

2. Een spel spelen



Games Atelier wordt gespeeld op mobiele telefoons. Als speler open je de 7scenes applicatie op de telefoon en kun je met je gebruikersnaam en wachtwoord (dit is hetzelfde als voor de website) inloggen en het juiste spel selecteren.

Tijdens het spelen van een spel zie je jezelf als een gekleurd bolletje over de kaart bewegen. Ook de andere spelers zijn zichtbaar. Je eigen gekleurde bolletje heeft een witte stip in het midden. Spelers gebruiken de GPS om naar verschillende locaties te lopen. Als je op de locatie bent aangekomen opent automatisch een venster op de telefoon.

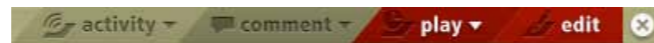
3. Een spel bekijken



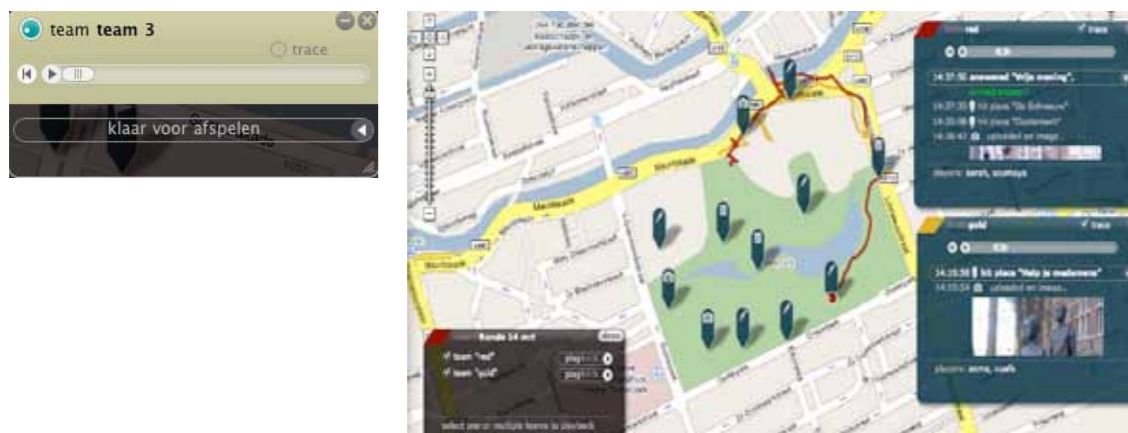
Je kunt een spel bekijken dat je niet zelf hebt gemaakt. Hiervoor klik je bij de startpagina op een van wiebertjes. Je kunt dan lezen waar het spel over gaat en kijken wanneer het eventueel gespeeld gaat worden.

Je kunt ook een spel bekijken dat je zelf gespeeld hebt. Hiervoor moet je als maker van het spel eerst inloggen op de website van 7scenes. Vervolgens selecteer je via 'my' het spel dat je wilt bekijken.

Het spel opent zich met de volgende balk:



Via *activity* kunnen de gespeelde spelrondes bekeken worden. Selecteer het team dat je wilt bekijken. Door *trace* aan te vinken kan de gelopen route gevolgd worden.



Tijdens het bekijken van de route zal ook zichtbaar worden wat de spelers geantwoord hebben op vragen en welke foto's ze hebben gemaakt tijdens het spel. Dit geeft de mogelijkheid om de inhoud van het spel te evalueren.



Games Atelier Quickguide

Deze Quickguide is bedoeld voor docenten en leerlingen die met Games Atelier aan de slag willen. De drie elementen van Games Atelier, een spel maken, een spel spelen en een spel bekijken, worden hier in simpele stappen uitgelegd. Voor een uitgebreid naslagwerk verwijzen we je naar de volledige handleiding van Games Atelier.

Wat is Games Atelier?

Games Atelier is een eigentijds leermiddel, dat aansluit bij de belevingswereld van jongeren. Met Games Atelier maken leerlingen gebruik van mobiele telefoons, GPS en internet om samen spellen te maken, te spelen, te delen en achteraf te bekijken. Games Atelier vervangt geen methode, maar kan bij elk vak ingezet worden als extra middel om leerstof over te brengen, discussie los te maken of onderwerpen aan te snijden en uit te diepen.

Het gaat hierbij niet om computergames, maar om spellen die gekoppeld zijn aan de fysieke werkelijkheid: locatiegebaseerde spellen. Deze fysieke spelomgeving wordt direct gebruikt, als bron van informatie en als 'setting' voor een spelverhaal.

De meerwaarde voor het ontwikkelen van locatiegebaseerde spellen is dat onderwerpen beter bekijken wanneer ze in een spelformat en op authentieke locaties worden ervaren. Het idee achter leren op authentieke locaties is dat leerlingen minder moeite hoeven te doen de leerstof te vertalen naar een situatiespecifieke context waarin het geleerde wordt toegepast. De schat aan informatie (verhalen, geschiedenis, feiten, emoties) die op locaties te vinden is, kan door leerlingen worden gebruikt om hun spellen en spelverhalen te maken en verschillende vormen van kennis over te dragen.

1. Een spel maken

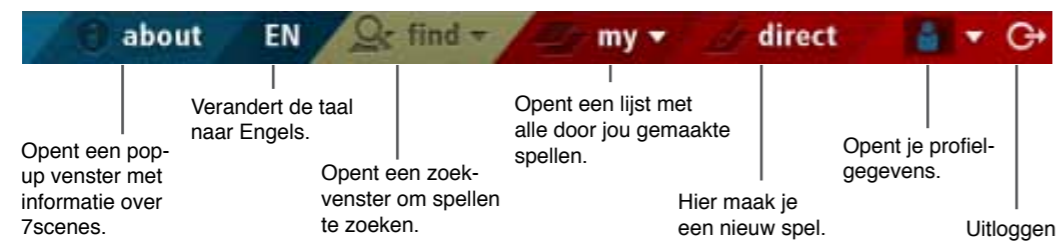


Vooraf koppel je de lesinhoud aan een fysieke omgeving. Dat kan in de omgeving van de school zijn, maar ook op een plek waar een speciale gebeurtenis ligt.

Vervolgens ga je naar de website <http://7scenes.com>. Hier krijg je een korte uitleg over 7scenes, de software die gebruikt wordt bij het maken en spelen van spellen met Games Atelier. Rechtsboven is er een optie *to the scenes*. Klik hierop om te beginnen.

Als je het prettig vindt verander je de taal van de site naar het Nederlands. Je zult merken dat het menu en sommige terminologie in het Engels blijft staan.

Rechtsboven in het scherm klik je op  om in te loggen. Na het inloggen verschijnt rechtsboven de volgende balk:



Om een spel te maken ga je op de website eerst naar *direct*. Kies dan in welk project je je spel wilt aanmaken en klik vervolgens op *next*. In 5 stappen kom je tot een eigengemaakt locatiegebaseerd spel. Hieronder vind je een beschrijving van de stappen. Kom je toch vast te zitten, klik dan op het vraagteken.

Stap 1 Genre

Hier kies je een spelgenre. Je hebt de keuze uit vier spelgenres:

Secret Trail: De Secret Trail is een speurtocht langs verschillende plekken in de stad waarin de spelers een geheim moeten oplossen. De spelers komen via een vaste volgorde van hints en opdrachten erachter wat het geheim is. Een Secret Trail win je door in een zo kort mogelijke tijd het geheim op te lossen of de meeste punten te behalen.

Free Play: Free Play wordt gebruikt als je spelers vrij de omgeving wilt laten ontdekken. Er is geen specifieke volgorde die ze moeten volgen, ze zijn vrij om te kiezen welke kant ze op willen gaan. Dit genre gaat van een 'struinend' gedrag van de spelers uit. Spelers winnen het spel door zoveel mogelijk punten te scoren in zo kort mogelijke tijd.

Collect & Trade: Spelers hebben een missie waarbij ze een specifieke combinatie van objecten moeten verzamelen. Objecten liggen verborgen op locaties en kunnen daar worden opgepikt of verdiend door het goed volbrengen van een vraag of opdracht. Om de juiste combinatie van objecten te verkrijgen, kunnen de spelers met elkaar ruilen door elkaar fysiek op te zoeken. De teams weten niet van elkaar welke opdracht ze hebben, en of ze door een ruil-actie het andere team helpen of niet.

Adventure: De spelers komen samen in een spelverhaal waarin zij een rol/karakter spelen uit het verhaal. Spelers of teams krijgen bij aanvang van het spel een karaktereigenschap (skill) toegewezen, die hun kracht en vaardigheid bepaald. Op locaties zijn verschillende opdrachten, hints en skills geplaatst voor de verschillende rollen. Door het uitvoeren van opdrachten verdienen de spelers punten. Om de opdrachten te openen, zijn bepaalde skills nodig die de spelers in het spel kunnen verdienen.

De skills hebben ook een bepaalde waarde, die de kracht van een rol weergeeft. Een speler kan dus krachtiger worden als hij veel skills heeft. Deze kracht kan hij gebruiken voor confrontaties met andere spelers. Tijdens het spel ontstaat er een confrontatie als spelers dicht bij elkaar in de buurt komen. De opgetelde waarde van de skills bepaalt dan automatisch welk karakter de confrontatie wint. Hiermee zijn punten te winnen en te verliezen.

Stap 2 Details

Hier vul je informatie in die op de website van je spel terecht gaat komen, zoals de naam van het spel, de slogan, zoektermen (tags), het verhaal van je spel (story) en je geeft de pagina een achtergrond.

Stap 3 Gameplay

Hier schrijf je een korte instructie voor de spelers van je spel en ook een intro en outro dat automatisch aan het begin c.q. eind van het spel zal verschijnen. Je geeft hier ook aan hoe lang het spel mag duren. In een Collect & Trade spel ga je hier ook objecten en opdrachten vastleggen. In een Adventure ga je hier ook de rollen en skills beschrijven.

Stap 4 Map



Door op *add places* te klikken opent de kaart. Op deze kaart kun je places plaatsen. Aan een place kun je content toevoegen. Denk daarbij aan een filmpje of een geluidsfragment, maar ook aan vragen en opdrachten.

Stap 5 Publish

Om het spel te kunnen spelen moet je het eerst publiceren. Je koppelt je spel aan andere gebruikers van Games Atelier. Zij kunnen met hun wachtwoord jouw spel gaan spelen. Ook kun je hier spelrondes (events) toevoegen.

