Floris Bieling

Floris.bieling@hva.nl

Abstract

Dit is mijn design portfolio van mijn spel, Scooters Adventures.

Game mechanics

Scooters Adventures

Inhoud

[Inleiding 2](#_Toc106544516)

[Mijn spel 2](#_Toc106544517)

[Onderdelen van het spel 3](#_Toc106544518)

[Design Foundations 3](#_Toc106544519)

[Design Goal 3](#_Toc106544520)

[Core Mechanics 3](#_Toc106544521)

[Immersion 3](#_Toc106544522)

[Succes & Failure Scenarios 3](#_Toc106544523)

[Win & Lose Conditions 3](#_Toc106544524)

[Cost of Failure 4](#_Toc106544525)

[Reward Systems 4](#_Toc106544526)

[Game Progression 4](#_Toc106544527)

[Level Structure 4](#_Toc106544528)

[Gameplay Phases 4](#_Toc106544529)

[The Ordeal 4](#_Toc106544530)

[Game dynamics 4](#_Toc106544531)

[Economy 4](#_Toc106544532)

[Feedback Loops 5](#_Toc106544533)

[Emergence 5](#_Toc106544534)

[Game Feel 5](#_Toc106544535)

[Real-time Control 5](#_Toc106544536)

[Simulated Space 5](#_Toc106544537)

[Polish 5](#_Toc106544538)

# Inleiding

Dit is het design portfolio van mijn spel. In het kopje hieronder zal ik eerst een kleine samenvatting geven over mijn spel.

## Mijn spel

Voor het vak Game Mechanics heb ik een spel gemaakt, dit heet Scooters Adventures. In dit spel speel je als een hamster en moet je verschillende kleine puzzels oplossen. In deze puzzels zitten vijanden die je dood zullen maken en wegen die geblokkeerd zijn. Je grootste vriend in het hele spel is je bal! Probeer hem zo goed mogelijk te gebruiken en probeer elk voordeel te benutten, je zult het nodig hebben.

# Onderdelen van het spel

Hieronder zullen de vijftien onderdelen van Game Mechanics worden benoemd en hoe deze op mijn spel inspelen.

## Design Foundations

### Design Goal

“Er is een balans tussen het ontwerpdoel, de mechanics, en de drive of motivatie van de speler.”

Omdat mijn spel een soort puzzel spel komen het ontwerpdoel, de mechanics en de motivatie van de speler goed overeen. Het doel van een puzzelspel voor de speler is om de puzzel op te lossen. Door verschillende mechanics toe te voegen aan het spel ontstaan de daadwerkelijke puzzel onderdelen. Zo heb ik in mijn spel bijvoorbeeld dode bomen die je om kunt hakken met bijlen. Om het level te kunnen voltooien heb je die ruimte nodig. Indien je het niet voor elkaar krijgt om de bijlen te verzamelen, ofwel de mechanics toe te passen, is het niet mogelijk om het spel te halen.

### Core Mechanics

“Er zijn duidelijke secundaire mechanics die inspelen op de core mechanic.”

De core mechanic van mijn spel is de manier waarop je beweegt. Je zit of in een bal, of je zit niet in een bal. Indien je in de bal zit kun je alleen maar een hele rij afgaan, totdat je een muur raakt. Het voordeel van deze bal is dan weer dat je de vijanden dood kunt maken. Zodra je niet meer in een bal zit kun je overal heen waar je heen wilt, maar sommige delen van levels kun je dat niet bij omdat er een vijand voor zit die je dood moet maken door hem met een bal te raken. De meeste andere mechanics zijn er zodat het lopen steeds verder kan of moeilijker wordt gemaakt. Bijvoorbeeld de vijanden die je dood moet maken, of dode bomen die je om moet hakken.

### Immersion

“De speler ervaart emoties gedurende verschillende spelfases die conform zijn aan de ontwerpdoelen.”

In mijn spel wordt de speler niet heel erg in het spel getrokken. De enige manier waarop dit gebeurd is als de speler heel fanatiek is en het niet lukt om de levels te halen. Dit kan overigens een averechts effect hebben door spelers te laten stoppen met het spel omdat het niet lukt. Ik heb daarbij ook niet enorm veel aandacht gelegd op het immersion deel aangezien ik denk dat dit bij mijn puzzelspel niet heel belangrijk is.

## Succes & Failure Scenarios

### Win & Lose Conditions

“Er zijn duidelijk speelstrategieën die invloed hebben op het behalen van get doel en het is duidelijk voor de speler hoe hij kan falen.”

Het behalen van mijn spel is altijd hetzelfde. Op dezelfde plek in elk level is een duidelijk roze pijl waarbij, zodra je daar bent, je doorgaat naar een volgend scherm waarin staat dat je het level hebt gehaald. Als je doodgaat ga je naar een soort gelijk scherm waarop staat dat je dood bent gegaan. Voor de rest is het bij mijn spel meer trial and error. Je merkt vanzelf als je ergens dood doorgaat. Er zijn geen plotselinge dingen wat de speler niet door zou kunnen hebben aangezien je eerst ziet dat je doodgaat en daarna pas naar het doodscherm gaat.

### Cost of Failure

“Er is een afstemming tussen de cost of failure en het ontwerpdoel die mogelijkheden biedt voor risk – reward of longterm – short term strategieën”

In mijn spel is er geen mogelijkheid om duidelijk te kiezen voor risk – reward of longterm – short term strategieën. Hiervoor heb ik gekozen omdat het doel van het spel is om de puzzel op te lossen en ik niet de nadruk wil leggen op het zo snel mogelijk oplossen.

### Reward Systems

“Er is een fixed of variable interval of ratio reward system die het gedrag van de speler beïnvloedt.”

In mijn spel kun je punten verdienen, dit kan door verschillende dingen te doen. Deze punten zijn er alleen omdat het leuk is, verder kun je er niks mee doen. Zo kun je punten halen door pick-ups op te pakken, maar ook door vijanden dood te maken.

## Game Progression

### Level Structure

“De levels volgen een structuur die gericht is op de ontwikkeling van de vaardigheden van de speler.”

In mijn game zijn 5 levels, 5 verschillende puzzels. Deze puzzels spelen allemaal in op de mechanics en beginnen bij een makkelijk level. In dit level word je geïntroduceerd aan de mechanics, hierdoor weet je wat er gebeurt als je iets specifieks doet. Dit zul je op latere momenten in andere levels nodig hebben. Hier vind ik dat ik goed aandacht aan heb besteed en de levels niet te veel door elkaar te doen, op gebied van specifieke mechanics.

### Gameplay Phases

“Er is een logische overgang tussen twee gameplay phases welke een ander doel biedt voor de speler.”

De enige overgang die er in mijn spel wordt gemaakt is de overgang van in bal naar uit bal. De verschillen tussen beide zijn groot genoeg om ze allebei nodig te hebben, en tegelijkertijd niet te groot waardoor je voor een deel zelf kan kiezen of je iets met of zonder bal doet. Dit geeft de speler meer vrijheid.

### The Ordeal

“Er is een ordeal op basis van een state machine die de beheersing van de mechanics test”

In mijn spel is er geen ordeal, hier is over nagedacht aangezien ik een puzzel spel heb gemaakt waarbij geen eindbaas of iets dergelijks is.

## Game dynamics

### Economy

“De internal economy is een essentieel onderdeel van de gameplay en bevat een conversiesysteem van resources.”

In mijn spel is er geen essentiële economy. Dit komt omdat er in mijn spel niks gekocht hoeft te worden om progressie te maken in het spel.

### Feedback Loops

“Er zijn benoembare feedback loops die elkaar beïnvloeden.”

In mijn spel zijn er geen feedback loops. Dit komt het enige doel is om het spel te halen en hier omheen verder niks zit.

### Emergence

“Er zijn elementen die invloed hebben op de voorspelbaarheid van het spelverloop. De mechanics zijn zo ontworpen dat (un)intentional emergence kan ontstaan.”

In mijn spel zit zeker emergence. Hier ben ik vooral achter gekomen bij het testen. Ik had hier van tevoren geen rekening mee gehouden, maar de manier waarop iemand een van mijn levels oploste was totaal niet hoe ik het level had gemaakt, maar hierdoor ben ik er wel achter gekomen dat er meerdere van zulk soort dingen zijn om het level te halen. Zo kun je in een bal geen pushables bewegen. Dit zorgt ervoor dat je zonder bal de pushables op plekken neer kunt zetten om zo op een andere manier het level te halen.

## Game Feel

### Real-time Control

“De besturing is afgestemd op de mechanics. De speler kan snel begrijpen wat er verwacht wordt.”

De mechanics zijn simpel maar worden op verschillende manieren toegepast. De manier waarop alles wordt gedaan wordt als eerst laten zien in het start level. Hier wordt alles op een simpele en geforceerde manier laten zien. Hierdoor moet de speler alles minimaal één keer proberen en wordt er snel duidelijk hoe alles werkt, waardoor de speler snel kan begrijpen wat er verwacht wordt.

### Simulated Space

“De wereld is ingericht op basis van de mechanics en reageert op de acties van de speler.”

In mijn levels is er duidelijk een vorm van simulated space. Dit komt uiteraard omdat het een puzzel spel is. In alle levels zijn er dode bomen die je om kan hakken als je een bijl oppakt. Dit zorgt ervoor dat je bij nieuwe delen in het spel kan komen, wat je uiteindelijk nodig hebt om het spel te halen. Daarbij is het hele idee van een puzzel spel de manier waarop de wereld is ingericht omdat er anders geen puzzel element voorkomt in mijn spel.

### Polish

“De effecten hebben een positieve invloed op de beleving en verhogen de game feel”

De voornaamste polish in het spel is de assets en de animations. De animations geven bijvoorbeeld duidelijker het gevoel dat er verschil zit tussen het in de bal en buiten de bal zijn. Of het verschil tussen het doodgemaakt worden door een vijand of het doodmaken van een vijand. Door alleen de animations kun je al duidelijk zien wat er gebeurt.