

Platform GameOntwerp

René Suiker

Het loopt nog niet storm. Dat had ik ook nog niet verwacht, de kracht van reclame zit in herhaling, leerde ik tijdens de marketingles. Dus ik verwacht niet na één lezing en één artikel in de SoftwareBus dat nu de mailbox overloopt. Gelukkig ook maar, want dat zou ik nog niet kunnen hanteren. Maar een paar handjes erbij om wat werkzaamheden op te pakken zou wel leuk zijn.



Figuur 1 - Game-ontwikkeling

Ik vind dit plaatje wel heel leuk, dus ik gebruik het nog een keer. Het toont aan dat er heel veel disciplines samenkomen bij het maken van een game. En je ziet dus ook gelijk dat ik het niet in mijn eentje kan. Nu hoeft dat ook niet, er zijn meerdere mensen betrokken, maar binnen CompUsers staat het nog op een laag pitje. En hopelijk verandert dat nog, maar in elk geval leeft het binnen de collega-IG Programmeren.

Wekelijkse bijeenkomsten

Binnen de IG programmeren organiseren ze op zes dagen per week (alleen 's zondags niet) online bijeenkomsten, waar de vrijdagavond bestemd is voor het programmeren van games. Al ben ik (nog) geen lid van deze IG, ik ben daar altijd welkom en ik denk dat dat ook voor andere HCC-leden geldt. En het voordeel van online bijeenkomsten is tweeledig, je hoeft de deur niet uit met bijbehorende reis- en verblijfkosten en eventuele files én het is nooit vol. Nu is er natuurlijk theoretisch wel een limiet op het aantal deelnemers dat je nog kunt behappen zonder dat ze allemaal door elkaar heen praten en je er echt geen touw meer aan vast kunt knopen, maar zo ver zijn we echt nog lang niet. Iedereen die in dit artikel tot hier heeft gelezen kan rustig een keer (of bij voorkeur zelfs wekelijks) aansluiten. Niet alleen weet onze inleider Marco veel te vertellen, er sluiten ook regelmatig andere bekwame ontwikkelaars aan en er is altijd ruimte voor vragen. Het begint om 20:00 uur en het gaat minstens tot 22:00 uur door en soms nog wel langer. Kijk op de website van de IG Programmeren voor de link naar de bijeenkomst.

Nog meer ideeën

De vorige keer beschreef ik een aantal ideeën die we met een Platform zouden kunnen verwezenlijken, maar door ruimtegebrek kon ik ze niet allemaal benoemen. Maar zonder uitputtend te willen zijn t.a.v. wat we allemaal kunnen

doen had ik beloofd nog een aantal ideeën verder uit te werken in een nieuw artikel en dat ligt nu voor. Weten we het nog? Ik gaf een hele opsomming:

1. Mastermind
2. Zeeslag
3. Galgje
4. Fruitautomaat
5. First Person Shooter
6. Mens erger je niet
7. Simulatie Kerncentrale
8. Dixit over het net

Van dit lijstje had ik dus de nummers 1 t/m 4 besproken, dus in dit artikel gaan we even verder op deze materie in.

First Person Shooter

Uit Wikipedia citeer ik graag en dat doe ik nu dus ook weer: *Een first-person shooter of FPS is een type actiespel dat wordt gespeeld vanuit het perspectief van de speler. In first-person shooters houdt de speler een wapen of een ander voorwerp in zijn handen waarmee tegen vijandige personages gevochten kan worden.*



Figuur 2 - First Person Shooter

Ik kan natuurlijk wel de naam vertalen naar eerste persoonschutter, maar dit klinkt niet en iedereen in de game-wereld weet wat FPS inhoudt, dus ik houd verder de Engelse benaming aan.

In dit genre bestaan al heel veel spellen, variërend van heel rudimentair tot heel erg uitgebreid. Je kunt je voorstellen dat je zo'n spel niet gauw in je eentje ontwikkelt. Om het een beetje realistisch te maken verwacht je wel enige kwaliteit in de grafische weergave, want de speler beweegt zich door een landschap en dat moet dus real time aangepast worden aan het nieuwe perspectief. Daar zijn trucs voor om het nog enigszins speelbaar te houden, zonder dat alle rekenkracht in het opbouwen van het scherm gaat zitten.

Verder is het ook belangrijk, dat er goed geluid bij zit, de schoten moeten een beetje klinken, maar ook de gebruikelijke achtergrondgeluiden. Zo zie je hierboven een helikopter vliegen, daar hoort een bepaald geluid bij, die

nadert niet in stilte. Voor een dergelijk spel is het belangrijk dat het een beetje realistisch oogt om de gebruiker een mooie speelervaring te bezorgen. Het is ook aan te bevelen een goede game-engine te gebruiken, want als je elke beweging van elke pixel in code moet uitdrukken ben je wel heel lang bezig. Zelfs met een goede game engine ben je hier best serieus lang mee bezig. Maar dan heb je ook iets!

Mens erger je niet

Dit is typisch zo'n spel, daar komt het er grafisch allemaal niet zo op aan. Dit is een klassiek en zeer eenvoudig bordspel, waarbij het vooral een kwestie van geluk is of je wilt of verliest. Je hebt nauwelijks invloed op het spelverloop, maar omdat het zo eenvoudig is zijn kleine kinderen er wel blij mee. Ze snappen het spel en dat is met bijvoorbeeld Ark Nova best wel een ander verhaal.



Figuur 3 - Mens erger je niet

Iedere speler heeft vier pionnen, die op het hoekveld van de betreffende kleur staan. Zodra de speler voor de eerste keer aan de beurt is mag hij zijn pion op het 'A' veld van die kleur zetten. Dat is de startpositie. Elke kleur heeft een eigen startpositie. De bedoeling is vervolgens dat de speler rond loopt en voordat hij weer op zijn startpositie is loopt hij naar binnen, want de eindpositie is als alle vier de pionnen binnen zijn. Dat wil zeggen, op de vakjes a t/m d in de betreffende kleur. Als een speler gooit zet hij één van zijn pionnen zoveel vakken vooruit op het bord als het aantal ogen van de worp. Als een speler zes gooit mag hij in plaats van vooruit te stappen ook een nieuwe pion in het spel brengen, dus op de startpositie zetten. Als een speler zijn beurt eindigt op een vakje waar al een pion staat, dan slaat hij die andere pion van het bord.

Enfin, op het Internet zijn de complete spelregels te vinden, maar het is allemaal redelijk rechttoe-rechtaan. Hier is niet heel veel behoefte aan een grafisch artiest en dat is in bijna elke programmeertaal wel te ontwikkelen. Je kunt natuurlijk wel voor mooie grafische vormgeving gaan, zoals je bijvoorbeeld in Harry Potter het levend schaakspel had, zo realistisch kan je natuurlijk ook een pion van het veld slaan, maar voor de spelbeleving van de doelgroep, kinderen tot zo'n jaar of zes, gok ik, is dat misschien wel wat te veel van het goede.

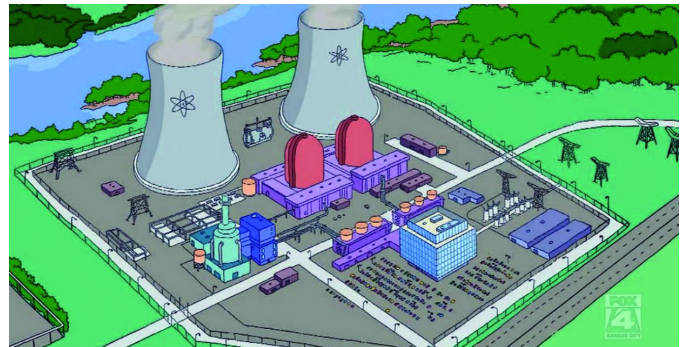
Dit is nu typisch zo'n project dat je ook in je eentje kunt maken. Maar je moet wel een paar problemen oplossen, want het spelbord is niet voor alle spelers hetzelfde t.a.v. start- en eindpositie, maar er kunnen niet twee pionnen op één plek staan, al heeft die ene plek voor de rode speler een ander volgnummer dan voor de gele speler.

Simulatie kerncentrale

Toen ik mijn lezing op de HCC! Kennisdag gaf was er iemand die dit wel een leuk idee vond en ik moet hem wel gelijk geven. Hier kan je met alle aspecten van game ontwerp mee

aan de slag. Het simpele gegeven van simulatie van een kerncentrale is nog niet genoeg om een compleet spel op te baseren. Een echte rol voor de game ontwerper, want wat is de bedoeling van het spel, hoe ziet het spelverloop eruit, wat voor varianten kunnen er zoal optreden. In een goede simulatie zorgen de acties van de speler voor een reactie van het systeem. Als er een spelelement moet zijn (want je kunt ook simulaties maken puur voor opleidingsdoeleinden) moet je daar dus rekening mee houden. Er moet een manier zijn om het spel "uit te spelen". Maar het is onder deze omstandigheden misschien ook wel leuk om iets in te bouwen waardoor je het spel tussentijds op kunt slaan om volgende keer verder te gaan waar je gebleven was.

Hoewel de grafische omgeving niet zo dynamisch hoeft te zijn als bij een FPS is het toch wel handig om het een beetje realistisch te laten ogen. Dus de grafisch artiest heb je zeker nodig.



Figuur 4 - Kerncentrale simulatie

Er zijn vele spelvarianten denkbaar, zoals proberen geld te verdienen, of juist rampen vermijden, of processen te optimaliseren. Er is van alles mogelijk rondom hetzelfde thema.

Dixit

Het laatste spel dat ik hier beschrijf heeft weer een heel andere uitdaging. Als bordspel is het een heel creatief spel en zit de uitdaging hem een beetje in de puntentelling. Maar als computerspel zit de uitdaging er ook in om dit met meerdere spelers te spelen.



Figuur 5 - Dixit

Op de vrijdagavond zijn we er eens mee begonnen, maar het is nog niet af. Het is een van mijn favoriete spellen. Iedere speler krijgt een aantal kaarten met daarop wat bijzondere afbeeldingen. Eén van de spelers is de verteller en deze rol rouleert verder gedurende het spel. De verteller kiest één van zijn kaarten en geeft daar een omschrijving bij. Dat mag op heel veel manieren, maar de kunst is om het zo te doen, dat sommige spelers later raden welke kaart van jou is, maar niet allemaal.

Zodra je dat gedaan hebt neem je die kaart apart en kiezen alle spelers uit hun hand een kaart die het beste aansluit bij wat de verteller vertelde. Deze kaarten worden geschud door de verteller en vervolgens legt de verteller deze kaarten onder het speelbord en geeft een volgnummer aan elk van deze kaarten.

Vervolgens mogen alle spelers behalve de verteller raden welke kaart van de verteller was. Als alle spelers dit raden, of geen van allen, krijgt de verteller geen punten. In alle andere gevallen wel. Bovendien krijgt de speler die het goed geraden heeft punten. En ten slotte krijgt de speler waarop 'gestemd' is, dat wil zeggen dat die bedacht was als kaart van de verteller, ook weer punten. De spelers mogen uiteraard niet op hun eigen kaart stemmen.

De exacte puntentelling mag je natuurlijk weer uit de spelregels gaan halen. Maar je wilt dus met een aantal spelers spelen, ik meen maximaal 12 en minimaal dus drie (maar vanaf vier spelers wordt het pas leuk). Maar je moet dus ook de kaarten hebben, het is één deck met allemaal verschillende kaarten. En je moet de beurten in de gaten houden, zorgen dat we allemaal samen rondom één virtueel spelbord zitten en dat de puntentelling klopt. Maar ook dat de verteller 'gehoord' wordt door de andere spelers en dat alle andere spelers ook een kaart inleveren.

Na afloop van de ronde krijgen alle spelers weer een nieuwe kaart.

Nog meer

Dit was een kort overzicht over wat er allemaal mogelijk is als je met een groepje mensen deze hobby wilt oppakken. Maar het is natuurlijk ook mogelijk om een echte game-ontwerper in je midden te hebben, die gewoon een nieuw spel van start tot finish bedenkt. En vervolgens de mensen vindt die het idee snappen en kunnen uitvoeren. En zoals ik al aangaf, dat is niet uitsluitend programmeren, maar ook beeld en geluid vormgeven.

Ik weet niet of het Platform als zodanig van de grond gaat komen, maar ik hoop in elk geval wat interesse te hebben opgewekt rondom het gamen met de computer. Het is een enorme industrie die computer-games ontwikkelt en uitgeeft en er wordt dus heel veel gespeeld. Maar het is natuurlijk ook heel leuk om zelf een spel te ontwikkelen en met elkaar creatief bezig te zijn.



Figuur 6 - Je eigen game