



8

RON TALMAN

HELP A DESIGNER OUT!

Na uitgebreid onderzoek, talrijke discussies, en de ontwikkeling van een papieren prototype, is de overgang naar een digitaal prototype aanstaande. Echter, de complexiteit van dit prototype overstijgt mijn huidige capaciteiten vanwege een gebrek aan ervaring en gedegen kennis op het gebied van programmeren en game engines. Daarbij komt de tijdsdruk, aangezien de deadline voor mijn meesterstuk nadert, waardoor ik voor een digital prototype externe hulp nodig heb.

Al vele jaren werk ik samen met Ron Talman aan diverse projecten en ideeën. Ron en ik onderhouden een hechte vriendschap en voeren wekelijks gesprekken over uiteenlopende onderwerpen, waaronder concepten en ideeën voor games. Wij hebben zowel aan digitale als aan fysieke games gewerkt, waardoor we elkaar ook goed aanvoelen en aanvullen in design.

Ron heeft jarenlang lesgegeven op het Saxion in Enschede (CMGT), waar hij lessen verzorgde in game-engineering en andere gerelateerde onderwerpen.

Na een recent gesprek heb ik Ron gevraagd om tijd vrij te maken om mij te assisteren bij de ontwikkeling van het prototype. Hij heeft toegezegd hieraan zijn medewerking te verlenen.



Figuur 1: Logo van Ron Talman's engine: Subako

Een bijzonder voordeel is dat Ron een eigen game-engine heeft ontwikkeld, genaamd Subako, die uitstekend geschikt is voor mijn prototype. Deze engine, die gebaseerd is op TypeScript, faciliteert isometrische gameplay en functioneert zeer efficiënt in webbrowsers. We hebben al geëxperimenteerd met Subako, inclusief de implementatie van multiplayer-functionaliteiten, wat cruciaal is voor de community-aspecten en collectieve doelstellingen van mijn project.

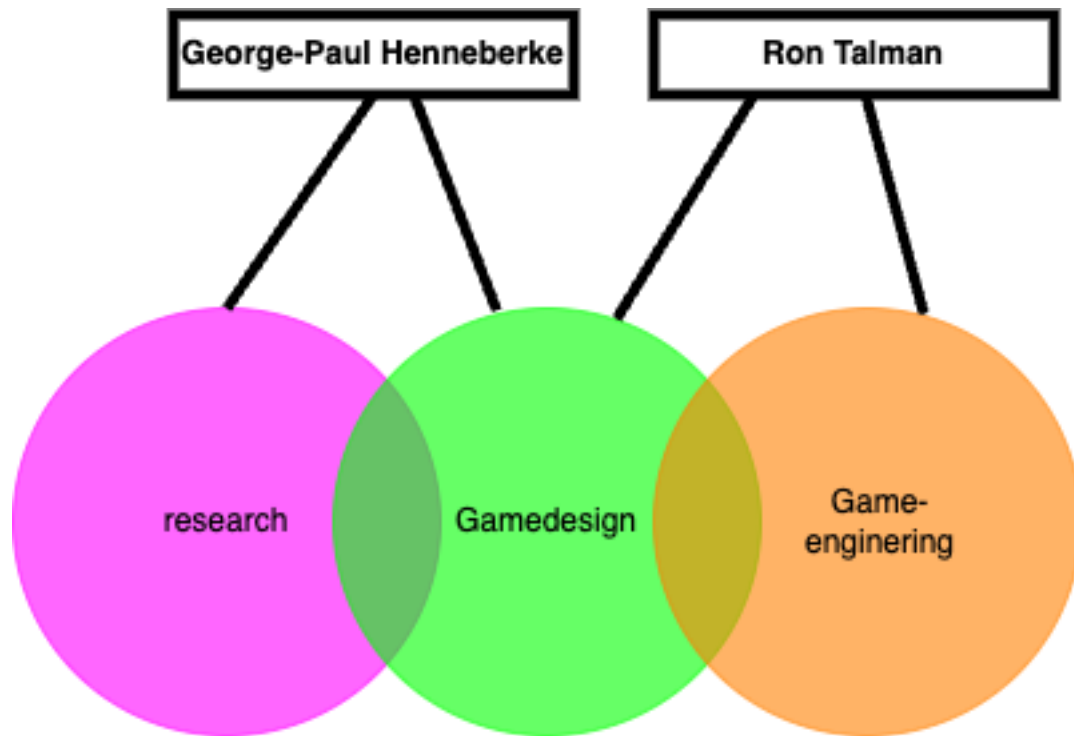
Hoewel Ron het erg druk heeft, zijn we beiden overtuigd dat we een geschikt schema kunnen opstellen.

Hierbij neemt Ron vanaf dit moment een actieve rol in het project. Het is belangrijk om de verdeling van verantwoordelijkheden te verduidelijken:

- **George-Paul Henneberke:** onderzoek, (serious) game design, en het paper-prototype.
- **Ron Talman:** game-engineering en game design.

Hoewel er overlappingen zijn in het game design, is het noodzakelijk dit te verduidelijken. Engineering omvat technieken die essentieel zijn voor de

functionaliteit van een digitaal spel. In deze hoedanigheid fungeert Ron als programmeur en engine-ontwikkelaar. Deze technische aspecten zijn cruciaal, omdat ze invloed uitoefenen op het ontwerp van het spel, wat in mijn visie een dynamische interactie tussen ontwerp en techniek impliceert. Dit leidt tot een synergetische samenwerking tussen ons beiden.



Figuur 2: Verduidelijking rollen en overlapping

Het moge duidelijk zijn dat ik Ron zeer dankbaar ben voor zijn hulp en uitkijk naar het vertalen van mijn inzichten naar een digitaal prototype.