

Conceptontwikkelin g

In dit hoofdstuk ga je van analyse naar ontwerp. Je ontwikkelt een helder, onderbouwd concept voor je eigen game. Dit hoofdstuk helpt je stap voor stap de juiste keuzes te maken, zodat je later effectief naar prototyping en ontwikkeling kunt gaan.

- Uitleg
- Opdracht

Uitleg

Van idee naar conceptdocument

Een conceptdocument is een compacte, schriftelijke weergave van jouw game-idee. Het helpt jou en je team om dezelfde visie te delen en vormt de basis voor je pitch deck.

Belangrijke onderdelen:

1. Titel en kernconcept

- Kies een pakkende werktitel.
- Beschrijf in één zin waar je game over gaat.

2. Doelgroep en platform

- Voor wie maak je de game? (leeftijd, interesses)
- Op welk platform speel je? (pc, mobiel, web)
- Motiveer je keuze: wat past het beste bij je doelgroep?

3. Genre en unieke selling points (USP's)

- Welk genre of welke genrehybride kies je?
- Noem 2-3 kenmerken die jouw game anders maken dan bestaande titels.

4. Mechanics & dynamics (MDA)

- Beschrijf minimaal 3 kernmechanics.
- Leg uit welke dynamics deze mechanics voortbrengen (spelpatronen).
- Koppel dit aan de gewenste aesthetics (beleving).

5. Verhaal & setting

- Schets kort de wereld, achtergrond en verhaallijn.
- Wie is de hoofdpersoon en wat is het doel?

6. Visuele stijl & audio

- Beschrijf de gewenste art direction (pixel-art, cartoon, réalistisch).
- Welke muziek en geluidseffecten ondersteunen de sfeer?

7. Core loop & progression

- Definieer de kerngameplaycyclus (bijv. verkennen → verzamelen → verbeteren).
- Bepaal hoe en wanneer spelers progressie merken (levels, skills, verhaal).

8. Risicoanalyse & technische haalbaarheid

- Benoem mogelijke uitdagingen (scope, performance, art productie).
- Stel kort voor hoe je deze aanpakt (agile iteraties, asset libraries, plugins).

Brainstorm- en ideationtechnieken

Voordat je schrijft, is het belangrijk om breed en creatief ideeën te genereren.

- **Mindmapping:** Begin in het midden met je hoofdidee en vertak thema's, mechanics, settings. Zo ontdek je onverwachte combinaties.

- **SCAMPER-methode:** Pas bestaande game-ideeën aan door te Substitueren, Combineren, Aanpassen, Modificeren, Putten uit andere context, Elimineren of om te Reverse-engineeren.
- **Crazy 8's:** Teken 8 snelle schetsen in 8 minuten om diverse concepten te verkennen. Focus op vorm, niet op perfectie.
- **Analogiebased design:** Zoek inspiratie in niet-gaming domeinen (sport, architectuur, natuur). Hoe kun je die principes vertalen naar een game?

Tip: Werk zowel individueel als in kleine groepjes. Combineer de beste elementen uit verschillende ideeën.

Storyboarding en wireframes

Zodra je een paar sterke ideeën hebt, visualiseer je de flow en interface.

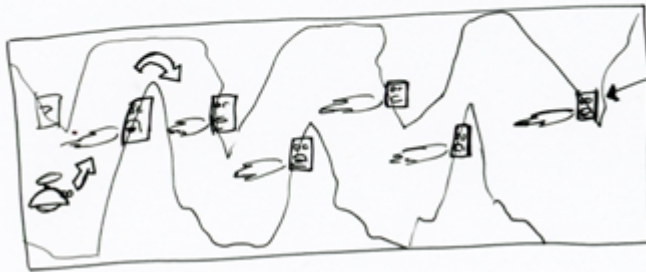
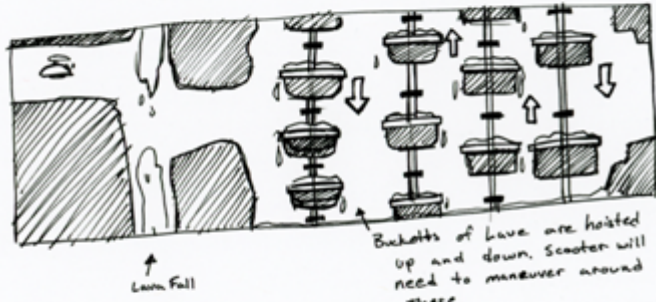
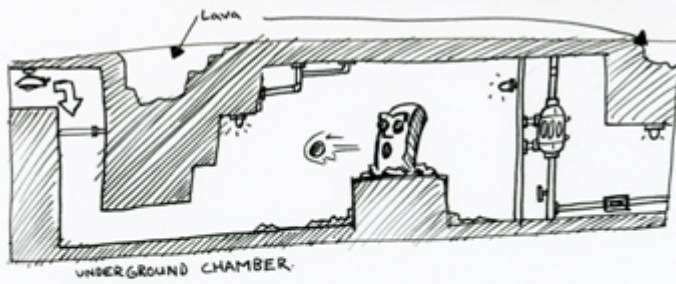
1. Storyboarding

- Teken een eenvoudige sequentie van 6-8 frames die de hoofdflow van je game laten zien (bijv. menu → start → tutorial → eerste challenge → feedback → herhaling).
- Voeg korte notities toe bij elk frame: welke mechanic, welk UI-element, welke feedback.

2. Wireframes (UI/UX)

- Schets de belangrijkste schermen: startmenu, ingame HUD, pauzemenue, inventory.
- Richt je op lay-out en gebruiksvriendelijkheid, niet op art details.

Waarom? Storyboards maken de spelstructuur en pacing inzichtelijk. Wireframes voorkomen latere misverstanden over interface.



Opdracht

1. Conceptdocument (max. 2 A4)

- Volg de acht onderdelen uit de uitleg.
- Wees bondig maar concreet; gebruik tabellen of bullets waar mogelijk.

2. Pitch (.pptx of PDF)

- 5-7 slides.
- Voeg ten minste één moodboard of conceptschets toe.

Lever beide digitaal in via de LMS. Zorg dat je conceptdocument en pitch samen ingeleverd zijn.