

# Zelf Leuke Spelregels Ontwerpen

Riemer van Rozen

rozen@cwi.nl

Centrum Wiskunde & Informatica

Amsterdam, Nederland

## SAMENVATTING

Het ontwerpen van spellen is moeilijk en kost heel veel tijd. Om dit eenvoudiger te maken, hebben we de Vie app ontwikkeld.

Vie is een visuele programmeertaal waarmee je snel 2D spelletjes kunt ontwerpen [2, 3]. Na een korte introductie krijg je de kans om zelf spelregels te verzinnen en uit te proberen. Om te leren hoe Vie werkt geven we je enkele opdrachten en een spiekbrieftje.

## OPDRACHTEN

Er zijn twee opdrachten, een makkelijke en een moeilijke. We gebruiken de taal Machinations om de spelregels uit te drukken [1]. Daarmee maken we een digitale knikkerbaan die werkt in een spel.

### OPDRACHT 1: VIE EN HAAR KONIJN

We beginnen met een voorbeeld over een meisje dat haar konijn kwijt is. Ze heet Vie, net als de app. In Figuur 1 zie je de plaatjes: Vie, Konijnen, Appels en Hartje. Deze spel-elementen gaan we stap voor stap gebruiken in het spelontwerp. Je kunt het direct spelen.

#### Stap 1: Vie doet mee

**Stap 1.1. Doel.** We beginnen met Vie aan het spel toe te voegen.

**Actie.** Start de Vie app op. Klik eerst op het rondje onder Machinations (links-boven). Klik nu midden in het scherm.

**Resultaat.** Er staat nu een rondje in beeld. Dat is een plek waar zich grondstoffen (knikkers) kunnen bevinden. In Machinations heet dat een *pool*. Als er een knikker in zit, dan is Vie er.

**Stap 1.2. Doel.** We zorgen ervoor dat er maximaal één Vie is.

**Actie.** Links-onder staat de Node Editor waarmee je de pool aanpast. Zet de waarden van de velden At en Max beide op 1.

**Resultaat.** Wanneer je in de tabs Heads-Up Display (HUD) of Game klikt, zie je dat er een Sprite (een plaatje) en een Label (naam en waarde) zijn toegevoegd. Als Vie er is, dan zie je haar plaatje.

#### Stap 2: Vie gaat even weg

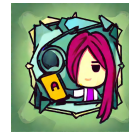
**Stap 2.1. Doel.** We voegen een Ga-regel voor “weggaan” toe.

**Actie.** Klik eerst op het driehoekje met de punt naar beneden onder Machinations (links-boven). Klik nu rechts van Vie in het scherm. Zet in de Node Editor de waarde van When op “User”. Dan wordt het in het spel een interactieve knop waar je op kan klikken.

**Resultaat.** Er staat nu een driehoekje in beeld. Dat is een plek waar knikkers kunnen verdwijnen. Dit heet een *drain*. Aan de twee lijntjes kun je zien dat de Ga drain een interactief spel-element is.

**Stap 2.2. Doel.** Knikkers hebben een pad nodig om langs te rollen. We voegen een verbinding toe waarlangs Vie weg kan gaan.

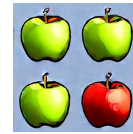
**Actie.** Klik nu op het puntje aan de rechterkant van de Vie pool, en verbind het lijntje met het puntje links van de Ga drain.



(a) Vie



(b) Konijnen

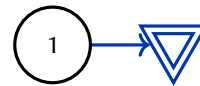


(c) Appels



(d) Hartje

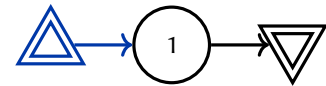
Figuur 1: Spelelementen



Vie

Ga

(a) Spelregels na Stap 2



Kom

Vie

Ga

(b) Spelregels na Stap 3

Figuur 2: De eerste versies van de spelregels

**Resultaat.** Er staat nu een lijntje tussen Vie en Ga. In Machinations heet dat een *bronverbinding*. De spelregels zien er nu uit zoals in Figuur 2a. De blauwe elementen hebben we in Stap 2 toegevoegd. Er is ook een Ga Button (een knop) toegevoegd. Als je op die knop klikt in de tabs HUD of Game, dan gaat Vie weg. Probeer maar.

*Valsspelen mag ook.* Je kunt ook het antwoord van Stap 2 laden. Klik Menu, selecteer “1. Vie (stap 2)”, en klik Load.

#### Stap 3: Vie komt weer terug

**Stap 3.1. Doel.** We voegen een Kom-regel voor “terugkomen” toe.

**Actie.** Klik eerst op het driehoekje met de punt naar boven onder Machinations (links-boven). Klik nu links van Vie in het scherm. Zet in de Node Editor de waarde van When op “User”. Dan wordt er ook een knop toegevoegd in het spel.

**Resultaat.** Er staat nu een driehoekje in beeld. Dat is een plek waar knikkers vandaan kunnen komen. Het heet een *source*. Aan de twee lijntjes kun je zien dat Kom een interactieve source is.

**Stap 3.2. Doel.** We voegen een pad toe zodat Vie kan terugkomen.

**Actie.** Klik nu op het puntje aan de rechterkant van de Kom source, en verbind het lijntje met het puntje rechts van de Vie pool.

**Resultaat.** Er staat nu een lijntje tussen Kom en Vie. Dat is een bronverbinding. De spelregels zien er nu uit zoals in Figuur 2b. De blauwe regels hebben we in Stap 3 toegevoegd. Als je op de Kom knop klikt in de tabs HUD of Game komt Vie terug. Probeer maar.

*Valsspelen mag ook.* Je kunt ook het antwoord van Stap 3 laden. Klik Menu, selecteer “1. Vie (stap 3)”, en klik Load.

#### Stap 4: Vie neemt steeds een appel mee

**Stap 4.1. Doel.** We voegen nu Appels toe aan het spel.

**Actie.** Klik eerst op het rondje onder Machinations (links-boven). Klik daarna in het scherm op een goede plek.

**Resultaat.** Er staat nu nog pool in beeld. In de tabs HUD en Game zijn weer een Sprite en een Label toegevoegd.

**Stap 4.2. Doel.** Iedere keer dan Vie terugkomt neemt ze appels mee.

**Actie.** Klik nu op het puntje aan de rechterkant van de Kom source, en verbind het lijntje met het puntje aan de linkerkant van de Appels pool. Klik daarna op source Kom. Selecteer in de Node Editor voor het veld How de waarde “All” zodat Vie moet komen.

**Resultaat.** Er is nu ook een bronverbinding tussen Kom en Appels. Als je nu de Kom knop klikt in de tabs HUD of Game, dan komt Vie terug en neemt ze een appel mee. Probeer het maar uit.

*Valsspelen mag ook.* Je kunt ook het antwoord van Stap 4 laden. Klik Menu, selecteer “1. Vie (stap 4)”, en klik Load.

## Stap 5: Vie ruilt appels voor haar konijn

Gelukkig kan Vie haar konijn terugkrijgen voor precies vier appels.

**Stap 5.1. Doel.** We voegen Konijnen toe aan het spel.

**Actie.** Klik eerst op het rondje onder Machinations (links-boven). Klik daarna in het scherm op een goede plek. Pas in de Node Editor de waarde van Max aan naar 1 zodat er maximaal één konijn is.

**Resultaat.** Er staat nu nog een pool in beeld. Als er knikkers op deze plek komen zijn dat Konijnen. In de tabs HUD en Game zijn weer een Sprite en een Label toegevoegd om de konijnen te zien.

**Stap 5.2. Doel.** We voegen een Ruil-regel toe, en een Ruil-knop.

**Actie.** Klik eerst op het driehoekje dat naar rechts wijst met een streep erdoor. Klik daarna in het scherm op een goede plek.

**Resultaat.** Er staat nu een nieuw element in beeld. Ruil is een converter. Converters kunnen één soort knikkers kan ruilen voor een andere soort. Omdat ze interactief zijn, wordt in de tabs HUD en Game ook een Button toegevoegd die de converter activeert.

**Stap 5.3. Doel.** We voegen toe dat het konijn vier appels kost.

**Actie.** Voeg een bronverbinding toe tussen de Appel en Ruil. Klik vlak boven het lijntje, midden tussen Appels en Ruil. Vul 4 in.

**Resultaat.** De nieuwe bronverbinding geeft aan dat de kosten van ruilen 4 appels zijn. Alleen levert ruilen nu nog niets op.

**Stap 5.4. Doel.** We voegen toe dat ruilen een konijn oplevert.

**Actie.** Voeg een bronverbinding toe tussen de Ruil en Konijnen.

**Resultaat.** Nu kunnen we appels ruilen voor het konijn. Klik maar op de Ruil converter, of op de Ruil knop in de tabs HUD of Game. Als je genoeg appels hebt krijg je het konijn.

## Stap 6: Eind goed al goed – of iets heel anders!

Een spel is nooit helemaal af, ook Figuur 3 niet. Voeg zelf regels toe en probeer ze uit. Zorg ervoor dat er een hartje in beeld komt, of verzin regels over Bananen of Koeien. Misschien hebben ze honger!

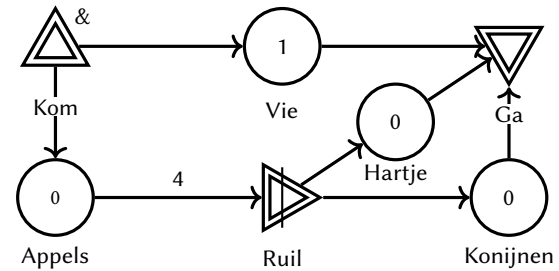
## OPDRACHT 2: HET KLIMAAT

Met Vie kun je ook complexe games ontwerpen. In deze vrije opdracht maak je een leerzaam en leuk spel over het klimaat.

**Doel.** Ontwerp een serious game over het klimaat. Gebruik hierbij de spel-elementen: Warmte, Fabrieken, Bomen en CO2. Wat kunnen we doen om de opwarming van de aarde te voorkomen?

**Actie.** Klik Menu, selecteer thema “Het Klimaat” en klik Done. Ontwerp spelregels en probeer ze uit. Tip: overleggen en spelen!

**Voorbeeld.** Je kunt ook een voorbeeld laden. Klik Menu, selecteer “2. Klimaat”, en klik Load. Het is nog niet zo’n leuk spel. Misschien heb jij goede ideeën om het te verbeteren?




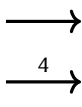






Figuur 3: Een complete versie van de spelregels

## REFERENTIES

- [1] Ernest Adams and Joris Dormans. 2012. *Game Mechanics: Advanced Game Design*.
- [2] Riemer van Rozen. 2023. Cascade: A Meta-Language for Change, Cause and Effect. In *International Conference on Software Language Engineering (SLE 2023)*. ACM.
- [3] Riemer van Rozen. 2023. Game Engine Wizardry for Programming Mischief. In *International Workshop on Programming Abstractions and Interactive Notations, Tools, and Environments (PAINT 2023)*. ACM.

## SPIEBRIEFJE

Machinations zijn gerichte grafen die bestaan uit twee soorten elementen: knopen en verbindingen. Beide kunnen worden aangepast met extra informatie. Deze elementen beschrijven de regels van interne speleconomieën. Ze bepalen hoe grondstoffen (knikkers) stap voor stap worden herverdeeld (rollen) via de paden in het diagram (de knikkerbaan). Dit spiekbrieftje beschrijft de belangrijkste taal-elementen.

	Een <i>pool</i> is een knoop met een naam die is afgeleid van een in-game entiteit en grondstoffen kan bevatten, zoals munten, kristallen of appels. Een pool ziet eruit als een cirkel met een geheel getal erin dat de huidige hoeveelheid grondstoffen weergeeft, en de hoeveelheid waarmee een pool begint (at). Pools kunnen een maximale capaciteit (max) hebben die niet mag worden overschreden.
	Een <i>bronverbinding</i> is een verbinding met een bijbehorende hoeveelheid die de snelheid aangeeft waarmee knikkers tussen bron- en doelknopen kunnen stromen (of rollen). Tijdens elke stap kunnen knopen één keer werken door knikkers te herverdelen langs de bronverbindingen van de knikkerbaan. De ingangen van een knoop zijn bronverbindingen aan de linkerkant, en de uitgangen ervan staan rechts.
	De <i>activationsmodifier</i> (when) bepaalt of een knoop kan werken. Standaard zijn knopen passief (geen symbool). Interactieve (dubbele lijn) knopen duiden gebruikersacties aan die tijdens een stap een knoop kunnen activeren. Automatische (*) knopen werken vanzelf.
	Knopen werken (act) ofwel door knikkers langs hun ingangen te trekken (standaard, geen symbool) of door knikkers langs hun uitgangen te duwen (p). Ze werken op twee manieren (how). Knopen die de <i>any</i> -modifier hebben (standaard, geen symbool), interpreteren de hoeveelheden van hun bronverbindingen als bovengrenzen en verplaatsen zoveel mogelijk knikkers. Knopen die in plaats daarvan de <i>all</i> -modifier (&) hebben, interpreteren deze als strikte vereisten, en de bijbehorende stromen gebeuren allemaal of geen enkele.
	Een <i>source</i> , een knoop die eruitziet als een driehoek die naar boven wijst, is het enige element dat knikkers kan genereren. Sources kan je zien als een pool met een oneindige hoeveelheid knikkers. Ze kunnen daarom altijd voldoende knikkers leveren.
	Een <i>drain</i> , een knoop die eruitziet als een driehoek die naar beneden wijst, is het enige element waarin knikkers kunnen verdwijnen. Drains kun je zien als pools met een oneindige negatieve hoeveelheid knikkers. Ze kunnen altijd meer knikkers aantrekken.
	Een <i>trigger</i> is een verbinding die wordt weergegeven als een lijn met een vermenigvuldigingsteken (*). De oorsprongsknoop van een trigger activeert de doelknoop wanneer voor elke bronverbinding waarop de bron werkt, er een stroom in de transitie is die groter of gelijk is aan die van de bijbehorende hoeveelheid van de bronverbinding.
	Converters zijn knopen, weergegeven als een driehoek die naar rechts wijst met een verticale lijn door het midden, die de ene soort knikkers verbruiken en een andere produceren. Converters kunnen alleen trekken en de <i>any</i> -modifier is niet van toepassing.