



# Handleiding

Johannes Govaerts

# Inhoud



Registreren / Inloggen	Ι
Spel Spelen	I
Nieuw Spel Aanmaken	I
Een spel bewerken	2
Het builderscherm	2
Achtergrondafbeeldingen	2
Spelwereld opbouwen	2
Personages	3
Voorwerpen	3
Interacties	3
Conversaties / Dagboek	4
Oefeningen	4
Spel opslaan / Verwijderen	4

Gameschool is ontworpen om zo eenvoudig mogelijk te zijn in gebruik, toch kan het zijn dat u van bepaalde handelingen helemaal in de war geraakt. Dan kan u altijd teruggrijpen naar deze handleiding.

Maar laten we beginnen bij het begin en surfen naar:

www.johannesgovaerts.be/gameschool

# Registreren / Inloggen\_

Voor een spel te kunnen maken of om een spel te spelen terwijl de data bijgehouden wordt, heeft u een account nodig. Daarom ook dat het eerste scherm dat u tegenkomt het inlog scherm is.

Indien u al een account heeft hoeft u gewoon uw logingegevens in te geven en u wordt meegenomen naar uw persoonlijke pagina (als leerkracht) of de bibliotheek van games (als student).

Als u nog geen account heeft kan u zich registeren via de knop registeren. U word meegenomen naar de registratiepagina, na het correct invullen van deze pagina (velden met een \* zijn verplicht), kan u zich met uw logingegevens inloggen op de inlogpagina.

# Spel Spelen\_

Om een spel te spelen moet men zich ingelogd hebben. Wanneer men ingelogd is als student dan word men automatisch doorverwezen naar de pagina met alle games. Een leerkracht moet hier eerst terug naar surfen via de link op zijn persoonlijke pagina.

Games kunnen gefiltered worden op: naam, vak, leerkracht en aanmaakdatum, om zo sneller het spel dat men zoekt te vinden. Wanneer men het spel naar keuze gevonden heeft moet alleen nog maar klikken om het spel te starten.

### Nieuw Spel Aanmaken.

Leerkrachten krijgen op hun persoonlijke pagina een lijst te zien van alle games die zij al gemaakt hebben, alsook de mogelijkheid om een nieuw spel aan te maken.

Om een nieuw spel aan te maken vult men het formulier in met de naam van het spel, het vak, een korte beschrijving en kiest men een afbeelding voor het spel vanop zijn harde schijf. Hierna klikt men op aanmaken en wordt men terugmeegenomen naar hun persoonlijke pagina, waar het nieuwe spel in de lijst bijgekomen is.

Om een spel te beginnen maken of verder afwerken, kiest men dit uit de lijst en klikt men op laden. Zo wordt het spel geopend in de gameschool builder.

De kracht van een spel ligt in de verhaallijn, die de speler meezuigt in de spelwereld. Door deze verhoogde immersiviteit laat het spel de speler minder snel los. Belangrijk bij het aanmaken van het spel is het dus belangrijk om deze verhaallijn in gedachte te nemen, alvorens te beginnen.

#### Een spel bewerken. Het builderscherm

## Eenmaal u bent ingelogd en een spel gekozen hebt om te bewerken komt u op het builderscherm uit. Dit scherm is opgedeeld in 6 onderdelen.

Het grootste onderdeel is het werkveld, hierin verschijnt de afbeelding die u op dat moment aan het bewerken bent. Hier vind u ook de knoppen voor het plaatsen, van links, interacties en conversaties.

Hiernaast heeft u 4 delen met de bibliotheken in. De grootste is de bibliotheek met de achtergronden in. Selecteer een achtergrond uit deze bibliotheek en ze verschijnt in het werkgedeelte om bewerkt te worden. Hiernaast heeft u nog een bibliotheek om voorwerpen en personages in te bewaren. Als u op één van deze klikt verschijnt de afbeelding in het werkgedeelte zodat u dit kan verslepen naar waar u wilt op de achtergrond.

De 4e bibliotheek is er één waar u hotpotatoes oefeningen in invoert. Via links kan u dan naar deze oefening linken.

Het laatse deel op het builderscherm bevat informatie over het spel (vb: naam, vak, of de stappen bijgehouden worden, wat de eerste afbeelding is van het spel), knoppen voor het opslaan of verwijderen van het spel en een link om de statistieken te bekijken (hoeveel mensen het gespeeld hebben en hoe lang ze hier over deden).

#### Achtergrondafbeeldingen

Achtergrondafbeeldingen voert u in door in het gedeelte **Achtergronden** op de knop uploaden te drukken nu kan u de afbeeldingen selecteren vanop uw computer waarna deze geupload en toegevoegd worden aan de lijst met afbeeldingen. Deze afbeeldingen kunnen er zijn die u van het internet gehaald hebt, of afbeeldingen die u zelf getekent heeft en daarna ingescant. Het kan ook leuk zijn om leerlingen mee te nemen in de ontwikkeling van het spel, door hen deze afbeeldingen bijvoorbeeld zelf te laten maken.

Wanneer u een afbeelding aanklikt uit de lijst zal deze verschijnen in het werk gedeelte, waar u deze achtergrond kan linken aan anderen in de spelwereld, of personages, gebruiksvoorwerpen, ... kan invoeren. LET OP: als u

#### Spelwereld opbouwen

Om een afbeelding te linken aan een andere klikt u op de knop met het pijltje onder werkgedeelte op het builderscherm. Hierna trekt u met uw muis een kader over het deel van de afbeelding dat u wilt dienst laten doen als link naar de andere afbeelding. Hierna selecteert u de afbeelding naar waar u wilt linken uit de lijst en de link is aangemaakt.

Door zo alle achtergrond afbeeldingen aan elkaar te linken onstaat de spelwereld waar de speler zich in bevind. Om het spel interessanter te maken kan het nuttig zijn om een verhaallijn in deze spelwereld in te brengen, door in de afbeeldingen personages en voorwerpen in te voeren.

#### Personages

Een game zou geen game zijn zonder personages om mee te praten, handelen, vechten, … Daarom biedt de builder u ook de mogelijkheid om personages in te voeren. Personages voert u net zoals achtergrond afbeeldingen in via uw computer, of u zet ze op voorhand al in een achtergrond afbeelding (voor u ze inscant).

Als u een aparte afbeelding voor een personage toevoegd aan de bibliotheek houdt er dan rekening meer dat het bestandsformaat transparantie ondersteund (dus geen .jpg of .jpeg maar .gif en .png) anders zullen er witte vlakken te zien zijn in het spel. Voer de afbeelding in door in de **Personages** bibliotheek op de knop uploaden te klikken.

Als u nu op een personage in de bibliotheek klikt verschijnt dit personage in het werk gedeelte, waar u het personage kan verslepen en vergroten of verkleinen, zodat u het in de achtergrond kan plaatsen waar u wilt. U kunt personages verwijderen door op ze te klikken in het werkgedeelte en de rode x aan te klikken.

(personages die al in de achtergrondafbeelding staan, moeten dan ook niet meer apart via de builder ingevoerd worden)

#### Voorwerpen

Voorwerpen worden net zoals achtergronden en personages ingevoerd door op de knop uploaden in de respectievelijke bibliotheek te klikken (hier dus de **Voorwerpen** bibliotheek).

Om een voorwerp in het spel te plaatsen klikt u hierop en het verschijnt in het werkgedeelte, waarna u het kan verslepen naar waar u wilt op de scene. Deze voorwerpen kunnen in het spel gebruikt worden voor interacties. (een sleutel op een deur, zuurstof voor een rood bloedlichaampje dat verdwaalt is,...)

U kunt voorwerpen verwijderen door op ze te klikken in het werkgedeelte en de rode x aan te klikken.

#### Interacties

Een game heeft ook nood aan interacties, anders word het maar een saaie bedoening. Daarom voorziet gameschool een mogelijkheid om deze interacties uit te voeren. (LET OP: Gameschool is nog maar een prototype, complexere interacties kunnen nog altijd toegevoegd worden.

Door in het werkgedeelte op de knop met het hand te klikken kan u een kader trekken rond voorwerpen of personages in de afbeelding. Hierna kan u instellen wel voorwerp bij deze kader hoort en wat er moet gebeuren als het juiste voorwerp gebruikt word. Indien een speler dan op het juiste voorwerp in zijn inventory klikt en daarna op de kader gebeurt de interactie die u wou.

#### **Conversaties / Dagboek**

U wilt de leerstof natuurlijk op meer dan alleen een visuele manier voorstellen. Hiertoe kan u conversaties invoeren, waarin de leerstof kort herhaalt kan worden. Deze gesprekken worden dan tijdens het spelen in het dagboek opgeslagen, zodat de speler ze op eender welk moment kan controleren.

Om een conversatie, schema of samenvatting in te voeren klikt in het werkgedeelte op de knop met het tekstballonetje. Hierna trekt u een kader rond het gedeelte van de afbeelding waarop de speler moet klikken om het gesprek te starten. (bijvoorbeeld rond een personage waar een speler mee kan praten). Hiernaast verschijnt er ook een pop up waar u de informatie invoert die u wilt vertellen. Indien u wilt kan u een langere tekst schrijven voor het gesprek, en een kortere tekst die dan wordt opgeslagen in het dagboek.

#### Oefeningen

U kan in het spel oefeningen maken door interacties in te voeren en zo de speler puzzels te laten oplossen, maar u kan ook HotPotatoes oefeningen invoeren en deze gebruiken als inoefening en controlemechanismes.

Met de HotPotatoes toepassing (te vinden op: http://hotpot.uvic.ca/index.php#downloads) kan u verschillende oefeningen maken (van kruiswoordraadsels tot invuloefeningen), nadat u uw oefening gemaakt heeft exporteert u deze als een html pagina. Deze html pagina kan u dan uploaden door in de bibliotheek **Oefeningen** op de knop invoeren te klikken.

Daarna kan u door in het werkgedeelte op de knop met het potlood te klikken de oefening plaatsen in de achtergrond. Nadat u op de knop geklikt hebt trekt u een kader rond het gedeelte in de afbeelding waar de speler op moet klikken om de oefening te starten. Er verschijnt ook een pop-up die u vraagt de oefening te selecteren waar u naar wilt linken.

#### Spel opslaan / Verwijderen

Om het spel op te slaan of te verwijderen klikt u op de respectievelijke knop in het gedeelte met de informatie over het spel.

PS: Het spel slaat zich normaal gezien vanzelf op tijdens dat u eraan werkt, maar voor de zekerheid klikt u toch best op de knop opslaan voor u uw browser sluit of van de pagina wegsurft.