

Narratieve bewerkers

In serious games

Auteur: Swen Meeuwes; 0887127@hr.nl

Bedrijf: &ranj

Bedrijfsbegeleider: I. Swartjes; ivo@ranj.nl

1ste docent: I.S. Paraschiv; i.s.paraschiv@hr.nl

2de docent: J. Grobben; j.grobben@hr.nl



CMI - Informatica
Hogeschool Rotterdam
Nederland
6 februari 2018

Versie: 0.1

Samenvatting

Nog niet in concept versie.

Management Summary

Not yet in concept version.

Inhoudsopgave

1	Inleiding	4
2	Methodes	5
3	Resultaten	6
4	Conclusies	7
5	Discussie	8
6	Reflectie	9
7	Literatuurlijst	10

Hoofdstuk 1

Inleiding

Rond 2008 begon &ranj narratieven te verwerken in hun serious games om op verhalende wijze gedragsverandering toe te passen [1]. Om game designers deze narratieven te laten definiëren zijn er twee bewerkers opgezet; één voor de verhaallijn en één voor de dialogen die plaats vinden in deze verhaallijn. De huidige versies van deze bewerkers zijn gemaakt met behulp van de Apache Flex SDK en ActionScript3 [1]. Over de jaren heen zijn de verwachtingen van de bewerkers veranderd, maar ze zijn niet tot weinig uitgebreid omdat de achterliggende softwarearchitectuur niet schaal- en houdbaar is [1].

Hoofdstuk 2

Methodes

Hoofdstuk 3

Resultaten

Hoofdstuk 4

Conclusies

Hoofdstuk 5

Discussie

Hoofdstuk 6

Reflectie

Hoofdstuk 7

Literatuurlijst

- [1] Afstudeerstage onderwerpen gesprek met ivo. privé interview, december 2017.
- [2] Gamma Erich, Vlissides John, Johnson Ralph, and Helm Richard. *Design Patterns*. Addison-Wesley, 10 1994.
- [3] Nystrom Robert. *Game Programming Patterns*. Genever Benning, 2014.