

# Keuzemodule Game Design

6 november 2019

Lars Tijmsma & Paul Bergervoet  
(Monique Dewanchand, Anton Visser,  
Bert Schoonderbeek)

# In deze workshop

Korte toelichting op opzet van de module

Demo: Game Design activiteiten

Demo: Unity

Doen: Primary Mechanic en progressie

# 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'

# Materialen in de module

1. Activiteiten over onderwerpen van game design: uitleg -> analyse game -> toepassing in eigen game ontwerp
2. Kennismaking met Unity: video's van Unity -> workshops bij GD-elementen
3. C# scripts in Unity: uitleg C# algemeen -> specifieke scripting van Unity

# Opzet module: project

Onderdeel van de module is het doen van een project waarin leerlingen een eigen game ontwikkelen

Project is verweven met de lesonderdelen, waarbij aandacht langzaam verschuift van 'les' naar project

# Opzet module: lijn (1)

## Onderdeel – les

(1) Intro Unity: 3 lessen met Roll-a-Ball video tutorial eventueel intro C#

(2) 5 x activiteit rond game design gekoppeld aan practica over bouwen in Unity en aan C#-scripting van Unity

(3) Vervolgactiviteiten  
vervolg scripting  
specifieke online tutorials

# Opzet module: lijn (2)

Onderdeel – les

(1) Unity: video-tut.  
intro C#

(2) 5 x game design  
practica Unity  
C#-scripting

(3) Vervolgactiviteiten

...

Project

--

Game-idee formuleren

Game ontwerpen,  
design elementen toepassen

Ontwerpdocument

Start implementatie

# Opzet: elementen (1)

## Onderwerpen Game Design

- Globaal: elementen van een game
- Doel
- Mechanics
- Regels
- Progressie en flow

Vervolg: balancing, state, surprise, timing, ..



# Opzet: elementen (2)

Unity - practica

# Opzet: elementen (3)

## Cursus C# voor Unity

- Heeft een uitgebreid deel over C# in het algemeen  
(dit houden we buiten de planning)
- Specifiek deel over Unity scripting

# Stand van zaken

De losse elementen uit het basisdeel zijn zo ongeveer klaar.

Wat rest is een mooie planning waarin al die elementen ingepast worden

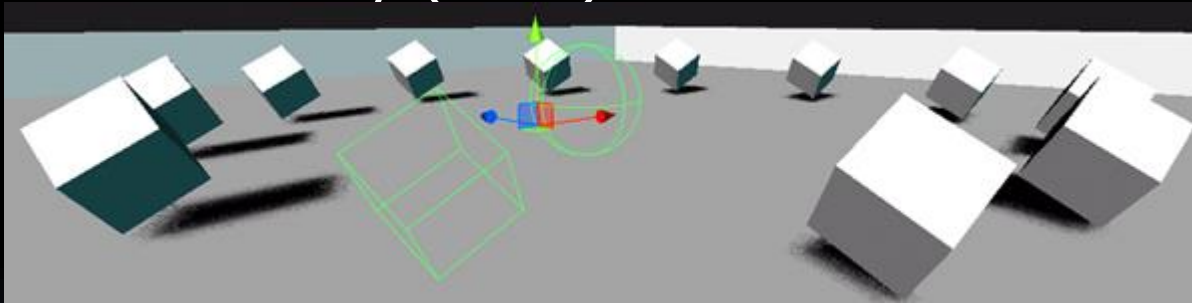
Vervolgelementen worden nog uitgewerkt

Binnenkort: testen!

# In deze workshop

Vijf actieviteiten GD (Paul)

Demo Unity (Lars)



Doen: mechanic met progressie (allen)

# Workshop: progressie

Bedenk een primary mechanic waarin een (rollende) bal een rol speelt

(voorbeeld: sneeuwbal)

Bedenk variaties op deze mechanic

Bedenk: hoe introduceer je zo'n variatie?

Bedenk: hoe creëer je progressie in de game?