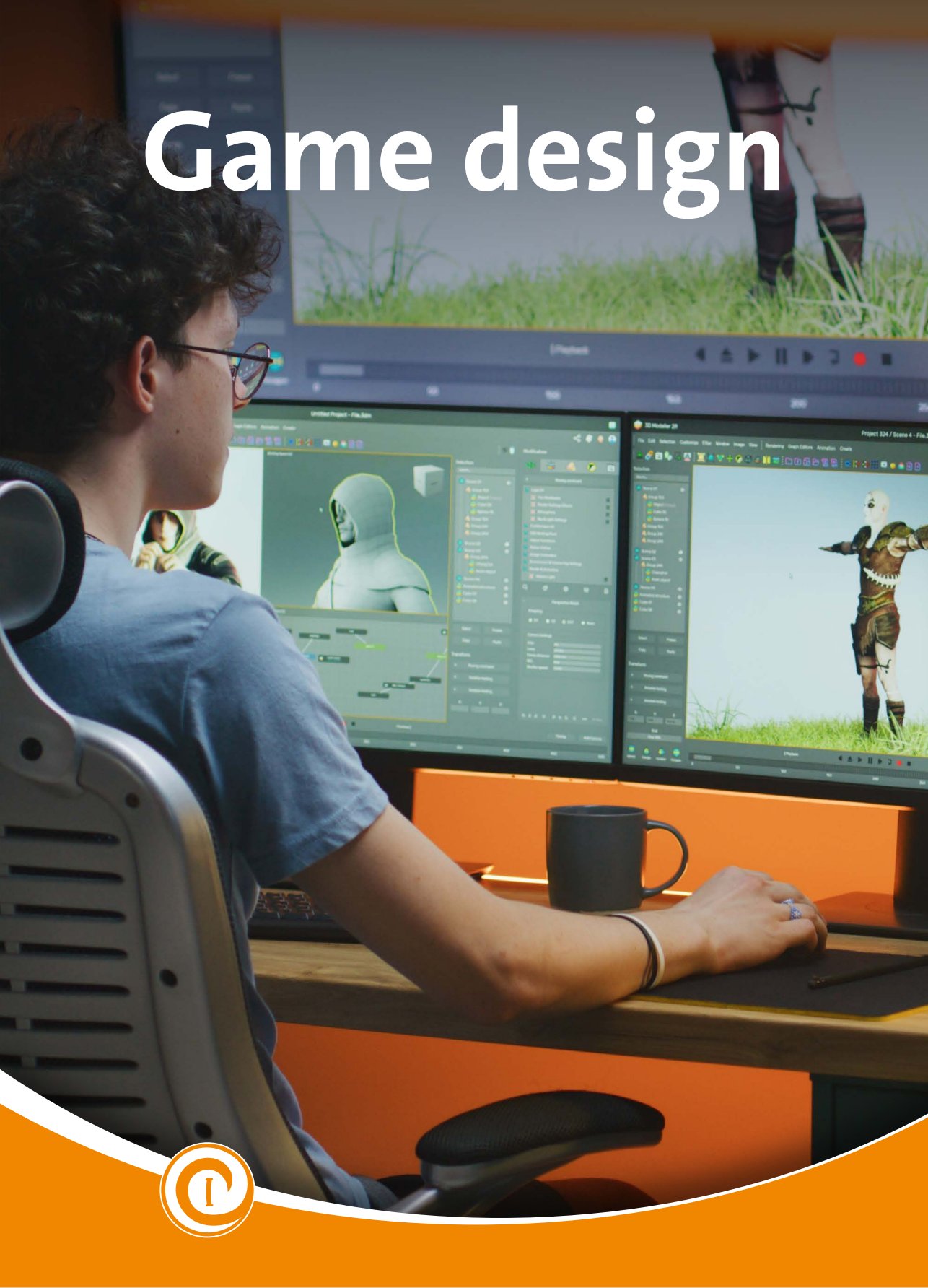


Game design



2 Het begint met een idee

Elke game begint met een idee. Soms is dat simpel, dan lijkt het op een spel dat al bestaat. Denk maar aan voetbalgames waar elk jaar nieuwe versies van uitkomen. Omdat die games vaak zijn gebaseerd op echte voetbalcompetities, waarin er elk jaar wisselingen zijn en spelers van club veranderen, krijgen ook de games een update. Daarnaast zijn de beelden steeds iets mooier. Maar verder lijkt het spel erg op de vorige versie. Interessanter is het als er een heel nieuw spel bedacht wordt.

Ineens inspiratie

Inspiratie voor een nieuw spel komt – net als bij een boek of uitvinding – soms onverwacht. Zo kreeg een van de makers van het Nederlandse spel *Traffic Jams* een ingeving toen hij op de fiets naar kantoor reed. Hij zag een kruispunt dat opengebroken was vanwege wegwerkzaamheden. Een verkeersregelaar moest zorgen dat iedereen veilig en snel kon oversteken, maar dat viel niet mee. De gamemaker kreeg toen een idee voor een spel: je bent de slechtste verkeersregelaar ter wereld en moet het verkeer in goede banen leiden, terwijl er allerlei bizarre dingen gebeuren. Dit idee werd een echt spel.



In *Traffic Jams* moet je het verkeer in goede banen leiden. Dat valt nog niet mee met al die onaardige voetgangers, ongeduldige autochauffeurs, monsters en natuurrampen!

3 Allerlei soorten games

Wat je precies allemaal moet bedenken en ontwerpen als game designer, hangt erg af van het soort spel. Maak je een Formule 1-spel? Dan kun je ervoor kiezen om echte circuits na te bouwen. Je hoeft dan geen nieuwe werelden te bedenken. En maak je een puzzelspel met blokjes die je op elkaar stapelt? Dan hoef je geen personages te verzinnen, maar moet je wel blokjes ontwerpen. Veel hangt dus af van het type spel, het *genre*.

De belangrijkste game genres

Adventure

Je kruipt in de huid van een personage en verkent een wereld. Vaak moet je raadsels en puzzels oplossen. Voorbeeld: *King's Quest*.

Casual

Eenvoudige spelletjes die makkelijk te leren zijn en weinig tijd kosten. Voorbeeld: *Candy Crush*.

RPG (Role-Playing Game)

Net als bij adventure games kruip je in iemands huid. Maar bij RPG's moet je vaak allerlei vijanden verslaan en maakt het personage een ontwikkeling door. Speel je een RPG online met veel mensen tegelijk? Dan noem je het een MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Voorbeeld: *World of Warcraft*.

Platform

Je loopt door levels en springt vaak van de ene verhoging (platform) naar de andere. Ondertussen versla je vijanden. Voorbeeld: *Super Mario-games*.

Sandbox

Je kunt de wereld om je heen aanpassen, bijvoorbeeld door huizen te bouwen of steden aan te leggen. Voorbeeld: *Minecraft*.

Shooter

Je moet al schietend vijanden uitschakelen. Voorbeeld: *Halo*.

Simulatie

Een spel waarin je zo realistisch mogelijk iets nadoet. Of dat nu een sport is, of een pretpark bouwen. Voorbeeld: *EA Sports FC*.

Strategie

Hier gaat het om nadenken en slim zijn. Wat is de beste manier om een probleem aan te pakken? Voorbeeld: *Age of Empires*.

In de jaren 70 moest je om te gamen naar een arcadehal. Daar kon je tegen betaling op dit soort machines computerspellen spelen.



Game design

201

Rennen of racen, springen of schieten, bouwen of je brein kraken... er zijn allerlei soorten games. Maar een ding hebben ze gemeen: ze zijn vaak zo spannend en leuk, dat het moeilijk is om ermee te stoppen. Dat is niet voor niets. De makers van een spel denken over alles na, zodat hun game zo leuk mogelijk wordt om te spelen. Iemand die dat doet, noem je game designer. Hoe ontwerp en maak je een game, van het eerste idee tot de allerlaatste tests?

Dit boek is geschreven door Berry Overvelde.

