

Keuzemodule Game Design

8 november 2018

**Lars Tijisma & Paul Bergervoet
(Anton Visser, Bert Schoonderbeek)**

In deze workshop

Korte toelichting op opzet van de module

Demo: Unity

Doen: Paper prototyping van een level

Uitgangspunten

Geen module met alleen maar praktisch werk rond het bouwen van games, ook aandacht voor het ontwerp, dat is de user-experience kant van de module.

Daarom ook aandacht voor games buiten de computer. Als voorbeelden voor ontwerpprincipes, maar ook in prototyping.

Het werken met 3D is bijna afwezig in het examenprogramma. Daarom willen we in deze module naar 3D-games kijken. Dit motiveert ook de keuze voor Unity.

Hoewel we dus 3D doen, gaan we niet 3D-modellen maken (3D-studio max, blender...).

Dit betekent dat we gebruik maken van simpele vormen (bal) of standaard 3D-objecten, zoals die te vinden zijn op internet.

Voor het ontwerp gaan we niet proberen een complete theorie van game design te doen. We gaan uit van korte 'patterns'

Opzet module (1)

Deel 1

In het eerste deel ligt focus op drie punten:

1. De essentiële elementen van games (zie hieronder)
2. Kennismaking met Unity
3. Analyse van bestaande games op de essentiële elementen

Opzet module (2)

Hierin zitten een aantal basiselementen, die we hier even losjes koppelen:

-- *Game wereld – abstract – ‘magic circle’*

Het spel zelf

-- *Interactie = speler acties – regels – feedback*

Of vanuit een andere hoek bekeken:

-- *Uitdagingen (challenges), mechanics*

Ten slotte:

-- *Doel – ‘quantifiable outcome’*

Opzet module (3)

Deel 2

In deel 2 verschuift de aandacht naar ontwerp in plaats van analyse. We gebruiken de lenzen van Jesse Schell. We kiezen er een aantal, die we als ‘aandachtspunten’ voor game ontwerp presenteren: “Wanneer je een game bedenkt, denk dan ook aan...”

De aanpak is bij voorkeur steeds in drieën. Er is een voorbeeld uit de echt (niet-digitale) wereld, mogelijk een sport of spel. Er is een voorbeeld in een bestaand computerspel en er is ook een uitwerking in ons leidende Unity-voorbeeld: de rolling ball game.

Opzet module (4)

Voorbeelden:

Balancing en progressie

Keuzes en trade-offs

State

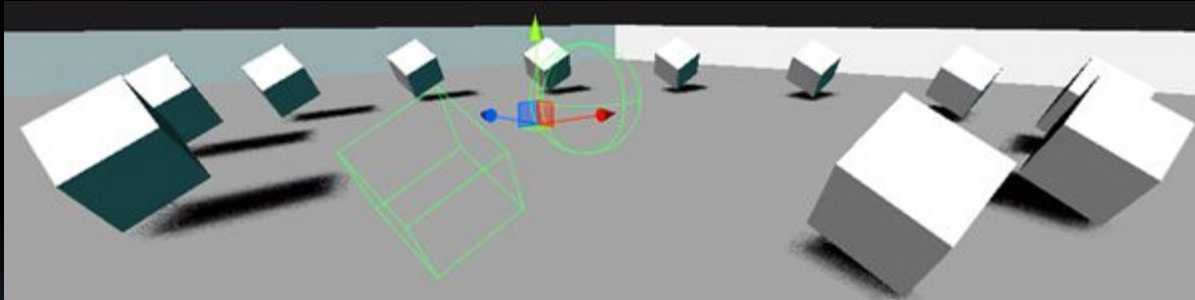
Surprise-elementen

...

(Timing, bijzondere mechanics, ...)

In deze workshop

Nu, demo: Unity (Lars)



Later, doen: Paper prototyping van een level