

SLUITSTUK

In de rubriek Sluitstuk
vertellen afstudeerders
over hun afstudeeronderzoek.



Maak een spannende speurtocht door je eigen omgeving, aangespoord door virtuele personages met echte stemmen. Het nieuwe spel van Serge Offermans, student Industrial Design, laat kinderen en ouders samen zoeken naar een onzichtbare kat in hun huis, met behulp van een even onzichtbaar schotelkje melk.

Het geheimzinnige wezentje Dibbel is zijn kat kwijt en jij mag hem gaan zoeken. Dat gaat zo: richt je joystick naar alle plaatsen in huis waar de kat zou kunnen zitten. Als je hem vindt, hoor je hem miauwen. Maar pas op: de kat is erg schuw. Je moet dus eerst op zoek gaan naar Lilly. Zij geeft je een schotelkje melk, waarmee je hem kunt lokken. Let wel op dat je geen melk morst, want dan moet je weer terug naar Lilly.

Het concept van het spel is doodeenvoudig, maar het werkt. Geef een kind en zijn ouder ieder een joystick in handen en binnen de kortste keren kruipen ze beiden over de vloer, op zoek naar een kat die ze nooit te zien zullen krijgen. Wel horen ze hem via hun joystick miauwen. En als ze het schotelkje melk krijgen, lijkt de joystick zwaarder te worden.

“Om het spel te testen, heb ik bakens in de ruimte geplaatst die een infrarood signaal afgeven”, zegt Offermans. “Een sensor in de joystick vangt dat op en stuurt het via Bluetooth door naar de pc. Die zorgt ervoor dat het juiste geluid wordt afgespeeld. Een

gewichtje aan de binnenkant van de joystick kan worden verplaatst, zodat de langwerpige joystick zwaarder lijkt te worden.”

Het spel moet door twee personen, bijvoorbeeld ouder en kind, worden gespeeld. Om de kat te vangen, moeten ze samenwerken: terwijl de een het schotelkje melk rechthoudt, kan de ander zoeken. De proefpersonen die het spel al uittestten, drie kinderen en hun ouders, reageerden positief op het spel. “Het is typisch om te zien hoe de rollen telkens worden verdeeld”, vertelt Offermans. “De ouder houdt het schotelkje melk vast, terwijl het kind de kat zoekt.”

Het spel zou kunnen worden uitgebreid met nieuwe verhaallijnen en verschillende niveaus. “Het idee is dat kinderen het spel kunnen spelen tussen hun vijfde en negende jaar. Het spel groeit dus mee met het kind.” Offermans ontwierp het spel uit fascinatie voor virtuele werelden als Second Life, World of Warcraft en The Sims. “Wat ik aan die spelen waardeer, is dat alles kan en dat heel veel wordt overgelaten aan de fantasie. Het is alleen zo jammer dat die virtuele wereld zich uitsluitend beperkt tot de computer. Ik wil een brug slaan tussen de virtuele en de fysieke wereld, zodat de spelers ‘s avonds aan de keukentafel nog over hun spel kunnen napraten.”

Tekst: Enith Vlooswijk

Foto: Rien Meulman