

UX en gamedesign – deelopdracht 2

Platformgame bouwen met Godot tutorial en uitbreiden met UX verbeteringen

1. Introductie

In de vorige opdracht heb je kennisgemaakt met enkele principes van Game design en met behulp van het eindproduct van de tutorial heb je nagedacht over uitbreidingen en verbeteringen voor de tutorial-versie van de game. Dat alles om een zo goed mogelijke User Experience (UX) te bereiken.

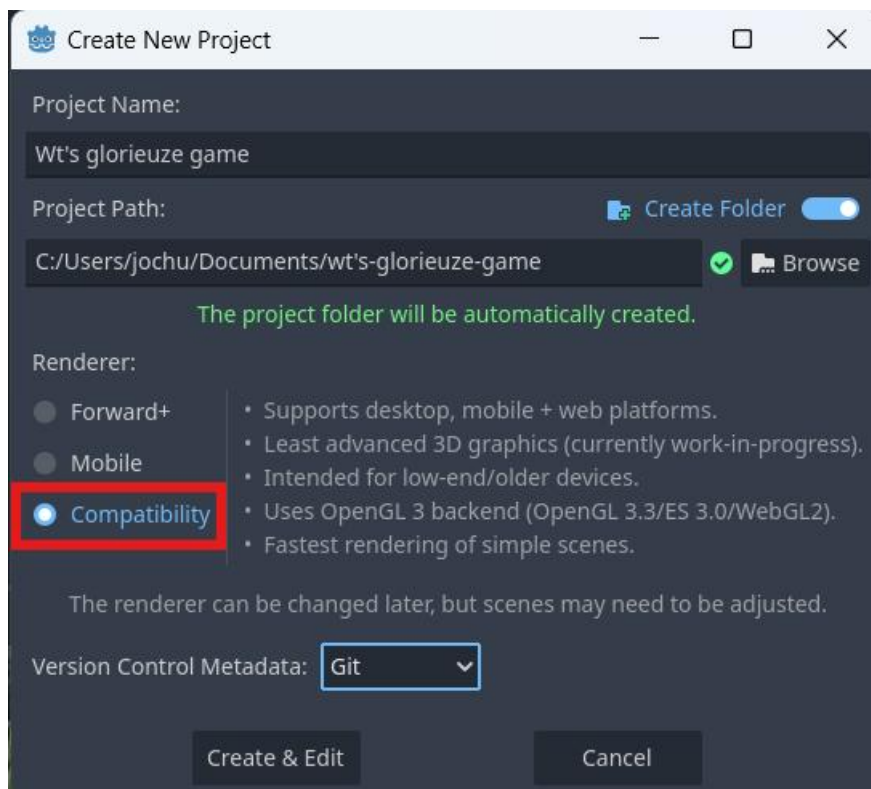
Tijd om met Godot zelf aan de slag te gaan.

2. De tutorial

Je gaat aan de slag met de [How to make a Video Game](#) tutorial van het populaire gamedev kanaal Brackeys. Deze tutorial is ongeveer 1 uur lang en geeft je een mooie start in Godot (doordat je hem steeds even moet pauzeren om de stappen na te doen, moet je rekenen op ongeveer 2 á 2,5 uur om de tutorial zelf na te bouwen).

Beperking schoolcomputers:

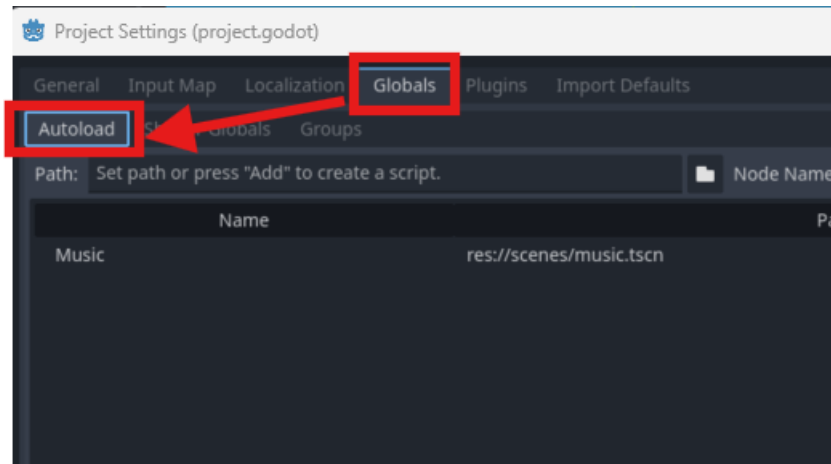
Door de beperkte grafische hardware van de schoolcomputers, moet je bij het maken van een nieuw Godot project een belangrijke setting goed zetten (anders crasht het project en kun je niet verder). Kies bij het maken van een nieuw project bij “Renderer” voor “Compatibility” (hij staat standaard op “Forward+”, dus pas deze aan):



Kleine afwijkingen t.o.v. de tutorial:

Let op de volgende tijdstippen even goed op:

1:09:50 --> "Autoload" heeft in onze versie geen eigen tabje, maar zit onder het "Globals" tabje:



1:14:17 --> Export hoeft je niet te doen (mag wel)

Optionele uitbreiding op de basisopdracht:

In de tutorial krijg je prima uitleg over waarom je de stappen zet die je zet en zou je genoeg kennis moeten hebben om zelf basic uitbreidingen (denk aan leveldesign, kleine gameplay-toevoegingen, eigen graphics, etc) toe te voegen.

Als je wat ambitieuzere plannen hebt, dan is het goed je nog wat verder in GDScript te verdiepen (de programmeertaal waarmee Godot werkt). Hiervoor is een extra Brackeys tutorial beschikbaar. Deze is niet verplicht, maar wel leuk als je verder wilt verdiepen: [How to program in Godot](#).

3. Uitbreidingen om de UX te verbeteren

Nadat je de tutorial (met eventueel de optionele extra tutorial over GDscript) hebt afgemaakt, ga je aan de slag om de game verder uit te breiden. Hierbij probeer je de UX te verhogen. Dat kan op veel manieren en je gebruikt je eerder gemaakte document met mockups/schetsen als uitgangspunt. Je hebt de uitbreidingen/aanpassingen natuurlijk bedacht toen je (vermoedelijk) nog geen Godot ervaring had. Het is geen ramp als niet alle beoogde uitbreidingen haalbaar zijn. Ook mag je extra's toevoegen die niet in je UX design plannen zaten.

We hebben niet super veel tijd en het kan soms lastig zijn vooraf te weten hoe lastig iets te maken is. Bij twijfel over de haalbaarheid, overleg met je docent. Hier zijn nog een aantal suggesties voor haalbare uitbreidingen. Je wordt niet verwacht alles hieronder te doen. Kies een of 2 onderdelen die je interessant en haalbaar lijken:

1. Leveldesign

In de tutorial bouw je al een redelijk stukje van een level. Het is vrij eenvoudig om deze level groter te maken. De uitdaging is natuurlijk om de "flow" van de game voor ogen te houden bij het leveldesign. Laat de moeilijkheid geleidelijk oplopen, denk na over tiles en aankleding, etc.

2. User Interface

Enkele voorbeelden:

- Je zou een startscherm (en eindscherm/victoryscherm) kunnen maken.
- Je kunt een pauzemenue toevoegen.
- Laat het aantal coins op een vaste plek in beeld zien

3. Grafische aanpassingen

Je kunt natuurlijk je eigen, of andere graphics toevoegen om er meer je eigen game van te maken. Je kunt ook verschillende thema's voor verschillende levels maken. Wat tips:

- Goede tool om pixel art mee te maken: <https://www.piskelapp.com/>
- Site met zeer veel kant-en-klare game-assets: <https://opengameart.org/>

4. Gameplay uitbreidingen

Dit is de meest brede categorie waar je alle kanten mee op kunt, maar hier beland je snel ook in dingen die lastiger te realiseren zijn (afhankelijk van je programmeerskills, doorzettingsvermogen en tutorials die aansluiten bij wat je wilt natuurlijk).

Probeer slim gebruik te maken van dingen die je al geleerd hebt, aangevuld met online hulp en/of tutorials.

Een goede bron is de [officiële Godot Documentatie](#).

Vermeld bronnen die je hebt gebruikt (youtube of websites) in je verslag. Hulp gevraagd aan AI? Licht ook toe in je verslag hoe je deze hebt gebruikt (lieft met concrete prompts of voorbeelden).