

Workshop level design

Uitgangspunten in het kort:

Opzet van de module

Doel van deze workshop is om een prototype te maken van een level voor de game *Rolling Ball Plus*. In deze game wordt de demogame Rolling Ball uit de tutorials van Unity uitgebreid met allerlei extra game elementen, zodat het een volwaardige game wordt.

Prototyping

We ontwerpen het level door paper prototyping. Een groot vel papier stel het level voor. Met grote sticky's maken we het level (één kleur sticky's stelt muren/blokkades voor, andere kleuren zijn gebieden met speciale eigenschappen). Kleine sticky's staan voor de pickups – voor punten – of speciale pickups die de bal extra mogelijkheden geven.

Leg het prototype aan het eind vast door het te fotograferen.

Aandachtspunten

Doel van de workshop is natuurlijk het ontwerpen van een goed level. Wat 'goed' is, wordt bepaald door de volgende punten van aandacht:

1. Distributie van challenges
Is het level speelbaar? Zit er progressie in, in de zin dat de lastiger uitdagingen verderop in het level zitten? Komt er af en toe iets nieuws?
2. Keuzes voor de speler
Kan de speler kiezen, in routes, gebruik van speciale abilities, wel of niet meepakken van alle pickups? Is de game in balans, in de zin dat er niet een dominante, altijd winnende strategie is?
3. Doel
De game kan met verschillende doelen gespeeld worden: pak alle pickups, pak zo veel mogelijk in beperkte tijd, ... Is er een specifiek eindpunt in het level? Past het level bij deze gameplay-doelen?

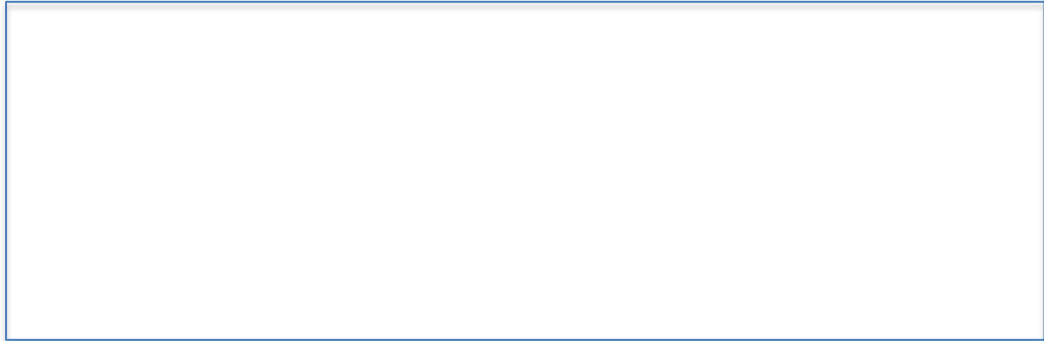
Gameplay elementen

Het is in de workshop de bedoeling zelf gameplay elementen te bedenken en te plaatsen. Om het ontwerp een beetje richting te geven, zijn een aantal elementen hier al (gedeeltelijk) uitgewerkt.

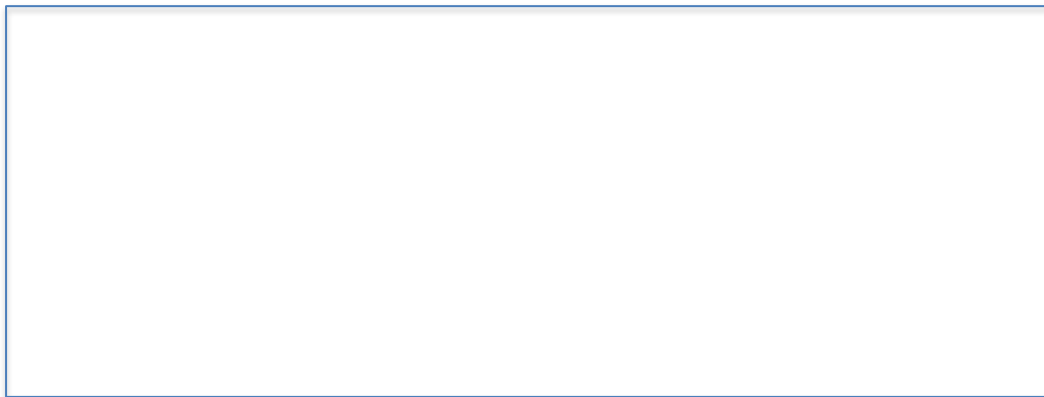
- *Ruimte*
Gebruik de donkere (paars/blauw) om muren en obstakels aan te geven. Maak hiermee bijvoorbeeld kamers. Teken en mag ook ☺.
Pickups (kleine gele sticky's) zijn 1 punt waard. Ze verdwijnen als je ertegenaan rolt.

... (meer?)
- *Ball size*
In het level hangen ook *hoge pickups* (kleine groene sticky's). In de normale toestand rolt de bal hier onderdoor, je kunt er niet bij.
In het level zijn twee vaste power-ups (kleine roze, met opschrift). Eén werkt als *pomp*, de bal wordt groter, waardoor je wel bij de hoge pickups kan. De ander is *ventiel*, je wordt weer kleiner, waardoor je door smalle doorgangen kunt.

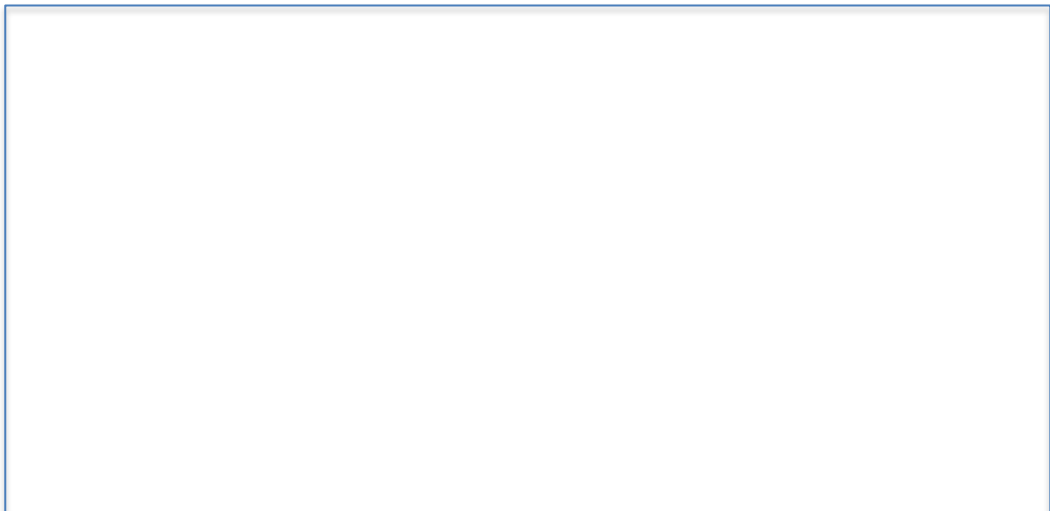
- *Punaises*
Gebieden in het level – aangegeven door de grote oranje sticky's – zijn bezaaid met punaises. Wanneer je erover rolt, ga je lek: einde level ☹ !
Er is een pickup *anti-lek* (kleine roze, met opschrift).



- *Put*
Rode sticky's geven de put aan. Hier kun je niet zomaar uitrollen



- Eigen element 1
...



- Eigen element 2

...

