

Jos Hoebe – bachelor april 2010

Digitale media, en daaronder vallen ook games, ontlelen een belangrijk deel van hun waarde aan de **computationale processen** waaraan ze hun uitdrukingskracht ontlelen. Dat geldt niet alleen voor de interactie en de visuele effecten, maar in toenemende mate ook voor de verhaallijn en de **visuele inhoud** ervan.

Jos heeft in zijn bachelor project aan *procedural content* gewerkt, en het resultaat van zijn werk, dat in belangrijke mate op de steeds populairder wordende Unity game engine is gericht, is te lezen in zijn bachelor skriptie. getiteld *procedural generated online virtual worlds*

Voor de aanvang van het project kende ik Jos uit een eerder multimedia project, waarin hij, samen met Mike Hergaarden, voor de leek, die ik toendertijds ten aanzien van Unity zeker was, uiteenzet hoe Unity werkt en wat de voordelen van **asset-oriented game development** zijn. Met Mike heeft Jos **het succesvolle spel Verdun**, over de eerste wereld oorlog ontwikkeld, natuurlijk ook in Unity.

Nu de Indie versie van Unity gratis beschikbaar is, is **Unity een element in mijn onderwijs** dat ik te zijner tijd mede op de VU hoop te introduceren, als **state-of-the-art game development** omgeving, waarvan me de waarde mede door de inspanningen van Jos duidelijk zijn geworden, waarvoor dank.

En natuurlijk nog **gefeliciteerd met je bachelor**, hoewel het project, als ik me goed herinner zo'n twee jaar geleden was ...

Anton Eliëns, 12/4/10