



BIND 1, 2010-11, 27 sept. 2010, Minnaertgebouw Universiteit Utrecht

What's in a game?

Onze eerste BIND-bijeenkomst van i&i in het nieuwe schooljaar is een feit. Zo'n 27 docenten en belangstellenden hebben deze eerste sessie bijgewoond en ze hadden er geen spijt van. Er waren zelfs twee mensen die graag lid wilden worden van i&i. Welkom dus.

Frank van der Stappen die namens de universiteit dit jaar in samenwerking met de Vereniging i&i het programma heeft samengesteld, sprak een inleidend woord. Vervolgens gaf Arno Kamphuis, verbonden aan het bekende instituut van Mark Overmars, de groep een inleiding in game-technologie. Als iemand dit bijna twee uur kan volhouden en dan nog bijna tijd tekort komt, is het wel interessant wat hij te vertellen heeft. Arno kan dat gepassioneerd en op heldere wijze. En passant weten we nu ook dat het eerste computerspel in 1958 is ontwikkeld, het op zich al een spelletje was om dat te doen en dat er nooit patent op is aangevraagd. Het was meer een technisch geintje dan een serieuze opzet. Tegenwoordig weten we wel beter als we iets origineels bedenken.

Arno zette fraai uiteen wat er allemaal komt kijken bij het maken van een game, wat je zeker niet en wat zeker wel moet doen. Snelheid, emotie, ervaring, inzicht, strategie, verrassing, slimheid, zo maar een paar begrippen waarvan je kunt aanvoelen dat ze belangrijk zijn voor de gamer, dus ook voor de maker van de game. Ga je nou teveel van die elementen combineren, dan wil het nog wel eens mislukken. Maar het maakt in principe niets uit welk soort game je maakt, er komt altijd wel iets van genoemde begrippen terug in een game. En je moet goede spelregels opstellen, dat spreekt.

Na een uitstekende maaltijd stapten we Arno's practicum binnen, waarin hij een paar Game Maker technieken behandelde. Dit gebeurde in een behoorlijk tempo, waarbij het opviel dat de meeste aanwezigen al behoorlijk bekend waren met de software. Maar iemand die er echt goed in zit en de ins en outs goed bestudeerd heeft, kan je altijd weer wat verrassende tips en trucs aan de hand doen, die in het onderwijs zeker van pas komen. En dat deed Arno.



*Arno 100%
geconcentreerd
in zijn uitleg
over Game
Maker trucjes*

De volgende keer (7 dec.) gaan we ons in graphics-technieken verdiepen. 3D modelleren komt dan eveneens aan bod en de informatica die er achter zit. De bijeenkomst heeft natuurlijk weer een practicum-deel. Het is altijd nog mogelijk u in te schrijven voor de resterende sessies (zie http://www.formdesk.com/verenigingii/Bind_2010-2011)



Volledige aandacht voor het toepassen van de zojuist gehoorde technieken.



*Draken,
demonen en
vuurballen
oproepen.*

René Franquinet
vz Vereniging i&i