

ONTWERP JE EIGEN AI-GAME

De uitdaging

Jullie zijn vandaag **gamedesigners**.

Jullie bedenken de game.

De AI is jullie programmeur.

Belangrijk

Als je jullie game niet binnen één minuut kunt uitleggen, is hij te ingewikkeld.

STAP 1a — BEDENK JE GAME

Naam van onze game

.....

Wie of wat bestuur je?

.....

Wat is het doel?

De speler moet:

.....

.....

Hoe bestuur je het spel?

- ☐ pijltjestoetsen
- ☐ WASD
- ☐ muis / klikken
- ☐ spatiebalk
- ☐ anders:

STAP 1b — MAAK DE REGELS

Regel 1

.....

.....

Regel 2

.....

.....

Regel 3

.....

.....

Hoe krijg je punten?

.....

Wanneer win of verlies je?

.....

STAP 1c — BEDENK EEN TWIST

Wat maakt jullie game nét iets bijzonderder?

Bijvoorbeeld:

- alles wordt steeds sneller;
- de besturing verandert;
- een speciaal voorwerp geeft bonuspunten;
- sommige dingen kosten punten;
- je hebt maar weinig tijd.
- een deel van het veld wordt onzichtbaar
- er zijn gekke powerups

Onze twist

.....

.....

STAP 2a — LEG HET UIT AAN DE AI

Gebruik jullie antwoorden hierboven om een duidelijke prompt te maken.

Begin bijvoorbeeld zo:

Maak een eenvoudige browsergame waarin...

Vertel daarna minimaal:

1. De speler

Wat bestuur je?

2. Het doel

Wat probeert de speler te bereiken?

3. De besturing

Welke toetsen of knoppen gebruik je?

4. De regels

Wat gebeurt er tijdens het spel?

5. Punten en einde

Wanneer krijg je punten?

Wanneer win of verlies je?

6. De twist

Wat maakt het spel moeilijker of verrassender?

7. Het uiterlijk

Hoe moet het spel eruitzien? (maar maak dit niet te complex)

2b PROMPTCHECK

Controleer voordat jullie de AI gebruiken:

- ☐ Iemand die onze game niet kent kan begrijpen wat hij moet doen.
- ☐ We hebben beschreven wat er gebeurt als je iets goed doet.
- ☐ We hebben beschreven wat er gebeurt als je iets fout doet.
- ☐ De besturing staat duidelijk beschreven.
- ☐ De AI hoeft zo weinig mogelijk zelf te gokken.

Klaar?

STAP 3: LAAT DE AI GAME V1 MAKEN

Voorbeeldprompt van een ‘pinguin ijspegel’ game:

Maak een eenvoudige browsergame.

Je bent een pinguïn en je staat onderaan het scherm.

Je kunt met de pijltjestoetsen naar links en rechts bewegen.

Er vallen ijspegels van boven naar beneden.

Het doel is om de ijspegels te ontwijken en zo lang mogelijk te overleven.

Spelregels:

- 1. Voor elke seconde dat je nog leeft krijg je 1 punt.*
- 2. Als een ijspegel de pinguïn raakt, ben je af.*
- 3. Elke 10 punten gaan de ijspegels iets sneller vallen.*

De game moet beginnen als je op een startknop drukt.

Tijdens het spelen moet je je score kunnen zien.

Als je geraakt wordt, moet er duidelijk GAME OVER staan met je eindscore.

Daarna moet je de game opnieuw kunnen starten.

Maak de pinguïn blauw en wit en de ijspegels lichtblauw.

Gebruik simpele vormen. Het hoeft niet heel mooi te zijn, als het maar goed werkt.

STAP 4 — WORD GAMETESTER 🔍

Speel jullie game.

Niet alleen spelen: **onderzoek wat de AI heeft gemaakt.**

☒ Dit werkt zoals wij bedoelden

.....

.....

☒ Dit werkt NIET zoals wij bedoelden

.....

.....

☒ Dit heeft AI zelf bedacht

Dit stond niet in onze prompt, maar zit wel in de game:

.....

.....

STAP 5 — MAAK GAME V2

Kies drie dingen die jullie willen verbeteren.

Verandering 1

.....

Verandering 2

.....

Verandering 3

.....

Vertel de AI **precies wat er anders moet**.

Niet:

“Maak onze game beter.”

Wel:

“De speler beweegt te snel. Maak de snelheid ongeveer half zo groot.”

of:

“We bedoelden dat aanraken van een meteoriet direct game over betekent. Pas dat aan.”

Laat daarna

GAME V2

maken.