

# UX en gamedesign – deelopdracht 1

Verdiepen in gamedesign en opstellen UX verbeteringen

## 1. Introductie

Voordat je de tutorial en uiteindelijk je eigen uitbreidingen op de Platform game in Godot gaat maken, ga je je eerst kort verdiepen in enkele principes van gamedesign. Je maakt op basis van de opdrachten in dit boekje een document waarin je de ideeën achter de game en jullie uitbreidingen erop uitwerkt. Dit document lever je in voordat je met de Godot tutorial aan de slag gaat.

Het eindproduct van de tutorial staat al online speelbaar voor je klaar. Test en speel de game eerst even, zodat je weet wat erin zit en wat de beperkingen en gebreken zijn. Die kennis heb je nodig om de rest van de opdrachten in dit boekje te maken en je eigen ontwerpdocument te maken met uitbreidingen en verbeteringen voor jouw versie van de game. Nadat je straks de tutorials zelf hebt gedaan, gebruik je je ontwerpdocument als uitgangspunt voor je uitbreidingen/verbeteringen.

Het ontwerpdocument is een onderdeel van de PO en wordt beoordeeld.

[Test de Godot Platform Game online in je browser](#)



## 2. Gamedesign principes

Hoewel je vermoedelijk genoeg games in je leven hebt gespeeld of gezien om een intuïtief gevoel te hebben bij wat een game is en wat een game interessant maakt, kan het geen kwaad om eens structureel stil te staan bij de belangrijkste principes van gamedesign. Je kunt hier letterlijk een hele studie over volgen (bijvoorbeeld een [HBO bachelor in Breda](#) of een [Master in Utrecht](#)), maar het volgende artikel is een heel aardige introductie van de belangrijkste principes:

### [5 timeless principles of good game design](#)

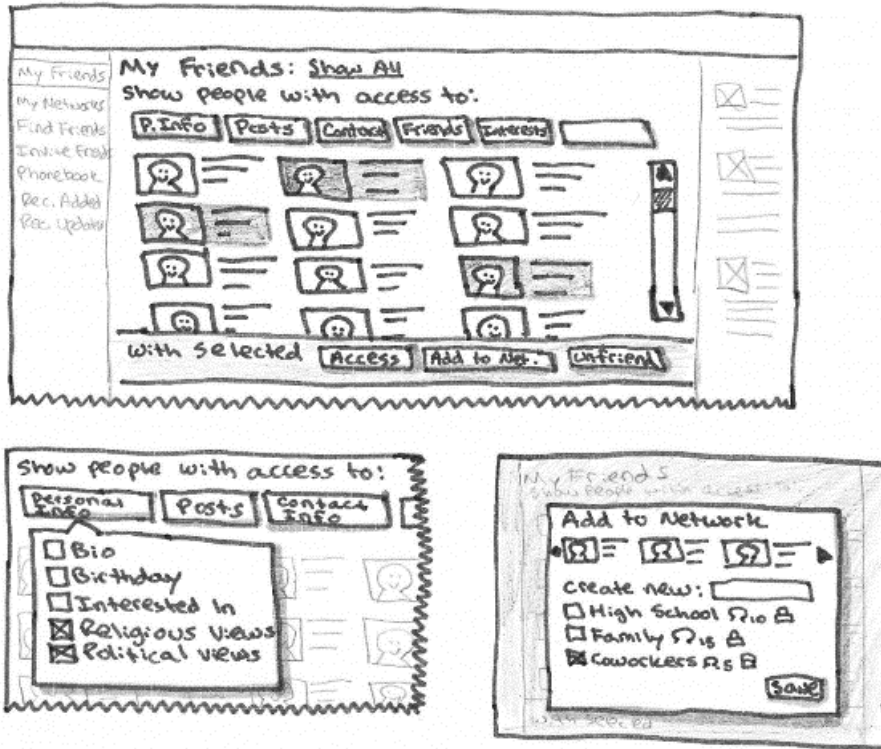
#### Opdracht 1: Globaal design

Lees bovenstaand artikel over basisprincipes van goed gamedesign. In het artikel worden 5 principes benoemd. Schrijf voor elk van de 5 principes op (eventueel aangevuld met tekeningen of schetsen als dat zinvol is) over hoe dat principe aan bod komt of zou moeten komen in jullie versie van de Platformgame die je als uitbreiding op de tutorial gaat maken. Probeer bij de 5 principes goed na te denken over hoe je dat goed voor elkaar zou kunnen krijgen.

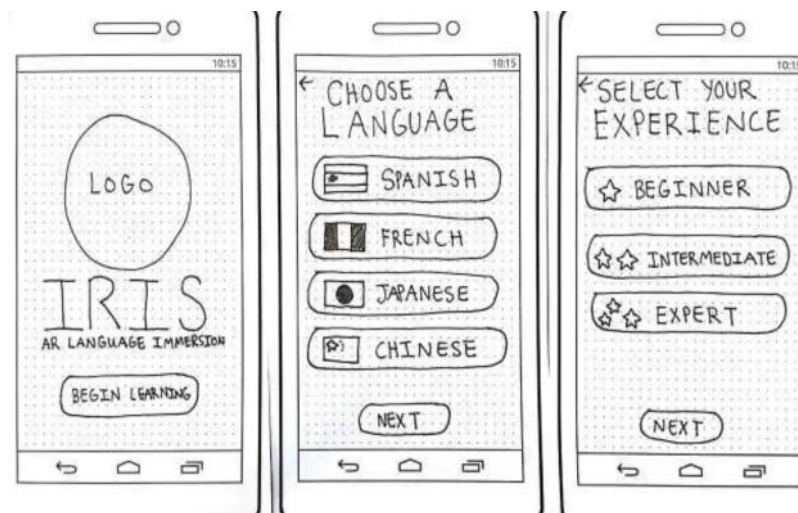


### 3. Mockups en wireframes

Wireframes en mockups zijn een handige manier om snel ontwerpen te maken en ideeën uit te proberen. Hieronder zie je enkele voorbeelden van mockups voor een app of website.



Website mockups voor een social media platform



Scherm-mockups voor een mobiele app om talen te leren

In de volgende opdrachten ga je voor een aantal uitbreidingen/verbeteringen van de platformgame mockups/wireframes maken. Bij elke opdracht maak je minstens 2 (meer mag als je goede ideeën hebt) schetsen/mockups om je idee te illustreren. Licht de mockups kort toe met een stukje tekstuele uitleg.

Teken je het liefst met de hand? In de klas zijn uitgeprinte screenshots van de game aanwezig. Deze kun je gebruiken om overheen te tekenen. Je kunt ook “from scratch” tekenen natuurlijk. Maak als je klaar bent foto’s van de tekening om ze in je verslag te zetten.

Liever digitaal werken? Dat mag natuurlijk ook:

- Als je gemakkelijk pijlen en andere “diagram-achtige” dingen wilt gebruiken, [dan is deze tool erg handig](#).
- Je mag natuurlijk ook in Paint.net of een online image editor zoals [Photopea](#) werken.
- Download de screenshots hier om digitaal te bewerken:
  - o [zwart-wit-versie](#)
  - o [kleuren-versie](#)

### Opdracht 2.1: tutorial

Hoewel de game natuurlijk niet moeilijk te begrijpen is, is het misschien niet meteen duidelijk hoe de game werkt. (Neem iemand voor ogen die niet vaak gamet, denk aan een willekeurige niet-gamende volwassene uit je omgeving bijvoorbeeld). Wat heeft deze nodig om snel aan de slag te kunnen.

Verzin minstens 2 manieren om een “tutorial”/game-uitleg in te bouwen, liefst zonder (of in ieder geval minimaal) woorden/tekst te gebruiken in de game. Maak schetsen/wireframes hoe dat eruit ziet. Licht kort toe hoe je tot de keuze komt / waarom het een goede manier is om de game uit te leggen.

### Opdracht 2.2: Feedback en beloning

In de basisprincipes van hoofdstuk 2 zag je dat feedback en beloning een belangrijk aspect van gamedesign is. Maak minstens 2 mockups over het geven van feedback / beloning op basis van hoe goed de speler het heeft gedaan. Licht ook weer kort toe wat het idee achter de schetsen is.

### Opdracht 2.3: Leveldesign

De essentie van veel spelletjes: een basic game-principe (spring over platformen, ontwijk vijanden en verzamel munten) wordt gecombineerd met creatief level-design. Hierdoor zit er een leercurve aan het spel en blijft het leuk. De speler wordt steeds uitgedaagd en beloond voor zijn toenemende vaardigheid.

Ontwerp minstens 2 levels (of stukken van een level als je de game als één lange level voorstelt) die de basic gameplay gebruiken, wat uitdagender zijn, maar wel logisch zijn voor iemand die de basislevels gespeeld heeft.

### Opdracht 2.4: Gameplay uitbreiding

De basiselementen van de game zitten er in, maar er kan nog van alles aan toegevoegd worden om de game langer interessant te houden. Bedenk minstens 2 gameplay uitbreidingen. Maak met de mockups en toelichtingen toe wat er toegevoegd is. Ontwerp vervolgens per nieuw gameplay element ook minstens 1 level (of level-gedeelte) waarin deze wordt toegepast/gebruikt.

### Optionele extra opdracht 2.5:

Heb je nog andere toevoegingen of ideeën die de game een betere User Experience geven? Voel je vrij om extra ontwerpen toe te voegen.

## 3. Inleveren

Je levert een verslag in met de uitwerkingen van bovenstaande opdrachten. Uiteraard neem je de schetsen en mockups hierin op (afbeeldingen, of foto's van tekeningen) en waar nodig voorzie je ze van toelichting en uitleg. Denk zelf over wat er nodig is om inzicht te geven in de werking en opzet van je game uitbreiding/aanpassing. Zorg ook voor een nette lay-out en opmaak van het document. Vergeet niet de namen van de groepsleden te vermelden op de kaft.

Dit ontwerpverslag vormt een beoordeeld onderdeel van de PO en gebruik je na de tutorial als leidraad voor je uitbreidingen op de PO.

Bij de beoordeling wordt gelet op:

- Duidelijkheid van het concept: Is het duidelijk wat het doet/hoe het werkt?
- Kwaliteit van de schetsen: Zijn ze met zorg gemaakt of afgeraffeld?
- Volledigheid: zijn alle opdrachten opgenomen in het document met minstens 2 uitwerkingen per opdracht?
- Hoe interessant/origineel/toepasselijk zijn de gemaakte uitbreidingen en ideeën?
- Lay-out van het verslag als geheel
- Eventuele extra's