Stage Prep 2018

Les 1

S.M.A.R.T. ontwikkelpunt: Game/Play Mechanics & balancing

Tijdens mijn stage wil ik vooral game mechanics en & balancing doen. Op dit moment met hoe de projecten op ons school zijn, hebben wij weinig tijd voor conceptfase. Hier bedenk je snel core mechanics en dat blijft meestal tot het eind van je project zo staan. Er wordt weinig getest, waardoor je niet genoeg daarop itereert. Dit zorgt voor bugs tijdens de post mortems en is het meer een proof of concept. Vanwege deze redenen denk ik dat ik als designer niet genoeg ervaring heb met de leerdoelen die ik graag wil leren.

**Specifiek:** Ik wil graag als designer mijzelf gaan specialiseren in Game/Play Mechanics & balancing, ik krijg van school de mogelijkheid om dit voor een halfjaar te kunnen doen in jaar 3. Omdat ik naar exchange ga word dit het 2e half jaar van jaar 3.

**Meetbaar:** Tijdens de eerste conceptfase kan ik Game/Play Mechanics bedenken, tijdens product fase moet er worden getest. Bij elke test kan ik helpen met balancing om ervoor te zorgen dat Game/Play Mechanics goed werken. Als het zo is dat het niet goed werkt en dat de balancing maar niet goed is, moeten wij als designer weer met een beter idee komen. Dit cyclus moet gedaan worden om het product uit te brengen.

**Acceptabel:** Voor mij als designer is Game/Play Mechanics & balancing belangrijk om te leren. Het komen tot een idee om een game te maken kan best snel gaan, maar daar regels bij verzinnen die weer te testen en te tweaken tot dat het een goed spel word is iets wat tijd kost en laat zien of de designer het leuk vind om te doen naast het laten zien dat hij weet waar hij mee bezig is.

**Realistisch:** Om dit tot realiteit te brengen moet ik bedrijven zoeken die designers nodig hebben. Tijdens stage markt zijn er veel bedrijven die designers zoeken doe ook programmeren of kunnen tekenen, maar omdat ik puur voor design ga kan het voor mij lastiger zijn om ergens te vinden. Toch zijn ook bedrijven zoals Triumph studios die specifiek designers zoeken voor Game/Play Mechanics & balancing.

**Tijdsgebonden:** Dit ervaring moet ik opdoen in jaar 3, na de kerst vakantie. Dit komt omdat ik de eerste halfjaar naar Japan ga voor exchange.

### 10 bedrijven waar ik stage kan lopen

1. Triumph studios
2. Dezzel
3. Maata games
4. Enliven media

### Onderzoek naar één bedrijf & wat kan ik bijdragen

Enliven media is een appliedgame bedrijf. Ze hebben een aantal games uitgebracht voor zorg, veiligheid & educatie.

Op dit moment hebben zij maar 1 designer en hebben alleen appliedgames gemaakt. Persoonlijk ken ik iemand in dat bedrijf die daar werkt. Uit het informatie dat ik heb gekregen, weet ik dat zij van plan zijn om te beginnen aan entertainment games en opzoek zijn naar een designer.