

Maak je eigen game

WEETJE:

In Nederland heb je een paar verschillende scholen waar je games leert te ontwerpen. Op sommige scholen leer je vooral veel over de techniek en technologie, op andere scholen leer je met name hoe je een mooi en creatief spel bedenkt.

Vandaag gaan jullie in een aantal stappen je eigen spel bedenken en maken. Waar moet je allemaal over nadenken voordat je begint met het maken van een game? En hoe pak je dat precies aan? Dat leer je vandaag! Vind jij dat je in games geweld mag gebruiken? Waarom wel of niet? Denk hier van tevoren eens over na en bespreek dit met je groepje.

Stap 1 - Waar gaat je spel over?

Beschrijf kort waar jullie spel over gaat. Hoe ziet de 'wereld' eruit? Wat moet de speler gaan doen in jullie spel? Wanneer heeft hij of zij het einddoel gehaald?

De 'wereld':

.....

Acties speler:

.....

Einddoel:

.....

Stap 2 - Wie is de speler?

Jullie speler is natuurlijk de held van het verhaal. Is het een jongen of een meisje? Is het een superheld met speciale krachten? Welke krachten? Heeft de speler ook zwaktes?

Jongen of meisje:

Krachten van de held:

.....

Zwaktes van de held:

.....

Stap 3 - Levels

Jullie spel heeft natuurlijk ook levels. Beschrijf kort hoe de eerste twee of drie levels eruitzien en wat je moet doen om daar te komen. Elk level heeft een eigen uitdaging: wat moet de speler doen om de uitdaging te halen? Waar krijg je punten, extra kracht of handige voorwerpen voor?

Level 1:

.....

Level 2:

.....

Level 3:

.....

Stap 4 - Regels

Welke regels gelden in jullie spel? Wat mag je wel en niet doen? Krijg je punten als je het goed doet? Krijg je strafpunten of is het game over als je iets doet wat niet mag?

Regels van het spel:

.....

Beloning:

.....

Straf: _____

Stap 5 - Je gamebox maken

Nu gaan jullie het spel tekenen. Knip uit het doosje dat je hebt meegenomen een rechthoek. Probeer dit zo groot mogelijk te doen, zodat er aan alle kanten een rand van ongeveer 0,5 à 1,0 centimeter overblijft.

★ TIP:

Met een liniaal kun je de randen opmeten en zorgen dat je rechte lijnen tekent!

Hier komt straks jullie game achter. Knip stroken tekenpapier uit die even hoog zijn als het doosje. Je moet het papier straks door de doos kunnen schuiven, het moet dus niet te groot of te klein zijn.

★ TIP:

Meten is weten! Meet met een liniaal hoe hoog je doosje is en knip de stroken net twee millimeter kleiner uit. Probeer als je de eerste strook hebt geknipt of het past: schuif het vel heen en weer.

Er moeten verschillende onderdelen van de game worden gemaakt: kies ieder een onderdeel dat je gaat maken (stap 5a, 5b of 5c).

Stap 5a - Je wereld maken

Plak drie of meer vellen aan elkaar vast, zodat je een lange sliert krijgt. Dit is level 1. Schets met een potlood hoe de wereld eruitziet in level 1. Maak de vormen met gekleurd papier. Wanneer dezelfde vorm vaker voorbijkomt, is het makkelijker en sneller om deze vorm uit te knippen en een paar keer over te trekken.

Bedenk dat je in het schermpje dat je hebt uitgeknipt ziet wat er gebeurt in je level. Schuif het papier heen en weer om te zien of het goed werkt. Zo kun je steeds meer vellen en levels aan elkaar vastplakken. Als je klaar bent, doe je de sliert in de doos. Maak aan beide uiteinden een potlood vast met plakband. Je kunt de sliert oprollen op het linker potlood en langzaam draaien met het rechter potlood: zo zie je op het scherm het filmpje van je game.

Stap 5b - Je speler tekenen

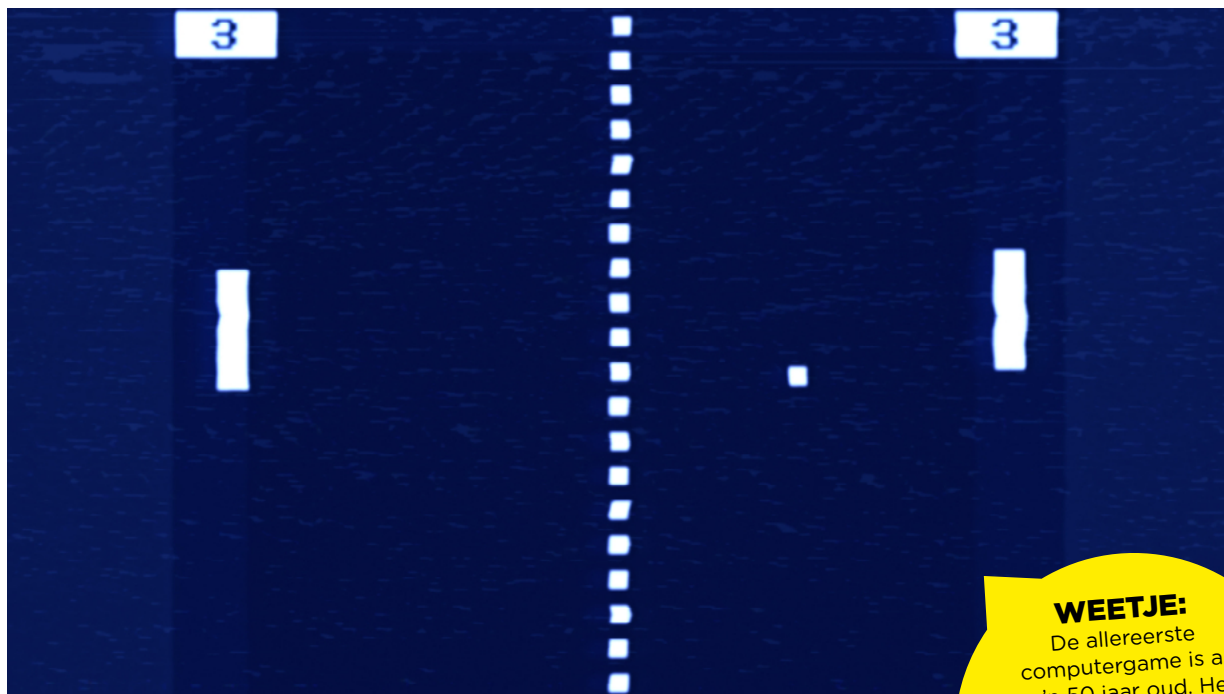
Maak schetsen van de speler. Kijk of het lukt om die in verschillende houdingen te tekenen: rennend, vliegend of misschien wel gooiend met een bal. Wat moet hij of zij doen in jouw spel? Werk de beste schetsen uit. Let goed op dat ze de juiste grootte hebben: ze moeten kunnen spelen in de achtergrond die jij net hebt getekend. Als ze te groot of te klein zijn werkt het niet! Je kunt bijvoorbeeld het lijfje van je speler telkens overtrekken, dat scheelt veel werk en zo is het telkens even groot. Kleur het in, knip het uit en plak met een plakbandje een satéprikker op de achterkant.

Stap 5c - Losse onderdelen tekenen

Komt je held een vijand of andere spelfiguren tegen? Kan hij beloningen of voorwerpen winnen? Die moet je natuurlijk ook tekenen! Let ook hier goed op de verhoudingen. Hoe groot of klein moet alles zijn? Als je een paar keer hetzelfde moet tekenen, is het slim om de vorm over te trekken. Zo is het telkens even groot en ziet het er telkens hetzelfde uit. Knip al deze onderdelen uit en plak er een satéprikker achter.

Stap 6 - Testen

Probeer je spel uit. Iemand is de speler, iemand draait de levels van de game met het potlood en iemand zorgt dat op tijd de juiste voorwerpen, spelfiguren en beloningen in het spel komen. Wat gaat goed en wat moeten jullie nog verbeteren?

**WEETJE:**

De allereerste computergame is al zo'n 50 jaar oud. Het spelletje heette Pong en het bestond uit twee beweegbare streepjes en een stipje. Op deze manier kon je samen pingpongen op je televisie.