Intro

Paddle is een game waar je als speler de juiste ritmes moet spelen om een boot te besturen.

Doel

Het doel van Paddle is van een kant van de zee naar de andere te varen, zonder te zinken. Bereik je de andere zeide, dan win je dat level.

Obstakels

Tijdens het varen komen je rotsen tegen. Als je tegen deze aanvaart wordt het schip beschadigt. Zodra er te veel gaten zitten in het schip, zal deze zinken en verlies je de game.

Hoe speel je de game

Eerst overleg je wie welke kant bestuurd. Zodra je hebt afgesproken wie de linkerkant en de rechterkant van de boot bestuurd kies je een level dat je wilt spelen. Elk level heeft zijn eigen moeilijkheidsgraad van behendigheid gebasseerd op de soort noten en de BPM van de muziek. Kies het level wat het beste bij jullie past op dat moment.

Zodra het level is geladen zie je aan de linker – en rechterkant een notenbalk. Wanneer er een noot in tijdzone komt, moet je deze spelen. Verschillende noten hebben verschillende waardes. Aan de hand van de waarde moet je de roei knop voor een aantal tellen inhouden. De waardes van de noten zijn:

* De hele noot, deze druk je vier tellen in
* De halve noot, deze druk je twee tellen in
* De kwart noot, deze druk je een tel in
* De achtste noot, deze druk je een halve tel in

Lukt het je niet om optijd de noten te spelen, dan gaat de boot (minder) jouw richting op. Dit zorgt ervoor dat je niet de koers vaart die benodigt is. Raak je te ver van koers, dan is er kan dat de boot tegen een rots aanvaart. Hierdoor loopt de boot schade op en kan je uiteindelijk zinken. Voorkom dit door op de juiste moment te roeien!

Voor de leraar

Deze game is een ritme game waar het kind geleerd wordt wat BPM in praktijk is, ritmes spelen, welke noten er zijn en de waardes daarvan. Het leert ze ook wat de maatsoort is door levels met verschillende maatsoorten aan te bieden.

Hoe komen deze elementen aan bod?

BPM in een level door dit te tonen bij de level selector. De BPM wordt in het spel vertaald naar de stroomsnelheid van de zee. Hoe sneller de BPM, en dus de stroomsnelheid, hoe sneller de noten moeten spelen.

De kinderen leren ritmes te spelen. De notenbalk geeft bij elke beweging een ritme gebasseerd op de maatsoort van het level dat is gekozen. De ritmes kunnen simpele ritmes zijn, of juist vrij complexere ritmes. Dat ligt ook aan de moeilijkheidsgraad die is gekozen.

De notenwaardes worden aangeleerd doormiddel van de momenten dat ze moeten roeien. De tekens van de te spelen noten worden weergeven naast de roeimomenten. Een hele noot zullen ze langer moeten inhouden (en dus spelen) dan een kwartnoot. Hierdoor leren de kinderen wat de noten tekens betekenen en wat de waarde van ze is binnen een ritme.

De kinderen wordt ook aangeleerd wat verschillende maatsoorten zijn en hoe die verhouden tot de gespeelde ritmes. Dit door ze in een praktisch voorbeeld voor zichzelf te laten spreken.

These are the basic gamesrules for the rhythm game ‘paddle’.

**Overview by game element**

***Rhythm rules***

The rhythm rules dictate the way music in incorporated in the game. This game has the three following music elements:

* BPM
* Notes
* Time signature

*BPM*

The BPM dictates how the strong the upwards push is from the sea. If there is a high BPM, the sea is strong and the sailors need the paddle more. If the sea is calm however, they don’t have to paddle as much.

*Notes*

The notes are coupled to two things:

* BPM
* The direction the ship needs to go

BPM: The speed at which the notes should be played. How stronger the sea, the more there needs to be paddled.

The direction the ship needs to go: If the ship needs to go to from one side to the other, one side has to paddle more than the other. The players get notes assigned to play based on the strength of the sea and the strength needed to get to that side. For that there are paddle strengths coupled to conventional notes:

* Full note is one paddle. Not much strength needed
* Half a note is two paddles, a bit more strength is needed to move
* Quarter note are four paddles. The ship has to paddle quite some to move
* Eight note are eight paddles. The ship needs a lot of strength to get to one side.

The players need to play the notes on time when they pop-up in the rhythm lines. If they are to early, or too late, the ship will move less in the direction that it needed too. Hitting them on time means that the ship will move on hitting that note.

*Time signature*

The time signature has for now the same function as it does in real music theory. Nothing special.

***World rules***

The world rules have the following three elements:

* Strength of the sea

This is based on the BPM of the level. The higher the BPM, the stronger the sea’s upwards push is. When the players don’t row, the boat get pushed upwards.

* Ship movement

The ship movement is impacted by the inputs of the players. The ship can move to the right, left and downwards.

* Obstacles

Three types of obstacles are envisioned, with one set for MVP release:

1. Rock (mvp)

The rock, on hit, makes the ship lose health. If the ship loses all their health, it sinks and the game over screen is shown.

1. Seaweed

Slowsdown the boat on the side of which it hits first. That side can only in full notes for 4 seconds. Meaning that they row slower for one rhythm played.

1. Net

The side of which it hits loses their paddles for 4 seconds. Meaning they can’t row at all for one rhythm played.

***Player movement rules***

The movement rules are based on the game mode. There are two possible game modes for the game:

* 1- A pre-made level where the players need to play pre-determined notes.
* 2- A more dynamic level where the players, or a third player, chooses the direction they need to go and select a suitable rhythm.

*Game mode 1 (mvp)*

In this game mode the players follow a pre-determined route based on rhythms of that level. You could see it as a track you play when playing DDR or any other rhythm game. The players are not given any choice which way they move.

*Game mode 2*

This game mode the players choose the direction they want to go to by choosing a suitable rhythm combo. The players then paddle this route by hitting the notes on the right time. This game mode is a bit more dynamic and needs some amount of strategy.

Complete gamerules:

Paddle is een spel waar je op tijd noten moet spelen om een boot te navigeren op zee. De noten die je moet spelen zijn bepaald aan de hand van de richting je uit moet. De noten die gespeeld moeten worden zie je links of rechts van het scherm, gerelateerd welke speler je bent.

Er zijn een aantal noten die je kunt tegenkomen:

* De hele noot, deze druk je vier tellen in
* De halve noot, deze druk je twee tellen in
* De kwart noot, deze druk je een tel in
* De achtste noot, deze druk je een halve tel in.

Hoeveel seconden is een tel? Dat ligt aan de snelheid van de zee, welke is gekoppeld aan de beats per minute van dat level. Heeft het level een langzame strooming, dan is de BPM laag. Echter is de zee onrustig? Dan zal de BPM hoger liggen.

Je moet als speler de op het juiste moment de correcte noot spelen. Dit is te herleiden uit jouw maatlijn. Deze zie je links voor speler een en rechts voor speler 2.

De game en muziek theorie

Het kan zijn dat een zijde van het schip geen of minder noten hoeft te spelen. Dit ligt er aan naar welke kant er gevaren dient te worden. Als de boot naar rechts moet, dan zal links complexere ritmes hebben dan rechts. Vice versa geld natuurlijk ook. Lukt het niet om een of meerdere noten te spelen, dan gaat de boot niet die richting op. Dit kan ervoor zorgen dat de boot tegen een obstakel knalt. Hierdoor is het risico groter dat de boot zinkt. Het is dus van belang als speler om de juiste noten op het juiste moment te spelen.