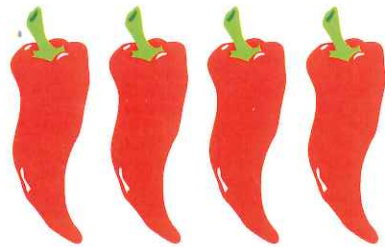


Rode Peper Project



Game Maker

Aantal leerlingen: 1 of 2

Inleiding

Game (spreek uit als: ðeem) is een Engels woord voor *spel*.

Tegenwoordig wordt (ook) een computerspel *game* genoemd. Als je een computerspel aan het spelen bent, dan ben je aan het *gamen*. Wist je dat het woord *game* zelfs is opgenomen in het officiële Nederlandse woordenboek “de Dikke Van Dale”?

Ontwikkeling

In het begin van de ontwikkeling van computerspellen werd één computerspel vaak gemaakt door personen die meerdere aspecten van de game helemaal zelf ontwikkelden. De populariteit van de games heeft er voor gezorgd dat de ontwikkeling steeds professioneler werd. De makers van computerspellen moesten steeds meer vaardigheden en technieken beheersen om een computerspel van hoge kwaliteit te maken. Elk onderdeel van een game wordt tegenwoordig gemaakt door iemand die zich daarin gespecialiseerd heeft.

Game Maker is een programma dat speciaal gemaakt is om zonder al die specialistische en technische kennis toch zelf een computerspel te kunnen maken.

Daar gaan jullie in deze Peper mee werken!



Opdracht: Oefen met Game Maker en maak daarna een computergame!

Je voert de opdracht uit in opvolgende fasen

Onderzoeksfase

1 2

Je volgt de opdrachten van de introductie van Game Maker om het programma te leren beheersen. Daarna bedenkt je zelf een nieuwe game door te brainstormen.

De ontwerpfase

3

Je beschrijft en/of tekent in grote lijnen wat je nieuwe game is, voor wie en waarom... Je maakt het ontwerp.

Planningsfase

4

Je maakt een planning voor het maken van de game.

Uitvoeringsfase

5

Je werkt je idee uit volgens ontwerp en plan. Je maakt een presentatie.

Afrondingsfase

6 7

Presenteer de game. Evalueer. Hoe vond jij zelf dat het ging? En wat vind je van het eindresultaat?

Start nu met...

Kopieer en vul nu samen met je **leerkracht** de **twee formulieren** in die bij dit Peper Project horen. Je vindt ze in de **leerkrachtenmap**.

Pittige tip!

Kijk op www.pittigeplustorens.nl in de leerlingenportal naar de links naar games en informatie over games.



Oefenen!

Waarschijnlijk staat Game Maker al op de computer, maar als dat niet zo is, moet jouw leerkracht dit programma nog installeren. Op www.pittigeplustorens.nl in de leerlingenportal bij deze les vind je de link om dit programma gratis te downloaden. Open het programma door op het icoontje op je bureaublad te klikken. Open de "lite edition" van het spel. Deze is gratis.



Doe de introductie

Doorloop de stappen die in de introductie aangegeven staan. Als je deze introductiecursus van Game Maker gedaan hebt, weet je hoe het programma werkt en wat je er zoal mee kunt doen. Daarom ga je in de introductie je een spel afmaken waar de basis al van gemaakt is. Je hebt daar ongeveer een uur de tijd voor nodig. Daarvoor heb je ook de Game Maker Kids **introductie handleiding** nodig. Vraag aan je leerkracht of iemand hem al eens uitgeprint heeft, zodat je die kan gebruiken. Is de handleiding er nog niet, print hem dan zelf uit, of (beter voor het milieu) volg hem vanaf je beeldscherm. Ga naar www.pittigeplustorens.nl om deze introductiecursus te downloaden. Daarin staat stap voor stap wat je gaat doen.

🌿 Pittige tip!

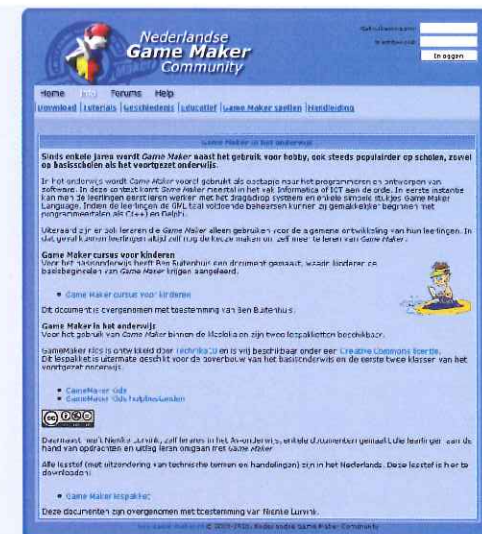
Mocht je na deze introductie nog meer willen oefenen met Game Maker voordat je je eigen game gaat ontwerpen en maken, kun je ook deel 1 (kost ongeveer 3-4 uren), deel 2 (kost meer dan 10 uren) en deel 3 (kost ook meer dan 10 uren) nog doen! Dan ken je echt alle mogelijkheden!



Klaar? Laat je (introductie)game aan je leerkracht zien!



Introductie



Website van Game Maker om de introductiebladen te downloaden.



Dit krijg je te zien als Game Maker opgestart is.

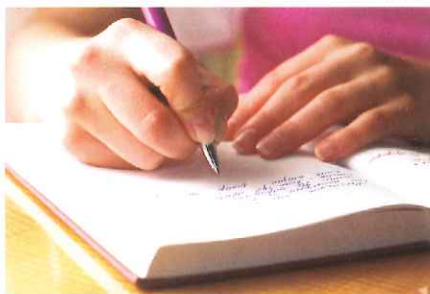
Brainstorm

“Brainstorm” (= Engels) betekent letterlijk hersen (= brain) storm of bestormen (= storm). Je gaat je hersenen bestormen! Je moet immers een **game** bedenken!

Maak een woordspin!

Bij een game maken komen er heel wat elementen kijken. Hoe gaat het spel eruit zien? Heeft de game een bepaald thema? En een bepaalde genre; een race, een avonturenspeel? Wat is het doel van het spel? Hoe kan de speler dat doel bereiken? Hoeveel levels heeft het spel? Enzovoorts.

Kopieer het kopieerblad woordspin van de volgende bladzijde en schrijf daar al je ideeën voor een game op om de cirkel in het midden.



!!! Pittige tip!

Kijk ook eens in de Gele Toolbox pittige ideeën plus! Daarmee kun je op een leuke manier brainstormen, met een whiteboard, stiften en pepermagneten!



Klaar? Laat je longlist aan je leerkracht zien!

Denk aan de invulling van de volgende dingen bij de brainstorm:

- Sprites =**  Plaatje dat in het spel een object gaat voorstellen, bijvoorbeeld een muur. (Met deze knop kun je “sprites” toevoegen).
- Sounds =**  Geluidjes in het spel. (Met deze knop kun je “sounds” toevoegen.)
- Background =**  Achtergrond. (Met deze knop kun je een “background” uitzoeken en toevoegen.)
- Objecten =**  De elementen in een spel. Bijvoorbeeld een muur of een bal. (Een “object” voeg je toe door op deze knop te drukken.)
- Room =**  Het speelveld. (Met deze knop voeg je een “room” toe aan het spel.)



Naam:

Een
game



Het ontwerp

Wat wil je gaan maken?

Maak een kopie van het ontwerpblad uit dit mapje en maak daarop een tekening waarin je jouw game laat zien. Hoe ziet je game eruit? Schrijf bij de (bijzondere) onderdelen wat het allemaal is en hoe het werkt.

Schrijf erbij:

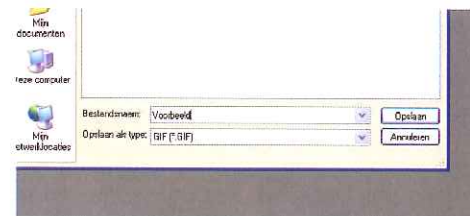
- hoe jouw game werkt;
- wat de spelregels zijn;
- wat het allemaal kan;
- hoe je punten kunt scoren;
- hoe je door het level heen kan komen;
- hoeveel tijd je ervoor mag gebruiken;
- wanneer je game-over bent;
- wanneer je het gehele spel hebt uitgespeeld;
- enzovoorts.

Klaar? Laat je ontwerp aan je leerkracht zien!



!! Pittige tip!

Je kunt ook zelf “backgrounds” of “sprites” maken. Doe dat dan in het programma Paint en sla je bestand op als GIF.



!! Pittige tip 2

Maak je tekenveld nauwsluitend door het kader zo dicht mogelijk bij jouw gemaakte afbeelding te slepen.





Mijn ontwerp

Naam:



Inventariseren, bespreken en plannen

Je hebt gekozen om een bepaald soort game te gaan maken en je hebt bedacht hoe de game ongeveer moet gaan worden.

Pak als het nodig is de instructiebladen er weer bij. Dan kun je nog eens iets opzoeken als je even niet meer weet hoe je een bepaalde handeling ook alweer deed.



Klaar? Laat je tijdschema aan je leerkracht zien!

Een tijdschema

Maak een tijdschema voor jezelf

Met een tijdschema kun je zaken die nog gedaan moeten worden goed op een rijtje zetten. Je kunt ze in de juiste volgorde in de tijd zetten. Zo kun je ervoor zorgen dat jijzelf en anderen een goed overzicht houden over een project. Hoever zijn we al? Wat moet er nog gebeuren? Wie doet wat? Wanneer?

Kijk op pittigeplustorens.nl in de leerlingenportal onder "Tijdschema". Daar vind je ook een printversie van het tijdschema.

Mijn tijdschema

Naam:

NB: Volg ook zo veel mogelijk het tijdschema dat je met je leerkracht in het begin van je project hebt ingevuld. Nu je keuzes hebt gemaakt, kun je het nauwkeuriger invullen in dit schema.

Datum gereed: Opmerkingen:

1. Woordspin	Is gereed.	
2. Ontwerp	Is gereed.	
3. Tijdschema	Nu.	
4. Uitwerking		
4.a		
4.b		
4.c		
4.d		
4.e		
5. Presentatie einddatum		
6. Evaluatie		

Maken

Maken

Ga aan de slag met het maken van jouw game!

Testen

Test regelmatig de levels van je game. Als je een eerste versie van de game helemaal klaar hebt, bekijk die zelf dan nog eens goed van het begin tot het einde. Test jouw game eens bij een klasgenootje of de leerkracht.

Bespreek samen of met je leerkracht:

- Werkt alles goed?
- Wat is nog niet goed?
- Wat moet er verbeterd worden?
- Hoe kan dat worden verbeterd?

Aanpassen

Pas je game eventueel nog aan en test daarna opnieuw. Ga net zolang door tot jullie tevreden zijn met het eindresultaat.

Definitief maken

Maak een definitieve versie en laat die aan de leerkracht zien.



Klaar? Laat je definitieve versie aan je leerkracht zien!

Check je voortgang

Bespreek 1 keer per week met je leerkracht hoever je met je project bent. Je tijdschema is daarbij de leidraad. Maak meteen van de gelegenheid gebruik om eventuele vragen te stellen of aan te geven waar je tegenaan loopt in je project.

Aanpassing van je tijdschema nodig?

Dat kan. Mogelijk moet je je eerste tijdschema wijzigen nadat je meer inzicht hebt gekregen in de uitvoeringsfase. Doe dat dan en overleg dat met de leerkracht. Geef daarbij aan waarom je het tijdsplan wilt bijstellen.

Als het nieuwe tijdschema akkoord is, wordt dat je nieuwe planning.

De presentatie

Vorbereiding voor de presentatie

Vorbereiding voor het presenteren van jouw game aan de klas.

Zorg dat je in ieder geval de volgende zaken duidelijk uitlegt tijdens je presentatie:

- hoe jouw game werkt;
- welke onderdelen je hebt bedacht;
- wat de spelregels zijn;
- wat het allemaal kan;
- hoe je punten kunt scoren;
- hoe je door het level heen kan komen;
- hoeveel tijd je ervoor mag gebruiken;
- wanneer je game-over bent;
- wanneer je het gehele spel hebt uitgespeeld;
- enzovoorts.

Oefen je presentatie eens zonder publiek.

Presentatie:

Ben je zover? Doe dan je presentatie voor de klas. Het mooiste gaat dat op een smartboard!

Evaluatie

1. Evaluatie door jezelf

Hoe vind je dat je dit project hebt gedaan? Ben je tevreden met het resultaat? Kopieer het evaluatieformulier van dit blad en vul het in. Lever het in bij je leerkracht.

2. Evaluatie door je leerkracht

Je leerkracht kan nu jouw hele project beoordelen. Wat is het oordeel van je leerkracht?

Evaluatieformulier

Naam:

Projectnaam:

Begindatum project:

Einddatum project:

Vragen:

1. Hoe heb je dit project ervaren?

.....

2. Vind je dat je het project goed hebt uitgevoerd?

.....

3. Wat vind je van het eindresultaat van de game?

.....

4. Wat zou je bij een volgende keer anders doen?

.....

