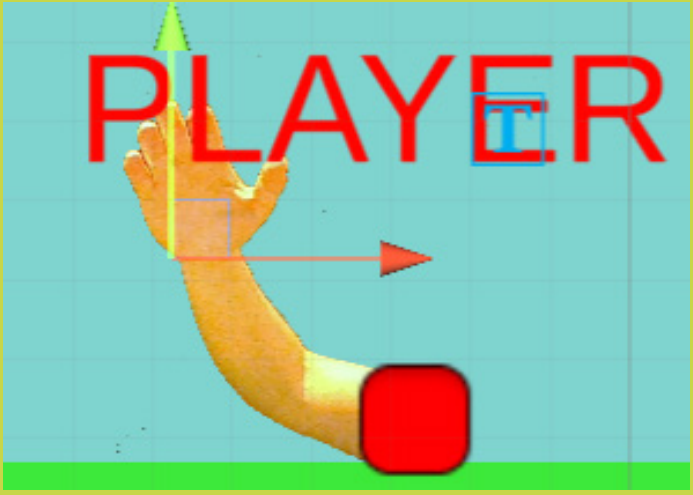
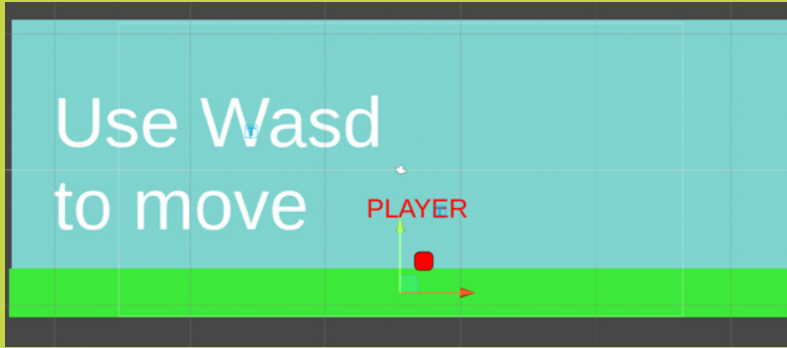
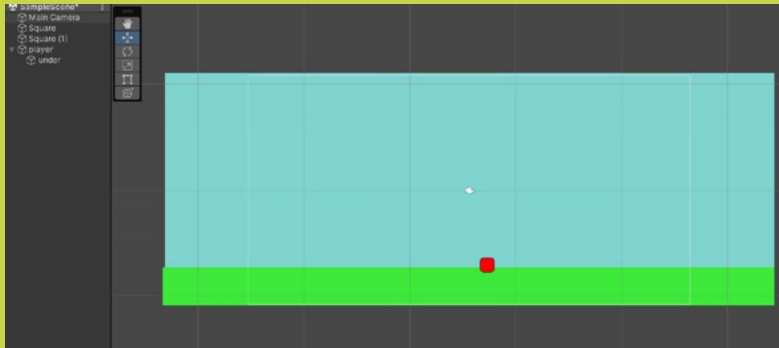
Bullet points (ontwerpcriteria):

- Digitale interactie
- Invloed van externe
- Inspiratie natuur
- Accesible design
- Wees creatief

Experiment: 2D

Een simpele game gevisualiseerd waarin je een vierkantje bestuurd.
 Ik heb voor inspiratie een foto die ik eerder gemaakt heb gebruikt waaruit ik de groene grond en de blauwe lucht haalde uit de foto om een simpele omgeving te visualiseren die toch duidelijk is. Je weet dat de grond groen is en de lucht blauw door kleur en vormgeving.

Het idee voorgedragen aan een andere, maar het viel op dat het nog duidelijk was wat er gebeurde.
 Er werd meegedacht toen ik mijn werk liet zien aan mensen en ik kwam ermee om de movement duidelijk in beeld te brengen en een tekst boven de speler te zetten die duidelijk aan het begin maakt dat jij de dat bent.
 Voor creativiteit en wat eigenheid had ik een foto van mijn arm toegevoegd die niks is behalve een flauw element dat los van de simplistische stijl staat, maar wel een creatief en uniek element toevoegt.



Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?
 Ik liep tijdens het testen voornamelijk tegen de software aan. De software ben ik nog niet helemaal thuis in en was nog lastig te gebruiken.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?
 Ik wil verder gaan met een goed idee onderzoeken voor een game en rekening houden met duidelijkheid voor de gebruikers.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?
 Ik wil voornamelijk de creativiteit, accessible design van de ontwerper mee om een ontwerp te maken die toegankelijk is voor een verscheidende groep. Ook wil ik mensen door het ontwerpproces laten meedenken zoals over de kleuren.

Feedback:

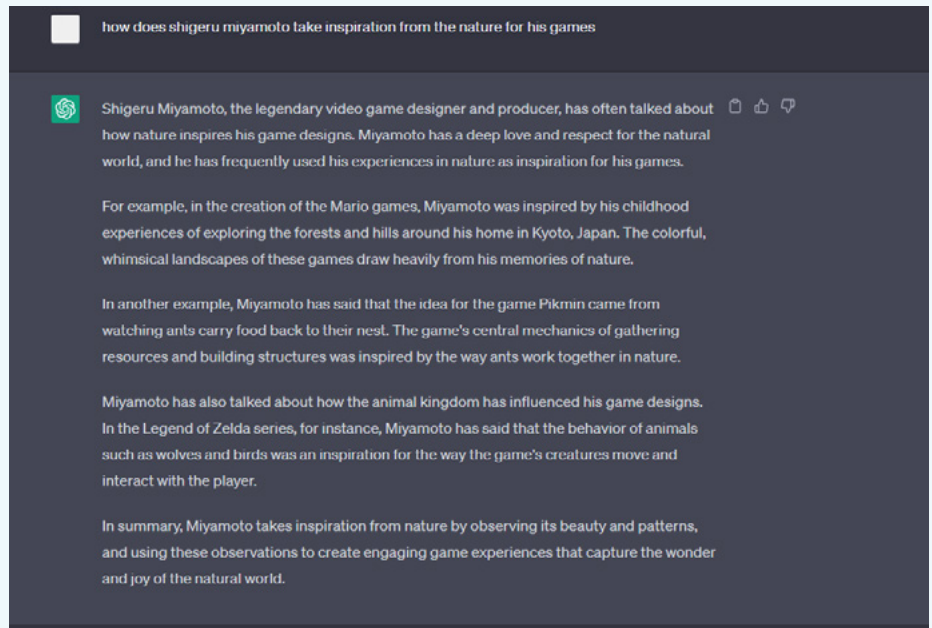
Ik kreeg de feedback om mij meer te focussen op 1 element van de ontwerper dan veel. Wat ik het meest interessant vond was hoe hij inspiratie uit de natuur haalde voor zijn game waar ik me meer op wil focussen voor mijn game.

Onderzoek natuur.

Wat ik leerde was dat Shigeru buiten elementen en vormgeving ook games en mechanics uit de natuur haalde.

Een voorbeeld was Pikmin waarbij hij inspiratie haalde uit de natuur van mieren die objecten meebracht. Hiermee kwam die met het idee om een game te maken waarbij je een groep kleine wezens bestuurt wat veel inspiratie haalde uit die mieren en hoe ze in een groep bewegen.

Ik kijk naar mijn omgeving en de bewegingen van mensen om mijn game realistisch te maken.



Bronnen:

-LeJacq, Y. (2016, September 29). Pikmin Has The Best Origin Story. Kotaku. Retrieved May 8, 2023, from <https://kotaku.com/pikmin-has-the-best-origin-story-1657571859>
-<https://chat.openai.com/c/64c3dee8-36fc-46b7-bf37-e8e808ae052e>

Mijn taak voor deze week is om verder te gaan met onderzoek naar inspiratie halen uit de natuur wat ik ga doen met Shigeru en zijn Pikmin game als ontwerp.

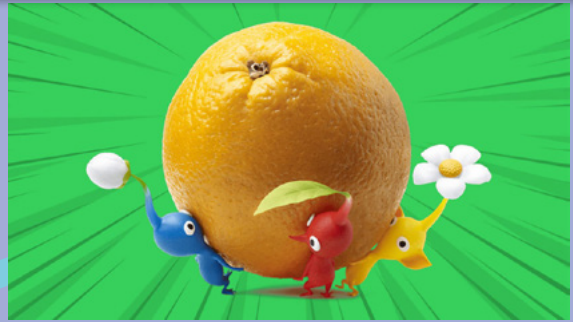


Foto: Pikmin

Concept en werkwijze:

Pikmin is een franchise die bedacht is door Shigeru Miyamoto en staat bekend door de elementen die uit de natuur zijn gehaald.

Shigeru heeft een aantal methodes om inspiratie uit de natuur te halen:

Exploration: Miyamoto gaat vaker de natuur in om inspiratie uit te halen. Hij kijkt in de omgeving rond naar elementen zoals bomen en stromend water tot aan dieren en hoe ze met de wereld interacteren.

Sketching: Schetsen en foto's maken is belangrijk voor Shigeru om dingen uit de natuur vast te leggen zoals wat een dier doet zodat hij er later inspiratie uit kan halen.

Brainstorming: Na de schetsen en de inspiratie gaat hij met zijn team aan de gang om de natuurlijke elementen en inspiratie te kunnen toepassen in zijn ontwerpen. Hierbij wordt er gekeken naar wat goed werkt en wat bruikbaar kan zijn.

Bij Pikmin werd er gekeken naar het gedrag van mieren waarbij Shigeru de kleine poppetjes maakt die als groep objecten oppakken zoals mieren.

Iteration: Met zijn inspiratie, en concepten gaat hij kijken naar wat werkt en maakt verschillende iteraties om de juiste keuzes te maken.

WWWH vragen in tekst:

Wie: Shigeru Miyamoto is een game developer uit Japan die onder andere bekend staat voor zijn games waar hij inspiratie uit de natuur haalt.

Wat: Shigeru bedacht een spel genaamd Pikmin waar hij veel elementen uit de natuur haalde.

Waarom:

Shigeru vond vanaf jonge leeftijd veel inspiratie uit de natuur. Hij vond vormgeving maar ook interactie in de natuur zoals tussen planten, dieren wat hem inspireerde om natuurlijke elementen te combineren in zijn games.

Hoe:

Bij concept en werkwijze zal ik een concept van Shigeru meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Shigeru Miyamoto



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Zijn ontwerpen worden uiteindelijk bruikbaar gemaakt en je kan er de interactie mee aangaan.
- Natural design: Design dat veel inspiratie uit de natuur haalt en wat nu de verdieping is in Shigeru's ontwerpen voor mij.
- Digital design: Het uiteindelijke product van een game valt onder digital design wat door een digitale wereld steeds populairder wordt.

Trends:

Digitalisering en interactie: Ontwerpen maken die ook interactief en digitaal zijn is een blijvende trend dat al sinds lange tijd door ontwerpers gemaakt worden om zo mensen een diepere ervaring te geven.

Relevantie:

Elementen uit de natuur halen wordt al vele jaren gedaan, maar er is nog zoveel wat gevonden kan worden en wij als mensen van kunnen leren.

Bronnen:

Wikipedia contributors. (2023). Shigeru Miyamoto. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Shigeru_Miyamoto

Wikipedia contributors. (2023). Pikmin. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Pikmin>

Savas, N. (2020). 'PIKMIN 3 DELUXE' TO LAUNCH ONTO YOUR NINTENDO SWITCH IN OCTOBER. The Pop Insider. <https://thepopinsider.com/news/pikmin-3-deluxe/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Haal interessante inzichten uit de natuur (vormen, interactie enz.)
- visualiseer je gevonden inzichten uit de natuur.
- Brainstorm ideeën uit de natuur om toepassingen in je ontwerp te vinden.
- Itereren en reflecteren op de inzichten om verschillende mogelijkheden te vinden en wat het beste werkt.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Inzichten uit natuur.
- Visualiseer inzichten uit de natuur.
- Brainstormen met inzichten.
- reflecteer en itereer op inzichten.

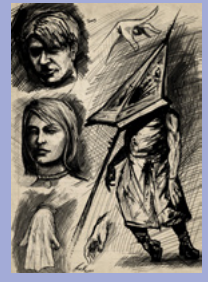
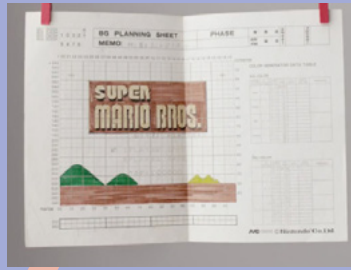
Frank Wright:

Hij haalde vormgeving, materialen uit de natuur om gebouwen te ontwerpen. In het voorbeeld is een huis gemaakt die natuurlijk valt met de omgeving.



Hideo Kojima (Death Stranding):

Hideo haalde veel inspiratie uit mensen en de natuur. Deze elementen komen terug in de omgeving visueel en interactief. Als je bij in rivier komt is lopen lastiger doordat mensen lastiger door een rivier lopen.



Visualiseer inzichten:

Inzichten visualiseren om duidelijk in beeld te krijgen waar je naartoe werkt. In het voorbeeld is een game gevisualiseerd op een stuk papier voordat je iets echt maakt zoals de map maar ook karakters.

Inzichten uit de natuur:

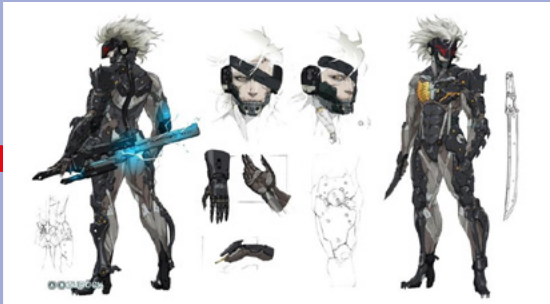
Vormen, kleuren en interactie uit de natuur kunnen ingezet worden in ontwerpen voor visueel maar ook praktisch doel.

Voorbeelden Ontwerpcriteria Shigeru (verdieping natuur)



Brainstorming ideas:

De inzichten uit de natuur meenemen en kijken hoe die toegepast zouden kunnen worden in je ontwerp. Een voorbeeld hiervan is Flappy Bird. Het idee van een vogel die door flapperen omhoog kan bewegen haalt inspiratie van echte vogels. Via brainstorming kun je op unieke concepten komen zoals Flappybird.



Itereren en reflecteren:

Mogelijkheden van designs en interacties kunnen helpen om unieke vormgevingen te vinden maar ook te vinden wat wel of niet werkt waaronder het design van karakters of bepaalde mechanics.

Oprichting aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:
De verdieping om inspiratie uit de natuur te halen en hoe je met die inzichten omgaat kan mij helpen om mijn concept en visuals te kunnen versterken en beter te kunnen zien. Door naar de natuur te kijken kan ik naar interactie van mensen kijken maar ook hoe de omgeving eruit komt te zien.

Bronnen:

Frank Lloyd Wright's Beautiful Houses, Structures & Buildings | Architectural Digest. (n.d.). Architectural Digest. Retrieved May 9, 2023, from <https://www.architecturaldigest.com/frank-lloyd-wright>

Death Stranding Director's Cut maakt bizarre game wat toegankelijker. (2021, September 23). RTL Nieuws. Retrieved May 9, 2023, from <https://www.rtlnieuws.nl/tech/artikel/5255975/death-stranding-directors-cut-ps4-ps5-playstation-4-playstation-5-game-review>

Copy to clipboard

Valencia, N. (2017). These Sheets of Graph Paper Were Used to Design Super Mario Bros. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/783657/the-sheets-of-graph-paper-they-used-to-design-super-mario-bros>

Neills. (n.d.). Reddit - Dive into anything. Retrieved May 9, 2023, from https://www.reddit.com/r/gaming/comments/jqcdp9/some_silent_hill_2_sketches_i_did_last_month/

Flappy Bird offline. Desktop versie. (n.d.). Chrome Web Store. Retrieved May 9, 2023, from <https://chrome.google.com/webstore/detail/flappy-bird-offline-deskt/dlnkkgphpoaboifileokpcobhpclo?hl=nl>

Raiden Concept Art - Metal Gear Rising: Revengeance by Serenity-Discord on DeviantArt. (2013, March 21). DeviantArt. Retrieved May 9, 2023, from <https://www.deviantart.com/serenity-discord/art/Raiden-Concept-Art-Metal-Gear-Rising-Revengeance-360792411>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

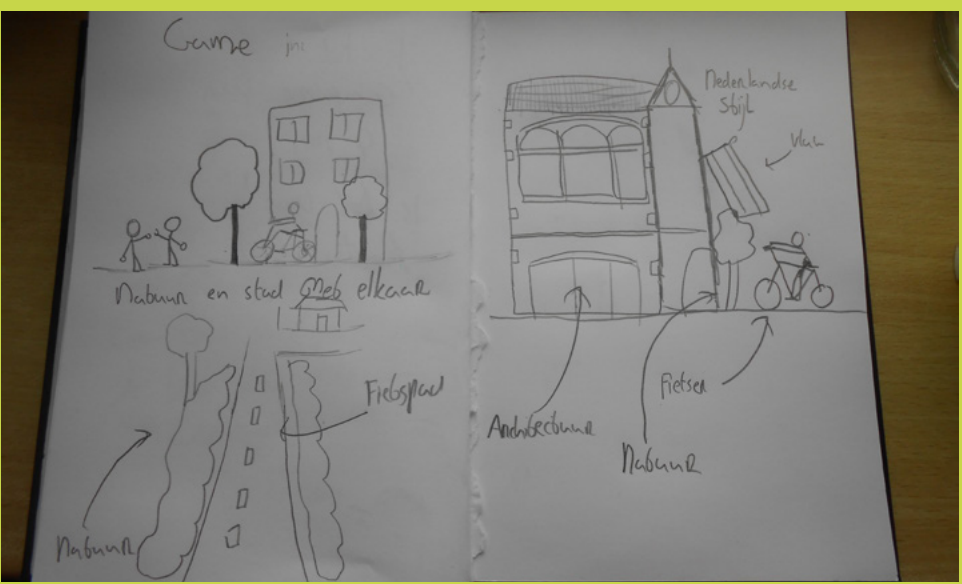
- Haal interessante inzichten uit de natuur (vormen, interactie enz.)
- visualiseer je gevonden inzichten uit de natuur.
- Brainstorm ideeën uit de natuur om toepassingen in je ontwerp te vinden.
- Itereren en reflecteren op de inzichten om verschillende mogelijkheden te vinden en wat het beste werkt.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Inzichten uit natuur.
- Visualiseer inzichten uit de natuur.
- Brainstormen met inzichten.
- reflecteer en itereer op inzichten.

Experiment: Omgeving

Met mijn telefoon interessante foto's gemaakt van Den Bosch om inzichten uit de natuur te halen voor mijn game. Ik wil mensen in Nederland laten ervaren hoe oorlog is. Ook heb ik gekeken naar menselijke interactie waaronder mensen die individueel bezig zijn tot aan mensen die in een groep zitten. Wat mij het meest opviel is hoe mensen lopen en dat ze daarbij ook met hun hoofd bewegen en niet een perfect stilstaand beeld hebt wat bij veel games wel is.



Met de foto's kon ik inzichten krijgen in Nederlandse omgeving. Voor mijn game leg ik de focus op een bewoond gebied om daar de impact van oorlog veel erger is dan in een landschap.

Ik vond veel over Nederlandse steden. De bouw, fietspaden en fietsers, de natuur die veel terugkomt.

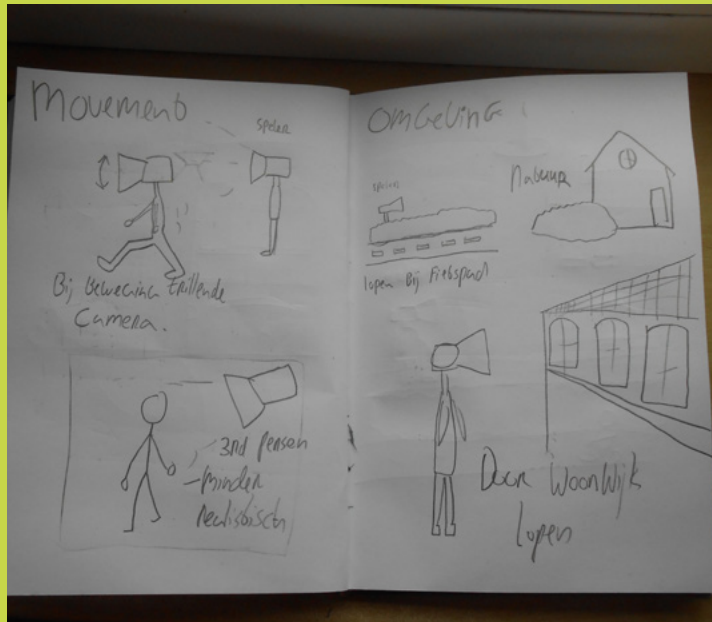
Brainstormen.

Een idee van een game bedacht.

De speler is een normaal mens die rondloopt in de stad. Bij lopen en kijken beweegt de camera een beetje doordat mensen niet 100% zonder beweging lopen en de camera moet bewegen om realistische bewegingen te visualiseren.

De stad moet Nederlands eruit zien om de Nederlanders te pakken.

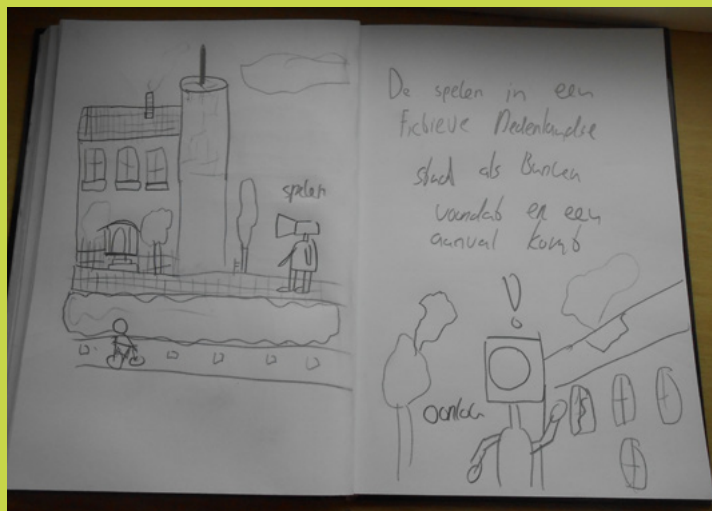
Mensen op fietspaden, Nederlandse architectuur, Mensen die geluid maken, geluiden uit de natuur, natuur in de omgeving zoals langs gebouwen.



Itereren:

Meerdere manieren van movement bekeken en omgeving waar de speler komt.

Uit de iteraties kwam ik met een fictieve Nederlandse stad waar je start op een stoep pad voordat de oorlog uitbreekt.



Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

De stappen van Shigeru waren nog best lastig uit te voeren en vond het tekenen best lastig.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Hoe ik de movement van de speler realistisch krijg en hoe ik de omgeving goed ga maken.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Het idee van de fictieve stad en dat je als een gewone burger in de oorlog terecht komt.

Concept en werkwijze:

Dark Souls is een game waarbij een speler door een hele wereld gaat en tegen monsters moet vechten.

Hidetaka heeft een aantal cruciale elementen die Dark Souls uniek maken:

Verbonden wereld design:

Veel games hebben levels waar je in speelt maar Dark Souls is een grote map waarbij de speler door de hele wereld kan gaan zonder aparte levels.

Niet lineaire verkenning:

Dark souls laat de speler vrij bewegen en zijn eigen verkenning maken. Dit geeft de speler vrijheid om te zoeken waar hij wilt.

Omgeving Storytelling:

Het verhaal speelt zich af in de wereld, als er iemand praat of als er iets gebeurt. Veel games houden je uit de game en laten je opgenomen cut scenes zien om een verhaal te vertellen.

Atmosfeer en level design:

Omgevingen hebben unieke designs die de sfeer laat zien. Als je in een kerker komt dan wordt alles duister en krijg je elementen te zien om zo dit enge gevoel te versterken.

Onderzoekende challenges:

Dark souls duigt je uit om geheime locaties te zoeken waarvoor je rewards krijgt. Dit houdt de speler langer in de game en beloond onderzoeken.

De werkwijze van Hidetake varieert met project maar hij start zijn map design algemeen bij concetualiseren en daarna itereren om zo unieke elementen te kunnen toepassen en te kijken welke map het beste werkt voor hem en zijn team.



Foto: Dark souls: Remastered

WWWH vragen in tekst:

Wie: Hidetaka Miyazaki is een Japanse creative director, script-writer en designer.

Wat: Hij staat voornamelijk bekend als de maker van de Dark Souls series.

Waarom:

Wat Hidetaka voornamelijk beroemd maakte in het designen van de mappen. Hidetaka weet verschillende principes te inzetten om zo een map te kunnen maken die de speler aantrekt maar ook uitdaagt.

Hoe:

Bij concept en werkwijze zal ik een concept van Hidetaka meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Hidetaka Miyazaki



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Zijn ontwerpen worden uiteindelijk bruikbaar gemaakt en je kan er de interactie mee aangaan.
- Digital design: Het uiteindelijke product van een game valt onder digital design wat door een digitale wereld steeds populairder wordt.
- Nonlinear Gameplay: Voor mij het belangrijkste element om mensen de vrijheid te geven om de wereld te gaan onderzoeken.

Trends:

Digitalisering en interactive: Ontwerpen maken die ook interactief en digitaal zijn is een blijvende trend dat al sinds lange tijd door ontwerpers gemaakt worden om zo mensen een diepere ervaring te geven.

Relevantie:

Het designen van een map en onderzoek erin is belangrijk voor mijn game omdat ik mensen in een wereld wil gaan zetten en ook ze wil laten onderzoeken wat er in de map is.

Bronnen:

- Wikipedia contributors. (2023b). Hidetaka Miyazaki. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Hidetaka_Miyazaki
- DARK SOULS: REMASTERED kopen | Xbox. (n.d.). Retrieved May 19, 2023, from <https://www.xbox.com/nl-NL/games/store/dark-souls-remastered/bs18vcf-4nlq9>
- Dark Souls Design Works Translation: Creating the world Part 1/2. (2012, November 5). Giant Bomb. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.giantbomb.com/profile/7force/blog/dark-souls-design-works-translation-creating-the-w/97235/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Ontwerp een map voor een verbonden wereld
- Zorg dat de speler veel kan verkennen
- Gebruik de wereld voor storytelling
- Zorg voor een atmosfeer in de wereld
- Zorg dat de speler de wereld kan onderzoeken en uitgedaagd wordt

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Verbonden wereld
- Verkennen
- Wereld storytelling
- atmosfeer wereld
- verkennende wereld



onderzoeken en uitdagen:

Wereld waarin de speler uitgedaagd wordt om verborgen plekken te onderzoeken. Mario heeft in levels verstopte plekken die spelers kunnen vinden voor extra punten



Verkennen:

Laat spelers vrij in een wereld waar ze dingen kunnen gaan verkennen. Rust geeft je de kans om een hele wereld te verkennen om materialen te vinden.

Verbonden wereld:

Werelden waarin je de vrijheid krijgt om te exploreren. Zelda geeft de speler de kans om een open wereld te zien en kan met upgrades meer zien.

Voorbeelden Ontwerpcriteria Hidetaka



Wereld storytelling:

Inplaats van shortcuts speelt het verhaal zich af in de wereld en praten mensen met elkaar zonder een video te afspelen.

In skyrim krijg je verhalen verteld terwijl je in de game blijft.



Atmosfeer in de video games:

Atmosfeer kan de omgeving bepalen van vrolijk tot eng. Fortnite heeft door de map design en art direction een vrolijke atmosfeer gemaakt zelfs al is het een geweldadige game.

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De inzichten gaven me inspiratie om mijn map beter te maken om zo tot een betere uitwerking te komen waaronder de atmosfeer te verbeteren en om de speler de map beter te laten exploreren.

Bronnen:

Rust review. (2018, February 19). Pcgamer. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.pcgamer.com/rust-review/>

Vroegop, B. (2023, May 11). Nieuwe Zelda-game doet het bijna onmogelijke: de speler alle vrijheid geven. NRC. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.nrc.nl/nieuws/2023/05/11/nieuwe-zelda-game-doet-het-bijna-onmogelijke-de-speler-alle-vrijheid-geven-a4164439>

Rust review. (2018b, February 19). Pcgamer. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.pcgamer.com/rust-review/>

The Elder Scrolls V: Skyrim VR – PlayStation VR Gameplay Trailer | E3 2017. (2021, November 11). [Video]. PlayStation. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.playstation.com/nl-nl/games/the-elder-scrolls-v-skyrim/>

Fortnite. (n.d.). Nintendo of Europe GmbH. Retrieved May 19, 2023, from <https://www.nintendo.nl/Games/Nintendo-Switch-download-software/Fortnite-1388372.html>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Ontwerp een map voor een verbonden wereld
- Zorg dat de speler veel kan verkennen
- Gebruik de wereld voor storytelling
- Zorg voor een atmosfeer in de wereld
- Zorg dat de speler de wereld kan onderzoeken en uitgedaagd wordt

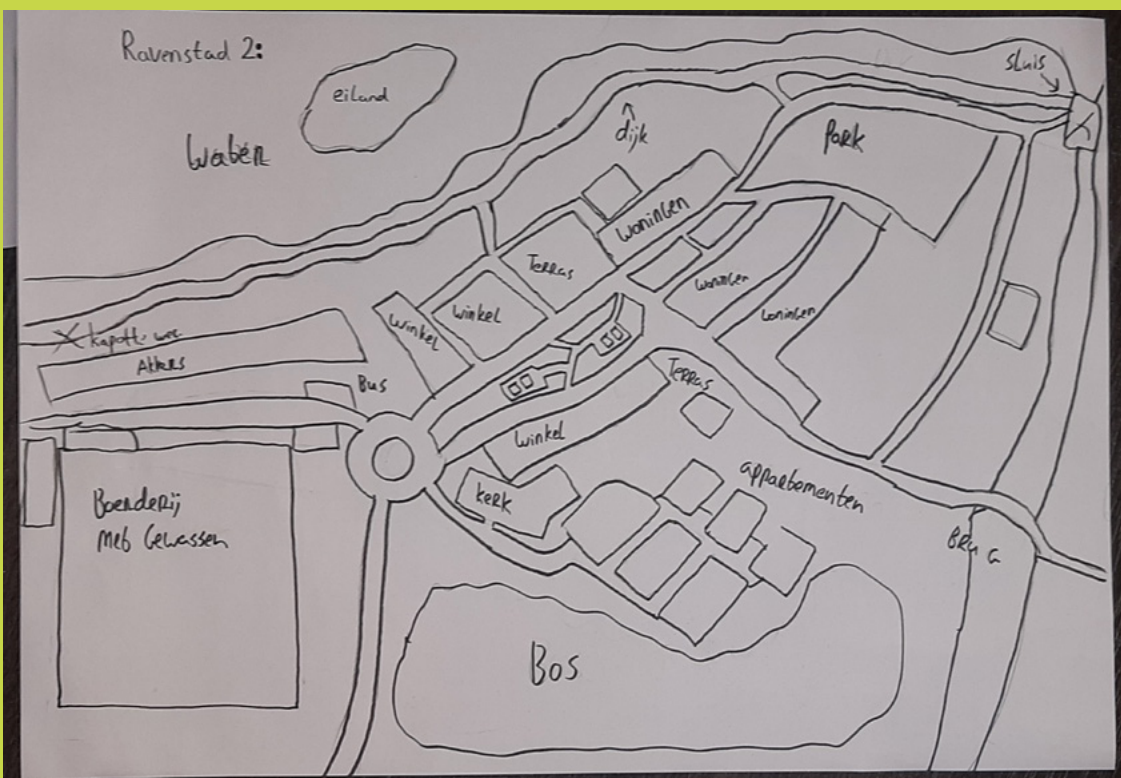
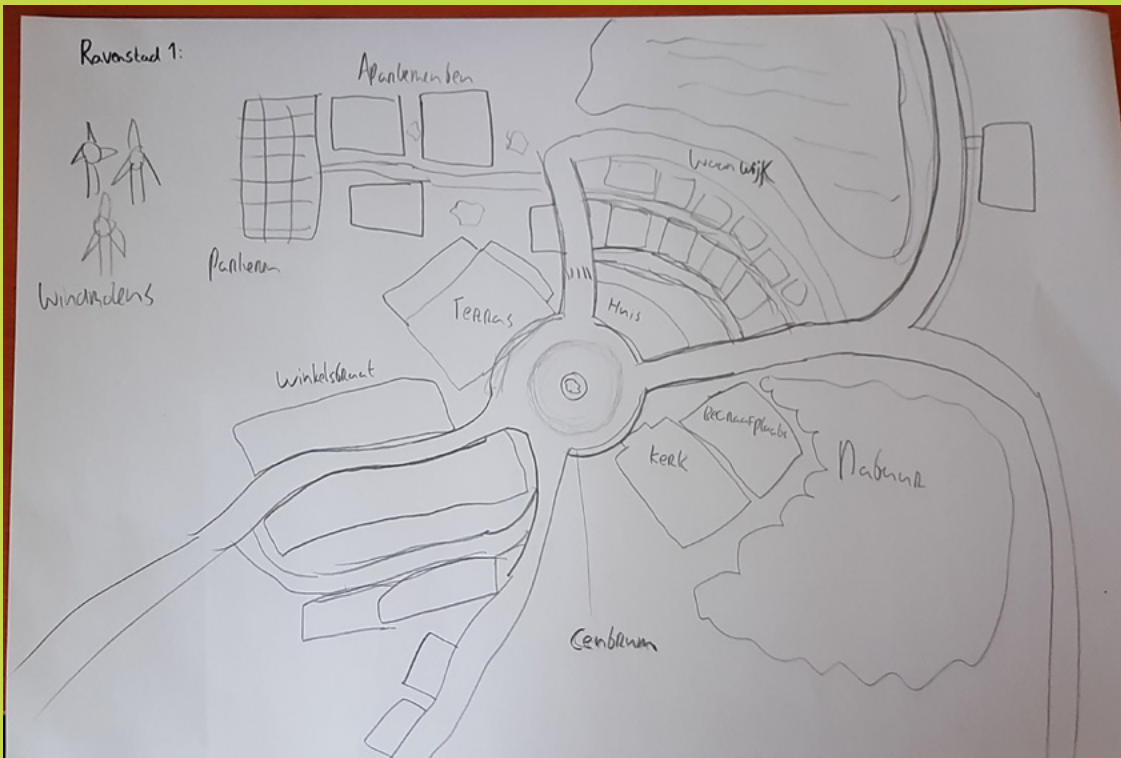
Bullet points (ontwerpcriteria):

- Verbonden wereld
- Verkennen
- Wereld storytelling
- atmosfeer wereld
- verkennende wereld

Experiment: map

Met de principes van Hidetaka begonnen met een map voor mijn game gaan maken.

Ik begon met twee iteraties te maken van een map. De tweede map koos ik om verder mee te gaan voor het experiment vanwege betere vormgeving en mogelijkheden voor mijn game. In de map kan de speler een groot gebied rondlopen en krijgt de vrijheid om overal naartoe te gaan waar je in het echte leven ook naartoe zou gaan. Om de speler te limiteren kan de brug kapot gaan of wegen geblokkeerd te worden. Hiermee maak je realistische borders en duidelijker dan een onzichtbare muur.



Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

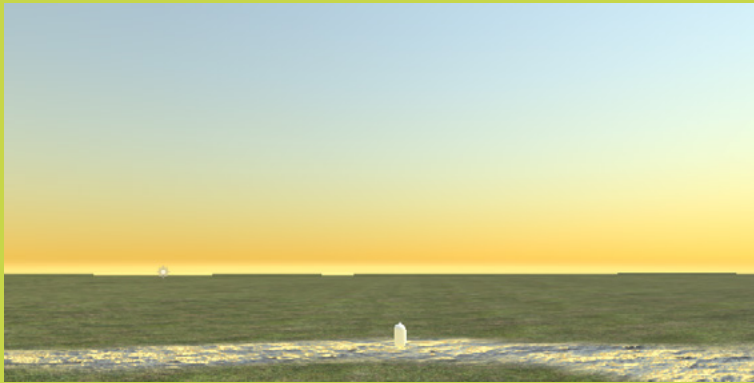
- Ontwerp een map voor een verbonden wereld
- Zorg dat de speler veel kan verkennen
- Gebruik de wereld voor storytelling
- Zorg voor een atmosfeer in de wereld
- Zorg dat de speler de wereld kan onderzoeken en uitgedaagd wordt

Bullet points (ontwerpcriteria):

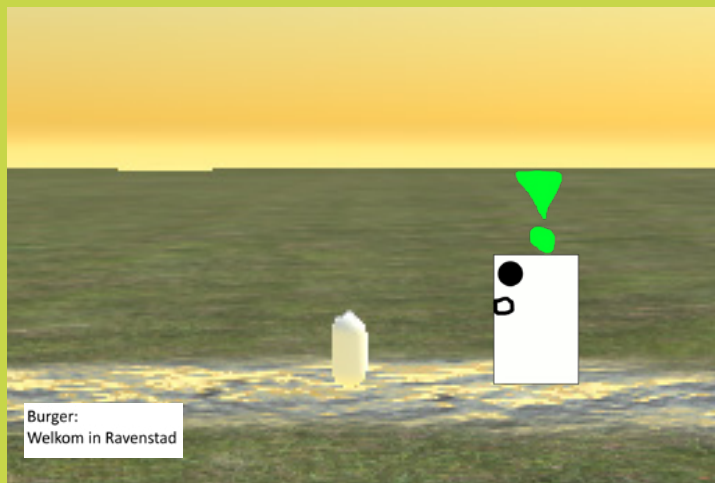
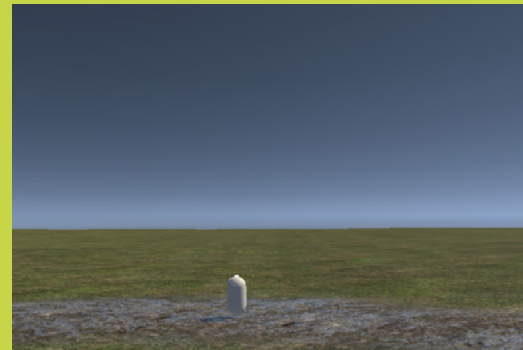
- Verbonden wereld
- Verkennen
- Wereld storytelling
- atmosfeer wereld
- verkennende wereld

Experimenten

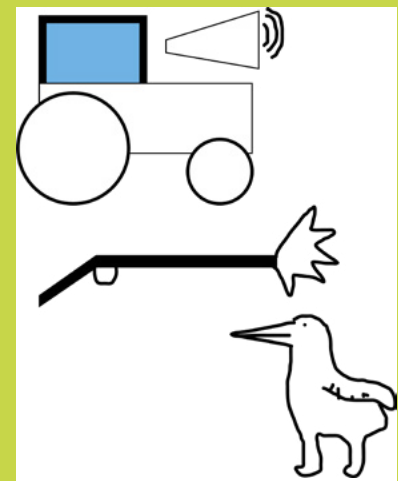
Voor de andere ontwerpcriteria een aantal experimenten gedaan om naar mogelijkheden in mijn game te kijken.



Met de skybox in unity de lucht aangepast. Met iets simpels kun je de atmosfeer aanpassen zonder alles te aanpassen. De daglicht zorgt voor vrolijkheid terwijl het donker in combinatie met een donkere map enger kan overkomen.



Voor storytelling een aantal methodes gevonden om een verhaal aan de de speler te vertellen zonder een cut scene. De npc met een uitroepteken en een mond laat zien dat er iets verteld wordt. Als de speler niet oplet is er onderlinks een chatbox waarin gesprekken teruggelezen kunnen worden.



Voor onderzoek en uitdaging heb ik gekeken naar unieke elementen die de speler kan interesseren of uitdagen. Wat als er ineens een geluid van een wapen is en volgens wegvliegen?
Of wat als er een tractor in de star rondrijd en naar je toetert?
Vele elementen in games kunnen een speler gaan aantrekken.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

De ontwerpcriteria hebben met elkaar te maken maar zijn toch lastiger om individueel te behandelen doordat ze veel van elkaar kunnen aflopen.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Elke ontwerpcriteria heeft me meer inzicht in mijn game gebracht waardoor ik verder wil kijken van de map tot aan hoe npc storytelling gaat met de speler.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

De map gaat mee om verder mee te modellen en de andere experimenten kunnen me helpen met het maken van een goede basis voor de game om op verder te bouwen.

Concept en werkwijze:

Nuclear throne is een game gemaakt door een Nederlands bedrijf maar maakt gebruik van geluiden die Joonas Turner heeft gemaakt.

Maar hoe maakt hij zijn geluiden?

In video's liet hij zien dat hij de technieken van foley gebruikt. Foley is een methode om audio te opnemen met het gebruik van objecten om zo iets in een medium te nabootsen.

Een voorbeeld hiervan zijn voetstappen. In een game of animatie heb je een persoon die loopt. De foley artist kijkt naar wat er gebeurd en hoe je het geluid kan nabootsen.

Hierbij wordt er gekeken naar de persoon, de schoenen, de grond, ritme, omgeving.

Als je een vrouwelijk karakter hebt die op hakken loopt in een tunnel heb je hele andere voetstappen dan een man die met sneakers door het gras rent.

Als de foley artist zoals Joonas de dingen ziet zoals in een game worden er dingen bedacht om dat geluid te namaken en worden er vaak meerdere gemaakt om zo het juiste geluid te hebben.

Om daadwerkelijk het geluid te vinden wordt een object als voorbeeld gepakt, Vervolgens wordt er met het object gewerkt zoals ertegen te slaan wat door een microfoon opgenomen wordt. Vervolgens kunnen de geluiden in software verfijnd worden om zo te implementeren.

Stappen samengevat: Kijk naar het medium - Welke geluiden heb je nodig - Bedenk met objecten creative methodes om geluid te maken - Verfijn de geluiden via software - Implementeer



Foto: Nuclear Throne

WWWWH vragen in tekst:

Wie: Een Finse sound designer.

Wat: Mensen kennen hem voor het maken van unieke geluiden voor video games met het gebruik van eigen materialen.

Waar: Veel van zijn geluiden maakt hij in zijn eigen huis.

Waarom: Door het maken van eigen geluiden kun je games eigenheid geven maar ook unieker maken.

Hoe:

Bij concept en werkwijze zal ik een werk van Joonas meenemen en vertellen hoe hij zijn ontwerp aanpakt.

Joonas Turner



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Ondanks dat hij zelf geen interactieve ervaringen maakt helpt er wel mee door de audio te maken.
- Digital design: Joonas draagt bij aan de games wat een vorm van digital design is.
- Audio design: Werken aan audio en het designen ervan om te kunnen inzetten in de games.
- Foley: Foley is een manier om geluiden te maken met het inzetten van objecten.

Trends:

Experimental methods: Met de huidige technologie zijn er meer mogelijkheden in de designwereld waarop Joonas inspeelt en met andere methodes unieke geluiden kan maken waaronder het digitaal editen.

Relevantie:

Voor een game is geluid cruciaal om het immersiever te maken en bepaalde dingen te kunnen aangeven.

Als ik een bom wil laten vallen kan een geluid dat effect versterken.

Bronnen:

Joonas Turner - E-Studio. (2019, May 30). E-Studio. Retrieved May 26, 2023, from <https://e-studio.fi/contact/joonas-turner/?lang=en>

Nuclear Throne for Nintendo Switch - Nintendo Official Site. (n.d.). Retrieved May 26, 2023, from <https://www.nintendo.com/store/products/nuclear-throne-switch/>

Joonas Turner. (2021, September 10). Joonas Turner - Making of Atomicrops Sound & Music [Video]. YouTube. Retrieved May 26, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=MZvcTSgnIIY>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Welke geluiden zijn nodig voor het medium (game)
- Medenk en verzamel create methodes om geluid te maken met objecten
- Verfijn geluiden met software
- Implementeer in medium (game)

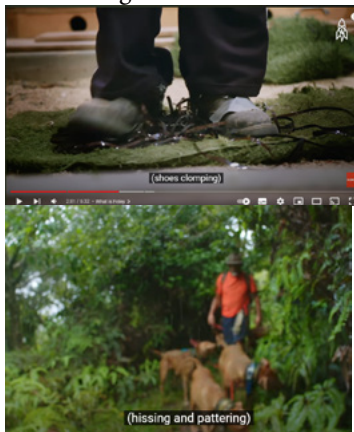
Bullet points (ontwerpcriteria):

- bedenken geluiden
- Creatieve geluiden door objecten
- Verfijn geluid door software
- Implementeer

Bedenk geluiden:

Voor het medium game kun je kijken naar de interactie en gebeurtenissen in de omgeving om geluiden te vinden.

In het voorbeeld heeft een man een stuk grond met materialen om geluid te maken van iemand in een bos maar als jij zelf naar de natuur kan gaan kun je ook in het echt opnemen. Hou rekening met andere geluiden.



Creatieve geluiden door objecten:

Doormiddel van verschillende objecten en handelingen kun je interessante geluiden vinden.

Een voorbeeld hiervan is een sound designer die voor een game met twee stokken het geluid kan maken van iemand die zijn boog op een tafel legt.

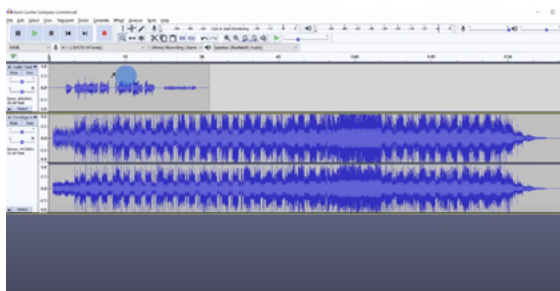


Voorbeelden Ontwerpcriteria Turner

Verfijn door software:

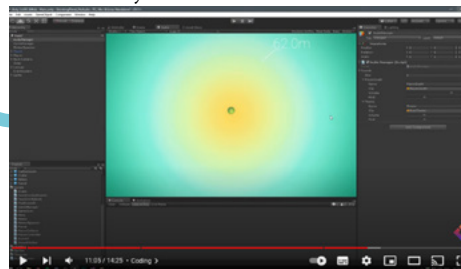
Via software kun je ruis en andere problemen uit de audio halen maar ook helemaal altereren zoals stemmen van mensen

In Audacity is het mogelijk om audio te altereren en te verfijnen zoals ruis onderdrukking om zo je audio beter te maken.



Implementeer:

Audio kan implementatie krijgen via vele manieren. In het voorbeeld is een game developer bezig met geluid te implementeren voor zijn simulatie.



Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstijl opleveren en mij verder helpen met het project?

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:

De inzichten gaven me een idee hoe ik geluid kan gaan maken. Het liet me zien hoe professionals het doen en hoe ik werk van hun voor mezelf kan inzetten. (foley art)

Bronnen:

- Great Big Story. (2017, January 12). The Magic of Making Sound [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0
- WIRED. (2023, March 29). How This Woman Creates God of War's Sound Effects | Obsessed | WIRED [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=WFVLWo5B81w>
- Kevin Stratvert. (2021, April 5). How to use Audacity to Record & Edit Audio | Beginners Tutorial [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=yzJ2VyYkmaA>
- Brackeys. (2017, May 31). Introduction to AUDIO in Unity [Video]. YouTube. Retrieved May 28, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=6OT43pvUyFY>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Welke geluiden zijn nodig voor het medium (game)
- Medenk en verzamel create methodes om geluid te maken met objecten
- Verfijn geluiden met software
- Implementeer in medium (game)

Bullet points (ontwerpcriteria):

- bedenk geluiden
- Creatieve geluiden door objecten
- Verfijn geluid door software
- Implementeer

Experiment:

Voor mijn experiment ben ik bezig geweest met eigen geluiden te maken voor mijn game.

Maar voordat ik begin moet ik bedenken wat voor geluiden ik wil hebben.
Ik heb een lijstje gemaakt met geluiden waarmee ik het experiment wil doen.

- Voetstappen speler: - gras - stoep - weg - Natuur - Explosies - Voertuigen - Dingen oppakken : - papier-
Iteraties van geluiden maken.



Papier



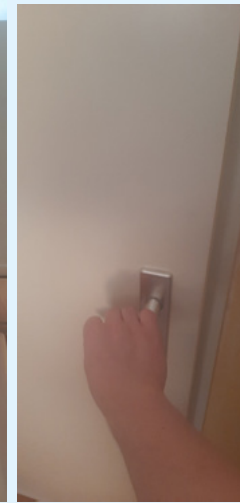
Natuur



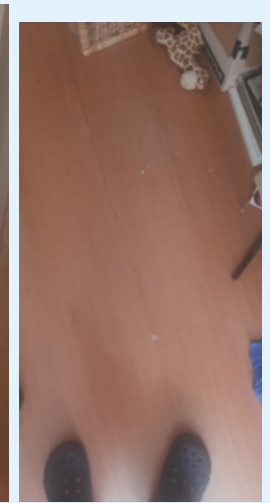
Explosie



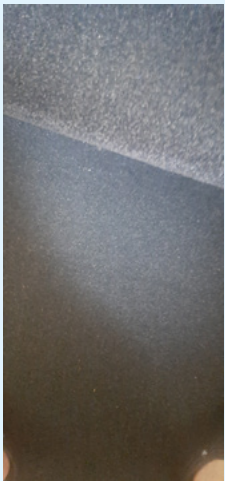
Explosie



Explosie



voetstappen



Voetstappen



Voetstappen



Natuur



Voertuig

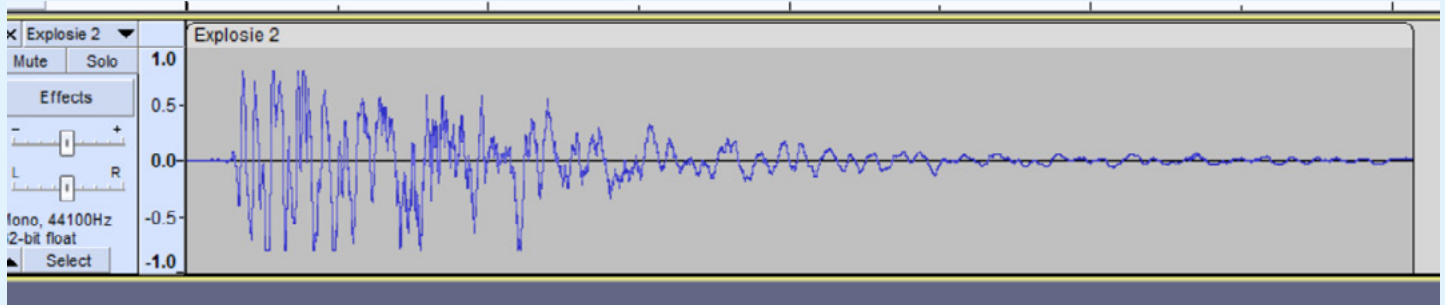
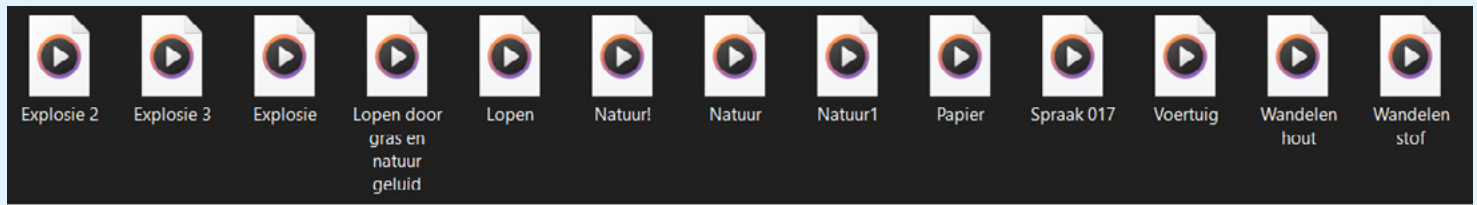


Natuur

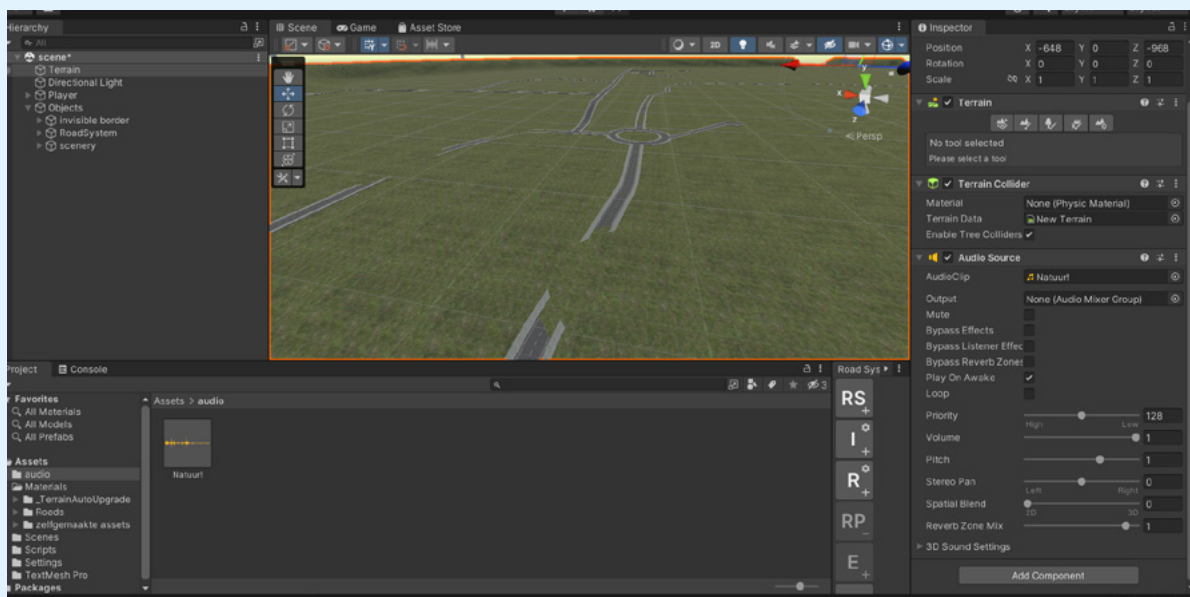


Natuur

Experiment:



Audio van een explosie editen. Met mijn edit was het geluid geknipt, hardere knal en klonk het minder als een deur. Hiermee kon ik van een deur een explosie maken.



Audio toevoegen aan de map. Nu hoort de speler geluid als hij op de map is.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Audio opnemen is lastig door de omgeving die geluid kan maken wat de recording kan verpesten.

Een ander probleem is dat ik geen audio studio heb een goede recording materiaal.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Hoe ik nog meer geluiden kan maken om mijn game immersiever te maken.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Geluiden en de methodes om geluid te maken en creativiteit te kunnen inzetten.

Concept en werkwijze:

Stardew Valley is een simulatie game waarbij je als een karakter een dorp kan onderzoeken, een boerderij starten of andere dingen kan doen zoals minen. Het idee van het concept was voornamelijk om een rustige ervaring te geven aan mensen.

Belangrijke elementen van zijn werkwijze.

Solitaire ontwikkeling: Het maken van vrijwel alles om een product te kunnen neerzetten. Van muziek tot aan het designen van een UI.

Toewijding aan kwaliteit: Voor Barone was kwaliteit een van de belangrijkste aspecten. Door harde toewijding leverde hij een kwalitatief iets op alleen koste het hem meer dan 4 jaar.

Luisteren naar de spelers (feedback):

Feedback van de spelers was voor Barone heel belangrijk. Hiermee kon die de game beter maken en nieuwe inzichten verzamelen.

Authenticity and emotional resonance:

Voor de game Stardew Valley was het belangrijk om een ervaring te kunnen neerzetten die emoties ontwakent voor de spelers om zich zo meer te verbinden met de game en te kunnen loskomen van de wereld.

Voor mijn exploratie wil ik verder gaan met authenticity and emotional resonance doordat het element mij het beste verder kan helpen om de map beter te maken. Ik wil dat de speler zich thuisvoelt in de wereld die uiteindelijk kapot gaat.

Hoe hij het gebruikte:

- Nostalgic setting. Een design die mensen aanspreekt door een leefstijl of wereld.
- Relatable characters: karakters waar jij jezelf in kan vinden.
- Escape from real world pressure: Vrijkomen van de wereld door het spel.
- Attention to detail: Een gedetailleerde wereld maken.



Foto: Stardew Valley

WWWWH vragen in tekst:

Wie: Een Game developer die bekend staat om het maken van Stardew Valley.

Wat: Hij is bekend door een hele game zelf te kunnen maken die ook nog eens heel goed is en als voorbeeld wordt gegeven hoe een persoon of een klein team kan competeten met grote bedrijven die een veel groter budget hebben.

Waar: Hij werkte vanuit Seattle aan zijn game.

Waarom: Hij wilde graag eigen games maken en werkte heel lang eraan waarmee hij beroemd werd doordat het concept maar ook de mechanics, art enz. heel goed waren.

Hoe:

In Concept en Werkwijze ga ik dieper in zijn werkwijze.

Eric Barone



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

- Interactive design: Het maken van een game is interactief en een vorm van designing.
- Digital design: Games zijn algemeen digitaal gemaakt en digitaal te gebruiken.
- Audio design: Werken aan audio en het designen ervan om te kunnen inzetten in de games.

Trends:

Indie dev: Indie dev is een trend die al langer doorgaat waarbij een tot meerdere mensen een game maken inplaats van een groot bedrijf.

Relevantie:

Om mensen in de wereld te kunnen neerzetten is het belangrijk om mensen zich in de wereld te laten voelen.

Bronnen:

Warner, A. (2021, December 31). Eric Barone Net Worth 2022, Height, Story, Girlfriend & More. We Publish News. Retrieved June 3, 2023, from <https://wepublishnews.com/games/eric-barone-net-worth>

Wikipedia contributors. (2023). Eric Barone (developer). Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Eric_Barone_\(developer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Eric_Barone_(developer))
https://www.stardewvalleywiki.com/Stardew_Valley_Wiki

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

Authenticity and emotional resonance inzetten:

- Nostalgic setting. Een design die mensen aanspreekt door een leefstijl of wereld.
- Relatable characters: karakters waar jij jezelf in kan vinden.
- Escape from real world pressure: Vrijkomen van de wereld door het spel.
- Attention do detail: Een gedetailleerde wereld maken.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- nostalgic setting
- relatable characters
- escape reality
- attention to detail.

Nostalgic setting:

Een design die je aanspreekt tot een wereld.

Cuphead is een goed voorbeeld hiervan. Het zet mensen terug in de tijd naar de golden age van animatie terwijl je ze ook kan bespelen.



Relatable characters:

karakters waar jij je in kan vinden.

RE bevat karakters met allemaal unieke motieven die jouw laten inleven met ze.



Voorbeelden
Ontwerpcriteria
Barone

Escape from real world pressure:

Een uitweg aan de echte wereld.

In audacity is het mogelijk om audio te altereren en te verfijnen zoals ruis onderdrukking om zo je audio beter te maken.



Oog voor detail:

Met detail je game opbouwen waaronder Design.

Superhot heeft een duidelijk thema en gaat diep in de detail om een stijl te behouden. Oog voor detail is niet altijd super mooie game.



Opdracht aan mezelf:

Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:
De inzichten gaven mij een beter idee hoe ik mijn game wil hebben en de map beter zou kunnen maken als voorbeeld.

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

Cuphead | VGC. (2019, March 26). VGC. Retrieved June 3, 2023, from <https://www.videogameschronicle.com/games/cuphead/>

Buy Resident Evil Revelations 1 & 2 Bundle | Xbox. (n.d.). Retrieved June 3, 2023, from <https://www.xbox.com/en-us/games/store/resident-evil-revelations-1-2-bundle/bnlvscjc2p0q>

Minecraft Images - LaunchBox Games Database. (n.d.). Retrieved June 3, 2023, from <https://gamesdb.launchbox-app.com/games/images/302>

Campbell, M. (2019, December 21). SuperHot is currently available for free on PC. OC3D. Retrieved June 3, 2023, from https://www.overclock3d.net/news/software/superhot_is_currently_available_for_free_on_pc/1

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

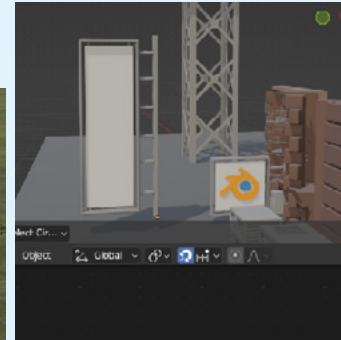
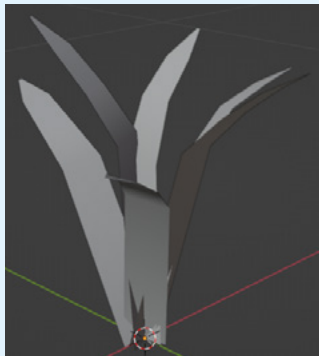
- Authenticity and emotional resonance inzetten:
- Nostalgic setting. Een design die mensen aanspreekt door een leefstijl of wereld.
- Relatable characters: karakters waar jij jezelf in kan vinden.
- Escape from real world pressure: Vrijkomen van de wereld door het spel.
- Attention to detail: Een gedetailleerde wereld maken.

Bullet points (ontwerpcriteria):

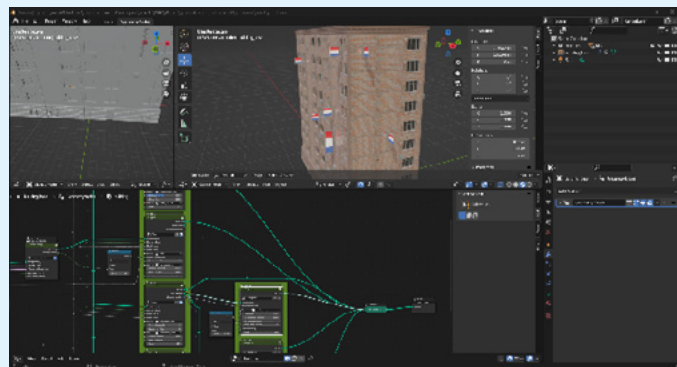
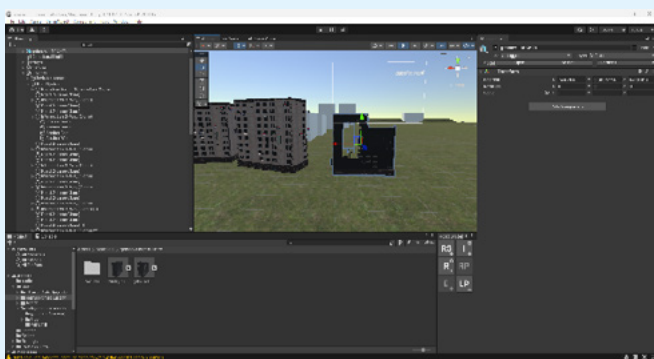
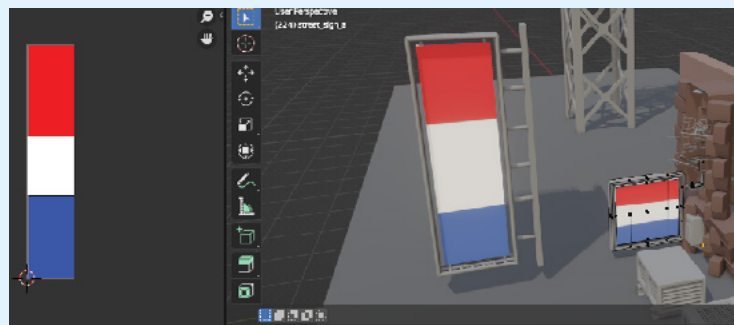
- nostalgic setting
- relatable characters
- escape reality
- attention to detail.

Experiment:

Met de principes van Barone mijn map aanpassen. Ik heb een aantal elementen toegevoegd waaronder gebouwen en extra planten. hiermee wil ik de speler meer in de wereld brengen en zich laten inleven in de wereld. Ik heb gekeken naar details waaronder gras en extra objecten. Het karakter zelf gaat straks door een kapotte wereld en ziet hoe een stad kapot is waardoor de speler zich zou kunnen voelen in het karakter. De gebouwen zijn gemaakt met buildify en eigen textures. Buildify hielp met makkelijker gebouwen te modelleren in Blender.



Een sterk element dat het meer nostalgisch kan maken is de Nederlandse vlag om meer nationalisme en trots naar boven te halen.



Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Het verfijnen van de map was een stuk lastiger dan verwacht omdat er zoveel elementen zijn die ik kan toepassen en uiteindelijk keuzes moet maken. Een ander ding is dat Barone een vrijwel andere stijl heeft zoals 2D en he

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Hoe ik de map nog beter kan visualiseren.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

De methodes om een map te maken waar de speler zich in gaat thuisvoelen totdat alles kapot gaat.

Concept en werkwijze:

Woman in an exoskeleton is een illustratie gemaakt van Anton Fritsler waar hij een creatief ontwerp heeft gemaakt in zijn eigen stijl.

Belangrijke elementen van zijn werkwijze.

Ondanks dat Anton niet zoals de vele ontwerpers uitleg geeft over zijn ontwerpen heeft hij wel video's gemaakt waarin hij laat zien hoe hij zijn illustraties maakt.

Wat valt op:

Iteraties: Bij het maken van zijn illustraties heeft hij bij het maken van zijn canvas vele iteraties. Bij Woman in an exoskeleton maakt hij verschillende iteraties van de exoskeleton die hij vervolgens met elkaar vergelijkt om de beste te pakken.

Geometric design en simplistic design: Zijn stijl en opbouw van zijn werk bestaan uit basis geometrische vormen wat te kenmerken is aan de strakke lijnen en dat vele componenten bestaan uit rechthoeken met simpele rondingen. Daarbij zijn de vormen vaak simpel om zo op zijn basis mogelijk iets te kunnen vormgeven (simplistisch). Een voorbeeld is dat bij pre election campaigning de benen vaak maar 1 of 2 vormen zijn.

Corporate/creative mix:

Anton's werk lijkt in stijl veel weg te hebben van een soort corporate stijl dat je terug zou kunnen zien bij bedrijven zoals Facebook en Google, zoals in het gebruik van basisvormen die snel een context visualiseren voor mensen om duidelijk maken wat het is (vorm van simplistisch design) wat je terug kan zien bij pre election campaigning waarbij je snel ziet dat het gaat over elections door simpele vormen de context duidelijk te maken. Corporate design wordt door sommige designers gezien als smaakloos en niet creatief. Maar tegelijkertijd heeft hij ook zijn eigen creatieve draai eraan gegeven zoals zijn eigen creatieve elementen toevoegen zoals extra vormen en een eigen concept. In het concept van een vrouw in een exoskeleton zul je niet snel terugzien bij grote bedrijven en de elementen daarin zoals de exoskeleton zelf zie je ook niet terug bij corporations.

Visual narrative:

Een ander iets dat opvalt aan zijn illustraties zijn de verhalen die erin zitten. De verhalen zijn vaak simpele en ter ondersteuning van een context. De context van

Woman in an exoskeleton kan voor een game zijn en het verhaal visualiseren van een krachtige vrouw met moderne wapens.

Colorful design: In zijn illustraties wordt veel gebruik gemaakt van unieke kleuren om opbeaalde elementen te versterken zoals de paarse kleur van de wapens.



Foto: Woman in an exoskeleton



Foto: Pre Election Campaigning

Anton Fritsler



WWWWH vragen in tekst:

Wie: Anton Fritsler is de lead illustrator voor kit8

Wat: Hij staat bekend om het maken van vele verschillende illustraties in zijn eigen stijl van halloween thema's tot aan soldaten.

Waar: Hij verricht zijn werk bij Kit8 en komt uit Rusland.

Waarom: Hij wilde op een unieke manier en in een eigen stijl illustraties maken voor opdrachtgevers tot aan kunstprojecten.

Hoe:

In Concept en Werkwijze ga ik dieper in zijn werkwijze.

Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

Digital design: Anton werkt met digitale tools als een graphic designer/ illustrator aan digitale eindproducten waaronder illustraties voor websites wat een vorm is van een digitaal medium.

Visual narrative: De illustraties van Anton hebben een verhaal in zich zitten die context aan iets geven zoals een website met tekst waarin een visueel gemaakt is in een simplistische vorm ter ondersteuning van de info.

Trends:

Simplistic design en geometrische basisvormen: Een vorm van design waar veel elementen in de basisvorm zijn gemaakt en vaak geen extra toevoegingen zijn gemaakt om de vorm te uitbreiden. voorbeelden hiervan zijn logo's van bedrijven wat al een tijd doorgaat om logo's zo simpel mogelijk te maken om het simpel en herkenbaar te maken.

Relevantie:

Op een visueel sterke manier maar ook contextueel goede illustraties kunnen maken wat ik kan inzetten voor mijn game om duidelijk te maken wat de speler moet doen .

Bronnen:

Anton Fritsler. (n.d.). Dribbble. Retrieved June 8, 2023, from <https://dribbble.com/Fritsler>

Kit8.net Beautiful design assets for startups and designers. (2022, June 22). About Us | kit8.net. <https://kit8.net/about-us/>

Kit8. (2020, April 6). Woman in an exoskeleton - Speed Art Drawing vector illustration [Video]. YouTube. Retrieved June 8, 2023, from <https://www.youtube.com/watch?v=49mA22T2Kw0>

Kit8. (2019, January 29). Speed Art Drawing vector illustration - Road accident [Video]. YouTube. Retrieved June 8, 2023, from https://www.youtube.com/watch?v=R_Fx3XtzSuA

Pre Election Campaigning. (n.d.). Dribbble. Retrieved June 8, 2023, from <https://dribbble.com/shots/4239586-Pre-Election-Campaigning>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Iteraties om de sterkste elementen te kunnen toevoegen.
- Ontwerp bestaat uit geometrische vormen
- Het design is simplistisch gemaakt.
- Een design van corporate maar ook met eigen creative inbreng.
- Met visual narrative context aan het geven.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- iteraties
- geometrische en simplistisch
- corporate/creative
- narrative context

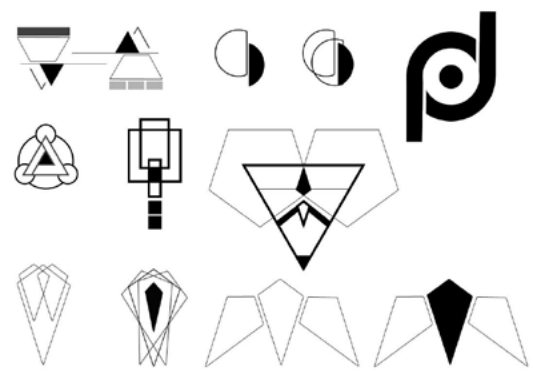
Iteraties:

Onderzoeken naar de beste uitkomst

Geometrisch en simplistisch:

Simpele vormen in combinatie met basisvormen.

In het voorbeeld wordt er gezocht naar de best kledingstijl door iteraties te maken.



Voorbeelden
Ontwerpcriteria
Fritsler

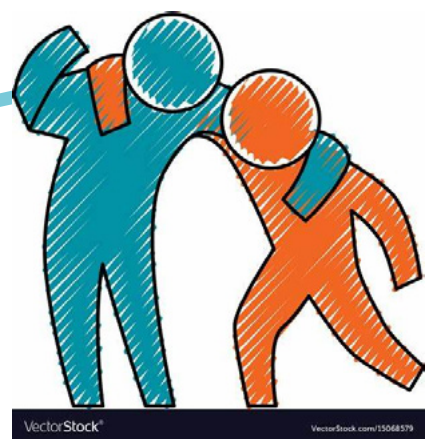
Corporate/creative:

Design voornamelijk gebruikt door bedrijven. Simpel en duidelijk maar met eigen aspecten toevoegen kan het ook uniekheid en creatief zijn.

narrative context:

Design dat context versterkt.

In het voorbeeld is een illustratie die iemand laat zien die een ander helpt. Dit zou een illustratie kunnen zijn voor website voor zorgverleners om hun doel te visualiseren.



Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee:
Met de inzichten van Anton kan ik mijn Menu screen en story beter visualiseren en versterken door duidelijke en sterke design style.

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

ArtStation - : Blair — Concept Art Iterations :, Irene Muñoz de Torres | Concept art, Character, Concept. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 8, 2023, from <https://pin.it/4m8OSYx>
 Minimal, Geometric, Simple Geometry for Tattoo ideas by Jose Conchello personally my favorite are the fir. . . | Minimal tattoo, Body art tattoos, Minimalist tattoo. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 8, 2023, from <https://pin.it/gNIUoQi>
 Alexoakenman. (2014, July 9). Set of vector business characters in flat design. Dreamstime.com. <https://www.dreamstime.com/stock-illustration-set-vector-business-characters-flat-design-image42170949>
 my simple character. .:3. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 8, 2023, from <https://pin.it/6GxOkjC>
 Djvstock. (n.d.). Person helping someone vector image. VectorStock. Retrieved June 8, 2023, from <https://www.vectorstock.com/royalty-free-vector/person-helping-someone-vector-15068579>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

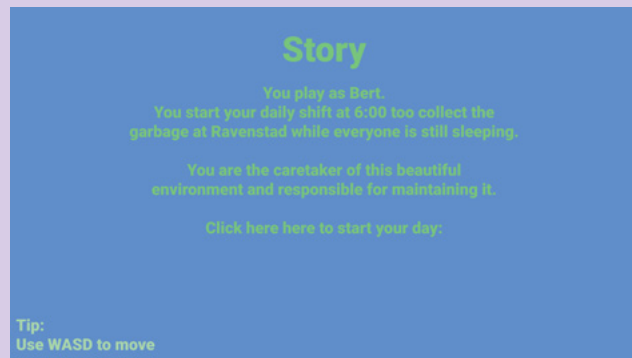
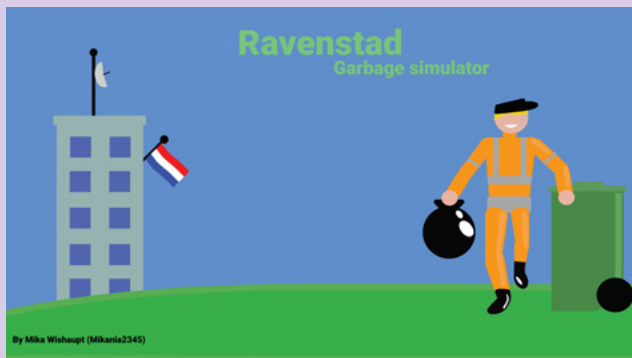
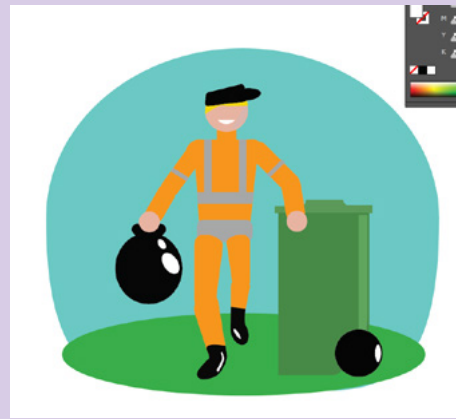
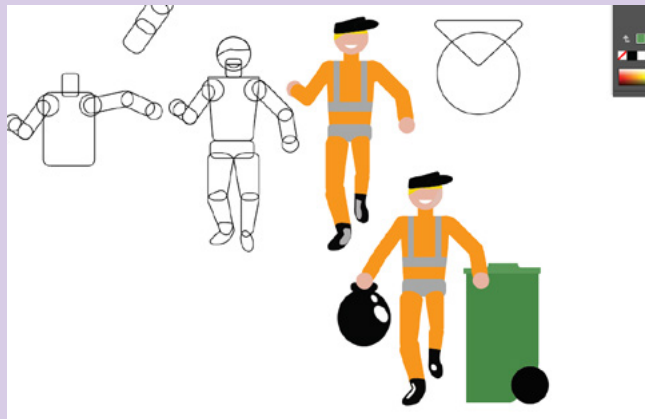
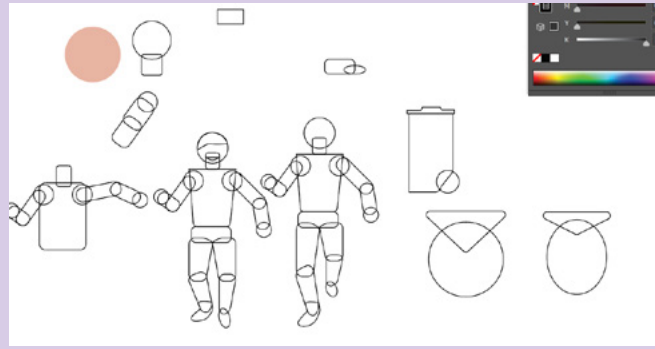
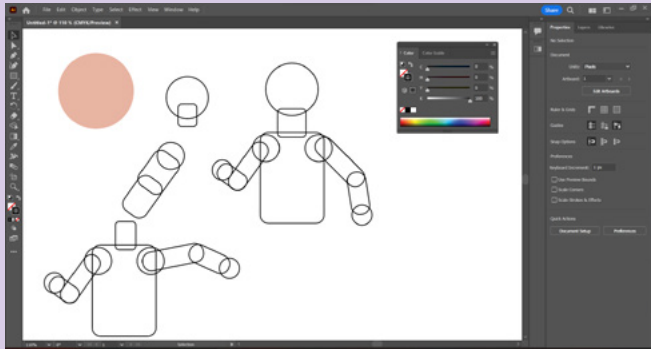
- Iteraties om de sterkste elementen te kunnen toevoegen.
- Ontwerp bestaat uit geometrische vormen
- Het design is simplistisch gemaakt.
- Een design van corporate maar ook met eigen creative inbreng.
- Met visual narrative context aan het geven.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- iteraties
- geometrische en simplistisch
- corporate/creative
- narrative context

Experiment:

Voor mijn game wilde ik de main menu en story aanpassen. Ik hoop met de inzichten van de designer een betere stijl te maken.



Experiment:

Het is mij gelukt om een main menu en een story te kunnen maken met de principes van Anton. Ik begon met iteraties te maken van de vorm van de persoon tot aan de prullenbak.

Alle vormen die ik heb gebruikt bestaan uit simpele geometrische en simplistische vormen.

Als ik de vuilnisman langs foto's hou van corporate designs zie ik best veel vergelijkingen in de stijl maar tegelijkertijd ook dat ik met eigen creativiteit toch een wat unieke vorm heb kunnen maken.

Voor narrative context heb ik door de vuilnisman en het gebouw kunnen neerzetten waar de game over zou gaan en versterkt het verhaal. Het gebouw met de Nederlandse vlag verteld aan de speler ook meteen waar het zich afspeelt.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Ondanks dat ik naar de video's keek van de designer was het heel lastig om iets mee te doen.
De simplistische stijl lijkt ironisch "simpel" om te maken maar was toch best lastig.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Ik wil gaan onderzoeken wat mensen van de nieuwe design in de game vinden.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

De principes om met simpele vormen toch mooie en duidelijk contextuele visualisatie te maken.

Ik deed altijd alles tekenen en merkte dat het soms heel lastig was. Met de gevonden principes kan ik iets makkelijker visualiseren wat handig kan zijn voor context maken voor je designs.

Dit zou een van de redenen kunnen zijn waarom grote bedrijven voor deze soort stijlen willen gaan.

Het is simpeler maar heel erg duidelijk.

Concept en werkwijze:

The shining is een film gemaakt door Stanley Kubrick waar horror/thriller centraal staat. Een van de posters is gemaakt door Saul Bass waarin hij de kracht van de film wilde laten zien doormiddel van een poster.

Saul Bass heeft vele designprincipes maar ik ga verder met de poster voor The Shining en beschrijf een aantal belangrijke designprincipes:

Als ik het werk van Saul Bass zou beschrijven zou ik zeggen Simplistisch maar krachtig.

Visual symbolism: Symbolische foto's en vormen die een idee of emotie over het ontwerp wilt laten overbrengen. Het gezicht kan symbool staan voor de woede en horror van een van de karakters in de film. De andere posters van The Shining laten ook de woede zien van een van de karakters die doordraaid. Door visual symbolism laat Saul een belangrijk aspect van de film zien.

Simplified and impactful (minimalism): De poster is heel simplistisch gemaakt in combinatie met krachtige typografie en kleurgebruik waardoor de poster de attention van de kijkers grijpt en je nieuwsgierig maakt naar de film.

Typography: Zoals beschreven in simplified and impactful is een belangrijk design van Saul's posters het gebruik van krachtige typografie. Hierdoor weet de kijker vrijwel meteen de naam van de film en geeft extra impact op de poster. Ook extra dingen krachtig laten overkomen zoals de namen van de acteurs of een catchphrase.



Foto: The Shining poster

WWWWH vragen in tekst:

Wie: Een Amerikaanse graphic designer en filmmaker uit de Verenigde Staten.

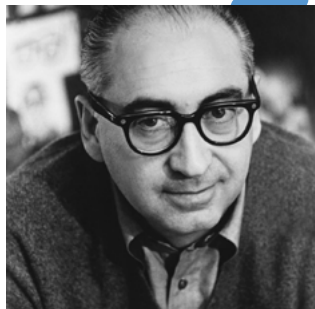
Wat: Hij werkte aan het maken van posters maar ook Oscar winnende films.

Waar: Zijn werk werd voornamelijk verricht in Los Angeles waar hij met grootste filmmakers en anderen kon werken.

Waarom: Hij wilde voor zijn posters de essentie van de films laten zien van de thema's, mood en verhaal krachtig te laten zien.

Hoe: In Concept en Werkwijze ga ik dieper in zijn werkwijze.

Saul Bass



Ontwerpbenaderingen, trends en relevanties ontwerper:

Belangrijke Ontwerpbenaderingen:

Emotional design: Ontwerpen die een emotie bij mensen kunnen oproepen en een soort emotionele band kunnen maken.

De posters van Saul kunnen emotionele band promoten met mensen bijvoorbeeld met de film The Shining. Je ziet ook vaak mensen posters ophanden in hun kamer om een soort band te hebben met iets zoals een film of serie.

Trends:

Minimalisme: Minimalisme is een trend dat begon rond de tijd van Saul Bass en doorgaat tot onze huidige tijd. Dit is te zien in onze apps, websites, posters en ook logo's. Neem voorbeeld aan Apple. Apple had een best complex logo wat nu een simpel maar sterk logo is geworden waarbij iedereen weet dat het Apple is.

Relevantie:

Op een visueel sterke manier maar ook contextueel goede illustraties kunnen maken wat ik kan inzetten voor mijn game om duidelijk te maken

Bronnen:

THE ART OF SAUL BASS. (2020, July 18). CAFILM. Retrieved June 12, 2023, from <https://www.cafilm.org/the-art-of-saul-bass/>

Wikipedia contributors. (2023b). Saul Bass. Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Saul_Bass

Saul Bass And His Influence On Modern Graphic Design: Essay Example, 980 words - Writix.com. (2022, January 13). writix.com. Retrieved June 14, 2023, from <https://writix.com/essay-examples/saul-bass-and-his-influence-on-modern-graphic-design>

saul bass the shinin posterg - Bing. (n.d.). Bing. Retrieved June 14, 2023, from <https://www.bing.com/images/search?view=detailV2&ccid=%2beceB7eT&id=753B76A55FE409CF-41CA247F0040F136F8730EF1&thid=OIP-ecceB7eTNtafUaCKL5j1LgAAA&mediaurl=https%3a%2f%2f.pinimg.com%2foriginals%2fb6%2f47%2f09%2fb64709a14744dd4ff372a82f9d445c1d.jpg&ccid=nurl=https%3a%2f%2f.bing.com%2fth%2fid%2fr.f9e71e07b79336d69f51a08a2f98f52e%3frik%3d8Q5z%252bDxbQAB%252fjA%26pid%3dImgRaw%26r%3d0&expw=500&expw=363&q=saul+bass+the+shinin+posterg&simid=608030970053806878&FORM=IRPRST&ck=2C8F7E190FEFE4C6750EBDF99C38704C&selectedIndex=33&mode=overlay>

Kramer, L., & Kramer, L. (2022, December 21). What is emotional design? 99designs. Retrieved June 15, 2023, from <https://99designs.com/blog/tips/what-is-emotional-design/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Visual symbolism: Door vormen en foto's een emotie van het ontwerp/product laten overkomen. (Simplistisch maar krachtig.)
- Simplified and impactful (minimalism): Een simplistisch ontwerp doormiddel van vormen en typografie waardoor het ontwerp krachtig wordt.
- Typografie: Krachtige typografie die impact en de naam van het ontwerp duidelijk maakt of iets extra sterk uitlegt.

- Bullet points (ontwerpcriteria):**
- Visual symbolism
 - Simplified and impactful (minimalism)
 - Typografie
 - Simplistic but powerful

Simplified and impactful (minimalism)

Een ontwerp dat simplistisch is maar toch krachtig doormiddel van onderdelen zoals vormgeving en typografie. Je kan hiermee ook bepaalde onderdelen versterken.

Een voorbeeld hiervan is Swiss Design. De poster bevat simpele vormen die toch krachtig overkomen. In de poster komt Swiss Design naar voren met de Zwitserse rode kleur met het kruis van de vlag wat meteen Zwitserland zegt. Als extra komt de berg naar voren wat iets zegt over het gebied van het land. Dit is niet simplistisch maar wordt wel versterkt door het simplistische design.



Visual Symbolism

Door vormgeving een emotie van een ontwerp laten overkomen.

Een goed voorbeeld hiervan is een poster van Scott Pilgrim vs The World waarin een persoon krachtig gevisualiseerd is wat iets verteld over de film. De film gaat over rock, muziek en actie.

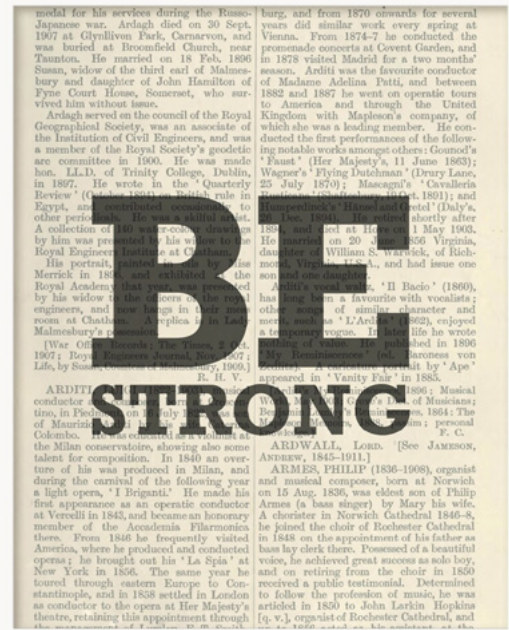


Voorbeelden
Ontwerpcriteria
Bass

Typography

Typografie die impact geeft aan de context en iets wilt vertellen

Het voorbeeld dat ik vond is een poster met heel veel tekst. Bij deze poster kijk je vrijwel niet naar de achtergrond maar meteen naar de tekst. Hierbij is de dikte en grootte van de tekst wat je meteen pakt en dat de kleine tekst niet veel zegt. De context van deze poster vertelt meteen iets in de vorm van motivatie.



Nieuwe inzichten project en wat neem ik mee: Met de inzichten van Bass kan ik posters ontwerpen als extra voor mijn game. Hiermee zou je voor een eindontwerp extra marketing en advertising kunnen doen.

Opdracht aan mezelf:

Kan ik met de gevonden ontwerpcriteria een aantal iteraties maken die mij een nieuwe ontwerpstyl opleveren en mij verder helpen met het project?

Bronnen:

- Pin by redacteddipnjl on Saul Bass | Saul bass, Saul bass posters, Graphic design posters. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 15, 2023, from <https://pin.it/6lwd7P>
- swiss style | Typographic poster design, Web design typography, Graphic design photography. (n.d.). Pinterest. Retrieved June 16, 2023, from <https://pin.it/5PQXAs>
- Printable Wall Phrase, Be Strong, Typographic Print, Dictionary Poster, Wall Lettering Art, Motivation, Inspirational Typography Art. (2014, October 11). MyPrintableArt. Retrieved June 16, 2023, from <https://myprintableart.wordpress.com/2014/10/11/printable-wall-phrase-be-strong-typographic-print-dictionary-poster-wall-lettering-art-motivation-inspirational-typography-art/>

Opgestelde ontwerpcriteria voor mijn exploratie:

- Visual symbolism: Door vormen en foto's een emotie van het ontwerp/product laten overkomen. (Simplistisch maar krachtig.)
- Simplified and impactful (minimalism): Een simplistisch ontwerp doormiddel van vormen en typografie waardoor het ontwerp krachtig wordt.
- Typografie: Krachtige typografie die impact en de naam van het ontwerp duidelijk maakt of iets extra sterk uitlegt.

Bullet points (ontwerpcriteria):

- Visual symbolism
- Simplified and impactful (minimalism)
- Typografie
- Simplistic but powerful

Experiment:

Ik wil met de ontwerpprincipes een aantal posters maken voor mijn game als een soort van extra marketing.



1: Onschuldige poster



2: je ziet het geweld



3: Onschulde poster 2



4: Explosie bij persoon



5: Onschuldige poster 3



6: Explosie stad

Conclusies experiment:

Met de posters kon ik door simpele vormen en typografie de emoties van mijn game laten overkomen. Een groot verschil dat ik zag was of ik de actie in mijn concept wilde laten zien omdat ik in het begin wil dat mensen nog niet veel weten van wat er in Ravenstad gebeurd.

Reflectie:

Waar liep ik tegen aan?

Wat ik lastig vond was het combineren van de stad in de poster (poster 6), hij was experimenteel maar lastig om te maken.

Wat wil je verder gaan onderzoeken?

Ik wil voor de laatste week kijken of ik de posters kan toevoegen aan mijn itch.io webpagina.

Wat neem je mee in jouw eigen ontwerp praktijk?

Wat ik wil meenemen in latere werken is hoe een simpel ontwerp toch krachtig en mooi kan zijn.
Je hoeft niet altijd veel vormen en fancy te werken.