

# ***Game Design notebook:***

## **1.1: Different development roles needed to create a videogame**

- Designer*
- Developer*
- Artist*
- Audio designer*
- Voice actor*
- Tester*
- Business man*
- Writer*
- Researcher*
- Level designer*

## **1.2**

### **Define a game designer:**

*Someone who defines what the actual game is going to be like, who communicates this to the team, who is constantly improving the concept and who keeps the team motivated.*

### **Attributes, skills & knowledge of a game designer:**

- Communicating idease*
- Coming up with original ideas*
- Recognizing what will 'work' in a game*
- Motivating the team*
- Making an idea tangible*
- Problem solving*
- Being flexible*
- Being positive*
- Leadership*
- Research*
- Focussing on the target audience*
- Balancing the game*

### **5 Game designers from 5 games I have played:**

- Bruce Shelley, Age Of Empires II - Age Of Kings*
- Andrew Gower, Runescape*
- Julien Chevallier, Valiant Hearts*
- Rick Goodman, Age Of Empires I*
- Paul Linford, Need for Speed: Most Wanted*

## **1.3**

### **Who are credited as the game designers of the following games:**

- Sim City: Will Wright*
- Super Mario Bros: Shigeru Miyamoto*
- Populous: Peter Douglas Molyneux*
- Dungeons & Dragons: Gary Gygax, Dave Arneson*
- Lord of the Rings (board game): Reiner Knizia*
- Magic: The Gathering: Richard Garfield*

**Name sub-disciplines related to the following game development specializations:**

**-Game Design:**

- Level designer*
- Lead designer*
- Researcher*
- Game mechanic designer*

**-Programming:**

- AI programmer*
- Pathfinding programmer*
- UI programmer*
- Character controller programmer*
- Lead programmer*

**-Game Art:**

- Lead artist*
- UI artist*
- 3d modeler*
- Animator*
- Normal mapper*
- Tech artist*

**-Game Sound & Music:**

- Audio designer*
- Voice actor*
- Musician*
- Sound editor*
- Sound recorder*

**-Other:**

- Script writer*
- Tester*
- Marketeer*
- Recruiter*
- Advertisement expert*

## 2.1

### **Define Game:**

*An interactive medium that challenges people within fixed limits of time and place.*

### **What is the holy grail of game design:**

*Defining a new experience that is both challenging and much fun. This experience should be remembered by the players throughout their entire life.*

### **Why do we play games? What do games add to our lives:**

*We play games because we want to become adventurers without taking risks. This adds a lot of enriching experiences to our lives.*

### **Aantekeningen:**

Games always exist with certain artifacts and a set of rules.

There is a difference between playing and gaming.

Games contain these 3 layers:

1-> Social (experience in single player games are being shared between friends as well)

2-> Declarative

3-> Rule Based

Game genres:

-Role player

-Competition

-Sensation

-Chance

## 2.2

### **How would you feel if one of your players died because they played your game too long?**

*Very sad. There might be other emotions I would feel as well, but these would depend on the specific situation.*

### **How would you feel if one of your players kills another player (in real life) over your game?**

*Very sad and disappointed. There might be other emotions I would feel as well, but these would depend on the specific situation.*

### **How would you feel if research showed that your game was harmful?**

*Disappointed. I would feel like I really have to change something about my game.*

### **How would you feel if your life was threatened by one of your game's players?**

*Disappointed, and angry depending on what the game I've made actually is like.*

### **Aantekeningen:**

What is interesting about all of these questions is that the same harm can happen to players through a game like football.

As a game designer you do have influence on the amount of harmfulness of your game.

Games are more about what you do than about what you see. In movies there is more violence than in games!

Addiction:

Game addiction has nothing to do with how much you play a game. It has to do with how disfunctional you become through playing the game.

In general people get quickly addicted to games with quick rewards and a community that motivates itself.

Health:

Health issues are common in real-life-games as well.

## 2.3

### **Are these really issues?**

*According to me, game addiction and health issues really are issues that matter in the game industry. It is just true that games can have negative influence on players, so we have to keep this in mind when creating games.*

*The beautiful side of the influence that games has on players, is that games can be used to achieve good things as well!*

### **5 games that I think are controversial:**

- GTA
- Death Race
- Carmageddon
- Doom
- Left 4 dead 2

### **Read + Reflect: (2 a4s)**

*Summary:*

*According to the classic game model, a game is a:*

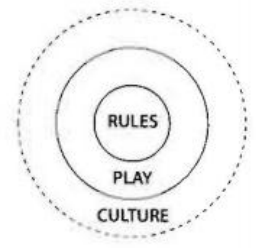
- a rule-based formal system
- with variable and quantifiable outcomes
- where different outcomes are assigned different values
- where the player exerts effort in order to influence the outcome
- the player feels emotionally attached to the outcome
- and the consequences of the activity are optional and negotiable

*Video games modify and supplement this classic game model.*

*Games kunnen veranderen van medium, zo worden sporten vaak als video game gespeeld. Ook verhalen kunnen van medium veranderen. Hetzelfde verhaal kan als boek verfilmd worden of andersom. Zo'n overgang van een verhaal naar een ander medium kan nadelen hebben, omdat elk verhalende medium zijn eigen sterke kanten heeft.*

*Opvallend aan games is dat er geen materiele overeenkomsten zijn waar alle games aan voldoen. Wel is er een immateriele overeenkomst, namelijk dat er altijd een aantal regels vast staan en dat er vast staat wat voor acties de spelers kunnen ondernemen en dat dit gevolgen heeft voor de uitkomst van het spel.*

*Een game design schema is een manier om games te begrijpen. In dit boek worden er 3 primaire schema's gebruikt: Rules(een formeel schema dat gefocussed is op de wiskundige structuur van games), Play(een ervaringsgericht schema dat de interactie van spelers benadrukt) en Culture(een contextueel schema dat de culturele context van een game benadrukt).*



*Schema's hebben 4 eigenschappen: schema's bevatten variabelen, kunnen deel uitmaken van een groter geheel, schema's laten kennis zien op meerdere niveau's van abstractie en schema's zijn een denkwijze die ons helpt om de kennis over games te kunnen verwerken.*

*Het Rules schema geeft een 'formal' manier om games te bekijken. Regels vormen namelijk de essentiële basis voor games. Ook is dit schema een hulpmiddel om op een analytische wijze games wiskundig te kunnen ontleden.*

*Het Play schema focussed op de ervaring van de spelers en de interactie die deze uitvoert.*

*Het Cultural schema legt de focus op de relatie tussen een game en de culturele context waar deze binnen valt.*

*In een spel zijn de spelers zich er constant van bewust of er nog voldaan wordt aan de voorwaarden om dit spel te spelen. Hiervoor moeten ook de andere spelers zich gedragen 'alsof' het het spel nog bezig is. Zolang aan deze voorwaarden wordt voldaan bevinden de spelers zich in 'The Magic Circle'. Dit houdt in dat de spelers zich psychologisch in een andere werkelijkheid bevinden. Deze Magic Circle heeft een ingang, als de speler begint met spelen, en zo is er ook een uitgang. Het magische is dat de mogelijkheden binnen deze cirkel eindeloos zijn.*

*Volgens het Rules schema is een game een gesloten systeem, terwijl volgens het Culture schema een spel juist een heel open systeem is, aangezien games iets laten zien van hoe een cultuur eruit ziet.*

*Opvallend aan games is dat de regels het vaak moeilijker en inefficiënter maken om het einddoel te bereiken. De houding van spelers die nodig is om zulke regels te accepteren, wordt de 'lusory attitude' genoemd. Spelers nemen de lusory attitude aan om het plezier van het spel te kunnen ervaren. Het spel opzich is namelijk ook een doel.*

*Games worden gevormd door regels, maar het is juist de vrijheid voor creativiteit die games zo leuk maakt. In games heb je namelijk altijd een bepaalde vrijheid om keuzes te maken die invloed hebben op de uitkomst.*

*Games kunnen opgedeeld worden in 4 soorten:*

<i>Competitie</i>	<i>Kans</i>	<i>Simulatie</i>	<i>Duizeligheid</i>
-------------------	-------------	------------------	---------------------

*Competitie slaat op alle games waarbij het doel van het spel is om de ander te verslaan.*

*Kans spellen zijn spellen waar geluk de enige invloeds-factor is om succes of geen succes te bepalen.*

*Simulatie-games zijn spellen waar mensen iets na doen.*

*Met duizeligheid bedoel ik spellen waarbij het om een bijzondere ervaring gaat waarvan het de speler kan duizelen. Voorbeelden hiervan zijn het snel rondjes draaien van kinderen, bergbeklimmen en parachute springen.*

*Reflect:*

*Interessant aan deze tekst vond ik met name het eerste gedeelte. Over het tweede deel, waar games gekwalificeerd worden als competitie-, kans-, simulatie- of duizeligheids-games heb ik vrij weinig te zeggen. Ik was het er wel mee eens, maar denk niet dat ik hier wat aan ga hebben als ik zelf games maak. Daarom vond ik dit stuk ook saaier om te lezen.*

*In het eerste deel vond de benadering om games te analyseren aan de hand van schema's (RULES, PLAY en CULTURE) interessant. Als ik een game maak, kijk ik op een minder gestructureerde manier naar de game. Misschien dat deze schema's mij kunnen helpen om een goede balans te krijgen tussen de regels die ik maak voor de spelers, de spelervaring en de culturele aspecten van een spel.*

*Dat in elk spel sprake is van een 'magic circle' vond ik erg nuttig om te leren. Ik heb mijzelf namelijk wel eens afgevraagd hoe ik kan zorgen dat spelers zich binnen mijn spel ethisch gedragen.*

*Nu weet ik echter dat als mensen een spel beginnen te spelen, ze bewust ervoor kiezen om in een niet echte wereld te stappen, en zich hierdoor ook minder schuldig zullen voelen als ze iets doen wat in de echte wereld als niet-etisch zou kunnen worden ervaren.*

*De bewustwording dat het vaak juist de inefficiëntie van een spel is, wat het spel leuk maakt was ook nieuw voor mij.*

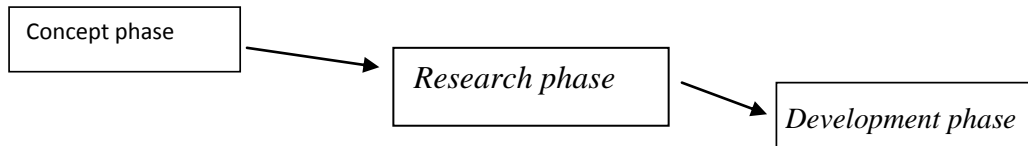
*Dit verastte mij, en ik heb er zelf nog eens goed over nagedacht of dit in video-games ook van toepassing is.*

*Naar mijn mening is deze inefficiëntie in video games ook aanwezig, al voelt dit in video games wel anders aan. Dit komt doordat de 'regels' binnen video games voor spelers niet te overtreden zijn, en dus ook niet als regels aanvoelen.*

*Een regel van een 2d-platformer is bijvoorbeeld dat je alleen naar links, rechts, boven en naar onder kunt, maar de speler zal dit niet als een regel ervaren. Wel is het juist deze beperking die dit genre iets moois geeft. Hierdoor kan de speler namelijk beter geleid worden naar wat de makers aan de speler willen laten zien.*

### 3.1

**Draw a diagram of the game design process. What do you think the game design process looks like? Are there phases? is it a cycle? How do you begin? When does it end?**



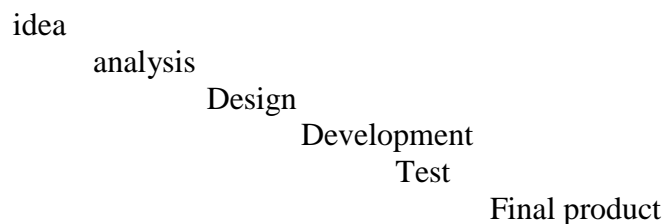
*I do not think this process is a cycle even though it is necessary to keep reflecting at your ideas in a holistic way at some points in this process.*

***Is there a difference between the game design process and the game development process? If yes, how are they different?***

*The game development process is a process that contains the game design process. The game development process includes all the activities that form steps towards the end result. The game design process is only focussed on how the game should work. This process is more labour intensive in the beginning of the development process while it is less labour intensive when the game approaches the end result.*

#### **Aantekeningen:**

Standard game development process(waterfall):



A disadvantage of this approach is that testing too late is to change the concept of the game.

Complete design process:

Concept phase -> Elaboration phase -> Tuning phase(longest part of design process)

Concept:

what is the core gameplay?(core mechanics)

what is the progressive gameplay?(the reason for continuing this activity(lvl up etc.))

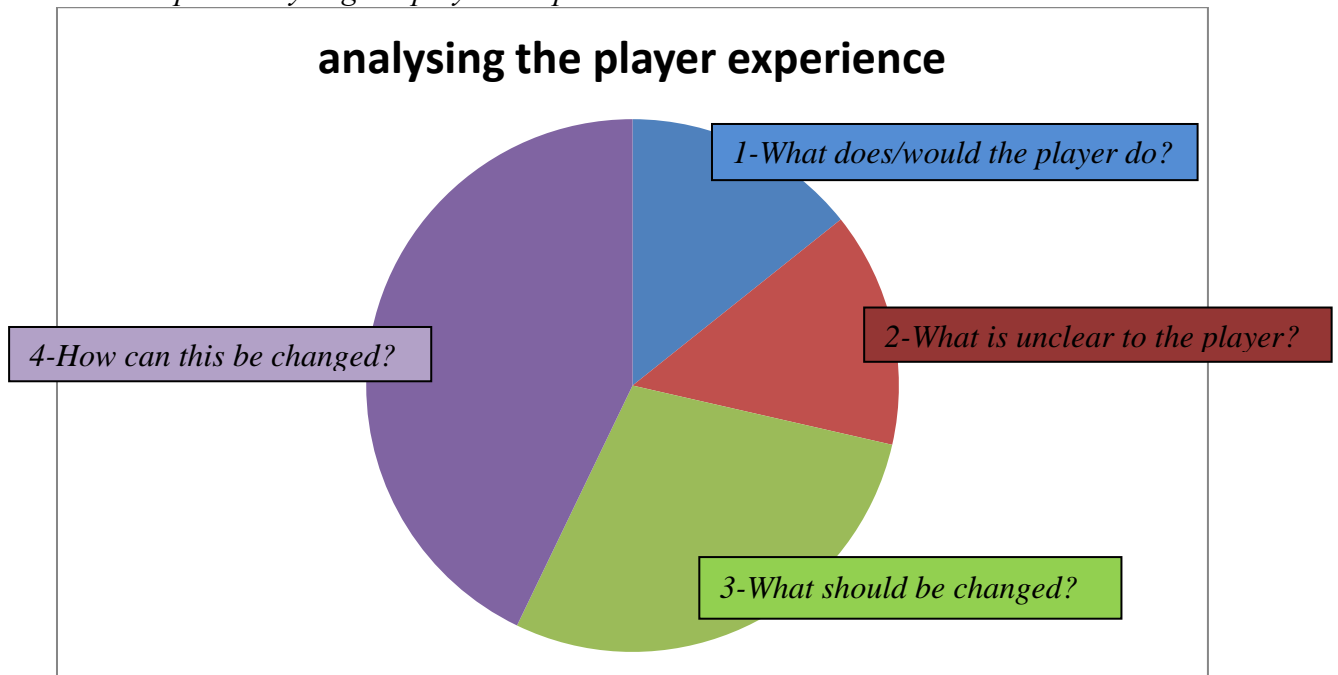
Elaboration:

low fidelity prototyping, higher fidelity prototyping

### 3.2

#### What is an iterative design process?

*For example: analysing the player's experience*



#### What is a game designer tool and how can it be used?

*A game design-process-chart. The game designer should often look at this during the design process to keep himself busy with the right design activities.*

#### 3 design activities that characterize a game designer's role in game development:

- Analysing the player activity
- Brainstorming
- Keeping the team motivated
- Tune the design

#### Aantekeningen:

Iteration:

ideate-> create-> evaluate-> ideate-> ...

There are many game design approaches, for example the 'game-genre' approach in which you first choose a game genre and then figure out what the final game should be like.

The story driven game design approach is very difficult, since the story has to fit in the game.

Tools for game design: a game design tool is an activity a designer may take because ideas, thoughts, and visions cannot be conveyed or created directly; they require the aid of 'tools', 'instruments', or 'media'.



#### Tool 1: brainstorming

The goal is to generate new ideas or find solutions to a problem.

Come up with as many game concepts as you can.

Narrow down the list to the top three.

Write up a short, one-page outline describing each of these ideas.

#### Tool 2: research

Look into games, art, movies, and books

keep an game idea notebook

keep notes on the games you play(what do you like and what do you dislike)

#### Tool 3: documentation

it is about keeping track of design decisions

game design documentation comes in different forms

#### Tool 4: flowchart

contain: the entire gameplay

Should always be done before the game is created

help you understand your game better

find the game loops

try to avoid linear progression

add to game documentation

#### Tool 5: prototyping

paper prototyping is fast

you can test the game before it is digital

it is very useful for communicating the idea

#### Tool 6: mock-ups

Create mock-ups that demonstrate the UI and control schemes

#### Tool 7: matrix

use spreadsheets to keep track of the preliminary values of your game

use spreadsheets to simulate game outcomes

#### Tool 8: play-testing

-plan the play-test

-set goals for the test(UI, core gameplay, etc.)

-select your target audience correctly

-choose a play-testing method

-let the target audience play

-write stuff down

-talk to them

-write stuff down

#### Tool 9: SCOMO

select concepts based on predefined expectations

determine if you are on target during the design and development

#### Tool 10: taxonomy

analyse  
determine the context of your design

Tool 11: game design rules  
use these as a check-list  
use the check list as a pre-playtesting activity

Tool 12: game design patterns  
use these to analyse the patterns found in your game  
identify potential pitfalls  
use to stimulate new ideas  
Personas:  
know your target audience  
also use personality archetypes(do they want to conquer, explore, etc.)

Tool 13: game design post-mortem  
reflect on yourself as a designer, process and game design  
think about what you could do to improve yourself

### 3.3

**Are there different kinds of game design processes? If yes, then how would they differ?**

*Yes, everybody is different, and designs game in his or her own way. Therefore these processes differ in every possible way.*

**What kind of authority should a game designer have over design decisions?**

*If it is a good game designer, he should determine whether an idea is good or bad and he should always listen to other people.*

#### **Aantekeningen:**

*Visionary design:*

*doesn't listen to the users and the team. works only if people trust you.*

*Cabal design:*

*The team determines whether an idea is good or not.*

*Evolutionary design:*

*The game designer listens very good to the users and works their ideas out.*

*Iterative design:*

*Design criteria restricts the game designer.*

*All these types can be used very well.*

### 3.4

#### **Read & reflect**

*The concept stage:*

*Bij deze fase begin je met bedenken hoe je iemand wil vermaken door gameplay, waarom dit een fantastische speelervaring zal zijn en ten slotte bedenk je hier onder welk genre je game zal vallen.*

*Vervolgens bedenk je wat je doelgroep is en wat de rol van de speler zal zijn in de game.*

*Ten slotte bedenk je wat de essentie is van de ervaring die je de speler aan zal bieden.*

*Belangrijk is dat je de keuzes die je in deze fase maakt, later niet aanpast.*

*The elaboration stage:*

*In deze fase begin je met je design specifiek en concreet maken. In deze fase hoop je een financier te vinden en door te kunnen gaan naar de volledige productie. Het is een teken van een gebrek aan visie en vertrouwen, als je in deze fase het concept verandert.*

*In deze fase bedenk je de belangrijkste gameplay mode, waarin de speler het grootste deel van de tijd mee bezig gaat zijn.*

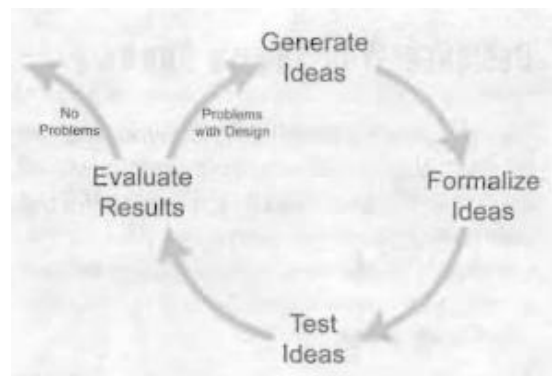
*Ook bedenk je de main character, de wereld waarin het spel zich afspeelt, de belangrijkste mechanics, aanvullende game modes, ga je bezig met level design(je maakt een first playable level) en je schrijft het verhaal.*

*Ook ga je bezig met testen en herhalen. Belangrijk is dat je zo snel mogelijk begint met testen. The tuning stage:*

*Hier worden geen nieuwe features toegevoegd, maar er worden alleen kleine aanpassingen gedaan om de game te verbeteren. De imperfecties aan de game worden hier weggehaald als het goed is.(langst durende fase)*

*Belangrijk aan het design proces is dat je zo snel mogelijk begint met physical prototypen van de belangrijkste mechanics. Dit prototype kan gewoon getest worden door de designer en zijn vrienden.*

*Iterative design:*



*Als je tevreden bent met de core mechanics en dit veel getest hebt aan de hand van iterative design met physical prototypes, kun je beginnen met een software prototype maken. Dit moet met zo min mogelijk art zijn. Dit prototype moet net zo lang door de iterative design circle gaan totdat het perfect is. Hierna documenteer je de kennis die je opgedaan hebt door te testen, en hoe het spel moet worden.*

*Vervolgens kan het spel geproduceert worden. Ook hier moet steeds weer de iterative design circle doorgegaan worden, met steeds weer nieuwe dingen die gemaakt zijn.*

*Ten slotte zorg je dat je game goed aansluit bij je hele doelgroep.*

*Physical prototyping is het belangrijkste middel om de designer de kern van de game structuur te laten begrijpen. Ook is dit een noodzakelijk middel om tot een originele game te komen en om het concept solide vast te hebben staan voordat je aan de productiefase begint. Handig aan physical prototyping is dat je nog niet beperkt wordt door het productie proces en dus makkelijk grote veranderingen aan het ontwerp kan maken. Dit bevordert de creativiteit en de productiviteit van jou als game designer.*

*Een game ontwerpen gaat om het bedenken van wat de speler doet en ziet terwijl hij jou idee speelt.*

*Valve's Half Live I*

*In eerste instantie een mislukt spel, daarom heeft het team een prototype level gemaakt uit alle dingen die wel leuk waren aan het spel en dit verbeterd totdat er één leuk, speelbaar level was.*

Vervolgens hebben ze geanalyseerd wat dit level zo leuk maakte. De conclusie hierop was dat als de speler verder gaat in het level, er iets spannends moet gebeuren, dat de speler moet zien dat de game-wereld echt op hem reageert en dat de speler altijd zichzelf de schuld moet geven voor falen, en de speler dus altijd wel een redelijke kans moet hebben om te overleven. Hierna hebben ze een design groep opgericht die samen steeds een deel bedachten van wat er in het spel moest komen en die dit op specifieke wijze gedocumenteerd hebben. Deze verschillende delen werden in zo'n volgorde gezet dat het verhaal en de chronologie klopte. Vaak hebben ze verschillende benodigdheden van verschillende gebieden die niet bij elkaar leken te kloppen, geprobeerd met elkaar te verbinden, en zijn ze zo op de beste ideeën gekomen.

Er werd veel ge-playtest, waarbij er niet gecommuniceerd werd met de testers, tijdens het spelen. Vaak bleken dingen helemaal niet logisch te zijn aan het design, of bleken sommige dingen niet leuk te zijn. Er werd nauwkeurig geanalyseerd wat te moeilijk, te makkelijk en te saai was.

Het design document dat gemaakt werd (200 pagina's!), gaf natuurlijk niet 100% weer hoe het spel eruit kwam te zien, aangezien een design document niet meer is dan een framework.

Bij Valve worden de rollen van verschillende mensen in het productieproces vaak gewisseld. Hierdoor komen de vaardigheden van bijvoorbeeld alle leveledesigners zodanig overeen, dat er geen bottleneck probleem ontstaat als één werknemer afwezig is.

Een groot voordeel van het Cabel proces waar Valve gebruik van maakte, is dat alle mensen bij Valve samen over dingen nadenken, en dus ook de verschillende elementen van de game goed bij elkaar kunnen laten passen.

*Evolutionary design:*

*Design requirements opstellen, zoals: 'rules consisting of a single page' of 'must have a concept that is instantly appealing'.*

*Deze regels moeten over de basis van de gameplay gaan!*

*Als je aanpassingen in je design maakt waardoor er meer functionaliteiten komen, moet je deze meteen testen om onverwachte problemen te voorkomen.*

*Als je als game designer begint met je op de core mechanics focussen, heb je garantie op een leuke game en heb je een solide basis voor aanvullende mechanics/regels. Belangrijk is natuurlijk dat je test gedurende het hele design proces. Handig voor tijdens het testen is (als iemand gefrustreerd/verveeld is) waardoor dit komt. Ook kun je vragen of iets vreemd is of verbeterd kan worden.*

*Vervolgens kun je, mits je de juiste vragen stelt over je data, analyseren wat de problemen zijn aan je design.*

*De waarde die een speler hecht aan de beloning die hij krijgt, beïnvloed de mate van plezier die hij ervaart als hij de beloning krijgt. Deze waarde wordt bepaald door wat hij ermee kan, hoeveel moeite hij erin steekt en hoe anderen reageren. Als reward systeem moet je een systeem hebben dat afhankelijk is van hoeveel moeite de speler erin steekt, en waarbij de speler niet heel veel moeite in je spel steekt zonder beloont te worden.*

*Als je spelers laat nadenken over beslissingen die niet interessant zijn, of weinig gevolgen hebben (en de speler heeft dit door) wordt een game gauw saai.*

*Een vaak gemaakte fout van moderne games is dat in deze games de focus meer ligt bij de setting, in plaats van bij game design en het zorgen dat de setting echt bij het design past. Als het verhaal niet volledig bij de gameplay past, is dit verwarrend voor de spelers.*

*Bij veel games, zoals schaak, kan een spel al voor het einde beslist zijn. Dit is jammer omdat de spanning hierdoor verloren gaat. Belangrijk bij een spel is namelijk dat de speler het spel spannend blijft vinden tot het einde, waardoor de spelers tot het eind van het spel gefocussed blijven.*

*Bij het maken van regels moet een game designer zorgen dat deze regel echt toegevoegde waarde hebben voor het spel.*

*De evolutie van het ontwerp van een spel gaat als volgt:*

*Eerst zijn er zeer weinig regels, en door te prototypen veranderen de regels, komen er regels bij en worden er regels weggehaald.*

*Vervolgens worden deze regels gebalanceerd, waardoor het spel pas echt leuk wordt.*

*Ten slotte krijg je weinig commentaar meer op je game, en kun je maximaal nog een paar kleine aanpassingen maken aan het design.*

*De enige versie van art in een game is dat dit de setting bepaald van de game.*

*Voordelen van een game design proces zoals het evolutionary process zijn dat het team beter weet in welke fase het design zich bevindt, dat het helpt bij de bewustwording van welke stappen belangrijk zijn om tot een goed spel te komen, dat iedereen het doel van zijn activiteiten kent en dat elke stap die genomen wordt, getest kan worden tegen de verwachte resultaten.*

*Reflect:*

*Ik vond dit artikel ten eerste erg interessant om te lezen. Wel vond ik het soms jammer dat het zo ontzettend lang is (48 pagina's!).*

*Ik ben blij dat ik dit artikel heb kunnen lezen, omdat het mij een beter idee gegeven heeft van hoe ik een leuk spel kan maken en hoe ik meer kans heb om een spel überhaupt af te krijgen.*

*Wat ik van deze tekst met name geleerd heb is dat ik me eerst moet richten op de core gameplay, en dat ik dit al testend uit moet bouwen tot een spel dat in alles hoort bij de gameplay. Het plaatje van de iterative design circle is bij mij dan ook goed blijven hangen.*

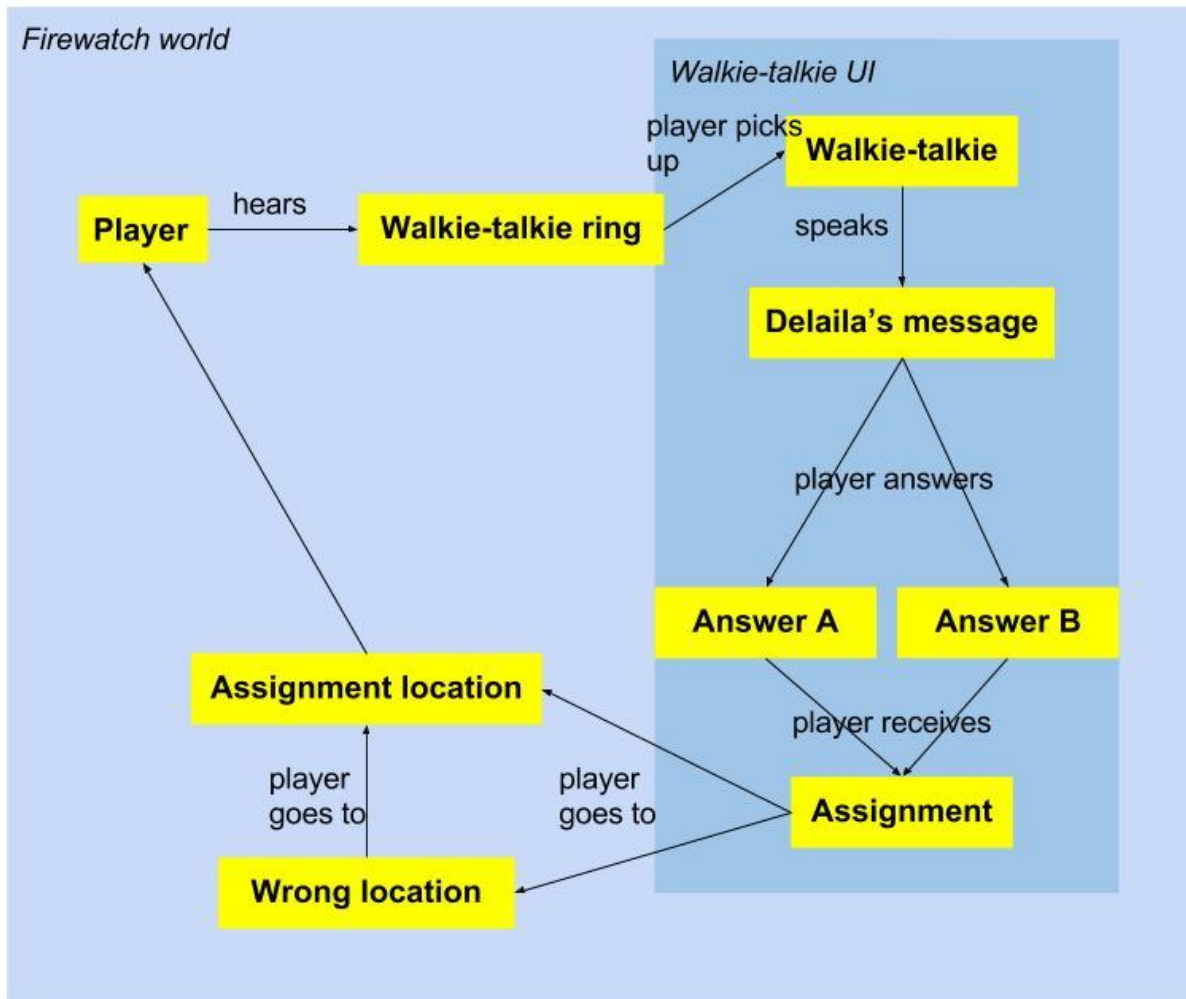
*Ook vond ik het erg interessant hoe Valve het in eerste instantie saaie spel 'Half Life' wist te maken tot een succes door analytisch te werk te gaan, door in groepssessies te overleggen over design beslissingen en natuurlijk door te testen.*

#### 4.1

##### Flowchart a game system:

Pattern: *Illusion of influence*

Game: *Firewatch*



##### Aantekeningen:

Als game designer leg je het fundament van een game (dat is het concept). Spelers zien in games weinig meer dan de art en de storyline, terwijl een game zonder game mechanics nutteloos is.

Belangrijk aan een game is dat er een 'loop' in de coreplay zit, zodat je makkelijk meer gameplay kunt krijgen. Dit moet altijd ook zichtbaar zijn in je flowchart!

Tijd en ruimte hebben een cruciale invloed op wat er gebeurt in een spel.

Agency: agents are units in games (AI's or human players)

Objects: for instance a ball in a football pitch. All these objects have attributes.

Game State: how do you understand where you actually are in the game.

When you explain your game, start by saying what the goal of the game is. What are you actually trying to achieve in the game.

Progressive mechanics are the mechanics that keep you playing. (score, time, enemies)

Core mechanics of a game are defined by the space in which one or more game mechanics are the most often repeated by the player.

Games in Games: GTA: shooting & driving

## 4.2

**Use the flowchart in 4.1 to identify the game system elements:**

-Find 2 objects that have a procedural relationship:

???

-Find the core-game mechanics:

-Talking to WalkieTalkie

-Go to assignment location

-Find the progressive mechanics:

Climbing over obstacles, this is part of the 'go to assignment location' action.

-Find any (if applicable) games within your game system:

You could see 'arriving at the assignment location as quick as possible' a game.

## 4.3

**read & reflect:**

Game design gaat altijd om het vinden van een balans. Een gameplay mechanic is een iets wat de speler kan doen in het spel, zoals lopen. Game designers moeten nadenken over hoe mechanics met elkaar gecombineerd kunnen worden en wat voor gameplay gemaakt kan worden door deze combinaties.

Emergent mechanics zijn mechanics die de speler uitvoert door meerdere andere mechanics tegelijk uit te voeren. Soms ontstaan er emergent mechanics zonder dat de game designer dit bedacht had.

Objects zijn stukken binnen een systeem. Top-level objects zijn classes, oftewel basis types zoals 'characters' of 'goods'. Hier vallen objects als het ware onder.

Als je een game maakt moet je vanuit de requirements de classes, objects en gedragingen bepalen. Ook moet je de objecten steeds beter proberen te omschrijven.

Vervolgens moet bepaald worden wat de relaties tussen deze verschillende objecten is.

Belangrijk is dat je deze stappen al itererend neemt(bedenken, testen, evalueren).

Objecten kunnen een gedrag vertonen tot een bepaalde voorwaarde is bereikt. Hierna wordt dit gedrag vervangen door een ander gedrag.

*Reflect:*

*Ik vond deze tekst redelijk interessant. Ik weet nu iets beter hoe je als game designer om moet gaan met game mechanics en ik begrijp nu beter hoe het game design proces verloopt.*

*Wel vroeg ik me af of het proces dat in het tweede deel omschreven staat, efficiënt is. Mij lijkt het namelijk logischer om vanuit de mechanics te designen, aangezien dit de basis vormt voor hoe een game door de speler ervaren wordt.*

## 4.4

**analyze games:**

	Game:	Sim City:
1	What are the core mechanics?	Building, talking
2	What are the progressive mechanics?	Earning money
3	Is there more than one game embedded in the game? (+ explanation)	Yes: you can choose to build a fantastic house, but also to let your sim have good relationships with others.
4	Do the game mechanics govern social behavior between players? (+ explanation)	No

<i>Game:</i>	<i>Shogun 2:</i>	<i>Skyrim:</i>	<i>Monopoly:</i>
1	<i>Unit placement, walking, attacking, spending resources</i>	<i>Walking, attacking, blocking</i>	<i>Buying streets, stepping with the pawns</i>
2	<i>Winning battles</i>	<i>Achievements, buying stuff, enemies</i>	<i>buying streets</i>
3	<i>Yes: Determining how to spend your resources(keep the people happy, or go full army) and the battles ofcourse!</i>	<i>I don't think so</i>	<i>I don't think so.</i>
4	<i>This game is mainly about fighting the AI.</i>	<i>There are lots of forums about Skyrim.</i>	<i>The players can purchase each other's streets, and pay fines to each other.</i>

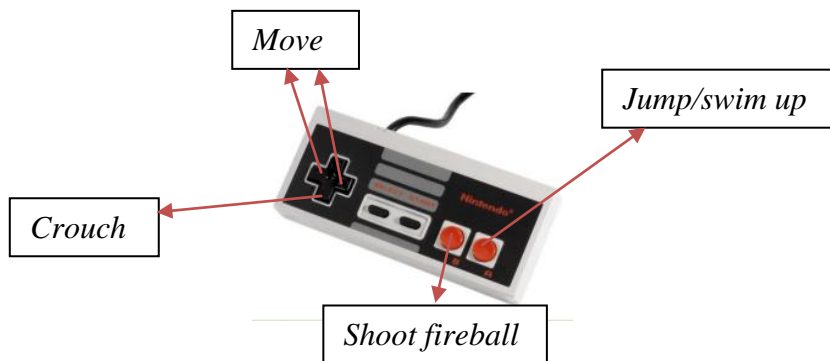
<i>Game:</i>	<i>Go:</i>	<i>Battlestar Galactica:</i>	<i>Volley Ball:</i>
1	<i>Placing stones</i>	<i>Choose crew member, collect cards, play cards</i>	<i>Strike the ball, block</i>
2	<i>Surrounding the opponent's stones</i>	<i>Winning</i>	<i>Score</i>
3	<i>No</i>	<i>No</i>	<i>Just striking the ball and serving the ball</i>
4	<i>No</i>	<i>No</i>	<i>Players can pass the ball to team members and communicate to each other what to do</i>

<i>Game:</i>	<i>Curling:</i>	<i>Golf:</i>
1	<i>Slide the rock, sweep with brooms</i>	<i>Striking the ball</i>
2	<i>Time</i>	<i>Score</i>
3	<i>Slide the rock and sweep with brooms</i>	<i>No</i>
4	<i>People need to coöperate by don't interfering with team members and telling each other what to do</i>	<i>No</i>



## 5.1

### Super Mario Brothers NES controls:



## 5.2:

Space Invaders:	Choice:	Goal:	Action:
Clarity:	++	++	++
Frequency:	+++	+++	+++
Quality:	+++	+++	++

## 5.3:

Asteroids:	Choice:	Goal:	Action:
Clarity:	++	+++	++
Frequency:	+++	+	+++
Quality:	+++	+	+

## 5.4:

God of War:	Choice:	Goal:	Action:
Clarity:	+	++	+++
Frequency:	+++	+	+++
Quality:	++	+++	++

## 5.5

### Kinect controls for Super Mario:

*Right hand up => jump*

*Move hand to the right/left => move Mario*

*Put both hands down => crouch*

## 5.6

### Wii controls for Space Invaders:

*Point wii to the left/right => move your spaceship*

*Press the big grey button => shoot*

## 5.7

### **Smartphone controls for Space Invaders:**

*Rotate phone to left/right(change horizontal android tilt) => move spaceship*

*Push the screen => shoot*

### **Aantekeningen:**

Als game designer moet je bewust zijn van de keuzes die je de speler aanbiedt, de doelen die je de speler geeft en de acties die spelers kunnen ondernemen.

Bij al deze elementen spelen duidelijkheid, frequentie en kwaliteit een rol.

## 6.1

**What was the first game you ever played?**

*Tikkertje*

**What was your favorite game as a child (6-12)?**

*Tien tellen in de Rimboe*

**What was your favorite game as a teenager (13-19)?**

*Age Of Empires II - The Conquerors*

**What is your favorite game now? What kind of words would you use to describe your game-play experience?**

*Still AOE, I would describe it as very challenging.*

**What do you think is everyone's favorite game genre?**

*MOBA*

## Challenge 6.2

**What abilities are challenged in the following activities:**

Chess: *focus, pattern recognition, problem solving, memory*

Poker: *memory, pattern recognition*

Dungeons & Dragons: *fantasy, problem solving*

Football: *running, strategy, teamwork*

Reading a book: *focus*

Watching a movie: *memory*

**What kind of emotions have you experienced playing video games and how do you experience this?**

*I feel happy when I win Age Of Empires*

*I feel frustrated when I lose 2 villagers in the Dark Age (Age of Empires as well)*

## 6.3

**Choose a game that you played for many years. What did the game have?**

*Runescape:*

*Anticipation, pleasure, understanding, mastery(only in-game), compusure, empowerment*

**Choose a game you stopped playing after a short while. What did the game miss?**

*LOTR:*

*Surprise, mastery(of myself), anticipation, pleasure*

## 6.4

**Think up a game concept for your classmates. Describe the following:**

What is the core: *battling other armies and managing your empire, battles are in 2d: you sent your units to strategic positions or tell them to attack. Managing your empire can be done using a map, where you see the 'castles' of yourself and of your foes.(singleplayer game)*

What is the progression: *gaining more castles*

What is the game-play experience: *improving your own skills and your armies size, the users will be focussed when they enter a battle, but can relax a bit when they are managing their empire*

**Feedback of student1:**

Would it be your favorite game:

*No*

Why would you play the game, or would you not play the game:

*Omdat ik interesse heb in semi-tower defence games*

What aspects of the game would you like:

*hangt van de uitvoering af. Wat ik niet leuk vind is dat je gelimiteerd bent in de tactiek die je kan gebruikte. doordat het 2d is.*

**Feedback of student2:**

Would it be your next favorite game:

*lastig om nu al te zeggen aan de hand van een korte beschrijving.*

Why would you play the game, or would you not play the game:

*als het een soort Clash of Clans wordt wel maar ik heb toch snel voorkeur voor 3D.*

What aspects of the game would you like:

*het uitbreidende aspect lijkt mij het leukst.*

**Feedback of student3:**

Would it be your next favorite game:

*no*

Why would you play the game, or would you not play the game:

*If it is a mobile game i might, because this is not a game i like to play if i can play on my ps4/3 etc.*

What aspects of the game would you like:

*progression and rewards if you progress.*

**Aantekeningen:**

Als je aan games denkt, moet je niet alleen aan video games denken. Het is belangrijk om breder te denken.

Experience:

Als game designer moet je rekening houden met de fysieke en mentale gevolgen van jou game op de spelers. Hier kun je ook gebruik van maken.

Als je verdrietig of blij bent, voel je dit in je hele lichaam. Een goede game wordt dus ook fysiek ervaren.

Flow is een emotie die je kunt ervaren waarbij je geen besef van tijd hebt. Als je de juiste combinatie van vaardigheid en uitdaging combineert, kun je zorgen dat spelers in de flow komen.

Elke game vraagt iets van je (focus, probleem oplossing, ...).

Play states:

Om in een spel de play state te behouden, moet je zorgen dat hij dingen blijft verwachten, dat hij het begrijpt, dat hij het kan, dat hij beter wordt, dat hij voelt dat hij oownt, dat hij rustig kan blijven en dat hij verrast wordt.

Elk spel heeft een soort formaat(role-playing, competition of iets anders), een play state en een play ervaring(fysiek en mentaal).

