

Beat Saber

Ontwikkelaar: Beat Games (CZ)

Genre: VR Rhythm

Beschikbaar voor: Playstation VR; Oculus Rift; HTC Vive

Website: <http://beatsaber.com/>

Beat Saber is een Virtual Reality ritme game, waarbij de speler met vloeiende armbewegingen de aanvliegende beats moet 'slicen' met de lightsabers.

Beat Saber past in de traditie van de muziek ritme games ofwel 'Bemani' games die hun oorsprong hebben in de Japanse arcadehallen in de jaren 90. Daarna is het genre populair gemaakt in de huiskamer door games zoals Guitar Hero en Rock Band. Virtual Reality maakt het nu mogelijk om midden in de virtuele actie te staan en de in-game lightsabers hebben een goede feedback waardoor ze levensecht aanvoelen. Na een paar keer oefenen heeft de speler de smaak te pakken en waant deze zich een echte dansende Jedi!

Wat extra interessant is aan deze game is de actieve community van muzikmakers en amateurs die via zogenaamde mods eigen beats maken op bestaande nummers en deze delen met de rest van de community. Neem eens een kijkje op <https://bsaber.com/>.

Over Beat Games

De studio begon in 2016 in Tsjechië met twee ontwikkelaars en een componist maar is inmiddels uitgegroeid tot een team van elf.

Besturing

- Doe eerst wat rek- en strek oefeningen
- Neem in elke hand 1 Move controller en doe de polsbandjes om
- Zet de VR set op het hoofd & zet eventueel de koptelefoon op
- In VR moet de linkerhand de rode saber vasthouden en de rechterhand de blauwe saber.
- Kies een liedje uit en moeilijkheidsgraad door met de move controller te richten op het desbetreffende lied en daarna de moeilijkheidsgraad. Bevestig met de 'trigger' aan de achterkant van de move controller
- Tijdens het lied komen er blokken op de speler af. Slice deze in een vloeiende armbeweging met de juiste kleur saber/move controller. Er staan tevens witte pijlen op de blokken die de richting aangeven van de kant waarop gesliced moet worden (naar beneden, boven, rechts, links, schuin). Ontwijk andere obstakels zoals muren (bukken/links/rechts).
- Veel plezier!
- *Tip: Probeer ook eens een lied op 50% snelheid te spelen en wordt een echte slow-motion actieheld.*

Deze game is vandaag speelbaar op een arcadekast van Devillé Arcade. De twee broers uit Antwerpen ontwerpen handgemaakte en op maat gemaakte houten kasten voor games en interactieve projecten. <http://devillearcade.com/>

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

Bury Me, My Love

Ontwikkelaar: The Pixel Hunt, Figs, ARTE France (FR)

Genre: Text Messaging Adventure game

Beschikbaar voor: Android, iOS, Nintendo Switch, PC, Mac

Website: <http://burymemylove.arte.tv/>

Liefde, Hoop, Migratie. Volg de reis naar Europa van Syrische migrant Nour op de voet. Ontvang en zend tekstberichtjes in real time. Geef haar morele ondersteuning tijdens spannende momenten onderweg en help haar beslissingen te nemen. Zal ze haar weg weten te vinden en haar doel bereiken?

“Bury me, my love’ is een Syrische afscheidsgroet dat zo iets betekent als “Pas op, denk er niet aan om te sterven voordat ik het doe.” Deze zin krijgt extra lading wanneer Majd dit tegen zijn vrouw Nour zegt, als ze haar gevaarlijke reis naar Europa begint. In deze game wordt gebruik gemaakt van een mobiele interface en kan het gespeeld worden in real-time om extra urgentie en de spanning van het wel of niet kunnen communiceren met de geliefde in gevaarlijke situaties.

De game is geïnspireerd op gebeurtenissen uit de realiteit. Het originele idee komt van een artikel door Le Monde Journalist, Lucie Soullier die het verhaal vertelde van Dana, een jonge Syrische vrouw die haar land ontvluchtte en nu in Duitsland woont. Beide vrouwen hebben deelgenomen aan het project als redactionele adviseurs.

Interessant weetje: Het script van Bury Me, My Love is 11000 woorden lang en heeft 19 verschillende eendes.

Over de makers:

De game is een coproductie van The Pixel Hunt, Figs en Arte France. Voordat de makers aan de game begonnen is er vier maanden onderzoek gedaan dat onder andere bestond uit interviews met migranten, NGO vertegenwoordigers en psychologische hulp centers. De game is genomineerd geweest voor GDC, Game Awards, BAFTAs en Webby Awards.

Besturing

Open de app, selecteer een bericht of emoji dat je wil versturen in communicatie met Nour. Volg het verhaal.

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

Nour

Terrifying Jellyfish (US)

Genre: Experimental Food Art Game

Beschikbaar voor: Nog in ontwikkeling voor PC & Mac

Website: <http://kck.st/2xLmjD2>

Nour is een interactieve verkenning van de schoonheid van eten. De game geeft je geen directe opdracht of doel; je bent helemaal vrij om te spelen met je eten, zonder de kliederboel achteraf op te hoeven ruimen. Op het menu vind je ramen noodles, popcorn, bubble thee en nog veel meer om lekker door elkaar te gooien, dus wees creatief!

Nour is een artistieke game of 'toy' waarbij de maker inspiratie haalt uit de eigen omgeving en anime en dit vertaalt naar gestileerde beelden waarmee gespeeld kan worden. Er is geen win conditie, de verschillende scènes roepen veelal verwondering of een glimlach op.

Interessant weetje: De game is nog in ontwikkeling en heeft geen uitgever. De game heeft \$29,000 opgehaald via een kickstarter en is ondersteund door 1127 'backers' waardoor het team de game verder kan ontwikkelen.

Over TJ Hughes aka Terrifying Jellyfish

Terrifying Jellyfish is een onafhankelijke games & interactive studio gestart in 2014 in St. Louis (USA). Terrifying Jellyfish heeft als doel gesteld om vanuit aesthetics en kleur theorie subversieve games, interactieve ervaringen, live visuals en merchandise te maken. In de afgelopen jaren heeft Terrifying Jellyfish zich ontwikkeld tot een studio die geassocieerd wordt met vibrante kleuren, charmante absurditeit en positiviteit.

Besturing:

Gebruik de knoppen op de midi-controller, experimenteer en kijk wat er gebeurt. Welke scène spreekt het meest tot je verbeelding?

Deze game is vandaag speelbaar op een arcadekast van Devillé Arcade. De twee broers uit Antwerpen ontwerpen handgemaakte en op maat gemaakte houten kasten voor games en interactieve projecten. <http://devillearcade.com/>

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

The Almost Gone

Ontwikkelaar: Happy Volcano ism Joost Vandecasteele (BE)

Genre: Mystery narrative exploration game

Beschikbaar voor: Release gepland voor PC, Mac, Mobile, Switch

Website: <https://www.thealmostgone.com/>

The Almost Gone is een narratieve exploratie game waarbij een jong meisje terecht komt in een wereld tussen leven en dood. Door de doodsmomenten van haar familieleden op te lossen in het heden, verleden en de toekomst komt ze haar verhaal te weten.

The Almost Gone is een donker verhaal met volwassen thema's. Het komt uit op mobiel, desktop en Nintendo Switch later dit jaar.

Over Happy Volcano

Happy Volcano is een gamestudio die samen met de Brusselse schrijver Joost Vandecasteele The Almost Gone maakt. De game heeft al meerdere prijzen gewonnen in binnen en buitenland en werd door The Guardian als één van de beste games op Gamescom 2017 getipt.

Besturing

Verplaats jezelf door de wereld door te diagonaal te swipen. Horizontaal swipen draait de tegel. Tappen met beide vingers opent je rugzakje. Een voorwerp kan je gebruiken door het vanuit je rugzakje naar een ander voorwerp te slepen.

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

Return of the Obra Dinn

Ontwikkelaar: Lucas Pope (US)

Genre: "First-person mystery adventure based on exploration and logical deduction".

Beschikbaar voor: PC, Mac

Website: <https://obradinn.com/>

Reconstrueer de gebeurtenissen op het koopvaardijship de Obra Dinn, dat in 1803 verdween. Waar zijn alle opvarenden gebleven? Leer de kleurrijke (maar monochrome) crew stap voor stap kennen, ontdek de geheimen en leg de puzzelstukken op hun plek.

Met behulp van een aantal tools zoals een manifest, een crew lijst en sketches kan de speler via flashbacks een kijkje krijgen in de gebeurtenissen op het schip en de laatste levensmomenten van de opvarenden.

Met Return of the Obra Dinn gaat Pope terug naar de game ervaringen uit zijn jeugd, en is hij de uitdaging aangegaan om met een beperkt kleurenpalet en moderne technieken een spannende en geëngageerde game neer te zetten.

Over Lucas Pope

Lucas Pope is een game ontwikkelaar uit de Verenigde Staten en momenteel werkzaam in Japan. De game die hem de meeste accolades heeft opgeleverd was Papers, Please, een dystopische game waarbij de speler in de huid kruipt van een douane ambtenaar in een fictief communistisch staatje. De speler beslist wie het land wel en niet binnen mag komen op basis van steeds complexer wordende regels.

Besturing

Start nieuwe game. De knoppen doen verschillende dingen afhankelijk van waar de speler zich bevindt. "Verkennen" is rondlopen in de wereld en actie ondernemen. "Lezen" is het boek/ manifest bekijken en ontdekte clues verzamelen/registreren.

Verkennen	Lezen
Linker stick: Rondlopen Rechter stick: (Rond)kijken / camera A: Actie LB: Zoom Start: Pauze scherm Y: Open boek	Y: Sluit boek RB: Pagina naar rechts LB: Pagina naar links B: Terug X: Inhoudsopgave

Deze game is vandaag speelbaar op een arcadekast van Devillé Arcade. De twee broers uit Antwerpen ontwerpen handgemaakte en op maat gemaakte houten kasten voor games en interactieve projecten. <http://devillearcade.com/>

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

Regular Human Basketball

Ontwikkelaar: Powerhoof (AU)

Genre: Local Multiplayer, Co-Op, Quirky Sports

Beschikbaar voor: PC, Mac

Website: <https://www.powerhoof.com/regular-human-basketball/>

Klaar om een potje te basketballen? Verzamel een team, suit up en klim in je 'human'. Bereid de truster voor, breng de wielen omlaag en laat de magneet arm maar draaien! Het is tijd voor.... Regular Human Basketball!

Achtergrond

De meesten van ons kennen vast spellen zoals Mario Kart en andere spellen waar men het tegen elkaar op moet nemen. Sinds een aantal jaar zijn verscheidene indie game makers aan het experimenteren met games die door meerdere mensen tegelijk gespeeld worden, waarbij samenwerking de voorkeur heeft. Vandaag is gekozen voor een game die zowel samenwerking als competitie nastreeft waarbij hilarische situaties kunnen ontstaan doordat de controls simpel maar uitdagend zijn en communicatie* key is! (*bij 4 spelers).

Wereldwijd organiseren collectieven en curatoren evenementen en feestjes waarbij deze 'local multiplayer' games de headliners zijn en mensen bij elkaar brengt. Voorbeelden: Wild Rumpus (UK), Hovergarden (AU), Super Friendship Arcade (SA)

Over Powerhoof

Powerhoof is een tweepersoons studio in Melbourne, Australië.

Besturing

Deze game moet door minimaal twee spelers gespeeld worden

Start Match:

- Elke speler pakt een controller, druk op **A**
- Kies voor welk team je wil spelen door door de gekleurde douche te rennen aan de linker- of rechterkant
- Verplaats je personage naar de 'ready' knop rechtsonder en druk op **B**

Speel Match

Doel is om zoveel mogelijk punten te scoren tegen de tegenstander

De speler bedient een grote human robot door binnen in de robot knoppen aan en uit te zetten:

- Ren met personage naar links of rechts om de robot te vinden en te besturen
- Gebruik linker stick om personage te laten bewegen
- Gebruik A om te springen
- Gebruik B om knoppen in de robot aan of uit te zetten als personage voor een knop staat.

Deze game is vandaag speelbaar op een arcadekast van Devillé Arcade. De twee broers uit Antwerpen ontwerpen handgemaakte en op maat gemaakte houten kasten voor games en interactieve projecten. <http://devillearcade.com/>

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

Wobble Garden

Ontwikkelaar: Robin Baumgarten en Martin Kvale (UK/NO)

Genre: Alternative controller, lichtkunst

Beschikbaar voor: Op maat gemaakt

Website: <http://wobblylabs.com/projects/wobblegarden>

Wobble Garden is een experimenteel controller- en gamesplatform met 36 gevoelige veren en hypnotiserende LED-ringen. De spelers kunnen diverse spelmodi selecteren zoals Finger Twister, Finger Walk, Freestyle of Koi Pond en spelen met de installatie door de veren aan te raken en te laten wiebelen.

Robin Baumgarten heeft inmiddels een grotere collectie van interactieve kunstwerken met wiebelende veren. Line Wobbler is bijvoorbeeld een 1 dimensionale dungeon game, die ook in de vorm van een interactieve kerstboom op station King's Cross in Londen heeft gestaan.

Wobble Garden maakt deel uit van de wereldwijde zogenoemde "Alt. Ctrl" beweging. Hierbij ontwerpen makers alternatieve, experimentele en innovatieve besturingen voor games en installaties.

Neem ook eens een kijkje op <http://shakethatbutton.com/> voor meer van dergelijke installaties.

Over de makers

Robin Baumgarten is een Duitse interactiekunstenaar en experimentele game ontwikkelaar in Londen. Met een achtergrond in Artificiële Intelligentie en commerciële game ontwikkeling bouwt hij nu interactieve installatie kunst en experimentele custom controller games zoals Line Wobbler en Wobble Garden.

Martin Kvale is een sound- en audio designer voor indie games. Hij heeft onder andere gewerkt aan Hidden Folks, GoNNER, Among The Sleep, Teslagrad, Progress to 100 en Accounting VR.

Besturing

Kies een spelmodus op het houten doosje en raak de veren aan om te spelen (1 of meerdere personen)

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

The Rose Garden

Ontwikkelaar: Charlotte Madelon

Genre: Poetisch

Beschikbaar voor: PC / Mac

Website: <http://www.charlottesmadelon.com/>

Rosa's Garden is een rustig en poëtisch bloemspel over tuinieren met rozen. Graaf kleine gaten in de grond, vind zadjes, plant ze en kijk hoe langzaam een roos groeit. Door volledig bloeiende rozen te combineren, kun je nieuwe zaden kweken. Er zijn meer dan 40 combinaties beschikbaar en elke roos is vernoemd naar een beroemde vrouw en betaalt een klein eerbetoon aan hun leven en prestaties.

Charlotte Madelon is een game designer uit Utrecht. Ze studeerde af aan de HKU bij Interactive Performance Design. Haar games kenmerken zich door een poëtische blik op persoonlijke onderwerpen.

A Mortician's Tale

Ontwikkelaar: Laundry Bear Games

Genre: narrative game

Beschikbaar voor: PC & Mac

Website: <http://laundrybear.com/>

A Mortician's Tale is een narratief-gedreven videogame waarin je speelt als een begrafenisondernemer die de taak heeft een rouwcentrum te runnen. Neem de rol aan van recente afgestudeerde begrafenisdirecteur Charlie, terwijl ze de kneepjes van het bedrijfsleven en de industrie leert. Bereid de lichamen van de overledene voor (via balseming of crematie), woon hun begrafenis bij en luister naar de verhalen van hun dierbaren, en werk samen met Charlie's collega's, klanten en bazen.

A Mortician's Tale is een informatieve, eerlijke en soms humoristische kijk op de huidige stand van zaken en de toekomst van de westerse begrafenis industrie.

Over Laundry Bear Games:

Videogamestudio uit Toronto ontwikkelt kleurrijke en emotioneel-impactvolle games.

Itch.io

Ontwikkelaar: Leaf Corcoran

Genre: Marktplaats voor games

Website: <https://itch.io>

Er zijn heel wat plekken om games te verkopen tegenwoordig, maar het is niet altijd makkelijk voor de kleine onafhankelijke maker om op te vallen of eigen prijzen te bepalen zonder een uitgever te hebben. Voor deze makers is er Itch.io.

Leaf Corcoran is in 2013 met de Itch.io website begonnen. De maker wilde graag de gameontwikkelaar controle geven over hun eigen producten, dit betekent dat ze hun eigen verkoopprijs kunnen bepalen en geen percentage aan het platform zelf hoeven af te staan. Wel kunnen ze ervoor kiezen om wat van de opbrengsten te delen met de website. Ook de kopers kunnen vaak zelf bepalen hoeveel ze over hebben voor een game.

Community

Door de website is er een levendige en positieve community ontstaan van makers en spelers. Mensen kunnen games beoordelen, direct feedback en complimenten geven aan de makers, en de makers op hun beurt kunnen makkelijk communiceren met de spelers en andere makers.

Doordat het zo'n positieve community is, is het ook een welkome plek voor een diversiteit aan makers in gender, seksualiteit, en oriëntatie. Games variëren van heel persoonlijke games over verlies, verandering tot aan politiek en maatschappelijk commentaar.

Bundels

De website geeft ook de mogelijkheid om bundels te creëren en deze te verkopen. Denk hierbij aan een bijvoorbeeld een bundel voor 'game assets' waarbij makers ingame modellen verkopen aan andere makers zodat deze hun aandacht op andere gebieden kunnen focussen. Andere bundels zijn bijvoorbeeld verzamelwerken van een maker of rond een bepaald thema.

<https://itch.io/bundles>

Game Jams

Game Jams zijn sessies waarbij mensen aan een game werken rond een specifiek thema in een afgebakende tijdsperiode. Op itch.io is er een kalender te vinden van game jams over de hele wereld, maar er is ook de mogelijkheid om zelf een game jam te organiseren waarbij alle games meteen naar de website geupload kunnen worden. Voorbeelden van thema's: <https://itch.io/jams>

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

Bitsy

Ontwikkelaar: Adam Le Doux (US)

Genre: Tool voor maken van kleine en persoonlijke games, gedichten, uitgebreide fantasie werelden en alles wat daar tussenin zit.

Achtergrond

Bitsy is een simpele online tool om eenvoudig en snel kleine games te kunnen maken. De tool heeft een gelimiteerd kleurenpalet, een klein canvas en simpele mechanics waardoor mensen heel gefocust te werk kunnen gaan en specifieke ideeën of mechanics kunnen uitwerken en uitdiepen.

Het twitter account Bitsy Pieces deelt dagelijks nieuwe Bitsy games van makers wereldwijd:

<https://twitter.com/bitscopycs>

Speel bitsy games:

Bitsy games zijn vaak in de browser te spelen. Itch.io, een marktplaats waar iedereen hun eigen game kan neerzetten en verkopen biedt ook de mogelijkheid om te zoeken op tags.

Ga naar <https://itch.io/games/tag-bitsy>, kies een game die aanspreekt (qua titel, plaatje, tags) of kies een van de eerste games onder 'Top-Rated'.

Een meer gecureerde selectie is bijvoorbeeld deze collectie van Lorenzo Pillia:

<https://itch.io/c/201121/bitsy-faves>

Besturing:

Gebruik de pijltjestoetsen op het toetsenbord om rond te lopen en door tekst heen te scrollen.

Maak zelf een game!

Probeer zelf de tool uit en maak een game, gedicht of iets anders!

Ga naar: <https://ledoux.itch.io/bitsy>, 'Run Tool' en experimenteer met verschillende kleuren, kamers, maak een avatar, voeg tekst toe etc. Veel plezier!

Dig it Up - Gameroom.

Cultuurconnect ism curator Zuraida Buter (Playful Arts Festival) & Devillé Arcade

Twine

Ontwikkelaar: Chris Klimas

Genre: "Open Source Tool for telling interactive non-linear stories"

Website: <http://twinery.org/>

Twine is een tool om interactieve en non-lineaire verhalen te vertellen met behulp van HTML, CSS, and Javascript. Dat klinkt ingewikkeld maar ook een beginner kan al heel gemakkelijk en snel een eigen hyperlink verhaal maken en online plaatsen.

Bekijk een paar voorbeelden van twine via deze pagina:

<https://itch.io/search?q=twine+browser>

Er bestaat zelfs een twine verhaal om zelf twine te leren:

<https://lyndaclark.itch.io/twine101>

Maak je eigen 'hypertekst' verhaal!

Ga naar: <http://twinery.org/2/#!/stories>

- Druk op "+ Story"
- Geef een titel aan de game/twine.
- Dubbelklik op een passage
- Haal de tekst "Double-click this passage to edit it." weg, zodat er een aantal instructies verschijnen om eigen tekst neer te zetten.
 - Volg deze instructies of:
- Schrijf een zin of paragraaf. Maak automatisch een nieuwe passage (pad) door een woord of zin tussen [[]] te zetten.
 - Voorbeeld: Vandaag ging ze de [[katten]] van de burens [[voeren]]
 - Zowel katten en voeren hebben nu elk een eigen 'passage' waarin nieuwe tekst gezet kan worden.
 - Op deze manier kunnen verschillende woorden en zinnen aan elkaar gekoppeld worden waardoor er een 'hypertekst' verhaal ontstaat.
- Klik op het kruisje rechtsboven in het kader om het kader te sluiten en naar het overzicht te gaan van alle passages
- Maak een aantal van deze passages, link ze aan elkaar en test het door rechtsonderin het scherm te klikken op "test" of "play"
- Er is een nieuw verhaal ontstaan, gefeliciteerd!