

DIGISPEL  
LEVEL



# Level 3: Good games, Bad Games

Vergeet niet de diavoorstelling te starten, anders werken de linkjes niet.

In dit level kom je meer te weten over wat een game ‘goed’ maakt.

Je verdiept je in hoe games je het gevoel kunnen geven van bevredigend werk.

Je gaat zelf aan de slag met doelen en stappen en maakt een spelconcept en storyboard.

Je maakt kennis met de programmeeromgeving van Scratch.  
Tussendoor staan missies voor je klaar.



# Intrinsieke beloning

Begin je na het vorige level te twijfelen of je wel zo enthousiast moet zijn over gamen? Denk je dat je teveel gamet, of dat games niet goed voor je zijn?

Deze vragen keren voortdurend terug in het nieuws, op discussiefora en sociale platforms.

Maar games in hun zuivere vorm zijn niet bedreigend. Vergeet niet: we spelen ze omdat we dat zélf willen.

Bedenk ook: ze betalen ons niet om te spelen. Ze helpen ons niet aan meer loon, of een vorm van promotie. We schaffen er niet meer luxe producten door aan.



# Intrinsieke beloning

Goede games helpen ons juist die 4 dingen te ervaren, waar we WEL de meeste behoefte aan hebben:

1. Bevredigend werk
2. Voelen dat we beter worden
3. Samen met anderen zijn (ons sociaal verbonden voelen)
4. Betekenis geven en ervaren



# Bevredigend werk

World of Warcraft is zo'n spel dat je een super tevreden gevoel geeft, omdat je dingen voor elkaar weet te krijgen.

Geen ander computer spel heeft ooit zoveel geld opgebracht door spelers zo lang te laten spelen (2007).

Kenmerkend aan het spel is het 'oplevelen' ofwel leveling up. Dat wil zeggen: Hoe meer punten, hoe hoger je level. Hoe hoger je level, hoe groter de uitdaging.



# Bevredigend werk

Je verbeterde karakteristieken (ervaring, talent, vaardigheden, status) worden afgebeeld in je avatar profiel en je puntenwaarde.

En je blijft spelen om jezelf te blijven verbeteren. En als een missie je niet lukt in je eentje, bundel je je krachten met andere spelers.



# Doel en stappen

Bevredigend werk begint met 2 dingen:

1. Een duidelijk doel
2. Haalbare stappen om dat doel te bereiken

Zonder deze 2 dingen wordt werk een probleem.

Je gaat hiermee zelf aan de slag in de programmeeromgeving van Scratch. Dus laten we eens gaan kennismaken met Scratch.

Ga naar de volgende dia en voer eerst stap 1 uit, daarna stap 2.



## SCRATCH

Wil jij leren hoe je zelf games of animaties kunt maken op de computer? Dan is Scratch een goede manier om te leren hoe computers werken. De speelse presentatie, alsof je met LEGO speelt, maakt het voor iedereen emee aan de slag kan. Met simpele instructies geef je de computer opdrachten om figuren te laten bewegen en reageren. Met Scratch kan je animaties maken, games, verhalen, muziek, simulaties, etc. Het is super leuk!

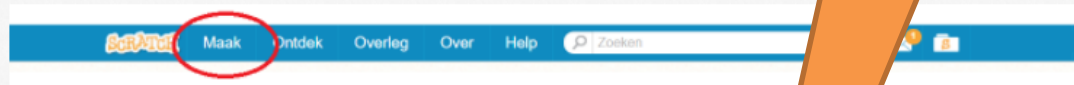
Je hebt geen programma of speciale software nodig, je moet enkel kunnen surfen naar [scratch.mit.edu](https://scratch.mit.edu).

Na stap 1 volgt **stap 2**. Registreer jezelf op Scratch. Ga naar [https://scratch.mit.edu/](https://scratch.mit.edu) en klik rechts bovenaan op Word Scratcher. Activeer je account.

**Stap 1:** Bekijk bestaande projecten waarmee je een goed beeld krijgt van wat er allemaal met Scratch mogelijk is. Klik [hier](#).

### HOE START IK MET HET MAKEN VAN EEN SPEL?

- Klik boven in het scherm op "Maak":



### HANDLEIDING

Is dit je eerste keer Scratch? Gebruik dan [dit boekje](#) of deze [handleiding](#) om het te leren.

Daarna kun je verder met een van deze projecten, met instructies om ze te bouwen:

- [Muizenvangen](#)
- [Apenkooien](#)
- [Hiphop dans tips](#)
- [Animeer je naam](#)
- [Ontsnap aan de draak](#)

### SCRATCH PROJECT DELEN

Voor CoderDojo Arnhem hebben we in Scratch een Studio aangemaakt. In een Scratch Studio kun je projecten met elkaar delen. Zie je een leuk project van iemand anders, dan kan jij de "code" gebruiken om er een eigen versie van te maken. Je kunt [hier](#) vinden hoe je een project kunt delen in de CoderDojo Arnhem studio.

Ben je benieuwd wat iedereen heeft gemaakt? Je kunt de projecten bekijken via de [CoderDojo Arnhem Studio op de Scratch website](#).

### MEER OPDRACHTEN

Je kunt meer opdrachten vinden op de [Scratch pagina](#) van CoderDojo!





# Aan de slag

Je bent nu enigszins bekend met Scratch.  
Pas in een volgende level ga je jezelf uplevelen in  
Scratch, nu nog niet.

Klik op de Next button  
en ga  
REAL TIME naar je missie.





Level

## MISSION CARD

Nel heeft missie #7 voor je klaar staan. Ga naar de bijbehorende mission card en speel de missie.

Succes!





## Level 3: Good games, Bad games

### MISSION CARD #7

Speel eerst spel nr. 1 en speel daarna spel nr. 2. De URLs staan ook in de notitiepagina bij deze dia.

Spel 1. Lees de instructies bij het spel en start, klik [hier](#).

Spel 2. Lees de instructies bij het spel en start, klik [hier](#).



Beschrijf in welk spel jij ‘bevredigend werk’ ervaren hebt en waardoor dat kwam. Bewaar je notities in je portfolio o.v.v. mission card nr.



# Aan de slag

Maar zeg nou zelf... Na 1x of 2x spelen, is dit spelletje geen uitdaging meer voor je. Er staat een nieuwe missie voor je klaar.

Klik op de Next button

en ga

REAL TIME naar je missie.





Level

## MISSION CARD

Nel heeft een *verplichte* missie  
#LevelUp voor je klaar staan.

Ga naar de bijbehorende  
mission card en speel de missie.

Succes!





## Level 3: good games, bad games

### MISSION CARD #LEVELUP

Een echte uitdaging is de vraag: hoe zou volgens jou het volgende level eruit zien, zodat je gemotiveerd blijft door te spelen? En het level erna? Brainstorm voort op het spel Krab Vangt Vissen. Schets jouw idee voor de volgende 2 levels. Denk aan doel (en doelgroep), spelsoort (actie, avontuur, etc.), regels, terugkoppeling. Je bent vrij in de vorm waarin je je schets weergeeft (teken, klei, photoshop, etc.).

Deel je brainstorm en schets met tenminste 2 andere Digispelers via de community. Vraag ze gerichte feedback ter verbetering van je ideeën en verwerk dit in je concept.

Bewaar alles in je portfolio: je schetsen, de (gegeven en ontvangen) feedback, de nieuwe schetsen. Voeg een korte leeswijzer c.q. toelichting bij. Vermeld de mission card.



# Spelconcept

Je bent als een echte game DESIGNER aan de slag geweest. Besef je dat? Denk maar eens terug aan wat je gedaan hebt. Je hebt een idee bedacht voor 2 levels, die leuk uitdagend voor je spelers (doelgroep) zijn.

Misschien heb je er leuke beloningen aan toegevoegd, bijvoorbeeld extra levens, een goed gepantserde krab (armor). Of een andere vorm van terugkoppeling zoals een geluidje, een EUREKA uitroep of tekst, e.d.

En ben je zelf liefhebber van actiegames? Dan heb je vast haaien weg geschoten, die het lekkere visje van de krab wilden opeten.



# Spelconcept

Kortom, je bent aan de slag geweest met: een duidelijk doel, duidelijke regels (die een reële kans bieden om het doel te halen) en een vorm van feedback in een aantrekkelijk spel.

Jij hebt dus begrepen wat bij een speler zorgt voor gameflow. En je hebt je eerste SPELCONCEPT gemaakt. Net zoals game designers dat doen. Goed gedaan!





# Storyboard

Maar je hebt **NOG MEER** gedaan. Je hebt je idee zoveel mogelijk visueel uitgewerkt in schetsen. En daarbij geprobeerd anderen een zo goed mogelijk beeld van je spelverloop te geven.

Met beelden kun je sneller iets duidelijk maken dan met een woord weergave alleen. Je ziet het verloop met beelden gewoon beter voor je.

Lijkt je schets op een stripverhaal? Dat kan kloppen. We noemen zo'n reeks aan beelden een **STORYBOARD**.



# Storyboard

Wees gerust, je hoeft geen volleerd tekenaar te zijn om een goede storyboard te kunnen maken. Schetsen in welke vorm dan ook zijn goed, zolang ze duidelijk zijn. Zo zijn de kinderlijke ‘harkpoppetjes’ prima te herkennen als ‘mensen’.

Houd in elk geval voor ogen dat ‘een vreemde’ het moet kunnen begrijpen.

Je kunt je storyboard verduidelijken door nummers, pijlen en korte beschrijvingen te gebruiken. Maar maak er geen leesboek van!



# Aan de slag

Klik op de Next button  
en ga  
REAL TIME naar je missie.





Level

## MISSION CARD

Nel heeft missie #8 voor je klaar staan. Ga naar de bijbehorende mission card en speel de missie.

Succes!





## Level 3: Good games, Bad games

### MISSION CARD #8

Het is nu tijd om een soort tussenbalans op te maken.

Bekijk de eindtermen van Digispel nog eens. Klik [hier](#). Wat kun je al goed? Waar moet je nog aan werken en hoe ga je dat aanpakken?

Noteer dit in een handzaam verslagje. Een andere vorm mag ook, bijvoorbeeld een kort clipje. Je kunt daarvoor de app Screencast-O-Matic gebruiken. Of je smartphone.

Bewaar deze tussenbalans in je portfolio o.v.v. mission card nr



# Good game!

Eerder hadden we het over World of Warcraft. Een voorbeeld van een ‘bevredigend spel’ dat op zeer grote schaal wordt gespeeld. Voor zoiets groots werk je in een team en ben je een ervaren gamedesigner.

Zijn jouw stappen tot nu toe minder waardevol dan? Nee, integendeel! Jij bent zo PRODUCTIEF geweest! Je hebt 2 uitdagende levels ontworpen. En vergeet niet: jouw feedback was waardevol voor de ander, die deze gebruikt heeft om zelf productiever te worden.

Hoe geweldig is dat? Jouw daadkracht en invloed hebben effect gehad! Voelt dit niet als het spelen van  
EEN GOEDE GAME?



# Aan de slag

Klik op de Next button  
en ga

REAL TIME naar je missie.





Level

## MISSION CARD

Nel heeft missie #Selfie voor je klaar staan. Ga naar de bijbehorende mission card en speel de missie.

Succes!







## Level 3: good games, bad games

### MISSION CARD #SELFIE

Hoe trots ben je op jezelf dat je inmiddels al zover gevorderd bent?

Maak een selfie van dit moment van 'fiero'!

Neem deze op in je game design portfolio o.v.v. missioncard #Selfie.

Vertel iets (of beeld uit) over dit moment bij Klasverhalen in de Digispel community in [Classdojo](#).

Reageer op elkaar!

(like, erkenning +1, reactie, etc.)





**Einde van dit level**  
**Gefeliciteerd met je**  
**zilveren medaille!**

**(en super dat je voor goud gaat  
in het volgende level!)**