## K6: Gamedesign

## Begrippenlijst

De volgende vakinhoudelijke begrippen zijn relevant voor dit keuzevak:

|  |  |
| --- | --- |
| **Term** | **Omschrijving** |
| **Voorbereiding** | |
| **Doelgroep** | De groep mensen die uiteindelijk jouw game gaan spelen. Het bepalen van een doelgroep helpt je om jouw game-ontwerp gebruiksvriendelijker of interessanter voor de gebruiker te maken. |
| **Collage** | Een techniek waarbij met losse afbeeldingen een nieuw beeld wordt gemaakt door afbeeldingen, foto’s, teksten enz, bij elkaar te plakken. |
| **Moodboard** | Een moodboard maak je om te brainstormen over de stijl, sfeer of doelgroep van een idee. Het is een collage van geplakte en gevonden afbeeldingen op een bepaald thema. Een moodboard wordt vaak gemaakt aan een begin van een creatieve opdracht. |
| **Storyboard** | Het storyboard is een verzameling uitgetekende shots van scènes uit een film, maar wordt ook gebruikt voor games om het verloop van een spelfragment in beeld te brengen. |
| **Game inhoud** | |
| **Game** | Een spel dat gespeeld wordt op een elektronisch apparaat. Er is altijd een uitdagend doel, dat bereikt moet worden door handelingen van de speler. |
| **Interactief** | Interactief gaat over de wisselwerking tussen de gebruiker en het spel. Wanneer een game interactief is heb je als speler meerdere keuzes en reageert het spel ook op de keuzes die je maakt. |
| **Gameplay** | De gameplay is een verzamelbegrip voor hoe de speler een game speelt van het begin tot het eind. Onder gameplay vallen elementen als de spelgregels, de besturing van de game, hoe je het spel kan winnen, etc. |
| **User Interface** | De laag tussen de gebruiker en de game. De UI bepaalt hoe de gebruiker interactie kan hebben met de game. Dit zijn bijvoorbeeld spelmenu’s en levensbalken. Maar ook de manier hoe de game wordt bestuurd (*bijvoorbeeld via een controller*). |
| **Verhaal** | In het verhaal staat beschreven waar de game om draait. Zo kan bijvoorbeeld in het verhaal staan hoe de hoofrolspeler de held van het verhaal is geworden. Maar het kan ook gaan over de plek waar de game zich afspeelt. |
| **Thema** | Met de illustraties die je maakt wil je (naast het verhaal dat je wilt vertellen) ook een gevoel of emotie overbrengen. Dat gevoel of die emotie, noemen we het thema. Een thema is meestal iets wat je niet aan kan raken.  *Voorbeeld: Eenzaamheid, geluk, onzekerheid enz.* |
| **Sfeer** | Sfeer is een gevoel die mensen kunnen krijgen in bepaalde situatie, bij bepaalde gelegenheden en ook bij het kijken naar bepaalde beelden. Een sfeer kan positief maar ook negatief zijn. Een goed neergezette sfeer kan er voor zorgen dat een speler meer in het verhaal wordt getrokken. |
| **Media** | |
| **Game engine** | Het computerprogramma dat de gamecode omzet in een speelbaar spel.  *Voorbeeld: Con­struct 3, Unity, Unreal engine* |
| **Level** (als spelomgeving) | Spelomgeving. Als game ontwerper kan je verschillende spelomgevingen ontwerpen binnen een game. Elk level heeft vaak zijn eigen eigenschappen  *Voorbeeld: sneeuw-level, onderwater-level.* |
| **Level**  (als spel niveau) | Niveau. Computerspellen hebben meestal meerdere niveaus. Hoe hoger het level, hoe groter de uitdaging en hoe meer spelervaring nodig is. |
| **Spawn-punt** | De plek waar iets tevoorschijn kan komen in een game.  *Voorbeeld: de speler spawned aan het begin van het level als hij af gaat* |
| **Avatar** | Het uiterlijk dat de speler vertegenwoordigt in de virtuele wereld van het spel. Dit kan een plat plaatje zijn, maar kan ook het uiterlijk van een 3D-Character zijn. |
| **Character** | Een character of personage is een spelfiguur of specifiek persoon in een game. Characters ondergaan of veroorzaken de gebeurtenissen in een verhaal. |
| **Attributen** | Attributen zijn voorwerpen die vaak met een bepaald doel kunnen worden gebruikt of worden opgepakt in een game.  *Voorbeeld: Een hartje kan je oppakken om meer levens te krijgen.* |
| **Expressie** | De weergave de emoties die een character kan meemaken in een game, denk hierbij aan:   * Gezichtsuitdrukking * Stem en geluiden * Lichaamshoudingen |
| **Animatie** | De beweging van een speler of game-attribuut. Vaak wordt deze beweging steeds herhaald. |
| **Sprite** | Een afbeelding (meestal gemaakt in pixel-art stijl) dat iets uitbeeld in een 2D-game.  *Voorbeeld: Een sprite kan een vijand uitbeelden of een lantaarpaal.* |
| **Spritesheet** | Een verzameling van een aantal losse sprites in één grote afbeelding die de game-engine vervolgens ‘uitknipt’, vaak om een animatie van een sprite  *Een spritesheet van 320 x 320 pixels kan een 10 frame-animaties van een sprite 32 x 32 pixels bevatten.* |
| **Tile** | Letterlijk tegel. Een vierkante sprite dat gebruikt wordt om een level te tekenen. De sprite is getekend als een patroon, zodat het oneindig naadloos naast elkaar gezet kan worden.  *Voorbeeld: een stuk gras in super mario* |
| **Tilemap** | Letterlijk tegel-kaart. Een game-techniek waarin tiles verzamelt zijn in één afbeelding. Vaak is er per level één *tilemap* waarin alle level-beeldelementen zitten. |
| **Artifical Intelligence** *AI* | Kunstmatige intelligentie in een spel. Vaak gebruik een spel AI om de tegenstander te laten reageren op het gedrag van de speler. |
| **Game spelbegrippen** | |
| **Adventure game** | Een spel waarbij de speler letterlijk op avontuur gaat. Een adventure-game zit vol raadsels en puzzels en draait veel om verkennen van het spel.  *Voorbeeld: The Legend of Zelda* |
| **First Person Shooter** *FPS* | Schietspel waarbij je het spel bestuurd vanuit het perspectief van de ‘eerste’ persoon. Je kijkt dus uit de ogen van jouw character.  *Voorbeeld: Call of Duty* |
| **Platform Game** | Spel waarbij jouw character van platform naar platform springt, op trapjes klimt en over obstakels springt. De bedoeling is om niet van de platformen af te vallen, en niet verslagen te worden door de vijanden.  *Voorbeeld: Mario* |
| **Role playing game** *RPG* | Een type spel waar het speelbare personage steeds sterker kan worden in een grote spelwereld, zonder een rechtlijnig verhaal te volgen.  *Voorbeeld: Final Fantasy* |
| **Race game** | Een type spel waar het draait om het besturen van voertuigen zoals bijvoorbeeld auto’s.  *Voorbeeld: Need for Speed* |
| **Independent developer** *Indie-developer* | Een onafhankelijke (independent) game ontwikkelaar die vaak in een klein team een spel ontwikkelt. |
| **Game-Beta** | Een vroege versie van een spel dat gespeeld kan worden tijdens de ontwikkelfase. Spelontwikkelaars komen op deze manier via gamers te weten waar nog fouten zitten in een game en waar eventueel aanpassingen en/of verbeteringen nodig zijn. |
| **Demo** | Een proefversie van een spel. De speler kan bijvoorbeeld het eerste level gratis spelen om een idee te krijgen van het spel. Het is de bedoeling de speler enthousiast te maken zodat hij het hele spel vervolgens zal kopen. |
| **Trailer** | Een korte video die een spel aankondigt. |
| **Technisch en hardware** | |
| **Pixel** | Een beeldpunt op een scherm. Elke pixel heeft een eigen kleur en samen zorgen ze ervoor dat je beeld op jouw beeldscherm kunt zien. |
| **Resolutie** | Het aantal pixels in de hoogte en breedte waarop jouw game wordt afgespeeld. Een full-hd scherm heeft bijvoorbeeld een resolutie van 1920 (horizontaal) x 1080 (verticaal) pixels. |
| **Grafische kaart** | Het onderdeel van de console of PC dat het beeld van jouw game maakt. Hoe sterker jouw grafische kaart, hoe mooier de graphics van jouw game kunnen zijn. |
| **Renderen** | Het proces van het omzetten van game-code naar een frame op je scherm. Rendering gebeurt vaak door de grafische kaart. |
| **Server** | Krachtige computer die wordt gebruikt om bijvoorbeeld multiplayer. Om in te loggen of om de online berekeningen te doen. |
| **Bug** | Programmeerfout, of ongewenst gedrag van een computerprogramma. Een bug kan er voor zorgen dat een computerprogramma vastloopt. |
| **Consoles** | Apparaten die aangesloten kunnen worden op een televisie waarop games gespeeld kunnen worden.  *Voorbeeld*: Nintendo Switch of Playstation 4 |
| **Controller** | Een aparaat waarmee je een spel kunt besturen. Iedere console heeft een of meerdere eigen controllers. Op een controller zitten meerdere knoppen waarmee je het spel kunt besturen. |