

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

Revision #1

Created 13 June 2025 10:10:38 by Admin

Updated 13 June 2025 10:11:09 by Admin