



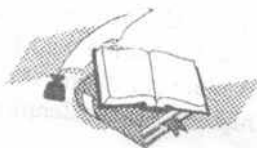
Digitally signed by
Technical Scientific
Library, TUM
Reason: I attest to the
accuracy and integrity of
this document

UNIVERSITATEA TEHNICĂ A MOLDOVEI
FACULTATEA TEHNOLOGIA ALIMENTELOR
DEPARTAMENTUL LIMBI STRĂINE

GAME DESIGN

BASICS

SUPPORT DE CURS



Chișinău
Editura „Tehnica-UTM”
2023

CZU 811.111'276.6:004(075.8)

G 17

Lucrarea a fost discutată și aprobată pentru editare la ședința Consiliului Facultății Tehnologia Alimentelor, proces-verbal nr. 2 din 28.11.2023.

Suportul de curs *Game design. Basics* este destinat studenților anului I și/sau II și include în mod sistematic textele, exercițiile și audio/video materialele de bază care îi vor ajuta să înțeleagă elementele de design în industria jocurilor. Scopul lucrării constă în îmbunătățirea competențelor de vorbire și ascultare ale studenților. Lucrarea oferă detalii în acoperirea structurilor gramaticale simple și acordă atenție sporită aspectelor aplicative de importanță majoră pentru studenții care au dorința să se dezvolte în domeniul de design al jocurilor.

Lucrarea a fost elaborată în deplină concordanță cu programa analitică aprobată pentru cursul de limba engleză specializată pentru studenții de nivel intermediar și/sau avansat. Lucrarea are intenția să devină pentru studenți o referință utilă, în același timp, oferind o bază solidă pentru studiile ulterioare.

Autori: *Balan Mihail*
Havric Alina
Burdila Lilia
Prozor-Barbalat Liliana

Recenzent: *Porubin Lilia, I. univ., dr., DLS*

DESCRIEREA CIP A CAMEREI NAȚIONALE A CĂRȚII DIN RM

Game design: Basics: suport de curs / Balan Mihail, Havric Alina, Burdila Lilia, Prozor-Barbalat Liliana; Universitatea Tehnică a Moldovei, Facultatea Tehnologia Alimentelor, Departamentul Limbi Străine.

– Chișinău: Tehnica-UTM, 2023. – 55 p.

Aut. indicați pe verso f. de tit. – Referințe bibliogr.: p. 55 (12 tit.). – 50 ex.

ISBN 978-9975-45-997-6

© UTM, 2023

TABLE OF CONTENTS

Chapter 1. The role of the game designer	4
Chapter 2. A brief history of video game design	8
Chapter 3. The structure of the games: Understanding game elements	14
Chapter 4. Conceptualization: Where do ideas come from?	22
Chapter 4.1 Character.....	26
Chapter 4.2 Story	32
Chapter 5. HUD Design	38
Chapter 6. Prototyping	44
Chapter 7. Playtesting	48
Sources	55

SOURCES

1. Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games. © 2014 by Taylor & Francis Group, LLC
2. The ultimate guide to video game writing and design© 2007 by Flint Dille and John Zuur Platten
3. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. © 2010 John Wiley & Sons, Ltd
4. Rules of Play - Game Design Fundamentals. Katie Salen and Eric Zimmerman. The MIT Press Cambridge, Massachusetts London, England © 2004 Massachusetts Institute of Technology
5. Richards, J. & Schmidt, R. (2010), The Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics, Longman
6. Theory of Fun for Game Design (englische Ausgabe) 2. Auflage. O'Reilly Media; 2. Edition (31. Dezember 2013)
7. Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation (Morgan Kaufmann Game Design Books) 1. Auflage. CRC Press; 1. Edition (13. Oktober 2008)
8. Design Patterns für die Spieleprogrammierung (mitp Professional) Broschiert – 31. August 2015. von Robert Nystrom
9. The Art of Game Design: A Book of Lenses, Third Edition. A K Peters/CRC Press; 3. Edition (12. August 2019)
10. <https://youtube.com/@GMTK>
11. <https://youtube.com/@TEDEd>
12. <https://elt.oup.com/student/solutions/elementary/grammar>