

## Artikelen in de SoftwareBus over Game-ontwerp






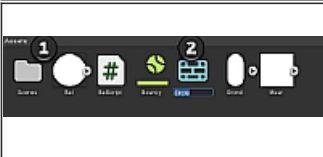

Categorieën  
[GameOntwerp](#)

Op deze pagina vindt u artikelen over Webontwerp die in de SoftwareBus zijn verschenen. Ze zijn te downloaden in PDF formaat.

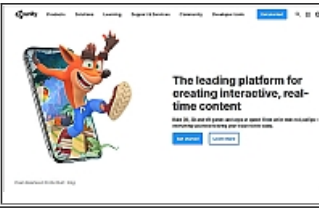
Notabene:

- Overname van artikelen is slechts toegestaan met VOORAFGAANDE schriftelijke toestemming van de redactie van de SoftwareBus!
- Artikelen van minder dan een jaar oud (nu vanaf 2024-1) zijn alleen voor leden van CompUsers en abonnees van de SoftwareBus beschikbaar.
- Artikelen van minder dan een half jaar oud (nu vanaf 2024-4) zijn alleen beschikbaar voor abonnees van de SoftwareBus.

Om indien nodig als lid en/of abonnee te worden herkend zal u eerst worden gevraagd in te loggen.

2024-6		<b>Nuclino:</b> In het vorige nummer zocht René vrijwilligers om mee te werken aan een Platform GameOntwerp. Met het oog op het ontwikkelen van eigen games ging hij zoeken naar software voor online samenwerking en vond Nuclino ( <a href="http://nuclino.com">nuclino.com</a> ).
2024-5		<b>Platform GameOntwerp:</b> Zoals de vaste lezers al wisten loop ik (René Suiker) al een tijdje rond met het idee om ook een Platform GameOntwerp op te richten. Tijdens de CompUfair kreeg ik de gelegenheid, maar was de belangstelling zeer beperkt. Tijdens de HCC!kennisdag was er meer belangstelling. Daarom nu dit enigszins uitgestelde artikel.
2024-4		<b>Game-ontwerp:</b> Zoals de vaste lezers intussen weten loop ik (René Suiker) al een tijdje rond met het idee om ook een Platform Game-ontwerp op te richten. Tijdens de CompUfair kreeg ik de gelegenheid, maar was de belangstelling zeer beperkt. Tijdens de HCC!kennisdag was er meer belangstelling. Daarom nu dit artikel.
2023-6		<b>Games maken (4):</b> Een bijdrage van René Suiker. Hij zegt erover: 'De meeste mensen denken bij Computer Games aan het spelen van spellen met de computer. En dan kan het de pc of laptop zijn, maar er zijn natuurlijk ook speciale game-consoles (Wii, PlayStation, Xbox en wat minder bekende soorten) en natuurlijk de telefoon.'
2022-3		<b>Games maken (4):</b> En zo komen we weer bij elkaar voor Game Design. Vorige keer had René grootse plannen, maar was de beschikbare ruimte in de SoftwareBus niet toereikend. Als hoofdredacteur weet René waar we vandaan komen en doet het hem deugd dat we ons magazine zo vol krijgen, met aandacht voor zo veel thema's.
2022-1		<b>Games maken (3):</b> René Suiker is in een uitgebreide inleiding ingegaan op de installatie van Unity, de betekenis van de Unity Hub en op de samenwerking met de IG Programmeren en de werkgroep Unity. Beginnen met iets te laten werken voordat we zelf gingen programmeren. Gewoon Unity laten doen wat het doet en dan kijken wat we kunnen bereiken.
2021-6		<b>Games maken (2):</b> Dit is het vervolg door René Suiker op het artikel in SoftwareBus 2021-5 over het ontwerpen van spellen: Game Design. We kunnen dus nog mensen gebruiken om dit initiatief mede vorm te geven en het e-mailadres is operationeel. Wat let je?

2021-  
4



**Games maken:** Ook een bijdrage van René Suiker. Wat schrijft hij toch gemakkelijk! In dit artikel begeeft hij zich op een voor hem (en vele anderen) nieuw pad: het maken van games, in dit geval betreft het 'Unity'. Het spel is gratis te downloaden (mits voor niet-commercieel thuisgebruik).