

Control.

EDITIE VOOR SCHOLIEREN • WWW.CONTROL-ONLINE.NL

EEN CARRIÈRE IN DE
GAMESINDUSTRIE

GAMES MAKEN

VAN HOBBY NAAR
GAMESSTUDIE

11
BOEIENDE
GAME BEROEPEN

WELKE PAST HET BEST BIJ JOU?

GAMESOPLEIDINGEN
STELLEN ZICH VOOR

MBO, HBO, UNIVERSITEIT

BEROEMDE GAMES
UIT **NEDERLAND**

KEN JIJ DEZE HOLLANDSE GAMES AL?

GRATIS
SCHOLIEREN
EDITIE

Control Magazine

Vakblad voor de Nederlandse gamesindustrie

Neude 5, 3512 AD Utrecht, Nederland

T: +31 (0)30 - 231 99 14

M: redactie@control-online.nl

www.Control-Online.nl

Hoofredacteur:

Eric Bartelson • eric@control-online.nl

Uitgever:

Matthijs Dierckx • matthijs@control-online.nl

Met medewerking van:

René Bartelson, Martijn van Best, Alessandra van Otterlo, Kitty Calis, Christel van Grinsven (TFI)

Online

Nieuws website / www.control-online.nl

Jobsite voor gamejobs / www.control-online.nl/JOB

Studiekeuze website / www.werkenindgamesindustrie.nl

Nieuwsbrief (wekelijks) / www.control-online.nl/nieuwsbrief

Facebook / www.facebook.com/ControlMagazine

Twitter / @ControlMagazine

DISCLAIMER

Nothing in this magazine may be reproduced in whole or part without the written permission of the publisher. This magazine is fully independent and not affiliated in any way with the companies mentioned herein.

Copyright © 2012 Control Magazine

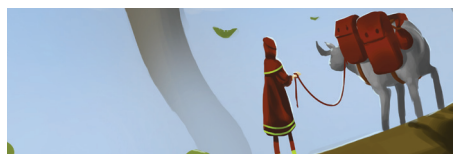
All Rights Reserved

Inhoud >>



4 Feature Made in Holland

Nederlanders maken meer games dan je denkt. Van sommige weet je het ongetwijfeld, zoals Killzone 3. Andere games zullen je verbazen.



6 Na je studie Vier mogelijke scenario's

Wat kan je doen na een gamesstudie? Een paar praktijkvoorbeelden.

Opleidingen stellen zich voor:

- 10. Hogeschool voor de Kunsten Utrecht
- 12. Grafisch Lyceum Utrecht
- 14. Universiteit Utrecht



9 Interviews: Studie in het buitenland

Games leren maken in Japan, Amerika en Australië. Het Level Up!-programma biedt studenten de mogelijkheid enige maanden in het buitenland te studeren.

22 Feature 11 Boeiende game beroepen

Wat kan je doen na een gamesstudie? Een overzicht van de vele diverse functies binnen een gamesstudio.

22 LevelUp! Proefles gamesmaken

De organisatie Level Up! kan bij jou op school een proefles gamesmaken organiseren.

PRAKTIJKGERICHTE VAK-OPLEIDINGEN voor de media branche

certificate | diploma | degree

sae
INSTITUTE



3D Graphics & Animation



Interactive Animation

Webdesign & Development

Digital Film & VFX

Audio Engineering

Cross-Media Production & Publishing

- start -
Interactive Animation
in November 2012!



www.sae.edu / www.sae.nl

54 vestigingen wereldwijd - Amsterdam | Rotterdam

Games maken!

Van hobby naar beroep

■ Gamen is de ultieme hobby. Je kruipt in de huid van de grootste held of de zwaarste crimineel, je beleeft grootse avonturen of wint de World Cup voetbal. Je zit midden in een smerige oorlog of vecht je dwars door een horde bloeddorstige zombies. Je laat je hersens kraken of geeft ze juist vrijaf. Wat je ook wil, met gamen kan het.

Maar games hoeven niet alleen je hobby te zijn. Je kan er ook je werk van maken! In Nederland zijn duizenden mensen werkzaam in de gamesindustrie. Mensen zoals jij die van hun hobby hun werk hebben gemaakt en nu dus zelf de vetste spellen maken. Wil jij dat ook, maar weet je niet goed waar je moet beginnen? Je hebt het antwoord in handen. In deze Control studiespecial krijg je een voorproefje van wat er in Nederland mogelijk is op het gebied van gamesonderwijs. De opleidingen op dit gebied zijn al even divers als het vak van games maken zelf. Van technisch, naar creatief, naar commercieel. Voor iedereen is er iets te doen in de gamesindustrie.

Duik dus in de wereld van gamesonderwijs en breek door als game developer!

PS: Control is het vakblad voor de Nederlandse gamesindustrie, dus wie weet tot ziens!



Omdat je al
genoeg te
kiezen hebt!

deltion
college

Kies voor jezelf

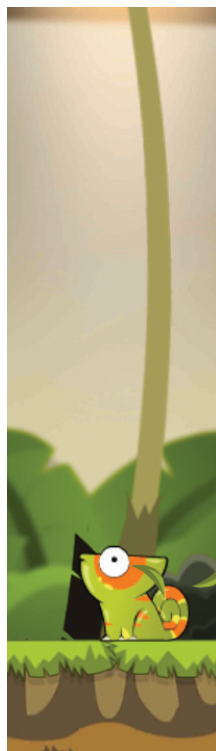
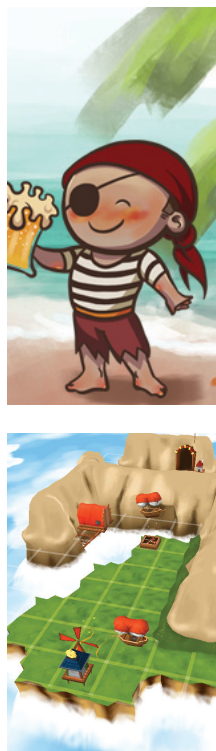
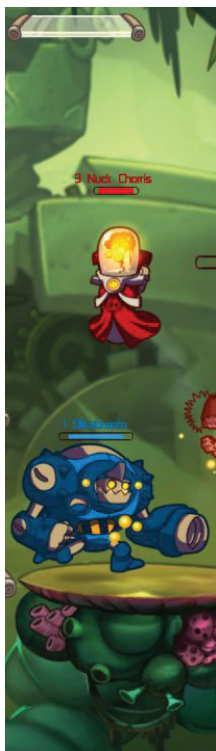
Ook voor de opleiding Gaming

Kom naar de informatieavonden of open dagen. Deltion mbo Zwolle, Mozartlaan 15,
(038) 850 30 00. Kijk voor aanmelden, de tijden en het programma op www.deltion.nl

Made in Holland

Nederlanders maken meer games dan je denkt. Van sommige weet je het ongetwijfeld, zoals **Killzone 3**. Andere games zullen je verbazen. >>





AWESOMENAUTS RONIMO GAMES

De eerste Multiplayer Online Battle Arena van Nederlandse bodem.

Heb jij Awesomenauts al gespeeld? Zo niet, dan wordt het tijd dat je eens een kijkje neemt op PSN, XBLA of Steam, want daar is deze nieuwste titel van Ronimo Games al een tijdje te downloaden. Awesomenauts is een 3-tegen-3 online game waarin je de basis van het vijandige team moet veroveren. De game valt op vanwege de heldere 2D visuals en de lekkere over-the-top jaren '80 cartoonstijl. Ronimo is opgericht door zeven jongens die zijn afgestudeerd aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht en de Universiteit Utrecht. Hun afstudeerproject was De Blob, dat ze verkochten aan publisher THQ. Met dat geld richtten ze hun eigen bedrijf op. Swords & Soldiers was hun eerste volwaardige game, met opvolger Awesomenauts willen ze de wereld veroveren.

BARRR & KINGS CAN FLY FIREDROID

Dit team weet van zuipende piraten een schattig spel te maken. De dames en heren van Firedroid zijn allemaal in 2010 of 2011 afgestudeerd aan de opleiding Kunst en Techniek aan Saxion Hogescholen. Ze wonen in Enschede op 2 minuten afstand van elkaar. Hoewel games maken voor het team een part-time bezigheid is, hebben ze hun eerste titel al klaar en komt de tweede er aan. "We hebben heel bewust gekozen om games te maken voor smartphones en tablets", zegt artist Rachel Kremer van Firedroid. "Omdat de markt laagdrempelig is en we een klein team zijn. Door de mobiele markt te kiezen kunnen we onze projecten klein houden, waardoor we ons risico spreiden." Firedroids eerste titel is Barr, een Android-game met schattige piraten in de hoofdrol. De volgende game is Kings Can Fly, een puzzelspel met luchtschepen.

MUNCH TIME GAMISTRY

Internationale iPhone-hit. Het idee achter Munch Time was een game te maken die een brede doelgroep aanspreekt. Snelle, korte speelsessies van maximaal 15 seconden per level, maar wel uitdagend en met fijne graphics. Bij Munch Time bestuurt je een kameleon op zoek naar een lekker maaltje door met zijn tong van bloem naar bloem te slingeren. Het bleek een schot in de roos voor Alex Kentie en zijn team bij Gamistry. Oud-HKU student Kentie kon zijn ogen niet geloven toen Apple besloot de game te featuren in de Amerikaanse app store. De verkoopcijfers schoten omhoog en het spel is inmiddels ruim 800.000 keer gedownload. En dat allemaal zonder dure marketingbureaus. Kentie: "Er is geen formule voor een gegarandeerde hit voor iPhone games, maar wij hadden geluk dat het werd opgepikt. En natuurlijk veel zelfpromotie."

CROSS OF THE DUTCHMAN TRIANGLE STUDIOS

De eerste game ooit die een held uit Friesland in de hoofdrol heeft. Deze game komt waarschijnlijk uit aan het einde van 2012 en gaat over een heuse Friese volksheld. Een boom van een vent genaamd "Grutte Pier" vocht in de 16de eeuw voor de vrijheid van zijn geliefde Friesland en kon volgens de verhalen met zijn zwaard in één klap drie mannen onthoofden. Niet verwonderlijk komen de makers van deze game ook uit het noorden. Triangle Studios is gevestigd in Leeuwarden en directeur is Remco de Rooij, die zijn opleiding heeft gevolgd aan de NHL Hogeschool in dezelfde stad. De hogeschool biedt een gamesprogramma aan voor studenten communicatie- en mediadesign en voor informaticastudenten. Cross of the Dutchman is een actie-avonturengame en verschijnt op PC, PS3 en Xbox360.

FINGLE GAME OVEN

Dit zou weleens de ideale game kunnen zijn voor een date. Adriaan de Jongh van Game Oven is erg trots op zijn eerste game Fingle. Dat komt omdat het één van de weinige spellen is waar spelers elkaar aan moeten raken om te kunnen winnen. "Lekker vies en zweterig en ook een beetje intiem", zegt hij met een dikke grijns. Fingle, dat je op de iPad kunt spelen, is een soort Twister maar dan met je vingers. Spelers moeten hun vingers gedurende enkele seconden op bewegende vakjes houden. Hilarische situaties zijn het gevolg, want binnen de kortste keren zit je in elkaar verstrengeld. Met zwoele jaren '70 deuntjes op de achtergrond is het niet verwonderlijk dat sommige spelers letterlijk tot 'the next level' gaan. Adriaan: "Eén van mijn fans verklapte me dat hij dankzij Fingle een meisje heeft weten te versieren."

GTA IV ANGRY BIRDS DEUS EX: HUMAN REV.

GTA IV: Nee, we gaan je niet proberen wijs te maken dat Grand Theft Auto IV in Nederland is gemaakt. Dat was immers in Schotland, bij Rockstar North. Wel vertellen we je dat de belangrijkste programmeur van dit technische hoogstandje een Nederlander is. Zijn functie: Technical Director. Tijdens de openingsscène verschijnt zijn naam als een van de eerste. Start het spel nog maar eens en zie of je het kunt ontdekken.

Angry Birds: De oorspronkelijke Angry Birds zijn bedacht in Finland, maar de versies voor PSP en PS3 zijn gemaakt in Valkenswaard door de studio Abstraction Games.

Deus Ex: Human Revolution: Speel je deze game op PC? Dan speel je een spel gemaakt in Utrecht. Nixxes is de studio die veel grote games omzet naar verschillende platformen (zie ook pagina 7 onderaan).

Na je studie: vier scenario's

Eenmaal afgestudeerd zijn er talloze mogelijkheden. Control zet vier mogelijke scenario's op een rij aan de hand van praktijkvoorbeelden. >>

Scenario 1: Een eigen bedrijf

■ BAS ZALMSTRA (24) ■ ABBEY GAMES ■ OPLEIDING: INFORMATICA,
MASTER GAME-EN MEDIATECHNOLOGIE UNIVERSITEIT UTRECHT

■ "Nu we een eigen bedrijf hebben, houden we ons bezig met zaken waarvan we nooit hadden gedacht dat we die ooit moesten doen", zegt Bas Zalmstra van de Utrechtse studio Abbey Games. "Dingen als PR, belastingaangiftes, sollicitaties behandelen en contracten opstellen. Best uitdagend. Daarnaast bezoeken we beurzen om onze eerste game te promoten, maar dat is erg leuk." Bas heeft Abbey Games opgericht samen met

vier studiegenoten, hij werkt nu met hen en enkele freelancers aan hun eerste titel Reus. Dat is een strategiegame waarin je reuzen bestuurt die de natuur kunnen manipuleren. "Wat mijn leven op dit moment heel druk maakt is dat ik ook nog mijn scriptie moet afmaken voor de masterstudie Game- en Mediatechnologie aan de Universiteit Utrecht. Dat is drie dagen studeren, drie dagen werken. Ik houd voor mezelf dus maar één dag weekend over. Maar het is het waard, want we hebben met z'n allen wel mooi ons eigen gamebedrijf."



Scenario 2: Een baan in het buitenland



■ **FREEK HOEKSTRA (24 JAAR) ■ SIDE EFFECTS ■ OPLEIDING: INTERNATIONAL GAME ARCHITECTURE AND DESIGN, NHTV BREDA**

■ Het zal je maar gebeuren: je zet een video van je afstudeerproject op Youtube en onmiddellijk stromen aanbiedingen binnen van internationale bedrijven. Het project waarmee Freek Hoekstra zijn studie International Game Architecture and Design aan de NHTV in Breda met een dikke 10 afsloot, is dan ook bijzonder. Hij ontwikkelde een tool waarmee je in Houdini (3D animatie-software) in minder dan een uur de omgeving van levels kunt genereren en vervolgens exporteren naar de Unreal Development Kit (een veelgebruikte engine om games te ontwikkelen). Deze zogenaamde 'procedural level generation' bespaart tijd maar geeft een designer toch alle ruimte. Freek: "Door dat filmpje kreeg ik aanbiedingen van Guerrilla Games, EA en nog anderen. Ik ben op het aanbod van Side Effects Software ingegaan, de makers van het Houdini-pakket. Momenteel woon ik in Santa Monica in de buurt van Los Angeles, 300 meter van het strand."



Scenario 3: Wetenschappelijk onderzoek naar games



■ **DR. JORIS DORMANS (37 JAAR) ■ GEPROMOVEERD OP GAME DESIGN AAN DE UVA ■ GEEFT NU LES AAN DE HVA**

■ "Games boeien mij al mijn hele leven", zegt docent en onderzoeker Joris Dormans. "Tegelijk vind ik het leuk om te weten waarom iets werkt zoals het werkt. Op die manier kwam ik er achter dat er nog van alles ontbreekt aan onze kennis van games. Muzikanten hebben notenschrift, architecten gebruiken blauwdrukken en maquettes, filmmakers hebben een eigen jargon. Maar omdat game design nog maar zo kort bestaat, ontbreekt een soortgelijke manier om in abstracte, theoretische termen na te denken over games." Joris besloot zelf een visuele taal te ontwikkelen waardoor je veel beter inzicht krijgt in hoe een game precies werkt. "Daarmee wordt het voor game designers makkelijker om kennis te delen en versnelt hopelijk de ontwikkeling van games als medium. Vanwege dit onderzoek mag ik me nu doctor in de games noemen, en reis ik geregeld door Europa en de VS om over games te praten met game designers en andere wetenschappers."

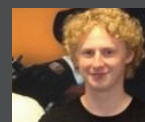


Scenario 4: Bij een Nederlandse gamestudio werken

■ **DAAN GOOSEN (23 JAAR) ■ NIXXES ■ OPLEIDING: INTERNATIONAL GAME ARCHITECTURE AND DESIGN, NHTV BREDA**

■ Waar een goede stage niet toe kan leiden. Afgestudeerd NHTV-student Daan Goosen wist er een mooie baan aan over te houden. Hij kwam terecht bij Nixxes, een gamestudio in Utrecht. De naam van het bedrijf is niet zo bekend, maar Nixxes ontwikkelt de PC-versies van beroemde console games als Tomb Raider, Hitman: Absolution en Deus Ex: Human Revolution. Niet veel

gamers weten dat dit gewoon in Nederland gebeurt. "Tijdens mijn stage mocht ik aan Deus Ex meewerken", zegt de Nijmegenaar. "Ik bleef ook nog meedraaien in de zomer. Als stagiair houd je je nog bezig met kleinere klussen, maar toen ik een baan had gekregen, groeiden ook mijn verantwoordelijkheden. Ik heb me bezig gehouden met de nieuwe Hitman-game. Het voelt bijzonder dat je aan zulke bekende games mee mag werken. Stages zijn een geweldige manier om aan een baan te komen, je breidt je netwerk uit en doet veel ervaring op."





Universiteit Utrecht

creative game challenge

Maak jij de winnende game? Ga de uitdaging aan!

Ontwerp je eigen game en maak kans op één van de geldprijzen.



Doe mee met de unieke Creative Game Challenge van Universiteit Utrecht. Speciaal georganiseerd voor middelbare scholieren!

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 CONTACT** en daar kun je alle kanten mee op! De beste games maken kans op een geldprijs. Het totale prijzengeld bedraagt **7500 euro!**

Je hoeft niet te kunnen programmeren, met het programma **Game Maker** wordt dat je makkelijk gemaakt. Wel heb je een flinke dosis creativiteit nodig om alles wat je leuk vindt aan gaming in je eigen game te stoppen.

Ga jij de uitdaging aan?

Ga naar www.creativegamechallenge.nl voor de spelregels en download gratis het programma Game Maker. Daarmee kun jij direct aan de slag.

Uiterste inschrijvingsdatum: 1 maart 2013.

Uiterste inzenddatum: 29 maart 2013.

CHALLENGE 2011/2012

De vorige editie van de Creative Game Challenge was een waar spektakel! Er hadden zich maar liefst 156 teams ingeschreven, bestaande uit 398 leerlingen en coaches. Negentien games waren genomineerd voor de prijzen. De negen verschillende awards werden uitgereikt door niemand minder dan autocoureur Tom Coronel!

Thomas Baake, maker van Botsblokken, winnaar van de "Meest Verslavende Game" special award:

"De creativegamechallenge was voor mij echt een mooie ervaring. Je wordt echt gemotiveerd om het af te maken omdat je toch iets moois wilt inleveren. In de ontwikkelingsfase van mijn spel was ik soms helemaal van de wereld. Zo druk was ik met het maken en bedenken van hoe en wat ik allemaal ging doen. Ook was het gewoon super dat ik uiteindelijk genomineerd werd en dus naar Utrecht mocht. De dag daar was ook erg leuk, alles goed verzorgd. Alleen voor die dag zou ik al mee willen doen... Ja, volgend jaar weer!"



OPROEP
WWW.CREATIVEGAMECHALLENGE.NL

Studie in het buitenland

Games leren maken in Japan, Amerika en Australië

>> Het Level Up! -programma biedt studenten de mogelijkheid enige maanden in het buitenland te studeren.



Tessa Verbruggen (26)

MASTER GAME AND MEDIA TECHNOLOGY (UNIVERSITEIT UTRECHT) • STUDEERDE ENKELE MAANDEN AAN DE MADISON UNIVERSITY OF WISCONSIN.

■ Tessa Verbruggen is masterstudent Game and Media Technology aan de UU en volgde in de Amerikaanse universiteitstad Madison in de staat Wisconsin enkele informatica-vakken.

"Voor het vak Computer Game Technology moest ik samen met anderen drie keer in korte tijd een game maken, in combinatie met ondersteunende colleges. Het groepswork is ontzettend motiverend, want iedereen vindt het leuk en stopt er meer moeite in dan vereist. Ik kan niet wachten tot ik ben afgestudeerd en eindelijk met 'echte' spelletjes aan het werk mag!" Tessa had wat moeite met het vinden van een vriendengroepje. Haar huisgenoten lagen haar niet zo. "Ik heb toen gewoon de stoute schoenen aan getrokken en ben naar de feestjes gegaan die op de Facebook-pagina voor uitwisselingsstudenten waren aangekondigd, ook al wist ik niet zeker of ik er wel iemand kende. Het duurde niet lang voordat ik een groepje had gevonden dat ik nu vrijwel dagelijks spreek."



Luc de Haan (23) & Robin Wouters (24)

GAME ART (HKU) • ZIJN IN 2011 MET EEN LEVEL UP! -BEURS OP ZAK NAAR EEN JAPANESE UNIVERSITEIT GEGAAN.

■ Luc de Haan is maar liefst "tienduizend procent zeker weten blij dat ik naar Japan ben geweest."

Samen met zijn studiegenoot Robin Wouters ging hij naar de Kyoto Seika universiteit om nieuwe dingen te leren, maar ook om zijn horizon te verbreden. De derdejaars studenten Game Art aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht vinden Japan een fascinerend land en voor een gamedeveloper natuurlijk het Walhalla. Ze waren onder de indruk van wat ze zagen: "Japan is een geoliede machine, alles gaat soepel. Zolang je tenminste meedraait. Het lastigste is de taalbarrière, de meeste Japanners spreken geen Engels. Zelfs de jonge generatie spreekt het niet." Voor het tweetal was de complete ervaring naar eigen zeggen 'helemaal nieuw en anders'. "We hebben er veel ervaring opgedaan en natuurlijk contacten. Het enige dat ik jammer vind is dat ik niet beter Japans heb leren spreken, een half jaar elke dag oefenen was toch niet genoeg."



Merle Spekhorst (22)

INFORMATICA EN WISKUNDE (UU) • STUDEERT IN MELBOURNE, AUSTRALIË DANKZIJ EEN BEURS UIT HET LEVEL UP! -PROGRAMMA.

■ Merle doet de opleiding informatica en wiskunde aan de Universiteit Utrecht. Een beurs vanuit het Level Up! -programma stelde haar in staat in Australië te studeren aan de Monash University in Melbourne.

"Ik hoop dat ik aan het eind van deze ervaring veel opener ben, waardoor ik ook veel makkelijker mijn eigen bedrijf kan opstarten", zegt ze. "Ook hoop ik mijn Engels te verbeteren, wat al aardig lukt. Ik krijg er een mooi Australisch accent gratis bij." Volgens Merle is een buitenlandse reis erg waardevol: "Je leert zoveel dingen en je ontdekt ook zoveel dingen. Je praat makkelijker met complete vreemdelingen en gaat er eerder op uit. In Australië heb ik verschillende uitstapjes gemaakt naar natuurparken in de omgeving. Ook ben ik net terug van een 3-daagse trip naar Sydney met acht meiden die ik al helemaal net nog maar twee maanden ken." Aan de Universiteit Utrecht is Merle overigens actief bij studievereniging DGDARC, waar ze helpt bij verschillende activiteiten, zoals de organisatie van een symposium over onafhankelijke gamedevelopers.



OPLEIDING
HBO



De kunst van HKU

nieuwe verbindingen, nieuwe toepassingen

Een wereld zonder games is niet meer denkbaar. Games spelen in steeds meer domeinen een belangrijke rol. De tijd dat games alleen bedoeld waren voor entertainment ligt ver achter ons. >>

■ In het onderwijs worden games ingezet om spelenderwijs te leren en in de zorg zijn ze hét middel om een therapie of revalidatieproces aangenamer te maken. Met games kun je ervaringen en processen positief beïnvloeden en wezenlijke veranderingen teweegbrengen.

Als game designer, game artist of game developer lever je een bijdrage aan het ontwerpen van vernieuwende interactieve ervaringen voor verschillende platforms: console- en pc-games, webgames, alternate reality games en de mobiele telefoon. De gebruiker en het doel dat je met de game wilt bereiken, spelen hierbij een centrale rol. Je vindt het een uitdaging om te denken vanuit de gebruiker en met zijn ogen elk conceptontwerp kritisch te

bekijken vanuit verschillende invalshoeken. Je benadering van een ontwerp vraag wordt: experimenteren, ontdekken en vernieuwen.

DE OPLEIDING

In de HKU game-opleidingen staat design centraal: het bedenken, maar vooral ook maken van innovatieve game-concepten. Als designer en developer vertaal je ideeën in interactieve ervaringen. De developer richt zich daarbij vooral op de technologische kant. De game artist richt zich op het vormgeven van characters, environment en interfaces en stuurt zo de beleving van het game-concept.

PASSIE

Je werkt met professionele game engines en actuele ontwikkelsoftware. Je passie

voor ontwerpen, vormgeven, tekenen, games en verhalen wordt tijdens je studie omgezet in kennis van design, modelling, texturing, animatie, techniek, narratieve vormen en productie.

DIVERSE ROLLEN

Je werkt met anderen samen in projectteams. Je hebt daarin een specifieke rol en door jouw talent met dat van anderen te combineren kun je het beste en meest creatieve antwoord vinden voor een ontwerp vraag. De game designer en game developer zorgen voor het concept en een speelbare game. De game artist stuurt en versterkt de beleving van de game door zijn grafische representatie.

Meer weten? Ga naar www.hku.nl

GAMES EN INTERACTIE

- Interaction Design
- Game Design and Development
- Game Art
- Interactive Performance Design and Games
- Interactive Toy Design



HKU

DE KUNST VAN **HKU**
nieuwe verbindingen, nieuwe toepassingen



www.hku.nl/gameseninteractie

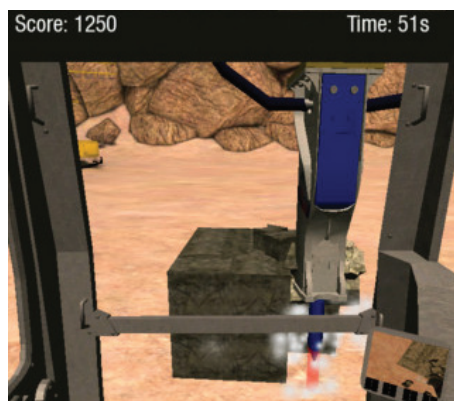


GAME ARTIST & GAMEDEVELOPER

"Je eigen game

ontwikkelen is kicken"

Eigen gamebedrijf: Rowan Tijsterman (22) studeerde **Gaming** aan het Grafisch Lyceum Utrecht. Samen met zijn oud-klasgenoot Kevin de Ligt (22) heeft hij een eigen gamebedrijf: **Flow Studios**. "Flow Studios ontwikkelt apps voor iPhone en Android. Daarnaast maken we 2D- en 3D-visualisaties voor bedrijven", zegt Rowan. "Tijdens onze stage hebben we een eigen app ontwikkeld die we in Dutch Game Garden presenteerden. Daarmee vestigden we onze naam en kregen we veel opdrachten van de bedrijven daar. Zo ontstond het idee om een eigen gamebedrijf te starten. Het geeft echt een kick om je eigen app online te zetten of je eigen game te ontwikkelen."



Wil je games ontwerpen of ben je geïnteresseerd in de techniek achter games? Bij het **Grafisch Lyceum Utrecht** kun je kiezen uit de opleiding Game Artist en Gamedeveloper. >>

■ **Met een diploma Gamedeveloper of Game Artist van het Grafisch Lyceum Utrecht ben je klaar voor het volgende level. Je hebt namelijk een stevige basis voor een mooie toekomst in de game-industrie.**

ARTISTS EN DEVELOPERS

Als Game Artist heb je een belangrijke rol in het ontwerpproces. Je houdt van games en weet uit ervaring wat een game leuk maakt om te spelen. Je bent creatief en beeldend ingesteld. Tijdens je opleiding leer je werken in 2D of 3D en je leert alles over geluid en beweging. Als Gamedeveloper ken je de techniek achter een game. Je programmeert een game zodat hij doet wat de bedoeling is. In je opleiding leer

je scripts schrijven en programmeren. Een game maak je nooit alleen. In de praktijk werken game artists en gamedevelopers samen in een team. Samenwerken leer je ook in je opleiding in de vorm van projecten.

LEREN IN DE PRAKTIJK

De stage vormt een belangrijk onderdeel in beide opleidingen. Het Grafisch Lyceum Utrecht zorgt ervoor dat iedere student Gaming een stageplaats krijgt in de game-industrie die bij hem past. Zo kun je jezelf optimaal ontwikkelen tot game artist of gamedeveloper. De school heeft ook een eigen leerbedrijf in Dutch Game Garden, het centrum van de Utrechtse game-industrie. ■

Boven: **Unreal Development Kit** ■ Studenten leren werken met dezelfde tools als waarmee games zijn gemaakt als Gears of War, Mass Effect en Borderlands. Het level en de gun in dit screenshot zijn gemaakt door een student.



Links: **Studenten** ■ Derdejaars studenten Gaming werken aan een opdracht.

Open dagen

oriënteren

- Mediamanager
- Mediadeveloper [Webdeveloper]
- Mediavormgever
 - Interactieve vormgeving
 - Animatie/AV-vormgeving
 - Grafische vormgeving
- Game Artist
- Gamedeveloper
- Medewerker marketing en communicatie
- Allround dtp'er
- Medewerker dtp
- Basisedewerker Printmedia
- Contractonderwijs

15 november 2012
18.00 tot 21.00 uur

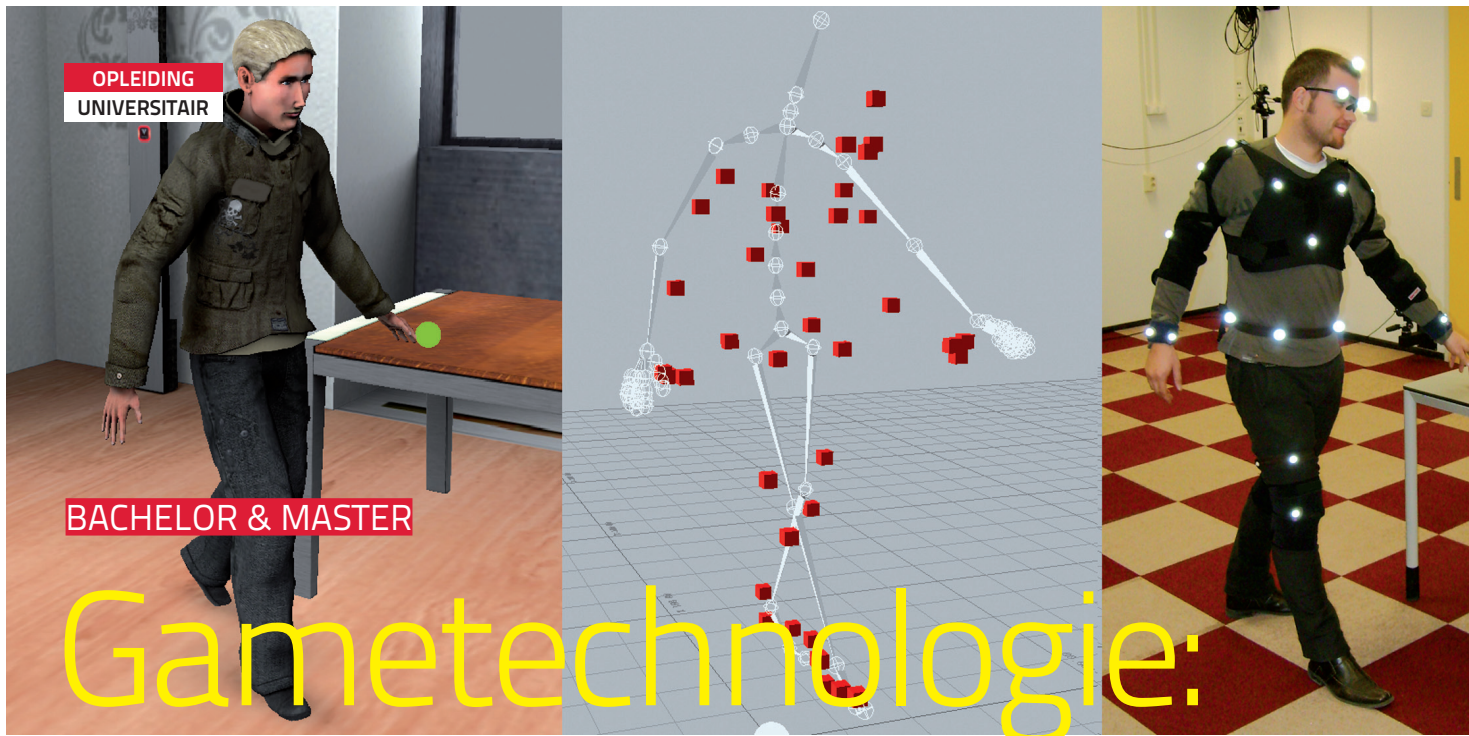
26 januari 2013
10.00 tot 15.00 uur

9 maart 2013
10.00 tot 15.00 uur

Gaming bij het Grafisch Lyceum Utrecht

Met een mbo-opleiding Game Artist of Gamedeveloper van het Grafisch Lyceum Utrecht ben je klaar voor the next level: werken bij een gamebedrijf of doorstuderen aan het hbo. Game Artists zijn de creatievelingen die het ontwerp maken, gamedevelopers programmeren en zorgen voor de techniek. Passie voor gaming? Volg je droom en kies voor het Grafisch Lyceum Utrecht.





OPLEIDING
UNIVERSITAIR

BACHELOR & MASTER

Gametechnologie: uniek in Nederland

WAAROM DE UNIVERSITEIT UTRECHT?

- Utrecht heeft de grootste algemene informaticaopleiding in Nederland.
- Binnen informatica heb je veel keuzevrijheid en je kunt ook vakken bij andere opleidingen volgen.
- Vanaf dag 1 ben je bezig met gametechnologie en gameprojecten.
- Er zijn in Utrecht veel samenwerkingsverbanden met o.a. gemeente, provincie, hogescholen, en gamebedrijven, waardoor er veel activiteit op het gebied van gaming is.
- De sfeer in Utrecht is persoonlijk: medewerkers kennen je als je hier studeert en aan elke student wordt een tutor toegewezen.

Joost van Dongen - Ronimo Games - "Ik wilde vanaf mijn 13e eigenlijk al complete games maken. Maar om games te kunnen maken, moet je kunnen programmeren, dus ging ik voor informatica. Daarnaast vond ik wiskunde erg leuk, en aangezien informatica aardig wat wiskunde bevat, was dat voor mij een goede keuze". Van Dongen studeerde af in 2009 en is nu Lead Programmer en mede-eigenaar van Ronimo Games.



Ben jij geïnteresseerd in de technologie achter games? Ben je nieuwsgierig en heb je een stevige kennis van wiskunde? Dan is Gametechnologie bij de **Universiteit Utrecht** wellicht iets voor jou! >>

■ De studierichting Informatica aan de Universiteit Utrecht is de grootste algemene informaticaopleiding in Nederland. Dat heeft als groot voordeel dat de studie hier heel breed is. In het onderwijs is veel aandacht voor de nieuwste en toekomstige ontwikkelingen op het gebied van de informatietechnologie. Een goed voorbeeld van deze focus is de richting gametechnologie die je alleen aan de Universiteit Utrecht kunt volgen.

GAMETECHNOLOGIE

Gametechnologie is belangrijk en actueel. De technieken worden gebruikt voor trainingssimulaties, bijvoorbeeld door de politie en brandweer bij rampenbestrijding. De meest geavanceerde informaticatechnieken zijn daarbij essentieel. Ook in het onderwijs worden steeds meer games gebruikt. Games die laten zien hoe een wereld werkt waarin bepaalde natuurkundige wetten niet gelden of games die het managen van een bedrijf realistisch simuleren waardoor je economische principes leert.

BACHELOR

In de bacheloropleiding, die drie jaar duurt, leer je alle aspecten van het bouwen van computer games. Denk aan het programmeren van games, kunstmatige intelligentie, computer graphics, game design, 3D modelleren, simulatie, en internetprogrammeren. Daarnaast bouw je zelf een game samen met een team.

Kijk voor meer informatie op www.gametechnologie.nl.

MASTER

Na je bachelor Informatica, waar gametechnologie deel van is, kun je je in Utrecht verder specialiseren in de gametechnologie door het masterprogramma Game and Media Technology te volgen. Tijdens deze opleiding gaan we verder in op de technologie achter computer games en werk je zelf aan het ontwikkelen van nieuwe technologie. Je kunt dit masterprogramma ook volgen als je een HBO-opleiding Informatica gevolgd hebt. ■



Universiteit Utrecht

Take your game seriously

Kies voor Informatica
richting gametechnologie
bij de Universiteit Utrecht



Het spel, Bygår, gemaakt door bachelor student, Guido Soetens, waarbij de opdracht was om te onderzoeken wat de mogelijkheden zijn voor technology-driven game design.

OPEN DAGEN Universiteit Utrecht

23 en 24 november 2012, 16 maart 2013

Meld je aan: www.uu.nl/opendagen

Meer weten over de opleiding Informatica met de richting gametechnologie?

Kijk op: www.gametechnologie.nl

OPEN DAG: ZATERDAG 26 JANUARI 2013
VAN 09.30 TOT 16.00 UUR.



Boven: Hoofdgebouw ■
Het opvallende gebouw
van het Grafisch
Lyceum Rotterdam.

Games ontwikkelen

leer je op het Grafisch Lyceum Rotterdam

Wie mooie en spannende games wil leren maken, is op het Grafisch Lyceum Rotterdam (GLR) aan het juiste adres. Op de Rotterdamse vakschool vind je de game artists en developers van de toekomst! >>

■ "Het Grafisch Lyceum Rotterdam is al heel wat jaren bezig met opleidingen op het gebied van games", vertelt Fulko Bogerd, docent Games. "We waren de eerste mbo-school die met games aan de slag ging, samen met nog twee andere scholen. Inmiddels hebben we het ontwikkelen van games opgesplitst in twee opleidingen: Game Art en Game Development."

ART EN DEVELOPMENT

Bij Game Art leer je verrassende spelsituaties bedenken, spelkarakters ontwikkelen en verschillende wapens en voertuigen creëren. Je leert wat er allemaal komt kijken bij het maken van art voor 2D- en 3D-games. Als gamedeveloper werk je aan de techniek: het programmeren van een game. De artists en de developers werken op het GLR veel samen in projecten. Vaak zijn daar ook studenten van andere

opleidingen bij betrokken, bijvoorbeeld studenten Sound Design of Animatie.

GRAPPIGE VORMGEVING

Ook Marco Zielhuis is docent Games op het GLR. Hij vertelt: "Er worden in Nederland veel games gemaakt voor internet, social media, iPhones en andere mobiele media. Opvallend is dat veel Nederlandse gamebedrijven een unieke, eigen, grappige vormgeving ontwikkelen. Daar besteden we op onze school veel aandacht aan. Net als aan 'serious games', want ook daar worden er in ons land veel van ontwikkeld."

SAMENWERKEN MET BEDRIJVEN

Het GLR werkt veel samen met bedrijven uit de game-industrie, zoals met Vertigo Games, Codeglue, Paladin Studios en Guerrilla Games. Marco: "Studenten lopen daar stage en bedrijven komen naar onze school om gastlessen te

geven. Daarnaast werken we samen met veel andere scholen, zoals met de Hogeschool voor de Kunsten in Utrecht, de Hogeschool Rotterdam en de Haagse Hogeschool. We zorgen dat onze studenten goed worden voorbereid op een vervolgstudie op het hbo."

GOEDE FACILITEITEN

Het Grafisch Lyceum Rotterdam staat bekend om zijn goede faciliteiten. Zo is er een motion capture suit aanwezig (om game-karakters vloeiend te laten bewegen) en is er een professionele geluidsstudio. Daarnaast heeft het GLR ruim 3000 snelle pc's en Mac's waar de studenten op werken. "En niet te vergeten: op het GLR heerst altijd een goede sfeer", sluit Fulko af. "Dus wie het wil maken in de game-industrie, moet zeker een kijkje komen nemen bij ons!"

Website GLR: www.glr.nl.



GRAFISCH LYCEUM

ROTTERDAM

> ENTER THE CREATIVE WORLD

GAME ON



Wil jij het later maken in de game-wereld? Dan ben je op het Grafisch Lyceum Rotterdam aan het juiste adres. Het GLR is één van de weinige scholen waar je op hoog niveau games leert ontwikkelen. Je kunt kiezen voor de creatieve studierichting Game Art of de technische richting Game Developer. Kijk op onze website www.glr.nl voor alle informatie of vraag onze uitgebreide brochure aan via info@glr.nl / 088 200 15 00.

Noteer ook alvast onze open dag in je agenda. Die vindt plaats op zaterdag **26 januari 2013**, van 09.30 tot 16.00 uur.

> VMBO
> MBO
> CURSUSSEN



Technical Software Engineer: Altijd aan de slag

Bij de studie technische informatica aan de Hogeschool Utrecht word je opgeleid tot technisch software engineer. Bedrijven die games maken, hebben behoefte aan **goede en technisch bekwame programmeurs** en dat is precies waar je bij technische informatica voor wordt opgeleid. >>

■ De eerste twee jaren van de opleiding leer je voorste technieken en vaardigheden die je nodig hebt om software te bouwen en krijg je inzicht in technische systemen zoals robots, microcontrollers, computervision en real-time systemen.

Naast deze algemene vaardigheden voor een technisch software engineer kun je je voor een belangrijk deel van de studie richten op het ontwikkelen van software voor games. Zo is er in het tweede jaar een game project, loop je een half jaar stage bij een gamingbedrijf en bestaat er de mogelijkheid om in de eindfase van je studie gametechnology als keuze te volgen. Als je dan ook je afstudeerproject van een half jaar bij een gamingbedrijf uitvoert, ben je klaar voor het grote werk.

Zo ziet een opleiding technische informatica met de focus op gaming er uit:

• JAAR 1

Basiskennis software ontwikkeling en technische systemen.

• JAAR 2

Game-project, domotica-project, computer-vision-project en realtime-project. Naast de projecten krijg je aanvullende theorie om de projecten tot een goed einde te brengen.

• JAAR 3

Half jaar stage bij een gamingbedrijf gevolgd door een half jaar specialisatie game technology.

• JAAR 4

Half jaar keuzeprogramma met ondermeer de mogelijkheid een onderzoek te doen op het gebied van gaming, gevolgd door een half jaar een afstudeeropdracht uitvoeren bij een gamingbedrijf.

Inmiddels heeft een behoorlijk aantal studenten dit traject gevolgd en deze ingenieurs werken nu in teams samen met game designers en grafisch ontwerpers om mooie en technisch perfecte games te ontwikkelen. De ontwikkelingen gaan snel en je zult moeten blijven leren na je studie om niet achter te raken, maar dat is ook het mooie en uitdagende aan dit soort werk.

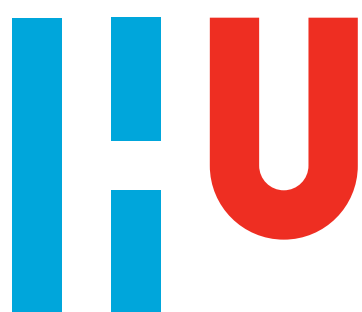
VAN GAMEN JE WERK MAKEN?

- Je wilt als gamer je beroep maken van je passie.
- Software ontwikkelen voor mooie en technisch perfecte games.
- Samenwerken in een team met game designers en grafisch ontwerpers.
- Inzicht hebben in technische systemen zoals robots, microcontrollers, computer-vision en real-time systemen.
- Stage lopen of afstudeeronderzoek doen bij gamingbedrijven.
- Afstuderen in game technology.

Als dit je aanspreekt, dan is de bachelor opleiding Technische Informatica bij Hogeschool Utrecht echt iets voor jou!

Kijk voor meer informatie over de opleiding Technische Informatica op:
www.ti.bachelors.hu.nl

REDEN GENOEG



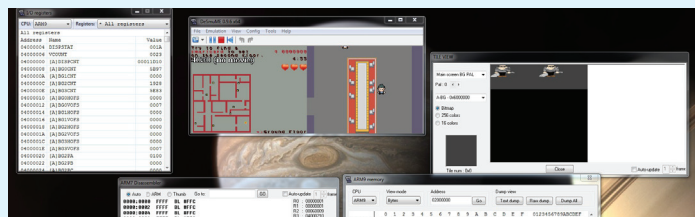
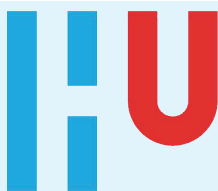
**HOGESCHOOL
UTRECHT**

OPLEIDINGEN

HBO

Hogeschool Utrecht

HBO TECHNISCHE INFORMATICA



■ **Technische Informatica leidt je op tot technisch software engineer.** Bij de opleiding aan de Hogeschool Utrecht kun je je in de hogere jaren van je studie technische informatica richten op softwareontwikkeling voor games.

Toelatingseisen:

- VWO
- HAVO met wiskunde B1
- MBO-niveau 4

Waar aan te melden:

Aanmelden via Studielink voor de bachelor technische informatica aan de Hogeschool Utrecht.

OPLEIDINGSADRES: Hogeschool Utrecht
■ Nijenoord 1 ■ 3552 AS ■ UTRECHT

CONTACT

Jos Schmeltz

Teamleider
Technische
Informatica

E-mail:

jos.schmeltz@hu.nl

Telefoon:

+31 (0) 884818218

Website:

www.hu.nl

SAE Institute Amsterdam (Qantm)



VAKOPLEIDING VOOR 3D GRAPHIC DESIGNER EN
INTERACTIVE ANIMATION DEVELOPER

■ **SAE Institute is een particuliere onderwijsinstelling met ruim 54 vestigingen wereldwijd.** De Animation afdeling verzorgt een korte cursus 3D Graphics & Animation van 6 maanden en een intensieve vakopleiding Interactive Animation van 1 tot 2 jaar. Dit jaar gaat SAE tevens van start met een nieuwe cursus Audio for Games. Alle opleidingen zijn vooral gericht op de technisch-creatieve kant van het maken van games en animaties.

CONTACT

Tom Smeyers

Career Advisor

E-mail:

t.smeyers@sae.edu

Telefoon:

+31 (0) 206228790

Website:

www.amsterdam.sae.edu

Toelatingseisen:

■ **Minimum leeftijd is 18 jaar.** Vanwege het internationale karakter zijn de lessen in het engels. Er is tevens een intake gesprek. Een HAVO diploma (minimum) is gewenst maar niet noodzakelijk.

Waar aan te melden:

Aanmelden via het inschrijfformulier in het brochure pakket. Deze is ook via de website als PDF te verkrijgen.

OPLEIDINGSADRES: SAE Institute Amsterdam (Qantm) ■
Johan van Hasseltweg 31 ■ 1021 KN ■ AMSTERDAM

HBO

NHTV internationaal hoger onderwijs Breda



HBO-BACHELOROPLEIDING IN 3D VISUAL ARTS EN
GAMEDESIGN IN 4 JAAR

■ **Met de hbo-bacheloropleiding International Game Architecture and Design van NHTV kun je programmer of visual artist worden.** Je kunt ook kiezen voor de specialisatie Design & Production of Indie Game Development. De opleiding richt zich op de ontwikkeling van computer-, video-, tablet- en smartphonegames. Tijdens je studie werk je wekelijks in het Game Lab dat bestaat uit een volledig ingerichte ontwikkelstudio. Na je studie kun je binnen de gameindustrie doorgroeien naar functies als conceptontwikkelaar, lead designer, lead programmer, art director of producer.

Toelatingseisen:

■ **Deze opleiding hanteert een selectieprocedure** en laat per studiejaar 240 studenten toe. Kijk op www.nhtv.nl voor meer informatie.

Waar aan te melden:

Kijk voor aanmelden op <http://www.nhtv.nl/wohbo-bachelors/games/international-game-architecture-and-design/application.html>

OPLEIDINGSADRES: NHTV internationaal hoger onderwijs Breda ■
Mgr. Hopmansstraat 1 ■ 4817JT ■ BREDA

CONTACT

Anouck Storms

Marketing &
Communication
Office

E-mail:

storms.a@nhtv.nl

Telefoon:

+31 (0) 0765332207

Website:

www.nhtv.nl

HBO

Fontys Hogeschool ICT



HBO-ICT BACHELOROPLEIDING
MET O.A. ICT & GAME DESIGN AND TECHNOLOGY

■ **HBO-ICT is een bacheloropleiding met een brede oriëntatie op het vakgebied ICT en veel keuzemogelijkheden.** Je kunt kiezen uit tien verschillende studieroutes, waarvan ICT & Game Design and Technology er één is. Je leert in teamverband werken aan gameprojecten met echte opdrachtgevers. Jij kunt je ontwikkelen tot een game designer, die technologie weet te verbinden met creativiteit en innovatie.

CONTACT

Mark van Kuijk

contactpersoon PR,
innovatie-eigenaar
en docent Game
Design

E-mail:

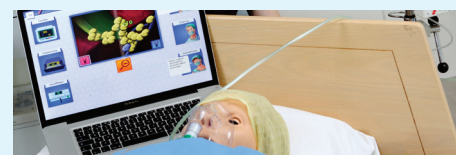
Mark.vankuijk@fontys.nl

Telefoon:

+31.8850.83242

Website:

www.fontys.nl/ict



Toelatingseisen:

■ **Je bent toelaatbaar tot de opleiding met een mbo-diploma niveau 4 of een havo- of vwo-diploma (elk profiel is toelaatbaar).**

Waar aan te melden:

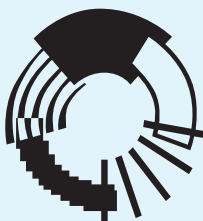
Aanmelden doe je bij Studielink via de website: www.fontys.nl/Studielink.

OPLEIDINGSADRESSEN: Fontys Hogescholen ■ Rachelsmolen 1 ■
5600 AH ■ EINDHOVEN ■ Prof. Goossenslaan 1 ■ 5000 GA ■ TILBURG

HBO

Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

HBO-GAME-OPLEIDINGEN VOOR DESIGNER, ARTIST EN DEVELOPER.



■ In de HKU-game-opleidingen staat design centraal: het bedenken, maar vooral ook maken van innovatieve game-concepten. Als designer en developer vertaal je ideeën in interactieve ervaringen. De developer richt zich daarbij vooral op de technologische kant. De game artist richt zich op het vormgeven van characters, environment en interfaces en stuurt zo de beleving van het game-concept.

Toelatingseisen:

■ Je dient minimaal te beschikken over een vwo-, havo-, mbo (niveau 4)- of een gelijkwaardig diploma. Ook moet je voldoende artistieke aanleg hebben. Deze wordt getest via een toelatingsopdracht.

Waar aan te melden:

Aanmelden voor studiejaar 2013 - 2014 kan vanaf 1 oktober 2012 via Studielink. Meer info: www.hku.nl/aanmelden

CONTACT

Studenten Service Centrum ■ (SSC)

E-mail: info@ssc.hku.nl

Telefoon: +31 (0) 302349440

Website: www.hku.nl

OPLEIDINGSADRES: Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) ■ Postbus 1520 ■ 3500 BM ■ UTRECHT

UNIV

Universiteit Utrecht

WO BACHELOR INFORMATICA RICHTING GAMETECHNOLOGIE



■ Informatica in Utrecht is de grootste algemene informatica-opleiding in Nederland. In het onderwijs is veel aandacht voor de nieuwste en toekomstige ontwikkelingen op het gebied van de informatietechnologie. Dat komt bijvoorbeeld tot uiting in de richting gametechnologie die je alleen aan onze universiteit kunt volgen. Er is een grote toekomst in serious gaming.

Toelatingseisen:

■ Voor de richting gametechnologie heb je VWO met wiskunde B nodig. Met een bachelor informatica, informatiekunde, kunstmatige intelligentie of wiskunde kun je de master Game and Media Technology volgen.

Waar aan te melden:

Als je informatica wilt gaan studeren, schrijf je dan in via Studielink. Ook als je de richting gametechnologie wilt studeren, schrijf je je in voor informatica. Let op schrijf je bij voorkeur in bij Studielink voor 1 mei.

OPLEIDINGSADRES: Universiteit Utrecht ■ Princetonplein 5 ■ 3584 CC ■ UTRECHT

CONTACT

Corine de Gee
Studeadviseur

E-mail: c.m.t.degee@uu.nl

Telefoon: +31 (0)30 253 2818

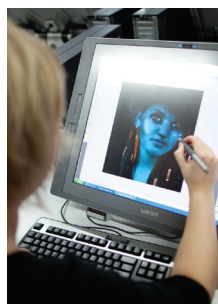
Website: www.uu.nl/bachelors/informatica

MBO

Grafisch Lyceum Rotterdam

OPLEIDINGEN GAME ART EN GAME DEVELOPER (MBO-NIVEAU 4)

GRAFISCH
LYCEUM
ROTTERDAM



■ In de opleiding Game Art leer je verrassende spelsituaties bedenken, spelkarakters ontwikkelen en verschillende wapens en voertuigen creëren. Als gamedeveloper werk je aan de techniek: het programmeren van een game. In beide richtingen leer je wat er allemaal komt kijken bij het maken van 2D- en 3D-games.

CONTACT

Afdeling
Communicatie
PR

E-mail: info@glr.nl

Telefoon: +31 (0) 88 2001500

Website: www.glr.nl

Toelatingseisen:

■ Minimaal vmbo kaderberoepsgerichte leerweg. Voor zowel Game Art als Game Developer is er een intakeprocedure in de vorm van een opdracht of gesprek.

Waar aan te melden:

Je kunt je aanmelden via www.glr.nl. De aanmelding sluit op 31 maart 2013.

OPLEIDINGSADRES: Grafisch Lyceum Rotterdam ■ Heer Bokelweg 255 ■ 3032AD ■ ROTTERDAM

MBO

Grafisch Lyceum Utrecht

MBO-OPLEIDINGEN VOOR GAME ARTIST EN GAMEDVELOPER (NIVEAU 4)



■ Als Game Artist heb je een belangrijke rol in het ontwerp-proces. Je bent creatief en beeldend ingesteld. Je werkt in 2D of 3D en kunt goed overweg met geluid en beweging. Als Gamedeveloper weet je alles van de techniek achter een game. Je schrijft scripts en programmeert. Je kunt goed samenwerken en bedenkt creatieve oplossingen om de ideeën van de opdrachtgever mogelijk te maken.

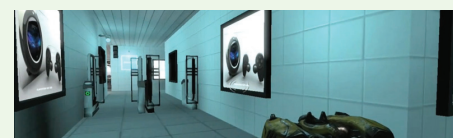
CONTACT

Afdeling
Communicatie
voorlichting

E-mail: communicatie@glu.nl

Telefoon: +31 (0) 302807081

Website: www.glu.nl



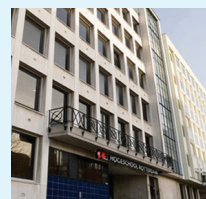
Toelatingseisen:

■ vmbo-diploma kbl, gl of tl
■ mbo-diploma niveau 3
■ overgangsbewijs 3-4 havo/vwo

Waar aan te melden:

Je kunt het aanmeldingsformulier downloaden op www.glu.nl

OPLEIDINGSADRES: Grafisch Lyceum Utrecht ■ Vondellaan 178 ■ 3521 GH ■ UTRECHT



CONTACT

R.Zoetewij
Docent Game Development
E-mail:
R.Zoetewij@hr.nl
Telefoon:
+31 (0) 10794 6523
Website:
www.hogeschool-rotterdam.nl/
mediatechnologie

■ Bij de opleiding Mediatechnologie vind je de minor Game Design & Development die je klaarstoomt voor een baan in de gamesindustrie in Nederland. Tijdens deze minor leer je games ontwikkelen met een gebruikersgerichte aanpak en ga je aan de slag voor bijvoorbeeld Android/iOS, Xbox360 en Unity3D. Je leert over game design, graphics en technologie afgestemd op je eigen leerwens om zo samen met je team te werken aan de volgende nummer 1-hit!

Toelatingseisen:

■ Informatie over de toelatingsvoorwaarden:
www.hogeschoolrotterdam.nl/mediatechnologie

Waar aan te melden:

Je kunt je online aanmelden via Studielink. Kijk voor de aanmeldprocedure op www.hogeschoolrotterdam.nl/aanmelden

OPLEIDINGSADRESSEN: Hogeschool Rotterdam ■ Wijnhaven 107
■ 3011 WN ■ ROTTERDAM

11 game beroepen

Gamesmaken omvat vele verschillende disciplines. We zetten de belangrijkste voor je op een rijtje. >>

GAMEDESIGNER

Wat zijn de spelregels van een game? Welke systemen en mechanieken bepalen wat de inbreng van een speler is en hoe reageert de game daar vervolgens weer op? Een game designer bedenkt en bewaakt de essentie van een game, namelijk de gameplay. Hij bedenkt creatieve oplossingen voor technische problemen en zorgt dat iedereen in de studio weet waar de game oV'er gaat. Nikki Kuppens is Senior Game Designer bij Vanguard Games, makers van de onlangs verschenen PSN-, XBLA- en PC game Gatling Gears. Hij benadrukt het belang van een goede samenwerking tussen de verschillende afdelingen in een ontwikkelteam: "Als designer werk je veel samen met andere disciplines, vooral met programmeurs en artiesten. Programmeurs moeten tot in het kleinste detail weten hoe alle onderdelen werken in de game, want zij moeten er voor zorgen dat het ook daadwerkelijk zo werkt."

LEVELDESIGNER

Van de aankleding van een wereld tot de plaatsing van de vijanden en de inhoud van missies. Een level designer is een duizendpoot met een duidelijke inbreng in een spel. Hij (of zij natuurlijk) bepaalt voor een groot gedeelte de flow van een spel, door te bepalen waar een speler rust krijgt en waar in het level hij moet vechten voor zijn leven. Blake Politeski is level designer bij Guerrilla Games en heeft onder meer gewerkt aan Killzone 3. Hij zegt over zijn werk: "Eigenlijk vertelt ieder level een eigen verhaal, maar past het ook in het grotere geheel. Voor een spel als Killzone 3 is het belangrijk om het ritme van actie en rust in de gaten te houden. Elk level moet zijn eigen thema en unieke moment hebben zodat het op een positieve manier opvalt tussen de andere levels. En uiteraard mag de speler niet gefrustreerd raken, hij moet het gevoel van controle hebben en weten wat er aan de hand is."

CONCEPT ARTIST

De grootte van het team en de stijl van een game bepalen mede de werkzaamheden van een Concept Artist. Kern van zijn werk is het uitbeelden van de wereld die is bedacht door de Game Designer en de Art Director. Door middel van sfeerimpressies -vaak in de vorm van schilderijen- toont de Concept Artist het hele team wat de visuele stijl van de wereld is, met alle personages, voertuigen en allerlei andere soorten objecten die daar in voorkomen. Artwork dat je ziet in advertenties en op de voorkant van de doosjes is ook vaak van hem. Gerrit Willemse heeft lange tijd als Concept Artist gewerkt aan games als Fairytale Fights, EyePet en onlangs Speedrunner. Vrijwel niets van al die honderden tekeningen die hij voor de verschillende games heeft gemaakt zie je direct terug in de game: "De beloning voor een Concept Artist is zien hoe de wereld tot stand is gekomen zoals hij hem in eerste instantie heeft gevisualiseerd."

COMPONIST

Muziek versterkt de sfeer in een spel. Het helpt de andere onderdelen de juiste emotie bij de speler op te roepen. Muziek componeren voor een game is anders dan voor bijvoorbeeld een film. De componist weet immers nooit precies wat de speler gaat doen. Nederland kent een aantal sterke gamescomponisten. De bekendste is Joris de Man die de muziek heeft geschreven voor de Killzone-serie. De Man won daar een paar belangrijke internationale awards voor. De menumuziek die hij componeerde voor Killzone 3 werd een hit op internet. "Als maker zijn dit soort reacties erg leuk", zegt De Man daarover. "Zo zeker ben ik niet van mezelf. Je kunt zo iets ook niet van te voren bepalen. Je hebt niet in de hand hoe je carrière loopt."

PROGRAMMEUR

Er zijn diverse rollen voor een programmeur binnen een team game developers. Op de eerste plaats moet een zogenaamde engine worden gemaakt, de motor waarop de game draait en die er voor zorgt dat alle beelden op het scherm komen. Maar programmeurs doen nog veel meer voor een game. Zo moeten ze het gedrag van de mee- en tegenstanders programmeren, de regels die de game designers bedenken werkend krijgen in het spel, zorgen dat alle onderdelen van een game met elkaar kunnen communiceren: beeld, geluid, muziek, de input van de speler en bij een online-game de connectie met de gameserver. Tenslotte maken programmeurs tools voor hun collega's. Handige programma's waardoor de anderen sneller kunnen werken en de game (hopelijk) op tijd afkomt.

ART DIRECTOR

Hoe ziet de gamewereld eruit? De natuur? De steden en de gebouwen? Wat hebben de mensen aan? Of de aliens? Is de lucht blauw? Groen? Geel? Kortom alles dat je ziet in een game is bedacht door een Art Director en zijn team. Jan-Bart van Beek is Studio Art Director bij Guerrilla Games en dus verantwoordelijk voor het uiterlijk van Killzone. Over de beslissing om de Helghast oranje gloeiende ogen te geven -en zo een van de meest herkenbare gamefiguren te creëren- zegt Van Beek: "Voor de PlayStation 2 was het onmogelijk om de vijand veel verschillende gezichten te geven, dus bedachten we als oplossing de gasmaskers. Maar daarmee raakten de Helghast ook hun persoonlijkheid kwijt. Door hun ogen te laten gloeien, werden ze intimiderender dan ooit."



Games maken...

Boven: ■ **Geef je op voor een Make a Game Day!**

Als je serieus overweegt om een gamesopleiding te gaan doen, kun je je opgeven voor een 'Make a Game Day'. Je oefent dan zelf met het maken van een game. Kijk voor meer informatie over de lessen en Make-a-game-day op:

WWW.LVLUP.NL

ook jouw toekomst?

Gaming is jouw leven. Jij sluit jezelf vrijwillig op met de nieuwste Halo en speelt graag een potje Angry Birds. En je zit liever achter Call of Duty of Super Mario dan dat je je huiswerk maakt. Logisch! Maar... heb je wel eens nagedacht over een toekomst in de gamesindustrie? >>

MAAK KENNIS MET DE GAMES-INDUSTRIE VIA LEVELUP!

Zit jij dag-in-dag-uit met je neus in de boeken in de schoolbanken? Kan jouw school wel wat game skills gebruiken? Vraag je mentor om een kennismakingsles van LevelUp! aan te vragen.

In LevelUp werken gamesopleidingen en de gamesindustrie samen om middelbare scholieren enthousiast te maken voor een loopbaan in de gamedevelopment of -design.

Een kennismakingsles duurt twee uur en geeft je aan de hand van korte filmpjes en interactieve opdrachten een kijkje in de keuken van de gamesindustrie: van techniek tot vormgeving en van eenvoudige spellen ontwerpen tot het bouwen van zeer geavanceerde games.

SERIOUS BUSINESS!

■ Wist je dat er in de gamesindustrie meer geld omgaat dan in de film- en muziekwereld? Wereldwijd groeit het aantal gamebedrijven. Ook in Nederland worden steeds meer games ontwikkeld. Entertainment- en reclamegames, maar ook serious games: games die gemaakt worden om de gebruikers iets te leren. Zoals een simulatieprogramma voor de luchtvaart of een game die chirurgen in opleiding traint in het opereren. Geen twee projecten zijn hetzelfde. De gamesindustrie is altijd in ontwikkeling. Als game-developer of -designer kun jij je mee-ontwikkelen en blijven groeien.

KIES JOUW OPLEIDING

Lijkt dat je wel wat? Kijk dan eens op:

[WERKEN IN DE GAMESINDUSTRIE.NL](http://WERKEN.IN.DE.GAMESINDUSTRIE.NL)
(zonder spaties).

Daarop vind je een overzicht van de tientallen opleidingen op mbo, hbo en universitair niveau die er inmiddels zijn. Je kunt er ook een selectie maken van opleidingen op basis van jouw interesse: tekenen, schrijven, programmeren of techniek. Zo zie je precies waar voor jou geschikte opleidingen zitten. Succes met zoeken, succes met jouw toekomst - in de gamesindustrie.

LEVELUP!

ONTWIKKELING VAN TALENT VOOR DE GAME INDUSTRIE

Level Up! is een samenwerkingsverband tussen de Universiteit Utrecht, de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, de Hogeschool Utrecht, het ROC ASA, het Grafisch Lyceum Rotterdam, de stichting Nederlandse GameDagen (NLGD Festival of Games), de Dutch Game Garden, Real Games en de Taskforce Innovatie Regio Utrecht. Level Up! wordt ondersteund door de Provincie Utrecht, de Gemeente Utrecht, en het Ministerie van Economie, Landbouw en Innovatie.

WWW.WERKENINDEGAMESINDUSTRIE.NL

Control.

Deze uitgave is mede mogelijk gemaakt door Level Up! www.lvup.nl

LEVEL UP!