

Letterz

**Game
Paper Prototyping**

Jasmin Hachmane

Learned from Spaceteam

Most of Spaceteam

In de introductieweek kreeg ik de opdracht om samen met mijn groep een paper prototype van een game te maken.

Tijdens het spelen van Spaceteam hebben we gemerkt dat teamwork heel belangrijk is. Je moet samenwerken met je teamleden om taken uit te voeren en problemen op te lossen. De taken zijn willekeurig, wat betekent dat je snel moet reageren en goed moet communiceren met elkaar. Er is ook een tijdslimiet, dus je moet snel handelen. Het opzetten van het spel is eenvoudig en de gameplay kan behoorlijk chaotisch zijn, wat bijdraagt aan de lol van het spel. Kortom, het belangrijkste is om plezier te hebben!



Mijn focus tijdens het Spaceteam-spel lag vooral op het benadrukken van teamwork. Tijdens het spelen hebben we gemerkt dat samenwerking echt belangrijk is om taken uit te voeren en problemen op te lossen. Omdat de taken willekeurig zijn en er een tijdslimiet is, moeten we snel reageren en goed met elkaar communiceren. Het opzetten van het spel is makkelijk en het spel zelf kan behoorlijk chaotisch zijn, wat het extra leuk maakt. Kortom, het draait allemaal om plezier hebben en samenwerken!

Most important aspects of SpaceTeam

- Focus on teamwork
- Randomised tasks
- Communication
- Time limit
- Easy to set up
- Chaotic Gameplay
- To have fun! |

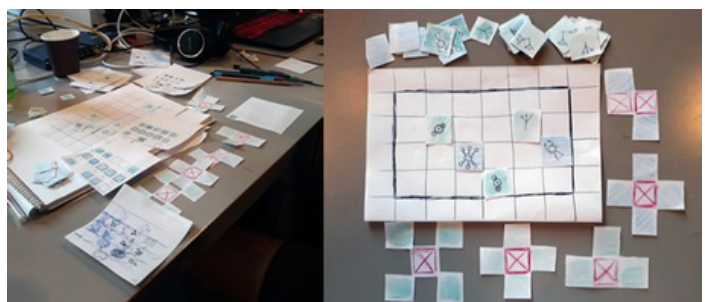
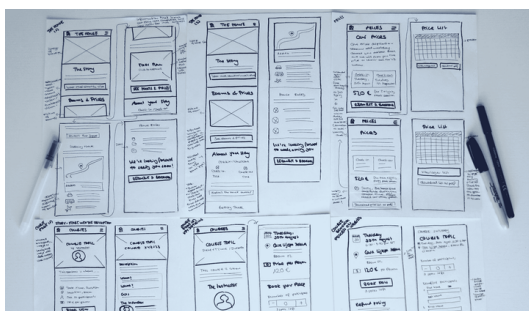
Inspiration

Bij de opdracht 'Paper prototyping' is het de bedoeling om een versie van het spel Spaceteam te maken op een grote tafel met behulp van materialen zoals post-its, papier, karton, pennen, markers, flip-overs, lijm, nietmachines, tape, touw, bekers, enzovoort. Probeer tijdens het maken van het prototype ook een timer (of andere digitale elementen) te creëren zonder digitale middelen te gebruiken.

Ik heb eerst online gezocht naar andere papieren prototype spellen om ideeën en tips te vinden. Het was echt handig om te zien wat anderen hebben gedaan en hoe ik onze eigen spel kon realiseren.



https://www.youtube.com/watch?v=x48qOA2Z_xQ



Trends en Research

Voor deze opdracht heb ik ook snel gekeken naar wat er op dit moment populair is bij spellen. Ik heb onderzocht hoe bordspellen worden omgezet naar digitale versies en andersom. Ook heb ik gekeken naar spellen waarbij mensen samenwerken of feestspellen, omdat ons spel daarop lijkt.

Een ander ding waar ik naar heb gekeken is hoe mensen spellen ontwerpen op papier, zonder dat het digitaal is. Dat was belangrijk omdat we ons eigen spel op papier moesten maken. Ik heb gekeken naar verschillende manieren om dit te doen.

Daarnaast heb ik gekeken naar gamification, waarbij elementen van spellen worden gebruikt in andere dingen, zoals leerzaam of actief blijven. Dit heeft me geholpen te begrijpen hoe we ons spel interessant kunnen maken voor mensen.

Al deze dingen hebben me geholpen om betere keuzes te maken toen we ons eigen spel ontwierpen.

<https://www.itsarman.com/paper-prototyping-101/>

Op deze website leer ik bijvoorbeeld hoe ik papieren prototypes kan maken voor het spel.

Het geeft me stapsgewijze instructies en handige tips.

Met eenvoudige materialen zoals papier en post-its kan ik mijn spelideeën visualiseren voordat ik ze digitaal maak.

Het is handig voor zowel beginners als ervaren ontwerpers om hun ideeën te testen voordat ze verder gaan.

Prototype Planning

Section 2

Game concept Idea

Ons huidige idee

Ons idee voor het spel kwam na veel nadenken tot stand. We wilden iets bedenken dat zowel digitaal als in het echt gespeeld kon worden, wat nogal een uitdaging was. Uiteindelijk hebben we een spelconcept ontwikkeld waarbij elke speler een set letters van het alfabet krijgt toegewezen, met elke letter slechts één keer beschikbaar. Het doel van het spel ligt in het samenwerken van de spelers om woorden te vormen door deze letters strategisch te gebruiken.

De bedoeling is dat we samenwerken om woorden te maken door deze letters neer te leggen. Om het spel gevarieerd en uitdagend te maken, hebben we besloten om categorieën toe te voegen die bij elke ronde willekeurig worden gekozen uit een vooraf bepaalde stapel. Bijvoorbeeld categorieën zoals dieren, voedsel, enzovoort.

We hebben ook een timer voor elk woord toegevoegd. Als het tijd is en we het woord niet hebben geraden, verliezen we het spel. Dit zorgt voor wat spanning en maakt het spel leuker.

Om het nog uitdagender te maken, hebben we ook enkele regels toegevoegd, zoals een regel waarbij we niet mogen praten terwijl we de woorden vormen. Dit maakt het spel wat ingewikkelder maar ook leuker en grappiger.

Kort gezegd is ons spel bedoeld om leuk en actief te zijn. We willen dat spelers hun creativiteit tonen, goed met taal omgaan en goed samenwerken.



Materialen

Benodigdheden:



Papier



Stiften



Pen



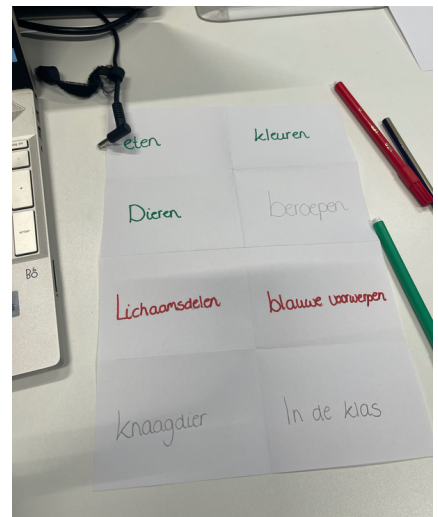
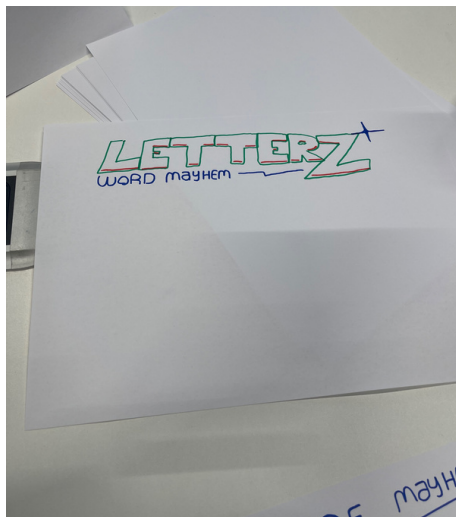
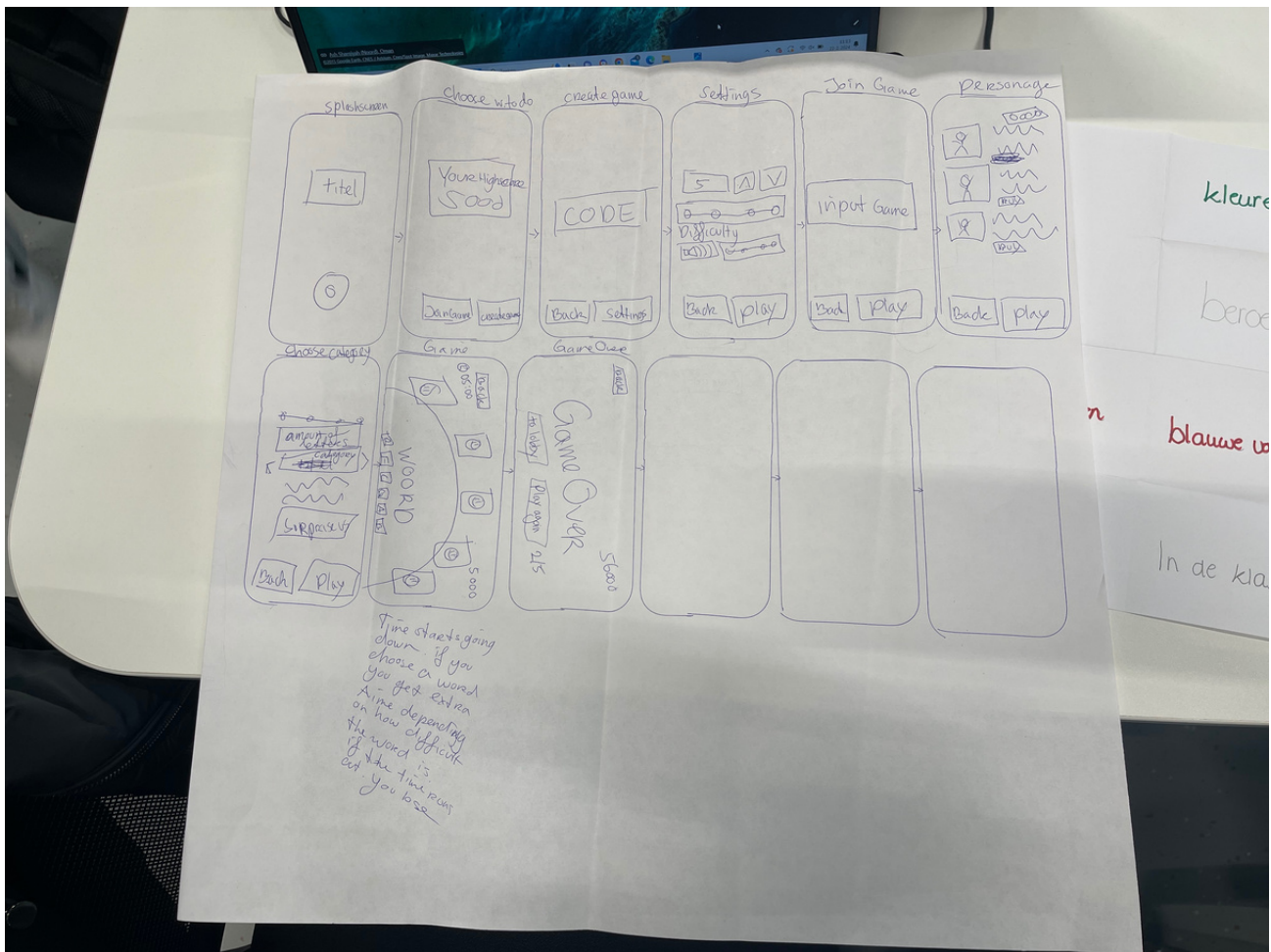
Karton

Schetsen

Schetsen Prototype

We hebben eerst een schets gemaakt van onze app design.

Hier heb ik serieus aan bijgedragen en heb deels de schetsten ontworpen.



Final Concept

Team Mode

In deze modus hebben spelers een stapel van 10 willekeurige letters waarmee ze het langste woord moeten maken dat ze kunnen vinden. Ze kiezen een categorie uit de categorieënstapel en proberen dan een woord te maken met hun letters dat past binnen deze categorie.

Bijvoorbeeld: Als de categorie dieren is, moeten de spelers samen een dier opschrijven.

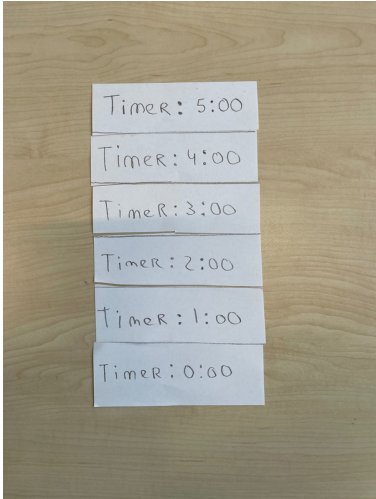


VS Mode

In de VS-modus spelen spelers in twee teams tegen elkaar. Het doel is om als eerste het langste woord te bedenken dat past binnen de gegeven categorie. Elk team werkt samen om een woord te bedenken dat langer is dan dat van het andere team, en ze moeten snel zijn om de concurrentie voor te blijven. De teams moeten hun creativiteit en kennis gebruiken om het beste woord te bedenken en zo de overwinning te behalen. Het is een spannende en competitieve modus waarbij teamwork en snel denken belangrijk zijn.

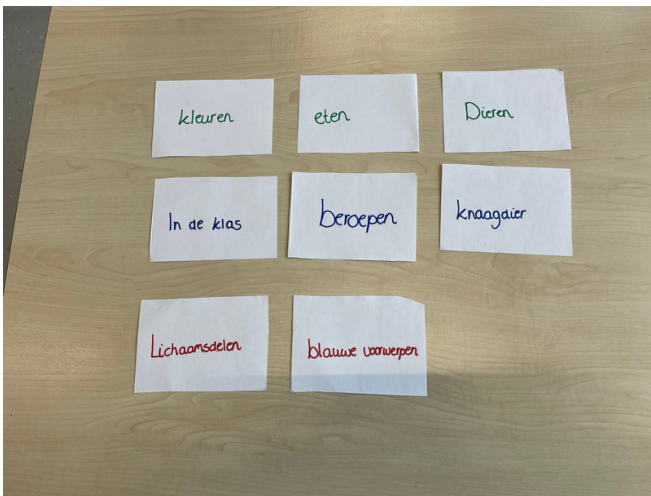
Prototype Assets

Timer



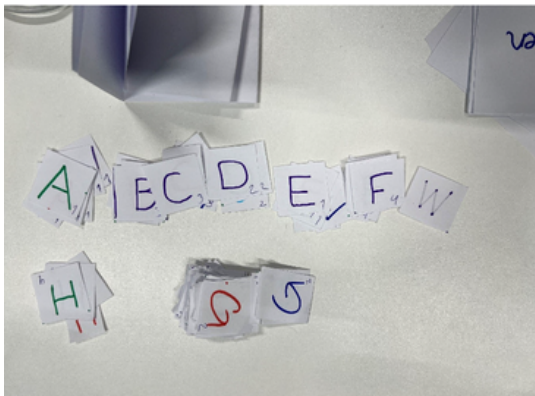
Met mijn groepsgenoten hebben we verschillende ideeën gedeeld om het Spaceteam-spel te verbeteren. Een van mijn groepsgenoten kwam op het idee om een papieren timer te maken om de spanning te verhogen tijdens het spelen.

Categorie kaarten



Ik heb bijgedragen aan het bedenken van categorieën die gebruikt kunnen worden in ons spel, variërend van makkelijk tot normaal tot moeilijk niveau. Deze categorieën voegen een extra uitdaging toe aan het spel.

Speel letters



Bovendien hebben we samen de letters gemaakt die nodig zijn om woorden te vormen, met maar liefst vijf sets van het hele alfabet om ervoor te zorgen dat het spel voldoende variatie biedt.

Reflectie

Test Result

Samen met mijn teamleden hebben we ons spel een paar keer gespeeld om te zien hoe het werkt en hoe mensen erop reageren net niet. We hebben goed opgelet hoe we allemaal reageren tijdens het spelen en wat we leuk vinden aan het spel. Ook hebben we gekeken naar dingen die we kunnen verbeteren. Door samen te spelen en elkaars reacties te bespreken, kunnen we een beter inzicht krijgen in wat werkt en wat niet werkt in het spel. Dit helpt ons om het spel te verbeteren en ervoor te zorgen dat het leuk blijft om te spelen!

Video

We hebben ook een korte video gemaakt waarin we laten zien hoe we ons spel spelen en laten zien hoe het werkt. In de video laten we zien hoe het spel eruit ziet en hoe je het kunt spelen. Het is een leuke manier om anderen te laten zien hoe ons spel werkt en om ze enthousiast te maken om het zelf te proberen!



De video kan je bekijken op mijn portfolio bij 'mijnwerk'..

Mijn bijdrage

Tijdens het spelen van Spaceteam heb ik voornamelijk gefocust op het belang van teamwork. Samen met mijn teamleden hebben we geleerd hoe cruciaal het is om effectief samen te werken om taken uit te voeren en problemen op te lossen. Mijn individuele bijdrage lag in het bedenken van strategieën om goed met elkaar te communiceren en snel te reageren binnen de tijdslimiet. Ook heb ik actief deelgenomen aan het bedenken van regels en het creëren van een spannende spelervaring. Samen met mijn team heb ik ons spel meerdere keren gespeeld om te testen hoe het werkt en om feedback te verzamelen voor verbeteringen.

Interactive Media

Leeruitkomst aantonen

Met deze opdracht heb ik mijn leeruitkomst 'Interactive Media Product' aangetoond door actief deel te nemen aan het ontwerpen en ontwikkelen van het Letterz-spel.

Mijn individuele bijdrage aan het spel was gericht op het benadrukken van het belang van teamwork en effectieve communicatie. Ik heb meegedacht over de spelregels en strategieën om samenwerking te bevorderen.

Door samen met mijn teamleden te werken aan het spelconcept, de schetsen en het prototype, heb ik praktische ervaring opgedaan in het ontwerpen van interactieve media producten.

Mijn focus lag op het creëren van een boeiende en plezierige spelervaring die spelers aanmoedigt om samen te werken en snel te handelen.

Door het spel te testen en feedback te verzamelen, heb ik geleerd hoe ik het ontwerp van interactieve media producten kan verbeteren om een betere gebruikerservaring te bieden.

Overal heb ik mijn vaardigheden in het ontwerpen en ontwikkelen van interactieve media producten vergroot door middel van deze opdracht.

