

Een LOI-opleiding is méér dan leerstof alleen



Bedankt voor het aanvragen van deze proefles. Hierin laten we een stukje van de leerstof zien, om een indruk te geven van de opzet en het niveau.

Maar een opleiding van de LOI is veel meer dan leerstof alleen. Je persoonlijke docent, examentrainingen, de online leeromgeving met onder meer de innovatieve kennistrainer en online hoorcollege's; het zijn allemaal belangrijke voordelen van de LOI. Voordelen waarmee je sneller en gemakkelijker je uiteindelijke doel bereikt: een erkend diploma.

Voordat je bij de leerstof aankomt, vertellen we nog iets meer over deze belangrijke onderdelen. En heb je nog vragen, aarzel dan niet om de afdeling studievoorlichting te bellen. Zij kunnen je ook van dienst zijn bij het bepalen van het juiste niveau, vakgebied of opleiding. Bel 071-545 1234.

Flexibel studeren, thuis of klassikaal

Thuis studeren; zelfstandig maar zeker niet alleen

Wil je zelf bepalen waar, wanneer en hoe snel je studeert? En alle ruimte om de opleiding te combineren met een baan en druk privéleven? Het kan met een thuisstudie van de LOI. De studiemethode is ontwikkeld om flexibel én doelgericht te studeren. Maar zeker niet alleen, want je krijgt alle docentenbegeleiding en kunt online contactleggen met medestudenten.

Klassikaal studeren op een manier die past bij deze tijd

De klassikale opleidingen van de LOI bieden structuur én voldoende flexibiliteit om ze te combineren met een baan en druk privéleven. Je neemt elke 2 tot 3 weken deel aan een klassikale bijeenkomst waarbij je kiest uit dag, avond- en zaterdagprogramma's. Je werkt in kleine groepen onder leiding van topdocenten uit de praktijk. En studeert daarnaast flexibel via de online leeromgeving.

Professionele begeleiding tijdens je opleiding

Bij de LOI krijg je tijdens je gehele opleiding begeleiding van professionals met ruime ervaring in het vakgebied. Topdocenten, die via de online leeromgeving bereikbaar zijn voor extra uitleg en vragen en bij klassikale opleidingen de bijeenkomsten verzorgen. Je kunt dus altijd rekenen op de kennis en ervaring van een vakspecialist. Bij de volledige MBO- en HBO-opleidingen heb je bovendien een persoonlijke coach en/of loopbaanbegeleider, die je begeleidt van start tot diploma.

Online leeromgeving met effectieve studietools

De online leeromgeving, LOI Campus, geeft op elk moment inzicht in je opleiding en vorderingen. Met onder andere een agenda, examengegevens, cijferoverzicht en contactmogelijkheden met docenten en medestudenten. Daarnaast is de leeromgeving hét platform om effectief te leren met online studietools.

Unieke opbouw van de lesstof

Alleen bij de LOI ontvang je speciaal ontwikkeld lesmateriaal, waardoor het bijzonder geschikt is om zelfstandig te bestuderen. Het lesmateriaal is toegankelijk geschreven, overzichtelijk en zo opgebouwd dat je je kennis steeds verder verdiept. Bovendien bevat het verschillende elementen die studeren makkelijker maken.

Opbouw van het lesmateriaal

Inleiding

De inleiding vertelt je wat je in het komende hoofdstuk kunt verwachten.

Trefwoorden

In de kantlijn staan trefwoorden. Hiermee kun je een bepaald onderwerp makkelijk en snel terugvinden.

Oefenopgaven

In de leerstof kom je regelmatig oefenopgaven tegen. Met deze opgaven test je of je de opgedane kennis kunt toepassen. Aan het eind van het hoofdstuk zijn de antwoorden opgenomen. Kun je de oefenopgaven niet goed uitwerken, dan betekent dit dat je het bijbehorende deel van de leerstof nog eens moet doornemen.

Parate-kennisvragen

Aan het einde van het hoofdstuk vind je de parate-kennisvragen. Hiermee kun je testen of je de leerstof voldoende kent. De vragen zijn genummerd. Het antwoord kun je snel terugvinden dankzij de genummerde verwijzingsronjes in de kantlijn.

Inzendopgaven

Als je de antwoorden op de parate-kennisvragen weet en de oefenopgaven goed kunt uitwerken, ga je verder met de inzendopgaven. Deze stuur je via de online leeromgeving ter beoordeling naar je docent. Binnen enkele dagen heb je een uitgebreid antwoord terug.

Neem nú een kijkje in de opleiding van je keuze, scroll snel door!

Hoofdstuk 1

Inleiding games, gaming en gamedesign

De wereld van computergames is er een die tot de verbeelding spreekt: niet alleen het spelen van de spellen is leuk, ook het bedenken en maken ervan wordt door velen gezien als de absolute droombaan. Hoe maakt u nu echter eigenlijk een game, wat komt er allemaal bij kijken en waar begint u? Deze cursus beantwoordt al die vragen en leidt u op tot een echte gamedesigner. Het maakt niet uit of u goed kunt programmeren, fantastische verhalen kunt bedenken of een ster bent in tekenen. De cursus is zo opgezet dat iedereen kan focussen op zijn eigen sterke kanten en toch zelf volwaardige games kan ontwikkelen.

In dit eerste hoofdstuk wordt allereerst de cursusopzet besproken; daarna volgt een introductie in de theorie van games (ludologie), waarin wordt uitgelegd wat games zijn, waarom ze leuk zijn en hoe ze zijn opgebouwd. Vervolgens wordt er inzicht gegeven in het gamedesignproces. Ook leert u in dit eerste hoofdstuk met Game Maker te werken.

Eindtermen van de cursus

In deze cursus leert u wat er allemaal komt kijken bij het ontwikkelen van games. De eerste hoofdstukken richten zich voornamelijk op de theorie en de soorten spellen. In het tweede gedeelte van de cursus gaat u aan de slag met uw eigen game. Stap voor stap ontwikkelt u uw idee naar een concept en van daaruit naar een werkende demo.

Aan het einde van de cursus:

- kent u de eigenschappen van de verschillende gamegenres
- kent u de basiselementen waaruit een game is opgebouwd
- weet u de belangrijkste principes en processen van het ontwerpen van games toe te passen
- kunt u een simpele game ontwerpen
- hebt u inzicht in het productieproces van games
- weet u wat de verschillende doelgroepen verlangen van een game
- hebt u ervaring met het testen en balanceren van een game
- kunt u simpele objectgeoriënteerde games maken in Game Maker.

Cursusopzet

De cursus bestaat uit twee delen verdeeld over negen hoofdstukken. In het eerste deel (hoofdstuk 1 t/m 4) duikt u in de theorie van gamedesign en leert u de basis over games, concepten bedenken en deze uitwerken naar een echte game. Ook leert u Game Maker te gebruiken, een makkelijk programma waarmee u zonder enige programmeerervaring uitdagende computergames kunt ontwikkelen.

In het tweede gedeelte (hoofdstuk 5 t/m 9) gaat u alle kennis die u in deel 1 hebt opgedaan, gebruiken om uw eigen game-concept te maken. Terwijl u hiermee bezig bent, gaat u dieper in op de theorie die belangrijk is om van uw idee een professioneel ogende game te maken.

De cursus maakt gebruik van twee lesboeken:

- "Fundamentals of Game Design", Ernest Adams & Andrew Rollings, Pearson, 2007, ISBN 0-13-168747-6 (uit de serie: Game Design and Development), en
- "Games ontwerpen met Game Maker", Mark Overmars en Jacob Habgood, Van Duuren Media, 2007, ISBN 978-90-5940-284-3.

In het eerste boek leert u de theoretische kant van het maken van games, terwijl het Game Maker-boek helpt om de Game Maker-software te gebruiken om uw eigen games te maken. Ieder hoofdstuk bevat verwijzingen naar bepaalde gedeeltes van deze boeken, dus het is altijd duidelijk welk gedeelte u moet lezen om verder te kunnen met de opdrachten.

Leesopdrachten verwijzen naar de verschillende boeken; omdat de titels erg lang zijn, worden ze afgekort:

GD Game Design and Development

GM Games ontwerpen met Game Maker

Oefenopgaven staan door het lesmateriaal heen en helpen om de theorie beter te begrijpen en de inzendopgave goed te maken.

Inzendopgaven sluiten ieder hoofdstuk af. Dit kunnen meerkeuze- of open vragen zijn of een praktijkopdracht. De uitwerking stuurt u op naar de LOI.

De kennistrainer is een tool om nog eens extra te oefenen op LOI Campus.

Aan het einde van ieder hoofdstuk in het Game Design-boek staan nog extra oefeningen; deze oefeningen zijn niet verplicht, maar helpen wel bij het beheersen van de stof.

Om bekend te worden met de werkwijze van de boeken, leest u de introducties. Ook is het nodig dat u de Game Maker-soft-

ware op uw computer installeert, zodat u hiermee aan de slag kunt.

- Lees nu in GD de introductie op pagina xiv t/m xix, zodat u begrijpt hoe het boek is opgebouwd waardoor u makkelijker kunt leren.
- Lees nu in GM hoofdstuk 1 Welkom bij Game Maker op pagina 3 t/m 8 en installeer de software op uw computer, zodat u gelijk aan de slag kunt als u opdrachten moet maken.
- Lees leesmij.pdf en installeer Dosbox om de spellen op de cd te spelen. U vindt deze in de games folder op de cd.

Leerdoelen

Na het bestuderen van dit eerste hoofdstuk en het maken van de oefenopdrachten hebt u de volgende dingen geleerd. U:

- weet wat games zijn en welke elementen een game moet bevatten om een game te zijn
- maakt kennis met het begrip "gameplay"
- leert wat symmetrische en asymmetrische spellen zijn
- begrijpt de motivaties van mensen om games te spelen
- weet het verschil tussen computergames en conventionele spellen
- begrijpt waarom het belangrijk is om van de speler uit te gaan bij het ontwerpen van een game
- begrijpt dat de actions and challenges samen de gameplay maken
- kunt globaal uitleggen hoe de structuur van een spel in elkaar zit met gameplaymodes, shells en menu's
- hebt inzicht in de drie stadia van het gamedesignproces (concept, uitwerking en tuning)
- kunt met Game Maker een eerste simpel spelletje maken
- kent de kwaliteiten die een gamedesigner nodig heeft
- leert het belang kennen van een goede organisatie van het ontwerpproces, waaronder de ontwerpdocumentatie.

Wat zijn games?

Het lijkt zo simpel; een computerspelletje. Bijna iedereen heeft er weleens een gespeeld en sommige mensen zijn er zelfs verslaafd aan. Juist de vanzelfsprekendheid van games vraagt echter erg veel denkwerk en planning; om de speler een unieke en amuserende ervaring te geven bij het spelen, moet over elk klein detail goed nagedacht worden.

Om dit te kunnen, moet u eerst weten wat een game is. Hoe wordt het begrip gedefinieerd en welke elementen moet het in zich hebben om een game te zijn?

Oefenopgave 1

Bedenk voor uzelf of u de volgende dingen een spel vindt en schrijf uw argumenten op een vel papier, u hebt deze later nodig: Doom, schaken, voetbal, oorlog, poker en een toneelstuk.

Zoals u misschien bij het uitwerken van de oefenopgave gemerkt hebt, is het best lastig om aan te geven wanneer en waarom iets een spel is. Zelfs wetenschappers en onderzoekers zijn het nog niet helemaal eens over de exacte definitie, maar wel is duidelijk dat een spel aan een aantal eigenschappen moet voldoen.

- Lees GD hoofdstuk 1, paragraaf 1: What is a Game? op pagina 2 t/m 9. Deze tekst legt uit wat de definitie van een spel is en aan welke voorwaarden een spel moet voldoen.

Spel

Het boek Game Design and Development beschrijft een spel als:

"Een spel is een activiteit die gespeeld wordt in een verzonnen context waarin de deelnemer(s) proberen om minstens één arbitrair en belangrijk doel te bereiken door te handelen volgens bepaalde regels."

Deze definitie is in een aantal brokken te verdelen, zodat duidelijk wordt uit welke elementen een spel is opgebouwd.

1. Een activiteit die gespeeld wordt

Dit geeft aan dat een spel een vorm van amusement is, want als het bv. werk zou zijn, zou er niet gespeeld worden.

2. Verzonnen context

Dit geeft het verschil aan tussen de regels en conventies in het spel en de echte wereld, waarin die van het spel compleet anders kunnen zijn. Ook heeft de verzonnen context geen (grote) impact op de echte wereld.

3. Arbitrair en belangrijk doel

Een spel moet een doel hebben om gespeeld te kunnen worden, is er geen doel, dan vervalt een game in een soort rollen- of kinderspel.

4. Regels

Regels definiëren het doel van het spel en de activiteiten om het doel te bereiken.

Oefenopgave 2

In de tekst hebt u gelezen waaraan een game moet voldoen om een game te zijn (de definitie). Ga nu nogmaals na of de activiteiten van oefenopgave 1 een spel zijn of niet. Bent u tot een andere conclusie gekomen voor sommige activiteiten?

Ludologie

Het boek *Game Design and Development* geeft een behoorlijk open definitie aan van een spel. Dit wordt gedaan om de gamedesigner niet te beperken in zijn denken.

In de wetenschap die zich bezighoudt met games, de ludologie (van het Latijnse ludus, dat spel betekent), wordt over het algemeen een striktere definitie aangehouden. Zo is het bijvoorbeeld cruciaal dat een game geen consequenties mag hebben in het echte leven, waardoor topsport en gokspellen niet als spellen beschouwd kunnen worden.

Deze cursus houdt het echter bij de definitie die in het boek gegeven wordt, omdat het belangrijk is te weten wat een spel is, maar een definitie mag niet het creatieve proces beperken.

Gameplay en spelvormen

Bij het bespreken van computerspellen wordt vaak de term "gameplay" gebruikt. Het daadwerkelijk beschrijven van wat deze term inhoudt, blijkt in de praktijk nog zeer lastig te zijn. Gameplay bestaat uit twee dingen:

- de uitdagingen die een speler moet overwinnen om bij het doel van het spel te komen
- de acties die de speler kan ondernemen om de uitdagingen aan te gaan.

In veel gamebladen wordt er echter met gameplay de manieren van interactie tussen de speler en de computer bedoeld. Hiermee worden vooral de fysieke acties bedoeld die de speler kan doen om het spel te "besturen", maar gameplay als begrip is dus breder en richt zich op uitdagingen en acties in plaats van alleen op controls.

- Lees verder in GD hoofdstuk 1, paragraaf 1: What is a Game? van pagina 9 t/m 14 over wat gameplay is.

Er zijn enorm veel verschillende spellen en er worden er ook steeds meer bij verzonden. Toch zijn er maar een beperkt

**Symmetrische en
asymmetrische
spellen**

aantal spelvormen om met verschillende personen een spel te spelen. Ruwweg kunnen we spellen verdelen in competitieve en coöperatieve spellen. Hierin zijn weer verschillende vormen mogelijk:

- tweespeler competitief
- meerspeler competitief
- meerspeler coöperatief
- teams tegen teams
- singleplayer
- hybride competitieve spellen.

Ook kan een spel symmetrisch of asymmetrisch zijn, dit geeft aan of de verschillende spelers wel of niet met dezelfde beginwaarden het spel starten.

Als alle spelers vanuit exact dezelfde uitgangspositie beginnen, noemen we een spel symmetrisch, maar dat hoeft nog niet te betekenen dat de spelers dan ook gelijke kansen hebben om te winnen, want de vaardigheden van de spelers zelf worden hier niet in meegenomen.

- Lees het laatste stuk van GD hoofdstuk 1, paragraaf 1: What is a Game? van pagina 11 t/m 14 over eerlijkheid in spellen, symmetrie en asymmetrie en spelvormen.

Klassieke spellen vs. digitale games

Tot nog niet zo heel lang geleden bestonden videogames nog niet en werden spellen gespeeld op een speelbord, of met kaarten. Met de komst van de computer is het mogelijk geworden om veel uitgebreidere games te maken, omdat de computer toch wel alle regels "kent" en de spelers alleen via die regels kunnen spelen. Hierdoor is het begrip van wat spellen zijn en hoe ze gespeeld worden, behoorlijk veranderd.

- Lees GD hoofdstuk 1, paragraaf 2: Conventional Games Versus Video Games op pagina 15 t/m 18. Hier wordt uitgelegd wat een digitaal spel anders maakt dan een conventioneel (bord- of kaart)spel.

Zoals u hebt kunnen lezen, richt het boek zich op het ontwerpen van computergames. Veel van de regels die u in de komende hoofdstukken gaat leren, zijn echter ook van toepassing bij het ontwerpen van conventionele spellen. Voor elke ontwerper (en dus ook voor een gamedesigner) is het belangrijk dat hij zich niet laat beperken in het creatieve proces en is het dus belangrijk dat de geleerde technieken ook op bijvoorbeeld een ander medium kunnen worden toegepast. Oefenop-

gave 1 en 2 laten zien dat een spel vaak op zichzelf staat en dat het medium (de computer of de knikkers) slechts bepaalde eisen en beperkingen met zich brengt.

Oefenopgave 3

Knikkeren is een veelzijdig spelletje en op bijna ieder schoolplein bestaan wel andere spelregels of doelen. Zo kan het de bedoeling zijn om een knikker te "ketsen" met een andere knikker of is het juist de bedoeling om alle knikkers in een kuiltje te rollen.

Bedenk een eigen variant op het knikerspel wat met meer dan twee personen gespeeld moet worden.

Oefenopgave 4

In oefenopgave 3 hebt u een knikerspel bedacht; is het mogelijk om van dit spel een computergame te maken?

Moeten daarvoor bepaalde regels veranderd worden en hoe wordt het spel bestuurd (gameplay)?

Aangezien u deze game toch niet echt hoeft te maken, hoeft u geen rekening te houden met technische problemen.

Wat maakt computergames leuk?

Games worden om verschillende redenen gespeeld, soms voor training of studie, maar meestal ter entertainment. Maar niet elk spel amuseert op dezelfde manier en daarom vinden verschillende mensen dan ook verschillende games leuk. Het is echter niet zo dat games op slechts één manier kunnen amuseren, vaker is het juist een mix van verschillende elementen:

- **Gameplay.** Mensen vinden het leuk om uitgedaagd te worden en de uitdaging proberen te volbrengen.
- **Esthetiek.** Videogames worden vaak als een kunstvorm gezien en veel games proberen er dan ook zo levensecht of apart mogelijk uit te zien. De XBOX 360 en Playstation 3 richten zich bijvoorbeeld vooral op fantastische grafische mogelijkheden, terwijl de Nintendo Wii het vooral van de gameplay moet hebben.
- **Harmonie,** als een game in harmonie is, kan een speler moeiteloos opgaan in de "magische cirkel" van het spel. Als een spel harmonieus is, zijn alle aspecten van het spel perfect op elkaar afgestemd.
- **Verhaal.** Games spelen zich vaak af langs een verhaallijn; soms krijgt de speler zelfs het gevoel dat hij deel uitmaakt van het verhaal.

- Risico's en beloningen. Bij het bereiken van het doel moeten vaak risico's genomen worden door de speler. Als een genomen risico beloond wordt met een beloning, is dat een extra aansporing voor de speler.
 - Verwondering. Mensen houden van nieuwe dingen en een vernieuwende ervaring in een videogame staat bijna garant voor entertainment.
 - Leren. Games worden soms ook ingezet als leuke leer methode; deze groep games valt onder de term "edutainment".
 - Creativiteit en expressie. Mensen houden ervan om zelf dingen te maken en te ontwerpen. Zeker in de hedendaagse geïndividualiseerde samenleving willen mensen uniek zijn met eigen ontwerpen.
 - Opgaan in een andere werkelijkheid. Games bieden een andere werkelijkheid waarin de speler zich bv. kan inbeelden dat hij een soldaat, ridder of tovenaars is.
 - Sociaal aspect. Het spelen van spellen is van oudsher een sociale bezigheid. Hoewel computergames vroeger vaak singleplayer waren, hebben nu bijna alle spellen multiplayer opties, waardoor u avond aan avond met uw vrienden kunt spelen. Vanaf 2010 zagen we de opkomst van een soort multiplayer games die "social games" worden genoemd. Bij deze spellen is in het spel of het omringende platform een social netwerk geïntegreerd. Denk hierbij aan FarmVille op Facebook of WordFeud op de iPhone en iPad. Het gaat hierbij vaak om casual games, terwijl vroeger multiplayer games eigenlijk alleen waren weggelegd voor de hardcore gamers.
- Lees GD hoofdstuk 1, paragraaf 2: How Video Games Entertain op pagina 18 t/m 27. In deze paragraaf worden de verschillende elementen uitgelegd die een game interessant maken voor een speler.

Oefenopgave 5

PacMan en Doom(2) zijn twee van de bekendste games aller tijden. Op het eerste gezicht zijn ze erg verschillend, maar is dat wel zo? Beargumenteer waarom deze twee spellen compleet verschillend zijn of juist erg op elkaar lijken. Let daarbij niet zozeer op de grafische elementen, maar probeer het te beoordelen op speltechnisch opzicht en ga uit van uitdagingen en wat computergames leuk maakt.

Oefenopgave 6

Bedenk waarom de volgende spellen leuk zijn om te spelen (spellen staan op de cd): Micro Machines, Prince of Persia en Lemmings.

Beginnen aan een game

Wanneer u start met het bedenken van een nieuwe game, is het belangrijk dat u vanaf het eerste moment de speler in gedachten houdt. Een veel voorkomende val voor gamedesigners is te denken dat als zij het leuk vinden, de speler het ook automatisch leuk vindt. Bepaal daarom van tevoren goed wie u wilt dat de game gaat spelen en bedenk dan wat deze doelgroep leuk vindt. Ook is het niet de bedoeling dat u de speler probeert te verslaan met uw game. Mensen spelen games voor hun amusement, dus zorg dat uw game amuseert!

- Lees GD hoofdstuk 2, paragraaf 1: An approach to the task op pagina 29 t/m 35.

Uw eerste game met Game Maker

U gaat nu in Game Maker aan de slag met het eerste spelletje om de software te leren kennen; daarnaast leert u wat sprites, objecten en instanties zijn.

- Lees en maak GM hoofdstuk 2, Je eerste game: Duivels Eenvoudig vanaf pagina 9 en maak uw eerste game.

De bouwstenen van een game

Voordat een game daadwerkelijk gemaakt gaat worden, dus voordat de programmeurs gaan programmeren en de grafisch ontwerpers en animatoren hun kunsten kunnen vertonen, moeten er al een heleboel elementen beslist en uitgewerkt zijn.

Core mechanics

Ten eerste de core mechanics, dit zijn de regels waar de computer rekening mee moet houden in het spel. Hierin staat bijvoorbeeld gedefinieerd, hoe snel objecten kunnen bewegen of hoeveel schade een explosie veroorzaakt.

Daarnaast moeten de user interface en de interactiemodellen bedacht worden, zodat de speler met de computer kan communiceren en via de spelregels kan spelen. De user interface en de interactiemodellen zijn belangrijke onderdelen.

User interface

De user interface is datgene wat een speler op een bepaald moment ziet, bestaande uit:

- **Interactiemodel**
Een interactiemodel definieert wat een speler kan doen om te communiceren met het spel, bijvoorbeeld welke elementen hij aan kan klikken met zijn muis.
 - **Gameperspectieven**
Ook moeten er beslissingen worden genomen over de perspectieven van de game, hiermee wordt bedoeld hoe de spelwereld aan de speler gepresenteerd wordt.
- Lees GD hoofdstuk 2, paragraaf 2: The Key Components of Video Games op pagina 35 t/m 39 over de verschillende elementen die bepaald moeten worden in het gamedesign-proces, zoals core mechanics, interface en interactiemodellen.

Gameplay mode

De user interface en de gameplay vormen samen een gameplay mode.

Een gameplay mode is erop gericht om de speler een bepaalde beleving te geven bij het spelen en spellen hebben dus vaak verschillende gameplay modes. Twee verschillende gameplay modes in een first-person shooter als Doom is bijvoorbeeld de standaardmode waarin de speler rondloopt met een geweer en een andere mode is wanneer de speler inzoomt door zijn vizier om iemand van veraf neer te schieten. Maar het rondrijden in een auto is weer een andere mode.

Shellmenu's

Niet alleen het spel moet bedacht worden, ook de manieren om door het spel te navigeren. Dit wordt gedaan met shellmenu's, zoals een opslaan- en openscherm, of een highscore-tabel. We noemen ze shellmenu's omdat ze als het ware als een schil rond het spel zitten (shell = schil) Hoewel deze niet direct invloed hebben op het verloop van het spel, vormen ze toch een cruciaal onderdeel en zullen dus ook uitgewerkt moeten worden.

- Lees GD hoofdstuk 2, paragraaf 3: The Structure of a Video Game op pagina 39 t/m 44 over gameplay modes, shellmenu's en game structure.

Oefenopgave 7

Beschrijf alle menu's, schermen en interactiemodellen en wanneer ze veranderen in de game, van een game die u veel gespeeld hebt. U kunt ook een game van de cd nemen.

Het ontwerpproces

Het zal u misschien al wel duidelijk zijn dat er bij het ontwikkelen van een game aan veel dingen gedacht moet worden. Het is dan ook niet gek dat het maken van een grote game tegenwoordig evenveel geld kost als het maken van een Hollywoodfilm en dat een heel team er soms wel drie jaar mee bezig is.

Het maken van een game begint bij het ontwerpproces en dit proces bestaat uit grofweg drie stappen:

- bedenken van het concept (concept stage)
- uitwerken van het concept (elaboration stage)
- bijschaven van het uitgewerkte concept (tuning stage).

Concept stage

Het ontwikkelen van een game begint bij het bedenken van het concept, kort gezegd: wat voor game wordt het en hoe wordt het gespeeld?

Elaboration stage

De tweede stap is om het concept uit te werken: hoe zien de interfaces eruit, hoe zijn de levels opgebouwd en hoe verloopt de verhaallijn? Ook worden hier de core mechanics uitgewerkt. Al deze dingen en meer moeten worden uitgewerkt, zodat er tijdens het programmeren van de game geen grote problemen meer aan het licht komen.

Tuning stage

Als deze stap is afgesloten, volgt de laatste fase in het designproces, het finetunen van het uitgewerkte concept; er mogen nu geen grote veranderingen meer worden doorgevoerd, maar wel kunnen kleine aanpassingen worden gedaan om het concept sterker te maken.

Organisatie van het ontwerpproces

Bij een grote game zijn er verschillende mensen die samen aan de gamedesign werken. Allemaal vanuit hun eigen discipline, zo bestaat een typisch gamedesignteam uit: een lead designer, een gamedesigner, een of meerdere level editors, een interactiedesigner, een schrijver, een artdirector met een team grafisch ontwerpers en 3d-modelers en een audio engineer.

Ontwerpdocumentatie

Een belangrijk onderdeel gedurende dit proces zijn de verschillende ontwerpdocumenten, de "design documents". Om een idee te krijgen van hoe een design document eruit kan zien, staan er op de cd voorbeeldbestanden. Bekijk bijvoorbeeld het design document van de game Fireball voor de PS2. Het is interessant om te zien hoe dingen als gameplay en core mechanics beschreven zijn.

- Bekijk het Fireball-design document op de cd en zie hoe een professioneel gamedesigndocument opgebouwd is.
- Lees GD hoofdstuk 2, paragraaf 4: Stages of the Design Progress op pagina 44 t/m 52.
- Lees GD hoofdstuk 2, paragraaf 5: Game Design Teams op pagina 52 t/m 58. Vanaf pag. 54 wordt hier uitleg gegeven over de ontwerp documentatie.

Oefenopgave 8

Teken het flowboard uit van een simpel spelletje dat u leuk vindt (of kies er een uit van de cd). Beschrijf vervolgens per scherm/level de verschillende elementen en beslis welke skills er nodig zijn om deze te maken.

Wat maakt de gamedesigner?

Een ideaal gamedesignteam bestaat uit veel mensen met ieder hun eigen specialisme. Zo zijn er bijvoorbeeld verschillende designers, schrijvers en grafische ontwerpers. Helaas zijn de meeste teams een stuk kleiner en daarom is het als gamedesigner belangrijk dat u van veel, zo niet alle, benodigde vaardigheden wat af weet om het designproces goed te kunnen overzien. Gelukkig hoeft u niet overal een expert in te zijn. Het is echter wel goed om te weten waar uw sterke kanten liggen, zodat u zich daar op kunt focussen en ook weet welke andere

vaardigheden u moet zoeken in teamgenoten, als u een team moet samenstellen voor een grotere game.

- Lees GD hoofdstuk 2, paragraaf 6: Anatomy of a Game Designer op pagina 58 t/m 62 over de kwaliteiten van een gamedesigner.

Meer actie met Game Maker

In het derde hoofdstuk van het Game Maker-boek leert u gebruik te maken van de geavanceerde modus van de software. Hiermee is het mogelijk om hele complexe spellen te maken. Ook gaat u menuschermen aan het spel toevoegen en leert u de theorie zo gelijk in de praktijk te brengen.

- Lees en maak GM hoofdstuk 3, Meer acties: Een wereld aan mogelijkheden vanaf pagina 41.

Tot slot

In dit hoofdstuk is behandeld wat een game is. Niet alleen de definitie van het spelen in een verzonnen context met regels en een doel is uitgelegd, ook is beschreven hoe en waarom spellen gespeeld worden en dat er veel elementen zijn die een game leuk maken, zoals gameplay, esthetiek en een verhaallijn.

Weten wat games zijn, is echter niet voldoende om een gamedesigner te zijn, daarom is er inzicht gegeven in het ontwerpproces dat ruwweg uit drie fases bestaat: het bedenken, het uitwerken en het bijschaven. Tijdens dit proces worden verschillende documenten uitgewerkt die de programmeurs en grafisch ontwerpers het later mogelijk maken om de game daadwerkelijk te maken.

Ook zijn in dit hoofdstuk de eerste stappen gezet met de Game Maker-software en hebt u al twee simpele games gemaakt.

Uitwerking van de oefenopgaven

Oefenopgave 1

Bedenk of een activiteit voor u als een spel voelt en beargumenteer waarom dat zo is.

Oefenopgave 2

Schaken, voetbal en pokeren zijn games, oorlog en stofzuigen niet. Bekijk de uitwerking in het volgende schema:

	Doom	Schaken	Voetbal	Oorlog	Poker	Toneel stuk
Activiteit	+	+	+	+	+	+
Doen alsof	+	+	+	-	+	+
Doel	+	+	+	+	+	+
Regels	+	+	+	-	+	-

Oorlog is geen spel, omdat het serieuze consequenties heeft en geen echte regels. Pokeren heeft als gokspel ook consequenties, omdat u echt geld verliest als u verliest, maar het kan natuurlijk ook "vriendelijk" gespeeld worden, waarbij u niets verliest (volgens de definitie in Game Design and Development is pokeren een spel, andere schrijvers hebben een andere definitie waarbij gokspellen niet als game worden aangemerkt). Een toneelstuk heeft geen regels.

Oefenopgave 3

Let erop dat de spelregels eerlijk zijn en dat bijvoorbeeld de speler die begint, niet altijd wint. Zorg dus dat alle spelers gelijken kansen hebben.

Oefenopgave 4

Een spel converteren naar een computerspel brengt interessante problemen met zich mee. Hoe vertaalt u namelijk een handeling naar een besturing via een toetsenbord of muis? Zorg er daarom ook voor dat de besturing duidelijk en makkelijk te leren is.

Oefenopgave 5

PacMan en Doom(2) spelen zich allebei in een doolhof af, waarin de speler vijanden moet verslaan en dingen moet verzamelen om naar het volgende level te komen. Ze verschillen in het feit dat PacMan een stuk abstracter is en daardoor als vriendelijker ervaren wordt. Doom wordt als een agressiever spel gezien.

Oefenopgave 6

Micro Machines:

- grappig om met "de autootjes" te spelen
- uitdaging om te winnen
- roept een "magic circle" op van vroeger toen u klein was
- sociaal aspect door tegen anderen te racen.

Prince of Persia

- het overkomen van problemen en vijanden (uitdagingen)
- opgaan in de sfeer van 1001-nacht
- eenvoudige gameplay waarmee steeds moeilijke uitdagingen op te lossen zijn.

Lemmings

- mentale uitdaging door het oplossen van de puzzels
- tijdstress
- leren werken met de lemmings en gameplay
- creatief problemen oplossen.

Oefenopgave 7

Deze oefenopgave heeft geen uitwerking.

Oefenopgave 8

Een flowboard is een kruising tussen een flowchart en een storyboard.

Een flowchart is een serie opeenvolgende (schetsen van) schermen of processen waartussen de onderlinge relaties worden weergegeven.

Een storyboard is een globale tekening van wat er op het scherm te zien is.

Teken dus een aantal schermen uit en maak de onderlinge structuur duidelijk, zoals van, en hoe, van welk scherm naar een ander scherm gegaan kan worden.

Overtuigd?

Ben jij ook overtuigd van de voordelen van een LOI-opleiding? Wacht dan niet langer en schrijf je in voor de opleiding van je keuze. Doe het vandaag nog! Dan heb je je lesmateriaal al binnen een paar dagen in huis.

Vragen?

Heb je nog vragen over de opleiding van je keuze of over studeren bij de LOI? Bel dan even.

Ons telefoonnummer is (071) 545 1234. Een heel team professionele adviseurs zit voor je klaar.

We zijn bereikbaar op werkdagen van 08.00 tot 20.00 uur en op zaterdag van 10.00 tot 14.00 uur.

