

# Nuclino

René Suiker

## Inleiding

In het vorige nummer zocht ik vrijwilligers om mee te werken aan een Platform GameOntwerp. Nu is het wel erg kort dag om al iets te melden namens het Platform (i.o.), maar vooruitlopend op feitelijk begin van het ontwikkelen van eigen games ging ik alvast op onderzoek uit naar software voor online samenwerking en hierbij kwam ik uit op Nuclino (<https://nuclino.com>).

Verder onderzoek leverde nog veel meer programma's op om nader te onderzoeken, maar je moet ergens beginnen, dus waarom niet hier? In elk geval, als hobbyplatform, wilde ik in eerste instantie kijken naar programma's die ik in eerste instantie gratis mag gebruiken, dus ik dacht niet gelijk aan SharePoint. Althans, ik dacht er wel aan, maar dat is in elk geval niet gratis. En Nuclino lijkt die mogelijkheid te bieden, maar we moeten dus nog zien of het voor ons gaat werken.

Billed monthly  Billed yearly (17% off)

FREE €0/user/month	STANDARD €5/user/month	PREMIUM €10/user/month
The basic version of Nuclino for teams just getting started.	For teams and businesses making Nuclino their collective brain.	Advanced capabilities and controls for large teams and businesses.
GET STARTED	START 14-DAY FREE TRIAL <small>No credit card required</small>	GET STARTED
<ul style="list-style-type: none"> <li>Up to 50 items</li> <li>Up to 3 canvases</li> <li>2GB total storage</li> </ul>	<p>Everything in Free, plus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unlimited items</li> <li>Unlimited canvases</li> <li>Admin tools</li> <li>Version history</li> <li>Single sign-on (SSO)</li> <li>10GB storage per user</li> <li>PAID ADD-ON: Sidekick (AI)</li> </ul>	<p>Everything in Standard, plus:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Audit log</li> <li>Team insights</li> <li>Advanced security controls</li> <li>20GB storage per user</li> <li>PAID ADD-ON: Sidekick (AI)</li> </ul>

Figuur 1 - Prijsschema

Er is dus sprake van een gratis schema, maar dit gaat uiteraard gepaard met de nodige beperkingen. Tot 50 items zijn inbegrepen, dat klinkt weinig. Drie canvassen, klinkt ook niet ruim, maar het moet nog blijken. En tenslotte 2 GB storage, een beetje foto is al groter. Al met al lijkt het gratis schema dus echt een lokkertje en niet een werkbaar geheel. Maar het zou goed moeten zijn om te kijken wat je met het product kunt.

## Wat willen we

Dat valt nog niet mee, maar zou eigenlijk het startpunt moeten zijn en daar moet je dan het beste gereedschap bij vinden. Ik opende dus mijn project en kreeg na enige tijd gelijk een melding dat ik te veel zaken gebruikte voor mijn schema, dus ik kon niets toevoegen zonder iets weg te halen. Ik was me nog niet bewust dat ik al iets toegevoegd had, maar dat zal dan wel. Een en ander was wel mijn eigen schuld uiteraard. Je krijgt 14 dagen het standaardplan gratis en ik was na 14 dagen nog niet begonnen, maar kreeg dus na het verstrijken van die termijn keurig een berichtje dat mijn account een downgrade kreeg naar de gratis versie.

Al met al wil ik eigenlijk per gameproject dat we onderhanden hebben een game designdocument online hebben, waarbij het hele team het document kan lezen en misschien ook wel bijwerken. Verder moet er voor alle aspecten van het spel een werkomgeving zijn, maar dat is nog niet helemaal

uitgekristalliseerd. De game hoeft niet in deze omgeving ontwikkeld te worden, ik denk niet eens dat dat kan, maar wel de documentatie, alles rondom ontwerpbesluiten moet allemaal voor iedere betrokkene toegankelijk zijn.

## Templates

Nuclino geeft aan dat je maar het best kunt starten met een template en dat lijkt me een nuttige tip, dus ik ga eens naar <https://www.nuclino.com/templates>. En dan krijg je dus een heleboel mogelijke templates voorgeschoteld:

Templates and inspiration

Get inspired and kickstart your collective brain with these templates.

2 ALL COMPANY-WIDE ENGINEERING PRODUCT MARKETING HR OPERATIONS GAME DEVELOPMENT

1

3

4

5

6

Figuur 2 - Templates

We zien hier (1) dus de templates die beschikbaar zijn, al loopt de lijst nog wel een eindje door. Bij (2) kan je een selectie maken, in feite de beschikbare templates filteren. Dat heb ik niet gedaan, dus hij staat op 'ALL'. Je ziet hier ook als filter 'GAME DEVELOPMENT' staan, dat beperkt de selectie tot vijf templates. Voor verder gebruik in het kader van Game Design ga ik dat ook gebruiken, maar je kunt dus ook andere zaken managen met dit tool. Bij (3) zie je dus het Game Design Document, mijn primaire wens. Maar misschien wil ik ook wel (4) Team Docs gebruiken, of (5) Projects. En (6) verslagen zijn ook handig. Maar ik neem aan dat ik niet alles tegelijk kan, dus ik kijk eerst even wat 'GAME DEVELOPMENT' allemaal te bieden heeft.

GAME DEVELOPMENT

Game Design Document  
Keep your game design project on track with a well-organized GDD.

GAME DEVELOPMENT

Game Dev Tasks  
Organize, plan, and track the progress of your game development project.

GAME DEVELOPMENT

Game Studio Wiki  
Create an internal wiki for your game development team.

GAME DEVELOPMENT

Game Assets  
Keep track of all the characters, sound effects, objects, and other game assets in one place.

GAME DEVELOPMENT

Game Pitch  
Sell the vision of your game to potential investors and publishers.

Figuur 3 - Game development templates

Hier is de keuze dus wat overzichtelijker. Alles rondom game ontwikkeling, zoals het filter ook aangeeft. Had ik al gezegd dat Nuclino Engelstalig is? Alles is in het Engels, dus als je daar een probleem mee hebt, dan is dit niet het juiste pakket voor je. Ik heb geen mogelijkheid gezien dit in het Nederlands in te stellen.

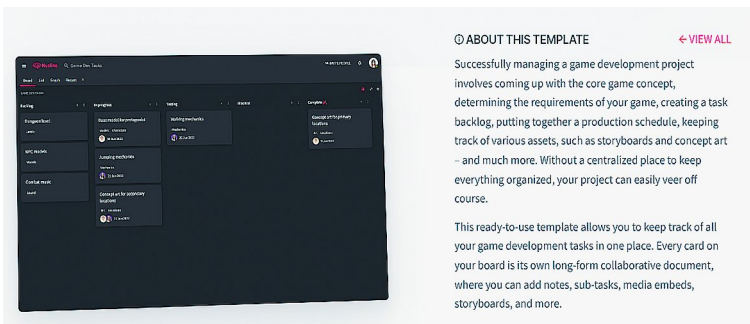
Ik wilde dus alle templates even bekijken en opende deze op verschillende tabbladen.

## Game Design Document

Dit is dus wat ik in elk geval met dit tool beoog. Dus eens kijken wat dat zegt. In elk geval niet heel veel, maar het stelt dat je met een goed georganiseerd GDD je project goed kunt managen. Dat willen we natuurlijk, al weet ik nog niet zo goed welk project en of we er meerdere gaan managen op deze manier. Ik kan me zo voorstellen dat binnen het gratis schema, met al zijn beperkingen, dat ik maar voor één project een GDD kan maken.

## Game Dev Tasks

Als ik de informatiepagina bekijk krijg ik de indruk dat ik hier een KANBAN board voorgeschoteld krijg. Ik weet niet of alle lezers bekend zijn met dit concept, maar ik kan dat niet helemaal uitwerken in het kader van dit artikel. Het komt er grofweg op neer, dat je alle taken opschrijft en bijhoudt in welke fase deze zich bevinden.



Figuur 4 - Game Dev Tasks

Deze template helpt dus om je taken binnen het project te ordenen. Vooralsnog zijn we niet van plan enorme projecten te managen, maar voor echt grote games kan het wel de moeite waard zijn om op deze manier je project te managen.

## Game Studio Wiki

Dit ziet eruit als een informatiepagina over een game studio, dus als we al een tijdje bezig zijn kan dit wel nuttig zijn, maar vooralsnog niet aan de orde.

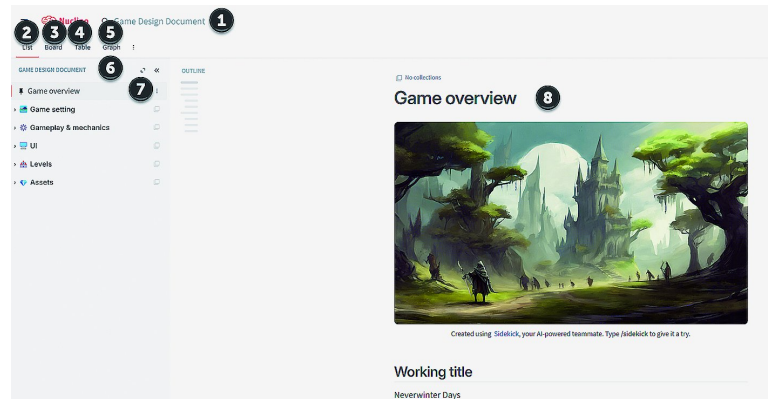
## Game Assets

Het kan heel handig zijn om alle zaken rondom een game centraal te bewaren. In deze template kan je deze assets niet alleen opsommen, maar ook categoriseren en de kracht van Nuclino schijnt 'm te zitten in het terugvinden van informatie en dan kan deze template ook heel nuttig zijn. In GameOntwerp is ongeveer alle wat je gebruikt een game asset, dus zowel de speler als de scenery, de achtergrondmuziek, de attributen. Allemaal heel belangrijk in het grote geheel van een game en ik merk op de vrijdagavonden (zie elders) dat het best handig is om hier het overzicht over te bewaren. Toch gaan we deze template nog niet kiezen. Maar de bruikbaarheid lijkt me buiten kijf.

## Game Pitch

Dit is heel belangrijk als je externe financiering voor je game nodig hebt, hoe verkoop je je game aan mogelijke investeerders. Dat is binnen onze vereniging helemaal niet aan de orde, of je moet je bestuur willen overtuigen. Daar gaan we deze template niet voor gebruiken.

Al met al trok u natuurlijk ook al de conclusie, we gaan van start met de Game Design Document template en eens kijken wat Nuclino ons daarbij te bieden heeft.



Figuur 5 - Game Design Document template

We krijgen er genoeg bij als we deze template gaan gebruiken, aan veel zaken is al gedacht. Alleen, wat we niet krijgen is een tellertje. Ik word dus, zoals ik eerder aangaf, met een foutmelding geconfronteerd:

Your team crossed the limit of 50 items (53 items used) and is now read-only. Upgrade your plan or permanently delete enough items to stay within the limit. UPGRADE

Figuur 6 - Foutmelding

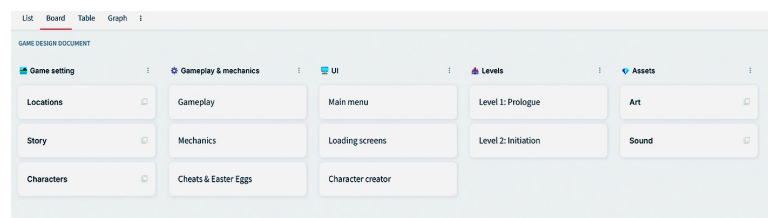
Ik blijf dus (misschien als onderdeel van de template) intussen 53 items te gebruiken en mijn project is nu geblokkeerd totdat ik mijn schema upgrade of totdat ik met het aantal items niet meer boven de 50 kom. Lastig, want ik zie niet direct wat de items zijn en welke zaken tot één item horen.

Ik haalde de hele elevator pitch uit het overzicht, je zou denken dat je dan toch minstens één item verwijderd had, maar ik blijf er nog steeds 53 te gebruiken. Al met al maakt dat deze test niet heel eenvoudig.

Verder nog even terugkijkend naar figuur 5. Bij (1) zie je de naam van de template, ook zijnde de naam van mijn project, denk ik. Bij (2), (3), (4) en (5) krijg je de verschillende views op je project aangeboden.

Bij (2) is dat de lijst, zoals in bovenstaand figuur 5. Hier zie je de diverse onderdelen onder elkaar weergegeven.

Bij (3) krijg je een board view:

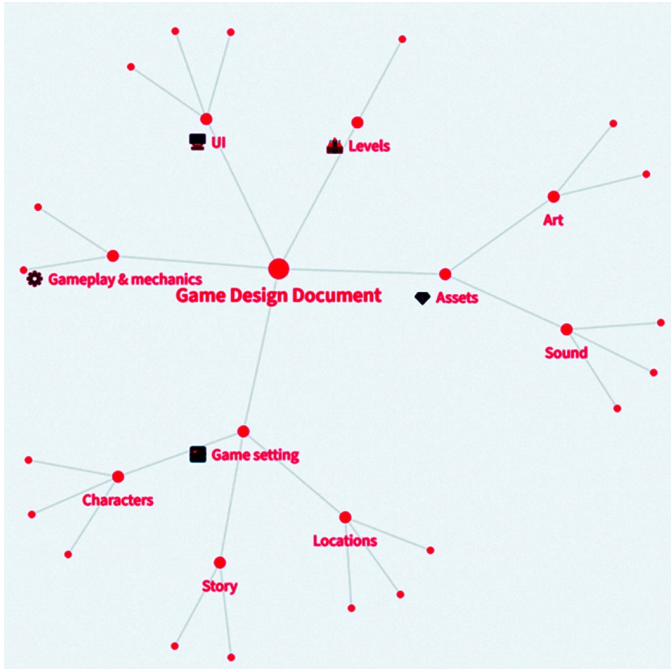


Figuur 7 - Board view

Hier zie je de diverse aspecten van je game in verschillende categorieën gesorteerd. Een handige manier om naar het werk te kijken. Ik heb er nog even een level uitgehaald. Ook heb ik gekeken of ik de prullenbak kon vinden en leeggooien en nu zit ik aan de 50 items. Ik kan dus blijkbaar iets doen, maar wat dat moet nog even blijken.

Bij (4) krijg je de table view, waarbij je alle elementen ook onder elkaar ziet, met een categorie ernaast. Door op een element te klikken krijg je rechts ruimte om er iets over vast te leggen.

Bij (5) tenslotte krijg je de graph view, waarbij alle elementen in een soort van mind map worden weergegeven.



Figuur 8 - Graph view

Door op een puntje te klikken komt rechts de inhoud te staan, die je kunt bewerken. Ik heb dat nog niet gedaan, maar het is wel een overzichtelijk geheel hoe alles aan elkaar hangt.

Kijken we nog even terug naar afbeelding 5, dan zie je dus bij (6) nogmaals dat we hier te maken hebben met een Game Design Document. Daaronder de diverse elementen dus in lijstweergave, waarbij de diverse hoofdgroepen zijn ingeklapt. De hoofdgroepen zijn in dit geval dus:

1. Game overview
2. Game setting
3. Game play
4. UI
5. Levels
6. Assets

Bij (8) zie je al een mooie afbeelding die blijkbaar met sidekick is gemaakt. Dat is een heel hoofdstuk apart, daar ga ik nu nog even niet op in.

## Game overview

Hier vind je dus vele elementen terug, waarbij het hier begint met een plaatje, dat je ook in je elevator pitch weer zou kunnen gebruiken. Een plaatje zegt altijd veel, vandaar dat ik ze zelf ook graag gebruik in mijn artikelen. Daaronder dus nog een aantal praktische zaken zoals het team, het budget, enz.

## Game setting

Gaan we naar de game setting, dan heb je hier nog een onderverdeling naar locaties, verhaal en karakters. En van elk van deze onderverdelingen zijn weer voorbeelden meegegeven. Uiteraard moet je die verwijderen als je een eigen game maakt, maar de structuur is hanteerbaar.

Binnen de voorbeelden krijg je rechts weer de details, ook inclusief afbeeldingen, indien gewenst. In elk van de beschrijvingen kan je ook nog andere zaken opnemen, zoals YouTube films, of ook verwijzingen naar andere elementen binnen het project. Deze zijn dan klikbaar, zodat je ook tussen de elementen door kunt navigeren.

## Game play

Bij de game play kreeg ik een foutmelding dat we ook als team de limiet van drie canvassen al hadden overschreden. Ik weet nog niet wat het canvas is, maar kennelijk zitten er meer dan drie in de template. Dat is nog wel een aandachtspuntje voor Nuclino, want je zou verwachten dat een template zich aan de eigen limieten houdt. Ik heb er dus ook een melding van gemaakt in de mail.

## UI

Bij UI ook weer een aantal elementen, zoals het hoofdmenu; ik stel me zo voor dat dit ook de werkruimte voor de artiesten is.

## Levels

Per level krijg je hier de mogelijkheid details in te vullen over het level, zoals wat de bedoeling is, waar die zich afspeelt, enz. Dit is echt de werkruimte voor de spelontwerper.

## Assets

Hier worden alle assets besproken. Onderscheid in dit geval tussen 'Art' en 'Sound' en die worden ook weer onderverdeeld.

## Conclusies

Ik denk dat Nuclino je behulpzaam kan zijn bij het vastleggen van een game designdocument en het zo mogelijk maakt dat mensen samenwerken aan zo'n project. De meegeleverde template is behoorlijk compleet en dat maakt een snelle start heel wel mogelijk.

Aan de andere kant, met de gratis versie kan je eigenlijk niets. Je loopt in mum van tijd tegen de limieten van je schema aan. Met alleen de template, dus zonder eigen toevoegingen, liep ik zowel qua canvas als qua items uit mijn quotum. Dus voor gebruik binnen ons 'Platform' is het vooralsnog niet aan de orde en moet ik iets nieuws gaan zoeken. Voordeel is dat er volop mogelijkheden zijn als je eenmaal weet wat je zoekt. En anders zelf iets maken. Met Excel kom je ook een heel eind, alleen je moet nog wel een omgeving hebben waar je met elkaar in dezelfde Excel werken. Komen we toch weer bij 'SharePoint' of bij 'Teams' uit, maar ook hiervoor zijn er goedkopere alternatieven.

Ik denk dat, als je serieus zakelijk met game-ontwerp aan de gang wilt, Nuclino een goed hulpmiddel kan zijn, en dan lijkt de prijs mij niet overdreven, voor een klein team van ontwikkelaars.

