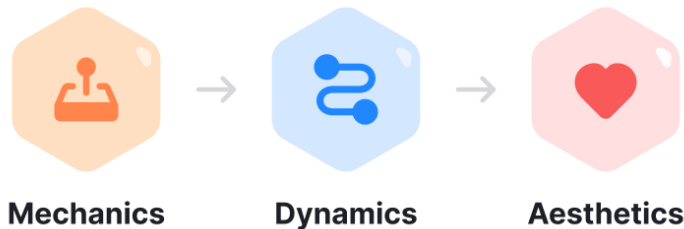


Introductie

- Uitleg
- Opdracht

Uitleg



Het MDA-framework: Mechanics, Dynamics & Aesthetics

Het MDA-framework is een analytisch model waarmee je games kunt ontleden en begrijpen. Werk elke laag goed uit: alleen dan kun je later bewust keuzes maken in je eigen ontwerp.

1. Mechanics

- **Definitie:** De formele regels en systemen die zijn geprogrammeerd in de game-engine.
- **Voorbeelden:** Springen, lopen, vallen, punten scoren, verzamelen van items, vijanden aanvallen, schuiven van blokken.
- **Waarom belangrijk?** Mechanics zijn de bouwstenen van je spel. Als je springmechaniek onnauwkeurig is, ervaar je frustratie. Daarom moet je weten hoe je mechanics nauwkeurig ontwerpt en implementeert.
- **Let op:** Denk bij elk mechanic-idee na over randgevallen: wat gebeurt er als de speler tegelijk springt en valt, of als meerdere acties gelijktijdig worden uitgevoerd?

2. Dynamics

- **Definitie:** De patronen van gedrag en interactie die ontstaan wanneer spelers gebruikmaken van mechanics.
- **Voorbeelden:** In een platformer kan de speler combo's maken door opeenvolgend te springen en te rennen waardoor uitdagende parcours ontstaan. In een strategiespel kan een speler resources sparen om een grote aanval voor te bereiden.
- **Waarom belangrijk?** Dynamics bepalen de speelervaring. Ze ontstaan pas tijdens het spelverloop, als speler en game in wisselwerking staan. Goed ontworpen dynamics geven variatie en uitdaging.

- **Let op:** Observeer je eigen gameplay: welke patronen ontdek je onbedoeld? Die inzichten kun je gebruiken om je ontwerp bij te sturen.

3. Aesthetics

- **Definitie:** De emoties en belevingen die de speler ervaart: flow, spanning, ontdekking, competitie, ontspanning, etc.
- **Voorbeelden:** Een epische soundtrack bij een eindbaas neemt je mee in spanning. Heldere iconen en feedback geven je het gevoel van 'power'. Een verhalende cutscene kan empathie oproepen.
- **Waarom belangrijk?** Aesthetics maken je game memorabel. Twee games met dezelfde mechanics en dynamics kunnen totaal verschillende ervaringen bieden door een andere visuele stijl of geluidsscore.
- **Let op:** Vraag altijd "Hoe wil ik dat de speler zich voelt?" en zorg dat visuals, geluid en level-ontwerp dit ondersteunen.

Extra componenten van een game

Om een game af te maken komen er nog meer bouwstenen kijken. Deze onderdelen gebruik je later om je spel écht compleet te maken:

- **Verhaal & Setting**
 - Biedt context en motivatie: waarom onderneem je iets?
 - Voorbeeld: in *The Legend of Zelda* is het doel Princess Zelda redden; dat geeft een heldenreis-gevoel.
 - Tip: houd je verhaal beknopt in een prototype, focus op de hoofdlijn.
- **Interface & HUD (Head-Up Display)**
 - Toont cruciale informatie: gezondheid, munitie, score, timer.
 - Goede interfacing leidt tot weinig afleiding; alles moet snel leesbaar zijn.
 - Tip: gebruik kleur en iconen consistent; houd ruimte vrij voor game-actie.
- **Level- en Wereldontwerp**
 - Hoe obstakels, beloningen en verhaalelementen verspreid worden.
 - Lineariteit vs. open wereld: kies wat past bij je concept.
 - Voorbeeld: korte, op elkaar volgende levels in *Super Mario* vs. vrije verkenning in *Skyrim*.
 - Tip: maak een schets van je level (wireframe) voordat je gaat bouwen.
- **Beloningssystemen**
 - Spelers blijven gemotiveerd door directe beloningen (punten, badges) en lange-termijn doelen (level-up, verhaalsvoortgang).
 - Balans: te veel beloningen maakt het saai; te weinig demotiveert.
 - Tip: ontwerp "micro-beloningen" (bijv. een geluidje bij het verzamelen van muntjes) én "macro-beloningen" (zoals een nieuw level).

Overzicht van belangrijke genres & Archetypes

Elk genre brengt eigen verwachtingen en ontwerprichtlijnen met zich mee. Hieronder de kernpunten:

Genre	Kenmerken	Voorbeeld
Platformer	Springen, hurdle-achtige levels, vaak 2D; focus op precision en timing.	<i>Super Mario Bros.</i>
Action-Adventure	Verkenning, vechten, puzzels, verhaalprogressie; mix van actie en verhalende elementen.	<i>The Legend of Zelda</i>
RPG	Karakterstatistieken, inventaris, quests, dialoogkeuzes, progressie en groei van personages.	<i>Final Fantasy</i>
Strategy	Resource-management, opbouw en defensie, tactische beslissingen op lange termijn.	<i>Civilization</i>
Puzzler	Logische uitdagingen, vaak in levels, oplopende moeilijkheid, focus op denkwerk, niet op actie.	<i>Portal</i>
Simulation	Nabootsing van real-world systemen, vaak open einde, focus op details en consistentie.	<i>The Sims, Cities: Skylines</i>

■

- **Hybride genres:** combineer elementen voor een unieke twist. Bijvoorbeeld “tower-defense meets RPG” of “platformer met puzzelaspecten”.
- **Kies je genre bewust:** elk genre vraagt om andere mechanics en dynamics. Bedenk bij je eigen idee welk genre het beste past bij je doelgroep en concept.

Opdracht

Deze opdracht dwingt je om het MDA-framework en de extra componenten concreet toe te passen.

1. Kies twee games

- **Game A (platformer)**
- **Game B (strategiespel)**

2. Schrijf van elke game (max. ½ A4 per game):

- **Titel & korte omschrijving** (2-3 zinnen): welk spel is het en wat is de kern van de gameplay?
- **Doelgroep**: wie speelt dit spel en waarom? (bijv. tieners die van actie houden)
- **Mechanics**: 2-3 voorbeelden van regels of systemen in de game.
- **Dynamics**: beschrijf 1-2 concrete spelpatronen of ervaringen die ontstaan.
- **Aesthetics**: benoem 1-2 gevoelens of sferen die de game oproept (zoals spanning, voldoening, ontdekking).
- **Kritische reflectie**: wat vind jij een sterk punt, en wat zou je anders doen of verbeterpunten?

“ Voorbeeld (Super Mario Bros.):

- *Mechanics*: springen, rennen, paddenstoelen verzamelen
- *Dynamics*: combo's maken door opeenvolgend vijanden te ontwijken en sprongen te timen
- *Aesthetics*: vrolijke graphics en muziek geven een gevoel van avontuur en speelsheid
- *Reflectie*: de moeilijkheidscurve is soms abrupt; ik zou geleidelijke introductie van obstakels willen