

Onderdelen Game-Design

Voor Sprint X ga ik mij verdiepen in het maken van game assets met Blender. Voordat ik dit ga doen heb ik kort onderzoek gedaan naar de verschillende mensen die aan een game werken en welke functie deze mensen uitvoeren binnen het ontwikkelingsproces van een game.

Bij het maken van een game zijn vaak veel mensen betrokken. Deze mensen worden onder 3 hoofdcategorieën verdeeld: Game-Designer, Graphic Artist en Code-Designer.

Gameplay-Designer

Onder de gameplay-designer categorie vallen een aantal beroepen binnen game-design. De meest voorkomende zijn: Level Designer, Gameplay Designer en ontwerpers van game-mechanics, characters en verhaallijnen. Deze mensen zijn vooral bezig met het bedenken van de game en de onderdelen hiervan.

Hier wordt bedacht hoe de game eruit moet zien, welke kleuren er moeten worden gebruikt, in welke stijl de game gemaakt wordt, hoe de levels en de wereld in elkaar zitten, hoe het verhaal van de game zich ontwikkelt etc. Vervolgens worden deze ideeën uitgewerkt door andere mensen binnen een team.

Code-Designer

Een code designer, zoals de naam al aangeeft, houdt zich vooral bezig met het maken van de code en alle technische elementen van de game. De mechanics die door de game-designers worden bedacht worden door de code-designers vertaald naar code en uiteindelijk naar een werkende game. Dit wordt meestal gedaan door een team van software engineers die onder leiding van een lead-designer samen delen van het totaal aanpakken. Zo zijn er voor elk onderdelen van de game specialisaties waar verschillende programmeurs zich mee bezig houden. Een aantal voorbeelden zijn: Gameplay, AI, Physics, User Interface, Graphics, geluid, controls en scripting.

Graphics Artist.

Een graphics artist of visual designer maakt alle visuele onderdelen van een videogame. De game-designers komen met ideeën voor de stijl van de game en hoe de game wereld eruit moet zien. Vervolgens gaan de graphics artists aan de slag met het maken van ontwerpen voor assets, personages, de user interface en de gamewereld. Deze worden eerst vaak geschetst en op feedback aangepast om in de stijl van de game te passen. Deze concept art wordt vervolgens met 3D modeling software, zoals Blender, omgezet in 3D assets die vervolgens met de game engine in de game gezet kunnen worden. Dit gebeurt ook voor het maken van personages en voor delen van de gamewereld die er samen voor zorgen dat de game visueel aantrekkelijk is en gevuld is met assets met een stijl die door de gameplay designers bedacht is. De UI designers zijn niet bezig met het

maken van assets maar met het maken van het visuele deel van de User Interface en de art die hierin geprojecteerd moet worden.

Uiteindelijk komen al deze 3 hoofdcategorieën samen in 1 game. Vooral bij grote game ontwikkelaars zijn er veel mensen in elke categorie tegelijkertijd aan het werk voor het maken van één game. Bij kleinere bedrijven of bij indie-developers wordt veel van het werk vaak door maar een paar of zelfs door een iemand gedaan.

Conclusie voor sprint X

In sprint X wil ik mij dus gaan focussen op het maken van game assets in Blender. Dit omdat mij het altijd al leuk leek om bezig te zijn met game-development, en dan de grafische kant hiervan, en dit mij wellicht ook alvast kan helpen voor mijn specialisatie route volgend jaar waarbij ik ook voor game-design heb gekozen.

Dit ga ik de komende 3 weken doen door te beginnen met het kijken van een aantal tutorials om bekend te worden met Blender en de standaardfuncties hiervan. Vervolgens wil ik zelf een aantal assets maken voor in een gamewereld te kunnen plaatsen. Ik wil makkelijk beginnen, bij het bijvoorbeeld maken van kleine assets zoals stoelen, tafels, kasten of kisten en dit vervolgens proberen uit te breiden naar grotere assets zoals kleinere huizen of gebouwen. Na het maken van de assets kan ik deze importeren in Unity zodat ik de assets ook in een game-engine kan zien en er omheen kan lopen.

Aangezien ik hier maar 2,5 week voor heb wil ik me echter wel beperken tot het leren van de basics van Blender en ervoor zorgen dat ik een paar kleine assets kan maken zodat ik al een beetje ervaring met Blender heb opgebouwd om dit later uit te kunnen breiden.