

Evaluatie

GameMaker4School

Vak informatiekunde **Doelgroep** vo **Prijs** € 24,95

Informatiedrager boek **Systeemeisen** pc met internetverbinding

Uitgever Van Buurt Boek **Adres** Rooseveltstraat 12, 2321BM

Leiden, Telefoon: 071-5323646, e-mail: info@vanbuurtboek.nl,

website: www.vanbuurtboek.nl en www.game4school.nl

Besproken door Henk Botter, docent M&M/ict-coördinator

Eind jaren tachtig was Testdrive één van de populaire spellen op de pc. Met een krakerig geluid reed je in een snelle bolide over een bergachtig en bochtig circuit waarbij je tegenliggers en gaten in de weg moest zien te ontwijken. In andere spelletjes kon je apen bananen laten gooien of kon je vanuit een marineschip langsvarende duikboten torpederen.

De fanatieke gamers van nu kijken waarschijnlijk meewarig naar deze spellen uit de prehistorie van digitale tijdperk. Toch zijn de principes van deze oerspellen nog steeds aanwezig in de computergames van nu.

Uitgeverij Van Buurt Boek heeft het boek Game4School op de markt gebracht: 'Een lesmethode om in de onderbouw van het voortgezet onderwijs te leren omgaan met gamemaker, gamedesign en gamegeschiedenis, zodat je eigen games kunt maken.' Het gratis programma GameMaker, dat is ontwikkeld door prof. dr. Mark Overmars, wordt gebruikt om leerlingen bovenstaande principes uit te leggen. Volgens Overmars is een computerspel 'een softwareprogramma, waarin spelers beslissingen nemen en controle hebben over objecten en bronnen om daarmee een doel in het spel te bereiken.'

Level 2 De game StoneOut aanpassen

In dit level ga je aan de slag met een bestaande game om deze aan te passen. Zo leer je de basisbegrippen van GameMaker. Je gebruikt hiervoor de game StoneOut.

2.1 StoneOut openen

Open het bestand StoneOut en sla het onder een andere naam op.

1. Start **GameMaker**
 2. Ga naar **File** en open bestand **StoneOut** (uit de map StoneOut)
 3. Kies voor **File** en **Save As** en sla het bestand op onder een andere naam
- Voor alle mappen staan **grijze driehoekjes**.
Klik alle driehoekjes open
Je ziet nu alle bestanden die bij deze game horen
- Bij Sprites staan alle plaatjes van de game
 - Bij Sounds de geluiden
 - Bij Backgrounds de achtergronden
 - Bij Objects staat de beschrijving, wat plaatjes doen in de game
 - Bij Rooms staan de levels van je game



Sprites zijn plaatjes binnen GameMaker.
Bij Objects beschrijf je wat plaatjes doen in je game. (bijvoorbeeld: lopen, schieten, gameover).



SOORTEN GAMES

Het programma GameMaker is gratis te downloaden via www.yoyogames.com. Op de site: www.gamemaker4school.nl is extra materiaal bij dit programma en het boek te vinden. Het boek GameMaker4School is geschreven voor leerlingen door ervaren onderwijzers die zich gespecialiseerd hebben in het maken en gebruiken van games in het onderwijs. Er is een Light-versie voor het po en een Standardversie voor het vo. In deze evaluatie is gebruikgemaakt van de standaardversie. Voor in het boek wordt aan leerlingen kort uitgelegd wat de bedoeling van het boek is: 'In dit boek begin je eerst met het aanpassen van een bestaande game, daarna ga je vijf basis-games maken. Een mazegame, een oud spel, een shooter, een platformspel en een racegame. Door te werken met oefenbestanden hoef je niet altijd bij het begin te beginnen. Er zijn in de oefenbestanden al een aantal handelingen voor je gedaan. Ook leer je de basis van GameMakeLanguage, de programmeertaal van GameMaker.'

Als docent en potentieel gebruiker van dit boek kun je het beste eerst hoofdstuk 10 verkennen. Daar wordt meer achtergrondinformatie aangeboden over gamedesign en wordt uitleg gegeven over zeven typen games:

1. In een **platformgame** klim en spring je van het ene naar het andere platform. De hoofdpersoon klimt ergens op en af, haalt schakelaars om of springt om op een dak. De spelers hebben vaak het uiterlijk van een stripfiguur. In het boek wordt in Level 7 (uiteraard hebben de hoofdstukken in het boek een aangepaste naam gekregen) deze game geoefend met het spel Knight. De ridder zit in de kelder van een kasteel. Via een bepaald traject moet hij diamanten pakken en spinnen en de vliegende blimp ontwijken.
2. Een **Actiongame** is een combinatie van schiet- en vechtspeellen en platformgames. Als hoofdpersoon strijd je tegen meerdere vijanden. In het eerste level wordt het spel Stone Out als testspel gebruikt.
3. **First Person Shooters** (of kortweg gewoon FPS) zijn erg populair. Het zijn spellen met veel actie en geweld en door strategisch te handelen kom je het verst. Als speler heb je een wapen in handen waarmee je tegenstanders dient uit te schakelen. In Level 6 wordt het tamelijk onschuldige Birds geoefend waarbij je als speler andere vogels dient te raken. Als dat lukt verandert je tegenstander in een gebroken kippetje...

