



EINDRAPPORT

De Creative Game Challenge werd in het schooljaar 2010-2011 voor de tweede keer georganiseerd door de Universiteit Utrecht. Hieronder treft u een kort verslag van het verloop van de wedstrijd. Meer informatie is te vinden op de geheel vernieuwde website www.creativegamechallenge.nl; zie bijlage I.

DE CREATIVE GAME CHALLENGE

Het doel van de Creative Game Challenge is, door middel van een game-maak wedstrijd voor VO-leerlingen, om het inzicht in de verschillende aspecten van de Informatica te verhogen en daarmee de belangstelling voor een Informaticaopleiding te vergroten. Tijdens deze wedstrijd kunnen leerlingen, alleen of in teams, met het programma Game Maker (gesponsord door YoYo Games) een game maken met als thema 'Water'. Via nieuwsbrieven, masterclasses, een geheime pagina, fora en sociale netwerken wordt de belangstelling van leerlingen nog verder gewekt.

ORGANISATIE

De organisatie van de wedstrijd was in handen van Roland Geraerts (Universitair docent Universiteit Utrecht), met ondersteuning van Margreet van den Berg (ICT en Onderwijs), Marlies Wijnen (Educatie management), Rita Jansen (secretaresse UU), Piet Buitendijk (Financiën), Tamar Aprahamian (Communicatie en Vormgeving UU), Bert Bulder (Webmaster) en Maarten Wiedenhof (werkstudent).

Vanaf oktober 2010 was de website van de wedstrijd actief zodat teams zich in konden schrijven. Teams bestaan uit een of meer leerlingen en eventueel een coach. Vervolgens hadden de leerlingen tot begin maart 2011 de tijd om zich als team in te schrijven. Games konden nog ingestuurd worden tot eind maart 2011. Er was een [strak reglement](#) opgesteld om de wedstrijd zo eerlijk mogelijk te laten verlopen en om zoveel mogelijk problemen te voorkomen. Ook deze kunt u vinden op de website. Er was een helpdesk waar leerlingen vragen kunnen stellen.

RESULTATEN

In totaal hadden zich 264 teams ingeschreven voor de wedstrijd. Die bestonden gezamenlijk uit 702 leerlingen en coaches. We hoopten dat er 75 werkende games ingeleverd gaan worden, en dat werden er uiteindelijk 113. Dit ging onze verwachtingen ver te boven. Misschien lijkt dit relatief weinig maar de ervaring leert dat heel veel leerlingen enthousiast aan een dergelijke wedstrijd beginnen maar onderweg afhaken of uiteindelijk in tijdnood komen en dus geen werkende game inleveren.

Gedurende de wedstrijd hebben we twee master classes voor deelnemers georganiseerd. Deze waren afgelast vanwege een gebrek aan belangstelling. We hebben ook een serie van vier workshops voor VO docenten Informatica gegeven (in samenwerking met de stichting lenI: de vakvereniging voor informatica, informatiekunde



en informatietechnologie in het voortgezet onderwijs) om zo meer docenten ertoe te brengen hun leerlingen aan te moedigen met de wedstrijd mee te doen. Voor deze workshops was veel animo.

BEOORDELING

De beste 20 games zijn geselecteerd door de studenten game development club [DGDARC](#); deze werden op 31 mei 2011 bekend gemaakt. Daaruit heeft een onafhankelijke vakjury ze beoordeeld op bruikbaarheid en speelbaarheid, vormgeving, humor, originaliteit, verhaallijn, en aansluiting op het thema. Ook heeft men een algemeen oordeel gegeven. Dit vakjurycommentaar kunt u terugvinden in Bijlage III.

De vakjury bestond uit:

- **Jan-Pieter van Seventer**, strategisch directeur Dutch Game Garden, docent Game Design bij HKU;
- **Zuraida Buter**, Independent Game Researcher, docent bij HKU;
- **Arjan Brussee**, Production Director and co-founder van Guerrilla Games;
- **Juney Dijkstra**, student wiskunde en informatica UU;
- **Michaël Bas**, directeur Ranj Serious Games;
- **Marlies Wijnen**, voorzitter, adviseur bij maatschappelijke vraagstukken, fondswerver en interim-directeur.

Na een uitgebreide discussiebijeenkomst werden op 8 juni de winnaars in de verschillende categorieën gekozen.

PRIJSUITREIKING

Het event vond plaats op de Uithof (Utrecht) op vrijdagmiddag 24 juni. De prijsuitreiking hielden we in het gebouw Aardwetenschappen, zaal Groot (Budapestlaan 4) en de game-activiteiten in de hal van het aangrenzende Minnaert gebouw. Er waren 90 leerlingen en ouders aanwezig. Deze werden nog aangevuld met 30 mensen van de organisatie en stafleden van Informatica. Er werden 9 prijzen uitgereikt met een totale waarde van €7.500 (zie bijlage III). Alle aanwezige genomineerde leerlingen zullen een door Microsoft gesponsorde game krijgen.

Het programma zag er als volgt uit:

15:00 Ontvangst met drankjes en hapjes (ijs, chips, spekjes). Verder kon men games spelen. Naast een 3D-gamingervaring op een groot scherm verzorgden we een game show. Ook werden demo's gegeven van games die door eerstejaars informaticastudenten gemaakt zijn met XNA/C#. Er was verder een studieadviseur aanwezig voor het beantwoorden van vragen over de studie informatica.

15:45 Opening door de juryvoorzitter (Marlies Wijnen); zij kondigde onze speciale gast - Erik Hulzebosch - aan.

16:00 Erik Hulzebosch. Hij gaat een link leggen tussen gaming en topsport. Verder stelt hij een aantal vragen aan genomineerde teams.



creative game challenge

2010-2011

16:15 Prijsuitreiking met daarbij een foto van elke winnaar met Erik.

17:00 Hetzelfde programma als om 15:00.

17:30 Afsluiting.

Hieronder ziet u alle prijswinnaars met hun cheques en trofees.



COMMUNICATIE EN PERS

De communicatie voor de wedstrijd ging voornamelijk via de website www.creativegamechallenge.nl en [Twitter](https://twitter.com/creativegamechallenge). Daarnaast kregen de deelnemers regelmatig een nieuwsbrief met daarin informatie over het verloop van de wedstrijd, tips over het maken van goede games, en informatie over vervolgopleidingen.

Om de wedstrijd breed bekend te maken werd in september en oktober veel werk verzet. Er werd een flyer gemaakt (oplage: 1000) die wijd verspreid is bij de voorlichtingsdagen van de bachelor informatica/informatiekunde, master classes VO docenten, Games in the city (Amersfoort), I&I congres, en persoonlijke contacten.

creative game challenge 2010-2011

A flyer for the Creative Game Challenge 2010-2011. It features the logo at the top. The text reads: 'Ben jij een fanatieke gamer? Maak er werk van en ontwerp je eigen game. Doe mee met de unieke Creative Game Challenge!'. Below that: 'Je kunt in je eentje meedoen, samen met je vrienden of met een aantal klasgenoten, met of zonder hulp van je leraar. Alles is mogelijk. Je moet wel in het voortgezet onderwijs zitten en een game ontwerpen binnen het thema Water. De beste games maken kans op een geldprijs. Het totale prijzengeld bedraagt 7500 euro!'. Then: 'Je hoeft niet te kunnen programmeren, want met het programma Game Maker wordt dat je makkelijk gemaakt. Ga naar de site en download gratis dit programma waar je meteen mee aan de slag kunt. Loop je vast? De Universiteit Utrecht organiseert een aantal masterclasses om je verder te helpen.'. At the bottom: 'Ga de uitdaging aan en schrijf je in op www.creativegamechallenge.nl.'. There is a small box on the right that says: 'VIND JE GAMES MAKEN HET LEUKSTE WAT ER IS? WIST JE DAT JE BIJ DE UNIVERSITEIT UTRECHT BINNEN INFORMATICA DE RICHTING GAMETECHNOLOGIE KUNT VOLGEN? KLIK OP WWW.GAMETECHNOLOGIE.NL'. At the bottom left is the University of Utrecht logo. At the bottom right are logos for Microsoft, CALCT, and YOYO GAMES. A small note at the bottom says: 'De wedstrijd is een initiatief van de Universiteit Utrecht en wordt mede mogelijk gemaakt door:'.

Verder hebben we de wedstrijd genoemd in een stukje dat we voor het tijdschrift Control (november 2010; juli 2011) geschreven hebben. De wedstrijd heeft ook aandacht gekregen in het tijdschrift Talent, zie bijlage II.

Via Google en Bing staan we op nummer 1 of 2 (zoek maar eens op *game wedstrijd*). Ook staan er op allerlei sites een link naar de website of een beschrijving van de wedstrijd, waaronder GATE (<http://gate.gameresearch.nl>), Level-up (<http://www.lvup.nl>), Kennisnet (<http://www.make-a-game.nl>), Taskforce Innovatie Regio Utrecht (<http://www.taskforceinnovatie.nl>), Game review (www.jouwgames.nl), Startpagina (<http://gamesmaken.startpagina.nl>), Informatica in het voortgezet onderwijs (<http://www.informaticavo.nl>), bibliotheek (<http://sites.google.com/site/bejongerensite/develop/develop-yourself>), NIUtec (<http://niutec.nl>), Female Gamers (<http://www.female-gamers.nl>), en anderen.

Ook is er geblogd over de wedstrijd door Margreet van den Berg (<http://ict-en-onderwijs.blogspot.com>) en getwitterd via ons eigen kanaal (http://twitter.com/CGC_Wedstrijd) en de UUBeta (<http://twitter.com/UUBeta>).

Verder zijn we actief geweest op diverse fora zoals www.yoyogames.com en www.game-maker.nl. Hiervandaan kwamen de meeste bezoekers.

Er werd een persbericht uitgegeven door de universiteit (tijdens de wedstrijd): <http://www.uu.nl/university/bachelors/NL/Actueel/Pages/gameontwerpenmetinformatica.aspx>. Na de wedstrijd werd het volgende bericht uitgegeven: <http://www.uu.nl/NL/Actueel/Pages/PuzzelgameProject-WwintwedstrijdUniversiteitUtrecht.aspx>. Verder is een persbericht uitgestuurd naar regionale media van de winnaars 1, 2 en 3 en naar media in Utrecht. Verder zijn ook persberichten gestuurd naar de scholen van de winnaars. Dit werd opgepikt door o.a. http://www.nationaleonderwijsgids.nl/anp/index.php?item_id=191&anp_id=6023, <http://utrecht.nieuws.nl/nieuws/31921>, <http://www.docentenplein.nl/>, http://www.elearningeuropa.info/nl/portal_latest_items, <http://www.aletta.nl/aletta>, en <http://halfzwaar.nl/index.php?limitstart=15>.

Er zal een interview gedaan worden met de winnaar en dit zal verschijnen in de jongerenkrant 7Days.

Door al deze belangstelling wordt de website van de wedstrijd goed gevonden en doen veel leerlingen mee.



creative game challenge

2010-2011

FINANCIËLE ONDERSTEUNING

De wedstrijd werd mogelijk gemaakt door een financiële bijdrage van de volgende organisaties:

- Universiteit Utrecht
- YoYo Games
- CA-ICT
- Microsoft



Universiteit Utrecht

CAICT

Centrum ArbeidsmarktVraagstukken Informatie en Communicatie Technologie



Microsoft®

Dankzij hun ondersteuning konden we een prachtige wedstrijd neerzetten die veel leerlingen uitdaagt en stimuleert om met Informatica bezig te zijn.

PLANNEN KOMEND JAAR

Gezien het grote succes van de Creative Game Challenge jaar gaan we de wedstrijd komend jaar opnieuw organiseren. Dankzij bijdragen van de Universiteit Utrecht en van het Centrum ArbeidsmarktVraagstukken Informatie en Communicatie Technologie (CA-ICT) zal een gedeelte van de kosten gedekt zijn. Nog enkele partijen zullen aangezocht (en voor de huidige editie uitgenodigd) worden om de volgende edities van de wedstrijd mede te ondersteunen. Ziggo heeft al toegezegd om een financiële bijdrage te leveren voor volgend jaar.

Het thema van volgend jaar (editie 2011-2012) is 'Botsingen'.

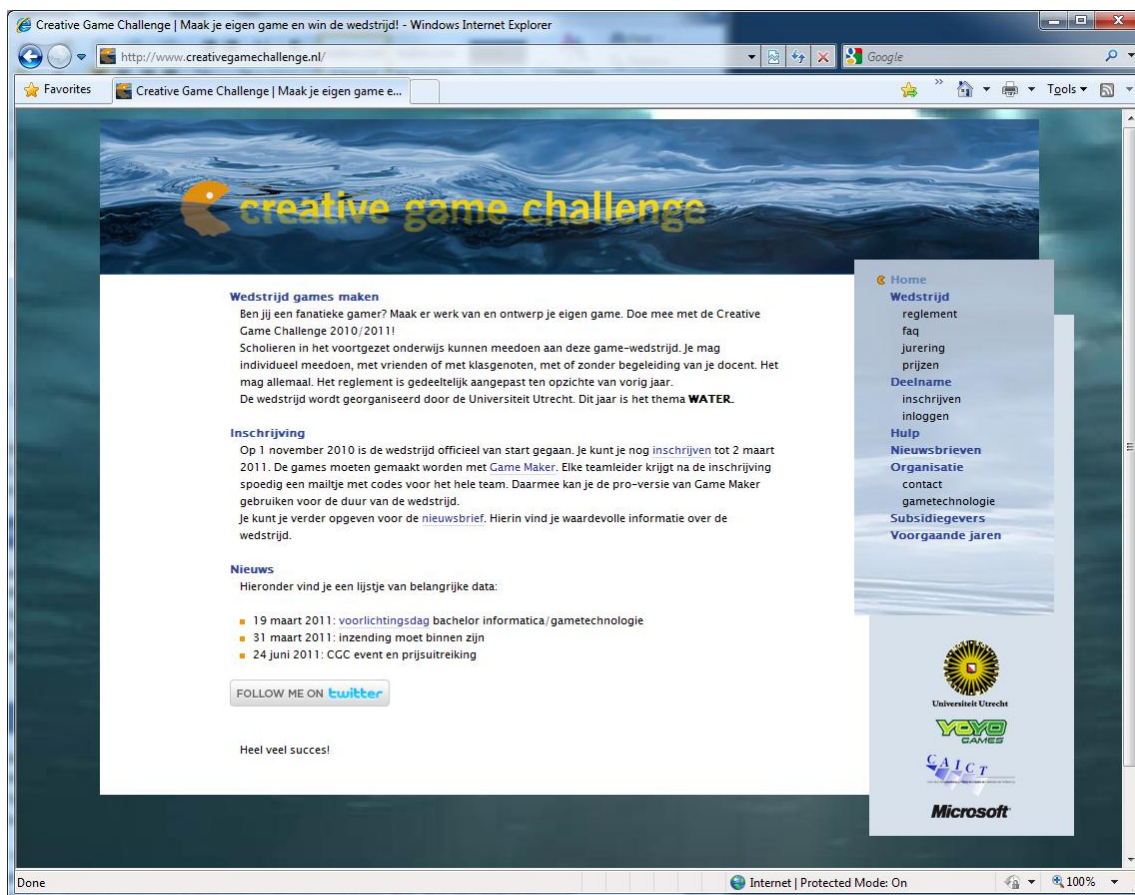




BIJLAGE I: WEBPAGINA CREATIVE GAME CHALLENGE

Hieronder ziet u een schermafbeelding van de hoofdpagina van de [Creative Game Challenge](http://www.creativegamechallenge.nl/). Deze site is geheel vernieuwd ten opzichte van de voorgaande editie. Op iedere hoofdpagina wordt er een animatie als achtergrond getoond rondom het thema 'Water'. Alle informatie is goed vindbaar en logisch verdeeld over een overzichtelijk menu. Ook zijn de logo's van de subsidiegevers prominent in beeld (zowel op de hoofdpagina als op een aparte pagina met meer informatie). Naast het vinden van informatie kan men zich inschrijven en de games uploaden.

Net als in iedere goede game zijn er (twee) *Easter Eggs* verstopt. Zo is er de [geheime pagina](#) met allerlei extra tips om betere games mee te maken; deze vindt men door de vensters met de menustructuur en de logo's te verslepen. Daarnaast kan men [Pac-Man](#) spelen; deze vindt men door het hoofdvenster te verslepen op de deelpagina 'gametechnologie'.





BIJLAGE II: INTERVIEW IN TIJDSCHRIFT TALENT

Van Pong tot Call of Duty... de gamewereld heeft de afgelopen decennia een stormachtige ontwikkeling doorgemaakt. Tegenwoordig spelen bijna alle jongeren games. Een groeiende groep maakt zelf games, onder andere met het populaire programma Game Maker. De Universiteit Utrecht organiseert een wedstrijd voor echte gamemakers.

Creative Game Challenge

'Breng de speler in een flow!'

Creative Game Challenge. www.creativegamechallenge.nl

Doelgroep: leerlingen in het voortgezet onderwijs
Thema/vakgebied: games maken, thema: 'water'

Frequentie: jaarlijks

door Erno Mijland

Creative Game Challenge is de opvolger van de wedstrijd Make-A-Game, die tot voor kort door Kennisnet werd georganiseerd. Naar verwachting doen dit jaar zo'n 200 teams en individuele game-bouwers mee. Er zijn geldprijzen beschikbaar voor een totaalbedrag van 7500 euro, dat verdeeld wordt over verschillende categorieën, zoals vormgeving of educatieve inhoud. De hoofdprijs is 1500 euro. 'We organiseren de wedstrijd vooral om jonge mensen te interesseren voor gametechnologie', vertelt Roland Geraerts, docent Gametechnologie binnen de bachelor Informatica van de Universiteit Utrecht en organisator van de wedstrijd. 'Uiteindelijk hopen

we er als universiteit ook studenten aan over te houden voor onze opleiding, waarmee dit studiejaar zo'n 125 studenten gestart zijn.'

Game Maker

Deelnemers moeten het spel maken met Game Maker, bedacht door professor Mark Overmars. Deelnemers krijgen toegang tot de professionele editie van dit programma. Volgens Heder de Vries, winnaar van de wedstrijd van vorig schooljaar, is Game Maker gemakkelijk te leren. 'Als je een paar dagen verdiept in de tutorials en de voorbeelden, kun je al snel je eigen eenvoudige game maken, zoals een platform-spel, een shooter of een adventure game'. Heder, vorig schooljaar nog 6-vwo-leerling van het Sint Nicolaaslyceum in Amsterdam, bouwde voor de wedstrijd een zogeheten *role playing game* over dieren: 'Forest Lord'. 'Elk dier in mijn spel had bepaalde eigenschappen, waarmee je puzzels kon oplossen. De jury beoordeelde het spel als origineel, uitdagend en goed uitgewerkt. Ook de verhaallijn vond men sterk. Het was tevens mijn eindopdracht voor het vak informatica.

In elke editie van *Talent* besteden we aandacht aan wedstrijden voor scholieren. De redactie werkt aan een overzicht op de website van het blad dat scholieren, ouders en leraren helpt de ultieme uitdaging te vinden. Organiseert u zelf een wedstrijd die nog niet in het overzicht vermeld staat, neem dan even contact op met de redactie via het reactieformulier op de website: www.tijdschrift-talent.nl.

Ik heb het spel alleen gemaakt, af en toe met adviezen van mijn docent. Maar ik heb toch vooral veel zelf uitgezocht.'

Flow

Heeft Geraerts adviezen voor deelnemers aan de wedstrijd? 'Maak het de speler gemakkelijk om met de game te beginnen: geef een goede uitleg en zorg ervoor dat het eerste level niet te moeilijk te spelen is. De kunst is daarna om de speler in een flow te houden. Dat doe je door het spel zo op te bouwen dat de opdrachten steeds net moeilijk genoeg zijn om de speler uit te dagen en tegelijkertijd niet zo moeilijk dat de speler gefrustreerd afhaakt. Tijdens het programmeren moet je veel testen. Als je veel regels geprogrammeerd hebt en dan pas test, is het veel moeilijker om eventuele foutjes op te sporen. Zorg ervoor dat je iedere werksessie afsluit met een werkende versie van het spel. Zo houd je overzicht. Nog een tip is om ervoor te zorgen dat alles wat je bouwt in het spel ook daadwerkelijk nodig is om het spel te spelen. Efficiënt programmeren dus. Tot slot hebben we nog een geheime tip verstopt op onze website. Benieuwd of je hem vindt.'

Inschrijven voor de Creative Game Challenge kan nog tot 2 maart 2011. Op vrijdag 24 juni 2011 vindt de prijsuitreiking plaats.




Heder de Vries (links) en professor Mark Overmars

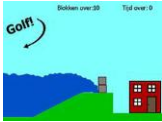



Brein tegen brein!






BIJLAGE III: JURYCOMMENTAAR EN PRIJSUITREIKING

Screenshot	Titel + beschrijving game	Commentaar vakjury
<p>1e prijs</p> 	<p>Project-W, nr. cgc10095</p> <p>Project-W is een platform/puzzel spel. De ijsbergen op de noordpool smelten en de zeespiegel stijgt. Landen dreigen te overstromen, en daarom moet jij die landen redden. Dat doe je door middel van hendels die sluizen openen en sluiten. Zo leidt je het water onder de grond en daalt het waterniveau. Bij elk level is een rode lijn te zien, tot dat niveau moet het water dalen om zo de volgende level vrij te spelen.</p> <p>1e prijs: € 1500,00</p>	<p>In dit spel speelt het thema van de wedstrijd - water - de centrale rol. De eigenschappen van water bepalen de gameplay. Het onderwerp van de game – de wereld bevrijden van overstromingen is ook mooi doorgevoerd in de levels, waarin de speler telkens een ander land helpt om het waterniveau te laten dalen. Project-W is een leuke en originele puzzelgame met puzzels die moeilijk genoeg zijn om je er in vast te bijten, maar niet zo moeilijk dat ze je tot wanhoop drijven. Er is een goede opbouw in de moeilijkheidsgraad van de puzzels. De vormgeving van het spel kan je typeren als 'oldskool' en is overal consequent doorgevoerd wat het spel tot één geheel maakt.</p>
<p>2e prijs</p> 	<p>Sunrise, nr. cgc10117</p> <p>Doordat de hoeveelheid waterstof in de zon sterk is afgenomen door de kernfusies die miljarden jaren lang in de zon aan de gang zijn geweest, is de zon gaan opzwellen. De aarde is opgewarmd waardoor alles aan het oppervlak is verdampt, en men onder de grond moet leven. In deze 3d puzzel/adventure game reis je door de ondergrond. Je loopt over een grid en maakt gebruik van liften, platformen en verschuifbare dozen om je een weg door het level te banen. Gehinderd door traps zoals spijkers die uit de muren schieten probeer je water naar een tank te leiden, om je lotgenoten te bevoorraden.</p> <p>2e prijs: € 1000,00</p>	<p>Bijzonder aan het puzzelspel Sunrise is het functionele gebruik van 3D. Het werken met de camera waardoor je van perspectief kan veranderen maakt het spelen enerzijds lastiger, maar biedt – letterlijk – een extra dimensie aan de gameplay waardoor de puzzels behoorlijk uitdagend worden en tegelijkertijd een beroep wordt gedaan op de vaardigheid van de speler.</p> <p>De vormgeving van het spel is mooi. Een minpunt vond de jury dat de tussenschermen tussen de levels geen mooi geheel vormden met de rest van de graphics.</p>
<p>3e prijs</p>	<p>Tsunami! , nr. cgc0188</p> <p>Bij het spel Tsunami! is het de bedoeling dat je je huis beschermt tegen het water. Dit doe je door een</p>	<p>De game Tsunami! sluit goed aan bij het thema 'Water' van de Creative Game Challenge 2011. De gameplay is leuk en uitdagend. Wanneer het water komt aanstromen is het spannend om te zien of je</p>



Screenshot	Titel + beschrijving game	Commentaar vakjury
	<p>dijk te bouwen van blokken. In elk level heb je een beperkt aantal blokken en beperkte bouwtijd.</p> <p>3e prijs: € 800,00</p>	<p>dijk stevig genoeg is om de druk van het water te weerstaan en je huis gespaard blijft. De vakjury had de game graag verder uitgewerkt gezien met meer aandacht voor graphics en geluid.</p>
<p>award vormgeving</p> 	<p>Submare, nr. cgc10142</p> <p>Het is nacht, Gi en zijn vriendin liggen te slapen. Terwijl Gi even naar de toilet gaat neemt een duistere macht zijn vriendin mee. Gi gaat op pad om haar te redden, de vijand bevindt zich onderwater en Gi moet strijdend zijn weg naar de vijandelijke basis vervolgen.</p> <p>award vormgeving: € 700,00</p>	<p>De game Submare viel op bij de jury vanwege de fraaie zelfgemaakte graphics, met name bij de intro van het spel. Het spel is leuk om te spelen, alhoewel de besturing bij het spelen af en toe voor problemen zorgt.</p>
<p>award verhaallijn</p> 	<p>New Life, nr. cgc10084</p> <p>New Life is grotendeels een platform game, met andersoortige elementen ertussen (topdown, side-scrolling). Het gaat over een nieuw soort organisme dat in een vissekom ontstaan is. Je begint als een paarcellig wezen en je doel is om te evolueren en uit het huis te ontsnappen. Dat doe je door water te drinken en en alle levels te overleven. Hierbij moet je vliegen en spinnen e.d. overwinnen.</p> <p>award verhaallijn: € 700,00</p>	<p>Het bijzondere van het spel New Life vond de jury dat in het spel een duidelijke verhaallijn zit. Het character ontwikkelt zich van een paarcellig wezen tot een dier en krijgt later een kind. Een mooie opbouwende verhaallijn waarbij elke evolutiefase zijn eigen gameplaymechanisme heeft. De keuze waar de speler voor gesteld wordt om te kiezen of je het kind meeneemt of niet vond de jury een grappig idee dat wat hen betreft verder uitgewerkt had mogen worden.</p>
<p>award puzzelgame</p> 	<p>The Rescue of the Elements, nr. cgc10126</p> <p>The Rescue Of The Elements is een puzzelspel. Door milieuvervuiling raken de 4 elementen uit hun evenwicht. Daardoor komen de kwelgeesten. Iedereen behalve jij bevriest. Jij moet de elementen weer terug in evenwicht krijgen en de kwelgeesten verjagen door puzzels op te lossen.</p> <p>award puzzelgame: € 700,00</p>	<p>De basis van de puzzelgame Rescue of the Elements is eenvoudig waardoor je het spel snel in de vingers krijgt. Maar de puzzels zijn uitdagend genoeg om je lang bezig te houden, zelfs als je niet een echte puzzelaar bent.</p>



Screenshot	Titel + beschrijving game	Commentaar vakjury
<p>award sfeertekening</p> 	<p>Descent, nr. cgc10249</p> <p>Na een hypernova muteren mensen en dieren en stijgt de warmte en dus ook de zeespiegel op aarde. Na een aantal jaar zijn er overlevenden. Jij bent er een van. Na een crash kun je je helaas niks meer herinneren.</p> <p>award sfeertekening: € 700,00</p>	<p>De makers van de game Descent hebben veel energie gestoken in de vormgeving van dit spel. Mooie animaties, minimalistische stijlvol vormgegeven graphics en met zorg gekozen geluid scheppen een mooi sfeerbeeld die de game een uitstraling geven in de sfeer van films als 'A Space Odyssey'. De jury is unaniem van mening dat het spel hiervoor een award verdient.</p>
<p>award technische uitwerking</p> 	<p>Water Galaxy, nr. cgc10006</p> <p>Water Galaxy is een puzzelgame waarbij je gebruik moet maken van zwaartekrachten om water van de ene planeet naar de andere te schieten.</p> <p>award technische uitwerking: € 700,00</p>	<p>De gameplay van het zeer uitgebreide spel Water Galaxy is erg sterk. Het werken met gravity fields die je plaatst en waarvan je de sterkte zelf bepaalt, maakt het spel fascinerend. Voor wie nog meer uitdaging wil is er een ingebouwde editor waarmee eigen levels gecreëerd kunnen worden. De game geeft goed inzicht in wat zwaartekracht is. De jury heeft het spel met veel plezier gespeeld. De graphics van het spel zijn wel heel eenvoudig: een (extra) vormgever in het team had de game nog sterker kunnen maken.</p>
<p>award gebruik gamedev- software</p> 	<p>City of the Duce, nr. cgc10003</p> <p>City of the Duce is één van de weinige werkende 3D-RPG's gemaakt in Game Maker. Wandel door prachtig vormgegeven omgevingen, vecht met gevaarlijke monsters, of spring en ren jezelf door platformomgevingen. In City of the Duce moet je op weg naar de stad van de Duce, om hem te vertellen dat al het water weg is uit het dorp en of hij het terug kan brengen. Het spel bestaat uit een grote variatie aan omgevingen die je lineair afwerkt, maar uiteraard kun je er wel naar terugkeren. Elke omgeving brengt je weer nieuwe uitdagingen en vijanden. Als het spel uitgespeeld is zijn er nog vele ingebouwde minigames om te spelen en skills om te trainen.</p> <p>award gebruik gamedev-software: € 700,00</p>	<p>In de ambitieus opgezette game City of the Duce is goed gebruik gemaakt van de mogelijkheden die de gamebouwsoftware biedt. City of the Duce bevat veel levels die allemaal in 3D zijn vormgegeven. De jury heeft bewondering voor het feit dat het spel in 3D is gemaakt met Game Maker, een tool waarin dit niet vanzelfsprekend is. De gameplay van het spel kon sterker: het duurt lang voordat de trainingen hebt doorlopen en toe bent aan het echte spel waar de echte fun begint.</p>