

# Werkboekje Nederlands: Schrijven van Interactieve Fictie (IF)

---

## Inhoud

Les 1. Kennismaking met Interactieve fictie.....	2
Les 2. Wat is IF en hoe schrijf je IF?.....	5
Les 3. Opzetten van verhaallijn. ....	7
Les 4. Uitwerken van verhaallijn. ....	10
Les 5. Kennismaking met programmeersoftware Quest.....	16
Les 6. Puzzels en kamers maken. ....	17
Les 7. Game verbeteren op papier en op de computer .....	18
Les 8. Game verbeteren. ....	21
Les 9. Doorlopen van de game .....	23
Les 10. Games aan elkaar presenteren .....	24
Les 10a. Game spelen met eersteklassers.....	24

## Les 1. Kennismaking met Interactieve fictie.

De komende weken ga je samen met je klasgenoten een game maken: Interactieve Fictie. In deze les krijg je uitleg over interactieve fictie en over de lessenserie. Ook maak je kennis met interactieve fictie door vandaag zelf een IF game te spelen.

### Opzet

Na de uitleg van je docent over het lesprogramma ga je de game 'A Hobbit Trek' spelen en de opgaven maken die in dit werkboekje staan. De game is in het Engels. De game die jullie zelf gaan schrijven zal natuurlijk in het Nederlands zijn. Aan het einde van deze les ga je bespreken hoe je het spelen van de game hebt ervaren.

### Opgaven bij de game 'A Hobbit Trek'.

#### Kaart

Maak een kaart van alle kamers waar je komt. Vanaf de ruimte 'Tree' tot de 'Dungeon'. Een **kamer** is een ruimte in de game. Vanuit de ene kamer kun je naar de andere kamer door in een van de windrichtingen of door naar boven/beneden te gaan. Vul hieronder de namen van de kamers in en geef met pijlen aan hoe deze met elkaar in verbinding staan. **Gebruik een potlood, zodat je nog iets kunt veranderen!**

TREE

DUNGEON





## Les 2. Wat is IF en hoe schrijf je IF?

Deze les draait om het schrijven van IF. Eerst ga je gezamenlijk de game 'A Hobbit trek' en het huiswerk bespreken. Vervolgens krijg je uitleg over het schrijven van interactieve fictie. Deze les is behoorlijk theoretisch van aard en je krijgt veel informatie. Op de volgende pagina van dit werkboekje kun je aantekeningen maken.

### Opzet

#### Bespreken game en huiswerk.

Het huiswerk wordt klassikaal besproken.

#### Uitleg over het schrijven van Interactieve Fictie in deze lessenserie.

Je docent legt uit hoe jullie Interactieve Fictie gaan schrijven. Hieronder een paar afspraken. Vul aan waar nodig.

- Game wordt gemaakt in groepjes van 4 (of 5) personen.
- Game bevat maximaal 10 kamers
- Game bevat drie puzzels (waarvan een het einde van de game weergeeft)
- Game heeft 1 hoofdpersoon en maximaal 2 andere personages
- Game bevat maximaal 20 objecten
- .....
- .....
- .....
- .....

#### Uitleg over het schrijven van Interactieve Fictie in het algemeen.

Hier geeft de docent handige tips voor het schrijven van een IF game. Je kunt weer aantekeningen maken in dit werkboek.

### Huiswerk

Bij deze les hoort geen huiswerk.

**Aantekeningen**

A series of horizontal dashed lines for writing notes.

### Les 3. Opzetten van verhaallijn.

In deze les bepalen jullie in groepjes waar de game over zal gaan.

#### Opzet

##### Rollen verdelen binnen de groepjes.

Je docent maakt de groepsindeling bekend. Je gaat met jouw groepje bij elkaar zitten en gezamenlijk bedenken jullie een teamnaam. Ook bespreken jullie de rolverdeling in de groep.

De volgende rollen moeten worden toegekend:

- Programmeur (eindverantwoordelijk voor het programmeren van de game)
- Programmeur (test werking van de game, tevens programmeur)
- Eindredacteur (eindverantwoordelijk voor het verhaal)
- Taakmeester (houdt planning in de gaten)
  
- (bij 5 personen) Kaartmeester (draagt zorg voor een goede kaart van de game)

De eerste twee groepsleden vormen samen het programmeurs-duo. De andere 2 (of 3) groepsleden vormen samen 'de auteurs'.

Noteer hieronder wie welke rol heeft gekregen:

Programmeur	
Tester	
Eindredacteur	
Taakmeester	
Kaartmeester	

##### Uitleg over verhaalplot.

Voordat jullie aan de slag gaan met jullie verhaal, legt de docent kort uit hoe een goed verhaalplot in elkaar zit.

##### Bepalen van grote verhaallijn.

Vragen die jullie daarbij stellen:

- Kiezen jullie voor een verhaal gebaseerd op ander verhaal?
  - Ja/Nee
- Welk genre zal het verhaal zijn (fantasy, horror, drama, komedie)?
  - .....
- Wie? Wie is de hoofdpersoon en welke personen komt hij/zij tegen (maximaal 2)
  - Hoofdpersoon: .....
  - Persoon 1: .....
  - Persoon 2: .....
- Waar? Waar speelt het verhaal zich af? 'Waar' kan erg breed zijn (zoals in het heelal) maar ook erg smal (zoals op school)
  - Locatie: .....

- Welke ‘kamers’ zijn er in het verhaal? (maximaal 10 kamers) Bedenk dat een kamer niet altijd letterlijk een kamer hoeft te zijn. Het kan ook gaan om een ruimte of plaats waar een handeling zich afspeelt.

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....

- Wat? Wat wil de hoofdpersoon bereiken? Wil de hoofdpersoon koningin worden? Of wil de hoofdpersoon misschien zijn ware liefde vinden?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- Hoe? In alle boeken/films/verhalen zijn er problemen die de hoofdpersoon in de weg staan om zijn/haar doel te bereiken. Wat komt de hoofdpersoon op zijn/haar weg naar het doel allemaal tegen?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

**! Belangrijk! Zorg dat jullie aan het eind van deze les in ieder geval besloten hebben waar het verhaal over zal gaan en wie de hoofdrolspeler is.**





## Les 4. Uitwerken van verhaallijn.

In deze les werken jullie opnieuw in groepjes. Met je groepje besluiten jullie welke inleiding jullie kiezen voor de game. Ook werken jullie aan de hand van die inleiding de verhaallijn verder uit.

Opzet

### Lezen en kiezen inleiding.

Je wisselt werkboekjes uit binnen je groepje, zodat iedereen de inleidende tekst van iemand anders voor zich heeft. Vervolgens ga je die lezen. Overleg welke inleiding het beste bij jullie game past. Eventueel herschrijven jullie een inleiding op basis van de gemaakte inleidingen. Zorg dat iedereen zich kan vinden in de inleiding.

### Uitwerken van verhaallijn.

Vervolgens werken jullie gezamenlijk aan de verhaallijn. Dit doe je binnen je groepje door middel van een brainstorm. De gemaakte keuzes noteer je hier in je werkboek.

### *Kamers*

Bepaal welke kamers een rol gaan spelen in het verhaal. Het maximum is 10. Noteer hieronder de namen van de kamers. Noteer ook in welke kamer het verhaal begint en in welke kamer het verhaal eindigt.

#### **Kamer 1**

---

---

---

#### **Kamer 2**

---

---

---

#### **Kamer 3**

---

---

---

#### **Kamer 4**

---

---

---

#### **Kamer 5**

---

---

---

**Kamer 6**

---

---

---

**Kamer 7**

---

---

---

**Kamer 8**

---

---

---

**Kamer 9**

---

---

---

**Kamer 10**

---

---

---

### *Personages*

Beschrijf hieronder de personages. Eerst de hoofdpersoon. Wie is dit en hoe ontwikkelt het karakter van de hoofdpersoon?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

- Welke kamers zullen er een rol spelen (max 10)
  - o Waar begint het verhaal?
  - o Waar eindigt het verhaal?

Welke personages komt de hoofdpersoon tegen tijdens het verhaal en wat is het doel van het ontmoeten van deze personen (maximaal 2)? Noteer in het schema op met de kamers op blz. 11 ook in welke kamer de hoofdpersoon deze personages tegen zal komen.

#### **Personage 1**

---

---

---

---

#### **Personage 2**

---

---

---

---

**Objecten**

Welke objecten komen er voor in het verhaal? Noteer hieronder per object waarvoor de objecten nodig zijn/wat het nut is. Vul op het schema met de kamers in welke objecten er in elke kamer liggen. Het aantal objecten is maximaal 20.

<b>Object 1</b>	<b>Object 2</b>
<b>Object 3</b>	<b>Object 4</b>
<b>Object 5</b>	<b>Object 6</b>
<b>Object 7</b>	<b>Object 8</b>
<b>Object 9</b>	<b>Object 10</b>
<b>Object 11</b>	<b>Object 12</b>
<b>Object 13</b>	<b>Object 14</b>
<b>Object 15</b>	<b>Object 16</b>
<b>Object 17</b>	<b>Object 18</b>
<b>Object 19</b>	<b>Object 20</b>

### *Puzzels*

In de game zullen ook 3 puzzels voorkomen. Een voorbeeld van een puzzel is bijvoorbeeld het bouwen van de brug in 'A Hobbit Trek'. Een van de puzzels zal er voor zorgen dat de game eindigt, de andere puzzels kunnen overal in de game voorkomen. Indien er tijd voor is dan bespreken jullie tijdens deze les de eind-puzzel. De andere twee puzzels maak je als huiswerk. Gebruik het onderstaande schema om de definitieve puzzels te noteren. Beschrijf wat de hoofdpersoon wil bereiken en wat hij/zij daarvoor moet doen.

---

#### **Eindpuzzel**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



## **Les 5. Kennismaking met programmeersoftware Quest.**

In deze les maak je kennis met de

Quest, het programma waarin jullie de game gaan maken. Voor deze les maak je gebruik van een tutorial die uitgedeeld wordt door je docent. Je gaat in tweetallen achter een computer stap voor stap de tutorial doornemen en de opdrachten maken.

### **Opzet**

#### **In tweetallen leren programmeren met Quest.**

Spreek van de voren af wie de knoppen bedient. Wissel halverwege de les. Als je eerder klaar bent met de tutorial, kun je zelf de mogelijkheden van de software verder onderzoeken.

### **Huiswerk**

Als je de tutorial tijdens de les nog niet volledig hebt doorgewerkt, dan is het afmaken huiswerk voor les 6. Aan het einde van de tutorial leer je hoe je puzzels kunt programmeren. Het is belangrijk dat je weet hoe dit werkt. Het kan je ook helpen met het andere huiswerk voor les 6: het maken van de puzzelbeschrijvingen. Je mag de tutorial individueel doorwerken of in tweetallen.



## Les 6. Puzzels en kamers maken.

In deze les bespreken jullie eerst de puzzels. Welke puzzels komen er in de game en welke niet? In de tweede helft van de les splitsen jullie op. De helft van jullie groepje gaat programmeren en de andere helft gaat een kaart maken van de game.

### Opzet

#### Peer review van puzzels.

Jullie wisselen werkboekjes uit. Iedereen bekijkt zo de puzzels die iemand anders heeft gemaakt (hetzelfde als tijdens les 4 met de inleidingen). Van alle puzzels worden er in totaal 2 puzzels gekozen. Als jullie de eind-puzzel tijdens les 4 nog niet hadden gekozen, dan kiezen jullie deze nu ook. Noteer de definitieve puzzels op pagina 18.

#### Programmeurs: Game programmeren.

Als programmeur zit je de tweede helft van de les achter de computer, in tweetallen. Je gaat dan in Quest jullie game aanmaken. Ook voer je de inleiding van de game in. Je maakt de hoofdpersoon en de overige personages aan. (Je kunt de personages in een later stadium nog in de juiste kamers plaatsen.) Zorg dat je steeds de game opslaat op de USB stick!!

#### Auteurs: Kaart maken.

Als auteur ga je samen met je mede-auteurs een mooie kaart maken van de game. Je krijgt hiervoor een groot papier van de docent. Maak de kaart eerst op een kladblaadje voordat je hem definitief maakt. Voor het maken van de kaart kun je gebruik maken van de informatie op pagina 10 t/m 13 in dit werkboekje.

Geef op de kaart aan:

- Welke kamers er zijn
- Welke objecten er in de kamers zijn
- Welke personen er in de kamers zijn
- Welke objecten je nodig hebt om een kamer te kunnen betreden (sleutels?)
- Welke kamers er allemaal betrokken zijn bij de puzzels
- Welke objecten je nodig hebt om aan bepaalde personen te geven
- Welke 'doorgangen' er zijn van kamer tot kamer

#### Afsluiting.

Ga na met je hele groep wat er nog moet gebeuren voor de volgende les. Alle taken zijn jullie gezamenlijke verantwoordelijkheid. Indien de kaart nog niet af is, gaan jullie deze samen afmaken voor les 7. Indien het programmeren nog niet klaar is, spreken jullie samen af hoe jullie dit gaan afmaken voor de volgende les.



## Les 7. Game verbeteren op papier en op de computer

Tijdens deze les gaan de auteurs verder werken aan de game op papier. De programmeurs gaan op de computer aan de game werken.

### Opzet

#### Wat is een goede kameromschrijving?

Je bespreekt eerst klassikaal waaraan een goede kameromschrijving moet voldoen. Noteer hieronder de criteria van een goede kameromschrijving.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### Programmeurs: Programmeren van kamers en objecten.

Tijdens deze les programmeer je de kamers en objecten. Weet je niet meer hoe dit moet? Maak dan gebruik van de tutorial. Om dit allemaal te kunnen programmeren maak je gebruik van de kaart die de auteurs in de vorige les hebben gemaakt.

Je gaat:

- Alle kamers en objecten aanmaken
- Objecten in kamers plaatsen
- Personen in kamers plaatsen
- Links tussen kamers aanmaken
- Puzzels maken

#### Auteurs: Maken van kamerbeschrijvingen.

Nu vaststaat welke kamers er zijn in de game, kunnen de kamerbeschrijvingen gemaakt worden. Verdeel de kamers over de auteurs en begin met het maken van beschrijvingen.

Denk hierbij na over:

- Weergeven van de sfeer in de kamer
- Wat er gebeurt in de kamer

Onthoud dat objecten apart genoemd worden. Maak dus een lijstje met objecten. Maak ook alvast omschrijvingen van deze objecten. Een of twee zinnen per object volstaan. (Deze omschrijvingen komen tevoorschijn als de speler op de objecten klikt en opdracht geeft om ze te bekijken.)

Maak ook een omschrijving van de aangrenzende kamers en de richtingen die je op kunt. Hieronder zie je een voorbeeld van een beschrijving van een kamer inclusief de beschrijvingen van aangrenzende kamers.

***Het voorportaal van de grot***

*Je kunt naar het noorden en naar het zuiden.*

*De kleine hal is door mensen uitgehouwen en met zwart marmer bekleed. Twee bronzen deuren in het zuiden sluiten de uitgang hermetisch af; in het noorden leidt een smalle grot naar de vurige woonstee van de draad. De grond hier is bezaaid met geblakerde botten en schedels, die flikkerende schaduwen zuidwaarts werpen.*

Gebruik 1 vel papier per kamer. Beschrijf tijdens de les ten minste in grote lijnen wat er in elke kamer gebeurt.

**Huiswerk**

Alle groepsleden krijgen een evenredig deel van kamers mee naar huis om de beschrijvingen (af) te maken. Maak de beschrijvingen volledig en verbeter ze waar nodig. Onderdeel van de kamerbeschrijvingen zijn ook de beschrijvingen van de aangrenzende kamers en van de objecten en personen die in deze kamer zijn.

Wanneer het nog niet gelukt is om in de game alle kamers, links tussen de kamers en objecten aan te maken tijdens de les, is dit ook onderdeel van het huiswerk.

## Les 8. Game verbeteren.

In deze les gaan bespreken jullie eerst de kamerbeschrijvingen. Vervolgens werken de programmeurs en de auteurs weer verder aan de game.

### Opzet

#### Peer review van kamerbeschrijvingen.

Bespreek gezamenlijk alle kamerbeschrijvingen. Vormen de kamerbeschrijvingen een geheel? Indien nodig kunnen jullie de kamerbeschrijvingen herschrijven/verbeteren daar waar nodig. Zorg dat de programmeurs én de auteurs van elke kamer de juiste beschrijving hebben genoteerd. Verdeel de kamerbeschrijvingen over de programmeurs en de auteurs. Beide groepjes gaan hiermee aan de slag.

#### Programmeurs: Invoeren van kamerbeschrijvingen.

Nu de kamerbeschrijvingen zijn gemaakt op papier kunnen jullie deze invoeren in de game. De kamers zelf hadden jullie al aangemaakt, dus jullie hoeven nu alleen maar beschrijvingen toe te voegen.

Als er iets uit de voorgaande lessen nog niet goed geprogrammeerd was, is daar nu ook ruimte voor.

**Sla aan het einde van de les de game op je eigen USB en op alle USB sticks van je teamgenoten.**

#### Auteurs: Doorlopen van verhaal op papier.

Als auteurs gaan jullie na of het ontstane verhaal een logisch verhaal geworden is. Hierbij gebruik je de teksten op papier. Punten van aandacht zijn:

- Sluit de inleiding aan bij de rest?
- Zijn de kamerbeschrijvingen goed?
- Zijn de doorgangen naar de kamers juist?
- Kloppen de puzzels?
- Kan een speler niet per ongeluk voorbij een puzzel of al 'te vroeg' in de game een bepaald personage ontmoeten?

Verbeter eventuele fouten.

#### Nabespreking.

Wissel aan het eind van de les uit wat jullie gedaan hebben. Programmeurs, is de game volledig geprogrammeerd? Auteurs, moeten er nog wijzigingen aangebracht worden naar aanleiding van het (aangepaste) verhaal op papier?

### Huiswerk

Speel thuis de game die je met je groepje gemaakt hebt. Doel van het spelen is te testen of alles goed werkt. Je maakt het huiswerk individueel of in tweetallen.

De auteurs letten op de volgende aspecten:

- Zijn alle kamers aanwezig?
- Zijn alle personages beschreven?
- Zijn alle objecten beschreven?



## Les 9. Doorlopen van de game

Dit is de laatste les voor de eindpresentatie. De auteurs beginnen aan het maken van deze presentatie. De programmeurs halen de laatste fouten uit de game maken zij en walkthrough.

### Opzet

#### Programmeurs: Verbeteren van de game en maken van de walkthrough.

Inventariseer eerst welke fouten jij en je teamgenoten nog hebben gevonden in de game. Wat moet er allemaal nog verbeterd worden? Dit ga je samen met de andere programmeur aanpassen. Je maakt tijdens deze les ook met de andere programmeur een walkthrough. Dit ken je nog van het huiswerk van les 1. Je maakt een lijst met commando's die de speler in moet voeren om de gehele game te doorlopen. Jullie hebben de walkthrough nodig om de game te kunnen spelen met de eersteklassers.

#### Auteurs: Voorbereiden eindpresentatie.

Je werkt samen met de andere auteurs aan de presentatie voor les 10. Onderdeel van deze presentatie is de gemaakte kaart van les 6. Klopt deze nog met de game? Zo niet, dan passen jullie hem aan. Onderdelen die in de presentatie aan bod moeten komen:

- Thema en onderwerp van de game
- Hoofdpersoon, wie ben je?
- Waar ben je, welke kamers zijn er (m.b.v. kaart)?
- Doel van de hoofdpersoon, wat ga je doen?
- Welke puzzels moet de hoofdpersoon oplossen?

Je maakt de presentatie in Powerpoint of Prezi.

#### Doorlopen game en presentatie en bedenken naam.

Overleg nu met je team. Bekijk voor de laatste keer samen de verbeterde game. Neem samen de presentatie door en beslis welke (maximaal 2) groepsleden de presentatie voor eigen klas gaan geven. Hebben jullie een teamnaam? En een naam voor de game?

#### Huiswerk (als team)

- Maak de presentatie in Powerpoint (of Prezi o.i.d.) en bereid deze voor de volgende les voor. Maximaal 2 groepsleden zullen de presentatie geven. Zij moeten dit dus ook oefenen en voorbereiden voor les 10.
- Indien de game nog niet af is, is dit ook huiswerk voor les 10.

## **Les 10. Presentatie van de game**

### **Opzet**

#### **Presentaties van de game aan je klas**

Elk team komt een voor een voor de klas (maximaal 2 personen per groep) om de game te presenteren.

## **Les 10a. Game spelen met eersteklassers.**

### **Opzet**

Je presenteert de game aan leerlingen uit de eerste klas. Met je groepje ga je voor de klas staan en speel je de game via de beamer of via het digibord. De eersteklassers spelen de game klassikaal. Jullie hebben de walkthrough en sturen de eersteklassers indien nodig.