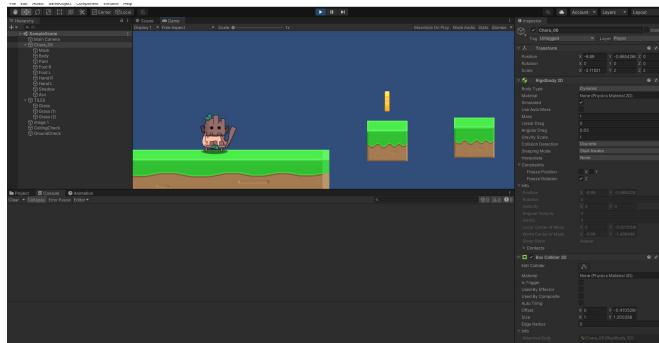
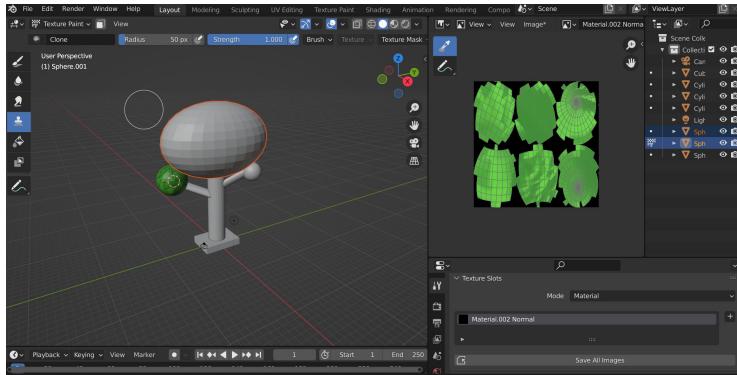


Introductie

- Andrea Kruining
- Game Design
- Afgestudeerd op HAVO
- Brede Basisopleiding HKU gedaan, met uitschietter Games & Interaction
- Portfolio:
 - HKU projecten:
<https://drive.google.com/drive/folders/1YyFwMyscv--k5HwwSxjtSfNQPeMIUdot?usp=sharing>
 - Persoonlijk+school:
<https://drive.google.com/drive/folders/1cqS7Dp5wjnl1HO-x3uHHJKtWoODSV4GJ?usp=sharing>

Ontwikkeling: techniek oud



Krita ontwerpen



Voor de opleiding heb ik nooit met Maya, Blender of Unity gewerkt.

Ik heb voor de toelating mij zoveel mogelijk ingeleerd op diverse platforms zoals Blender en Unity.

Ik gebruikte alleen Krita, maar ik was nooit heel onderzoekend. Veel ideeën die ik nooit heb uitgewerkt.

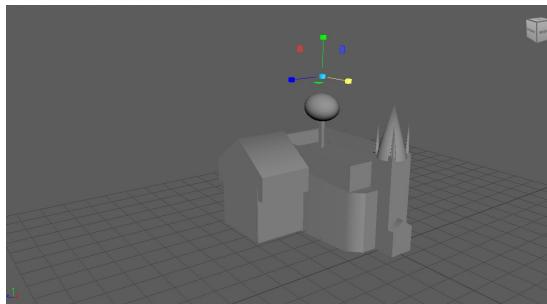
Ontwikkeling: technisch nieuw

Tijdens de opleiding heb ik geleerd te coderen en dat begin ik steeds meer te snappen.

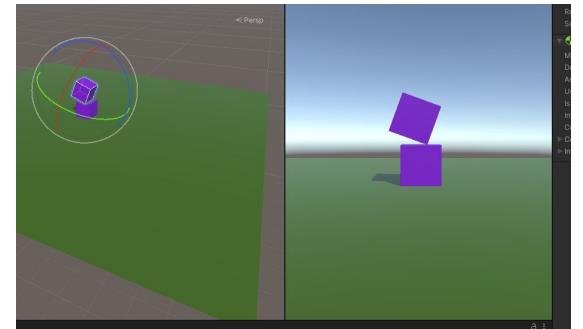
Hetzelfde geldt voor Unity. Het is een heel handige tool om te laten zien wat ik wilt bereiken, mijn zicht. Ik heb geleerd ermee te durven spelen

Ik heb geleerd hoe de basis van Maya werkt, dit helpt mij als ontwerper beter te illustreren wat mijn doel is.

Maya
1e opdracht



Unity
Start opdracht



Laatste opdracht



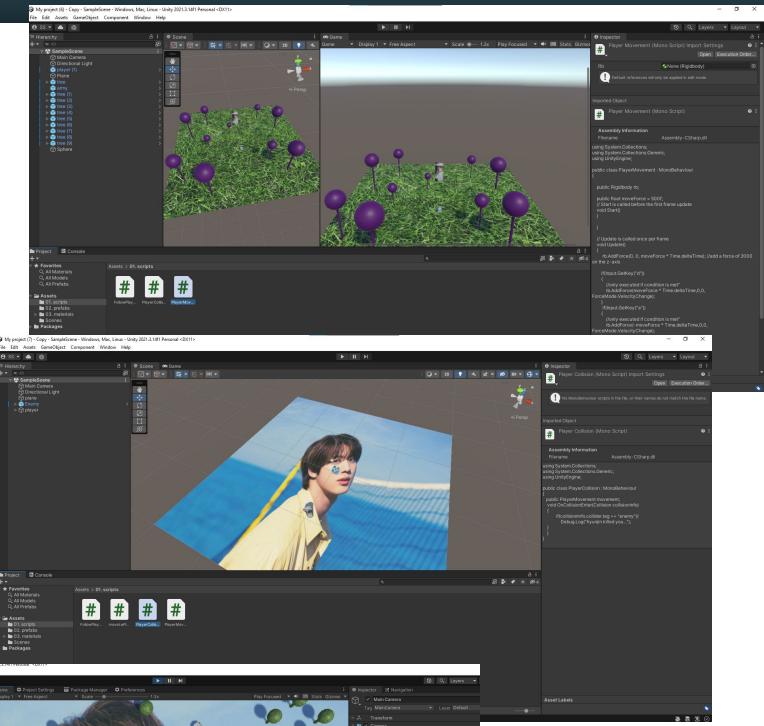
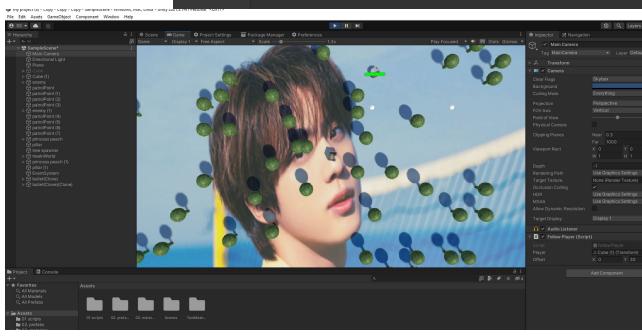
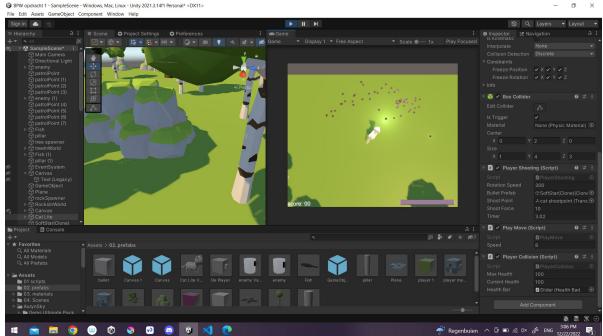
Resultaat opdracht



Ontwikkeling: technisch nieuw

Ik ben nu een betere ontwerper omdat ik durf te experimenteren en kan laten zien wat mijn doel is in Unity bijvoorbeeld.

Ik kan blokjes laten bewegen en schieten zoals ik wil en dit helpt mij grotere projecten aan te gaan.
Zelfverzekerder worden van mijn kunsten om mensen een ervaring mee te geven.



Onderzoekend: ontwikkeling oud

Voor ik hier studeerde heb ik nooit een playtest gedaan. Ik tekende karakters na van series die ik leuk vond, maar deed niet veel onderzoek naar hoe het lichaam daadwerkelijk in elkaar zat. Ik durfde niet veel te ontdekken.

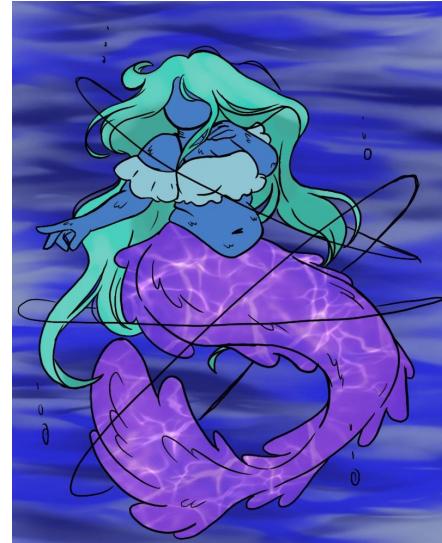
Ik tekende uit mijn hoofd hoe ik een voorwerp of persoon onthouden had. Dit werkte mij tegen, omdat ik dan snel omgaf want het beeld klopte vaak niet.



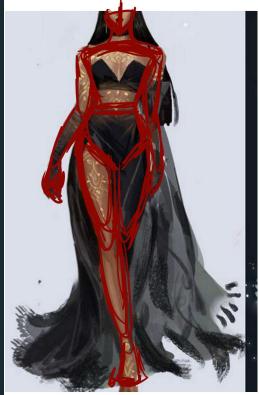
Onderzoekend ontwikkeling nieuw

Tijdens het HKU ben ik meer durven proberen, met kleuren, compositie, poses, schaduw etc. Ik kijk meer wat werkt en wat niet, maar dingen opnieuw.

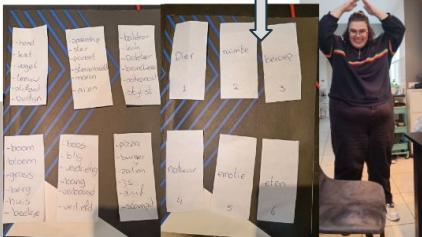
Ik heb geleerd om zorgvuldiger te werken. Door te zetten met wat ik heb gemaakt, aanpassingen maken. Niet zomaar op te geven.



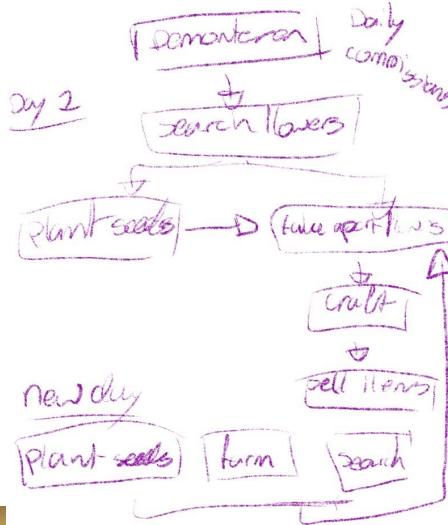
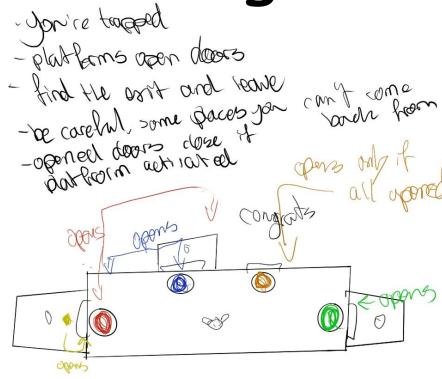
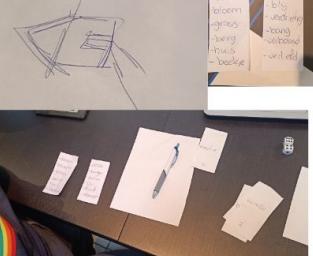
Onderzoekend ontwikkeling nieuw



Playtest!



- 2 dobbelstenen van 6 ogen
- paper waarop je categorieën en opties op kan schrijven en pen en papier om te tekenen en score bijhouden
- eldmateriaal



Ik ben nu een betere ontwerper omdat ik nu inzie dat ik kan leren door te proberen en testen wat wel en niet werkt.

Playtesten maken. Beginnen bij de basis van een ontwerp i.p.v. bij het eind.

Ik blijf graag hangen op wat ik ken, maar ik leer steeds dat me dat ook tegen houdt. Alles hoeft niet super mooi te zijn en dat durf ik meer los te laten.



game design richting ontwikkeling oud

Ik wist heel weinig over Game Design en wat het precies is. Ik wist niet dat er zoveel in level design ging. Zo dacht ik dat het vooral verhaallijn was.

Dankzij de brede basisopleiding heb ik de basis geleerd over Game Design, wat het een beetje inhoud, etc. Ik heb daar mijn eerste Playtest gedaan.

Ik ben erg rommelig met mijn hoofd dus ook mijn uitleg en voorbeelden. Alles gaat een beetje door elkaar.



Concept:

- golden age causes people to use more magic from the core, but core starts to die because they take too much magic, like more people & permanent core dies
- world runs on core magic
- core fails to save chameleons by sending monsters made from mother earth (giant slugs, trees, etc)
- core or people or compromised?
- core over-looking or dying?
- ending: good/bad
- A → B
- 2 PCs
 - why: Witch opens portal to demon world bc no boats can travel to core world
 - core is dying
 - bc portal to wrong world opened
 - bc is cause of problem: witch
 - not sure if demons exist but they had vision about core
 - switch had vision about core
 - core "relying"
 - core "needed" for world
- more magic: experimentation
 - king doesn't care
 - golden age: people want more power/magic but core
- Call to Adventure
 - Return
 - Supernatural aid
 - Threshold Guardian
 - Known
 - The Hero's Journey
 - Unknown
 - Atonement
 - Transformation
 - Revelation
 - Absolution
 - Mentor
 - Temptation
 - Death & rebirth
 - Rebirth
- when enemy near, pc grabs weapon like Witcher
 - alert player
 - when enemy is inside a radius circle near player, character draws weapon
- danger zones
- about 3 blocks radius: 15 m?

① How to play

- like sally later 20 min per person per interaction: 10/10 10/10
- walk: 10/10
- jump: X/10 (difficult jumping walking = boring)
- backspace: 10/10 (click)
- swim: 10/10
- look around super: 10/10 (more info)
- talk around super: 10/10 (more info)
- dialogue:
 - like film/dramatic reading with speech "bubbles"
- open mindlessness
- coming experience: experiencing loneliness or spending alone with no destination while everyone else does once leaves you all alone in the end
- it's nothing adventure like; it's just a psychological journey
- like night in the woods, the chance to keep walking or continue story at some point while sally face + narrative experience, but a little free
- secrets/collectables: under seats? from passengers? different endings?

② Loneliness rules:

1. nothing further than guard drives towards him
2. walking in rain outside is like in real world, different biomes, 3 different ones
3. main character good ghost
4. no people, only ghosts or shadows
5. every person in town has something, or not, and they'll send your order, or not, to have something, while he walks, player can interact to them
6. good ghost doesn't talk, they're no dialogue, they can only interact
7. 50/50 will around the town freely, go to other carts
8. town looks futuristic/modern/single bank comfortable
9. modern setting where stories are banal big, "my dad went to school, I'm going shopping," big, "I'm taking my dog out in along wall"
10. train occasionally stops and everyone, more passengers know who's name are left and the main character is all alone and that's the end
11. the train stops every time you open a window to continue, so when all dialogue has been

③ Ghost can ask where someone is going, since it always wonder where someone is traveling to other storylines and features

④ Dialogues

- "where are you going?"
 - "I'm going to see my grandmother, she lives here down always."
 - "I'm going to school, I attend the university of science and like to become an environmentalist but I think that might be a little too numberous."
 - "I'm visiting my grandmother, he is a prison and his parents now abandoned him. I think he's worth a second chance. I think so."
 - "School!"
 - "Everyone is going to see my future wife, we're going to marry today and I'm so excited for her to come my class."
 - "Shopping I always travel to the capital because they have the best stores. I don't mind anything I just want new shoes."

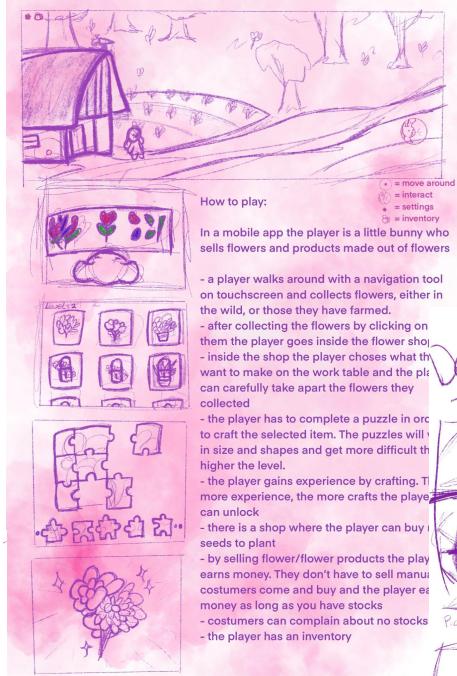
game design richting ontwikkeli

Toen leerde ik dat ik graag een ervaring wil overbrengen aan de speler.

Ik heb ook geleerd hoe ik een One-page kan maken en leren onderscheiden wat belangrijk is en wat niet. Dit is handig in ontwerpen overdragen aan anderen,

salt → melts ice
chemicals
break off
pull off
detach
divide
part
disassemble
carefully
take apart
dismantle
inuit

Demonteren



pick flowers in form of the wild
bring to travel to dismantle and win
flower pieces, make smth of
the flower pieces

LUCKY DRAW
Andrea Kruining - gds, 1a

Spelregels:

1. Je speelt met 2 spelers
2. Iedereen dobbelt, de speler met het hoogste getal dobbelt daarna voor een categorie
3. Er zijn 6 categorieën. Elke categorie heeft 6 opties om uit te kiezen.
4. Na het kiezen van een optie moet de speler dit uitbeelden
5. De speler die het laagst heeft gedobbed moet wat er uitgebeeld wordt tekenen. De speler moet raden wat het woord is door middel van de tekening.
6. De speler die een categorie moet kiezen kan 1 of 2 dobbelstenen gebruiken. Als degene kiest voor 2 kan de speler ervoor kiezen de categorieën te combineren. Bijvoorbeeld als de speler 6 en 1 dobbeld, kan degene die categorieën met elkaar mengen, hierdoor kan er een spaccat worden gemaakt. De speler kan er ook voor kiezen de uitkomsten van elkaar af te trekken. Bijvoorbeeld als er 6 en 1 wordt gedobbed, wordt de uitkomst 5. De speler kan er daarnaast voor kiezen om een van de uitkomsten te kiezen. Bijvoorbeeld als er 6 en 1 wordt gedobbed, kan de speler kiezen voor categorie 1 of 6.

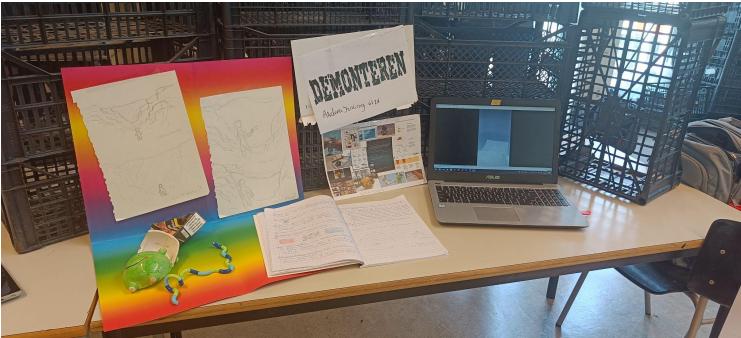
nogmaals dobbelen met de kans op de volgende opties: met 1, de uitbeelder moet hinkend beeld, de uitbeelder moet ekenaar heeft maar 10 seconden ipv. 20, of de speler moet uitbeelden, de rollen zijn omgedraaid; de speler met de categorie 6 moet raden. (Met meerdere spelers krijgt de eerste die het goed

er een jury die bepaald of de uitzonderingen zijn goedgekeurd of de speler een punt.
Dubbelen de spelers 20 seconden om het woord te raden/ tekenen
Heeft geraden krijgt diegene 5 punten. Als de tekenaar het niet goed doet krijgt de andere speler de 5 punten. Degene met de hoogste punten wint.
Is de spelers geen zin meer hebben is het spel voorbij

Meer op een rijtje!!

game design richting ontwikkeling nieuw

Eerste keer expositie



Verbeterde expositie



Ik ben nu een betere ontwerper omdat ik niet het eerste idee moet gebruiken, maar dit kan uitwerken in stappen en onderzoek doen. Hierdoor leer ik andere technieken toe te passen.

Ik heb me meer verdiept in de ideeën en iteraties, dat niet alles er mooi uit hoeft te zien, maar dat je idee er snel en duidelijk staat.

Ik leer dat een ontwerp niet in 1 keer goed zal werken. Dit stuurt mijn doorzettingsvermogen aan.

Denken als ontwerper kritische terugblik

Doel: als game designer denken

Terugblik:

Ik begon met geen idee hoe een designer denkt. Ik heb mijn doel nog niet bereikt. Ik heb nog veel te leren, maar ik kom al dichter bij mijn doel.

Ik merk dat ik het nog lastig vind om te denken als designer, omdat ik veel denk in verhaallijn en karakter en niet in de praktische aspecten die komen in het bouwen van een wereld en werkend krijgen van een gamesysteem

Zoals in mijn presentatie te zien is ontwikkel ik naar het denken als game designer. Ik volg de opdrachten serieus, omdat ik graag door wil groeien.

Maker



Een makend aspect,

waarbij je als ontwerper in staat bent om met behulp van technische en ontwerpende methoden tot een product en/ontwerp te komen.

Uitstroomprofiel

Kunstenaar



Een artistiek/kunstzinnig aspect,

waarbij je als ontwerper vanuit je eigen fascinatie een unieke uitdrukkingsvorm geeft aan je product.
Een ontwerper kan met een kunstzinnig product kan ook maatschappelijke discussies oproepen.