

# CEGA – MaxiMine



3e GoLeWe-projectconferentie  
Hasselt, 9 december 2010

© Original Artist  
Reproduction rights obtainable from  
[www.CartoonStock.com](http://www.CartoonStock.com)

A black and white line drawing. On the left, a man is sitting at a desk inside a room, looking out a large window. Outside, a woman stands on a balcony, looking back at him. The man is wearing a cap and a sweater. The woman is wearing glasses and a sweater. There are some plants and a small bush in the foreground. The text 'NAF.' is written in the bottom left corner.

"We're very worried that John's homework has started to interfere with his computer gaming."

# Ontstaan van het idee

## ➤ Vlaams Mijnmuseum Beringen

- Interesse in een educatief game
  - *Educatief pakket voor basisonderwijs in aanbieding maar niets voor secundair onderwijs eerste graad*
  - *Diverse linken tussen mijngeschiedenis & mijnerfgoed, en onderwijs: technologische opvoeding, aardrijkskunde, geschiedenis, godsdienst, milieu, ...*
  - *Koppeling mijnerfgoed met leefwereld van jongeren*

## ➤ Provinciale Hogeschool Limburg

- Interesse in game development
  - *Onderzoek & Onderwijs*

# Concept van een project

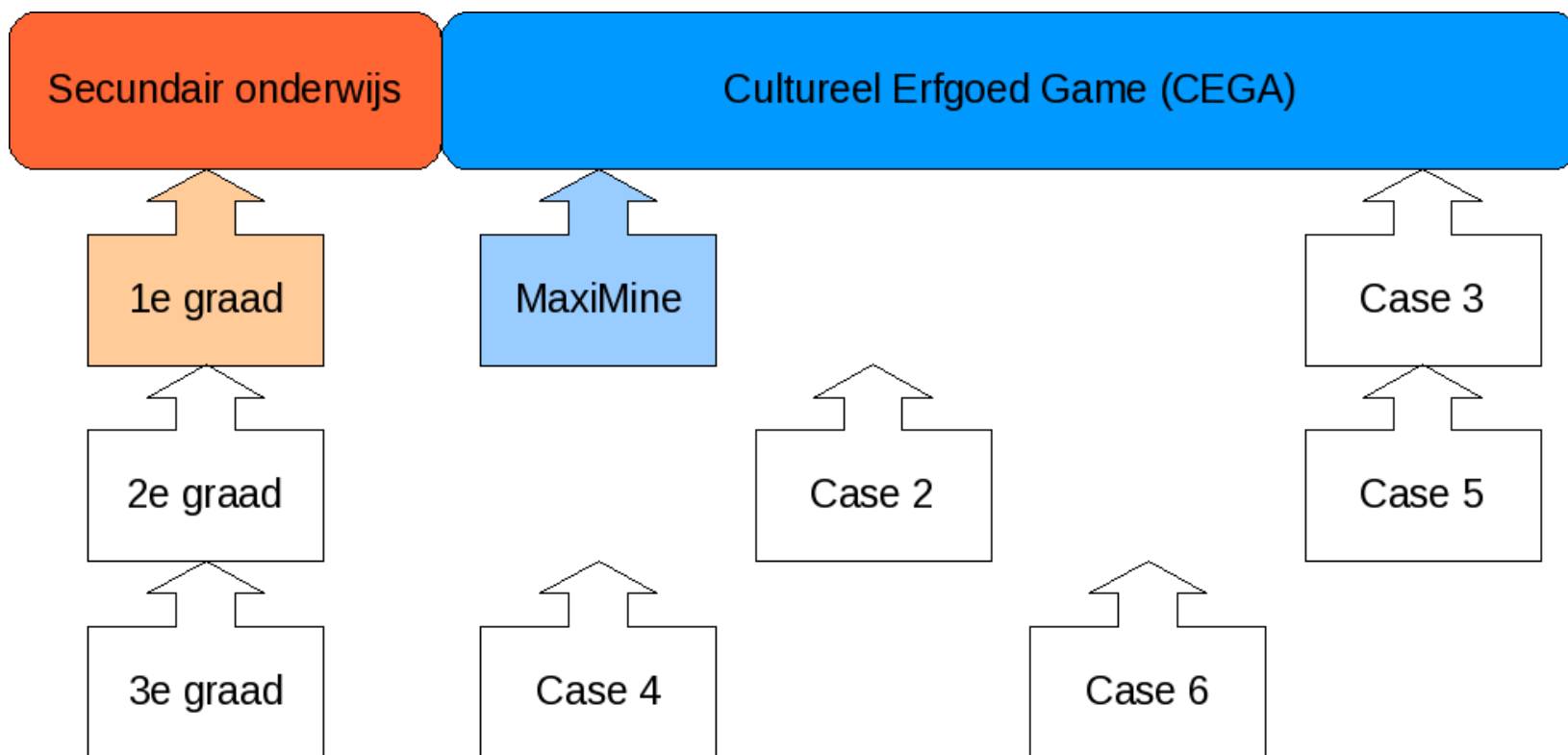
## ➤ **CEGA**

- Vlaams Cultureel Erfgoed Game platform
- Kader voor educatieve (serious) games
- Kennislink tussen roerend, onroerend en/of immaterieel erfgoed, en het onderwijs in Vlaanderen

## ➤ **MaxiMine**

- Eerste case in CEGA
- Didactische bundel (lesmateriaal, game, site bezoek)
- Mijnerfgoed als thema
- Eerste graad A-stroom secundair onderwijs

# CEGA & MaxiMine





# Financiering

- **Ontwikkelingsgericht Cultureel-Erfgoedproject**
  - Vlaams Ministerie van Cultuur, Jeugd, Sport en Media: Kunsten en Erfgoed
- **Cofinanciering**
  - Provincie Limburg
  - Vlaams Mijnmuseum Beringen
  - Erfgoedcel Mijn-Erfgoed
  - Provinciale Hogeschool Limburg
- **Totale begroting: +- 150.000 €**

# Timing

## ➤ Projectjaar 1

- Start: 1 september 2009
- Einde: 31 augustus 2010

## ➤ Projectjaar 2 (in afwachting)

- Start: 1 februari 2011
- Einde: 31 januari 2011

## ➤ Projectfases

- Concept
- Productie
- Valorisatie



# Doelstellingen

- Platform en community voor e-erfgoed games
- Integratie van een educatief game (rond het mijnerfgoed) in het secundair onderwijs
- Uitbreiding van het aanbod van het Vlaams Mijnmuseum Beringen voor het secundair onderwijs





# Multidisciplinair project

- **Toegepaste Informatica (PHL-TINFO)**
  - Projectleiding, programmatie, technische vereisten
- **Beeldende Kunst (PHL-Arts)**
  - Concept art, grafische ontwikkeling, interface design
- **Lerarenopleiding (PHL-ICTO)**
  - Situering in het onderwijs, formuleren van leerdoelen, ontwikkeling didactische bundel, bepalen leereffect, koppeling met eindtermen
- **Muziek (PHL-Music)**
  - Ontwikkeling muziek en soundeffects
- **Externen (VMB, EME)**
  - Vakinhoudelijke experts en ervaringsdeskundigen

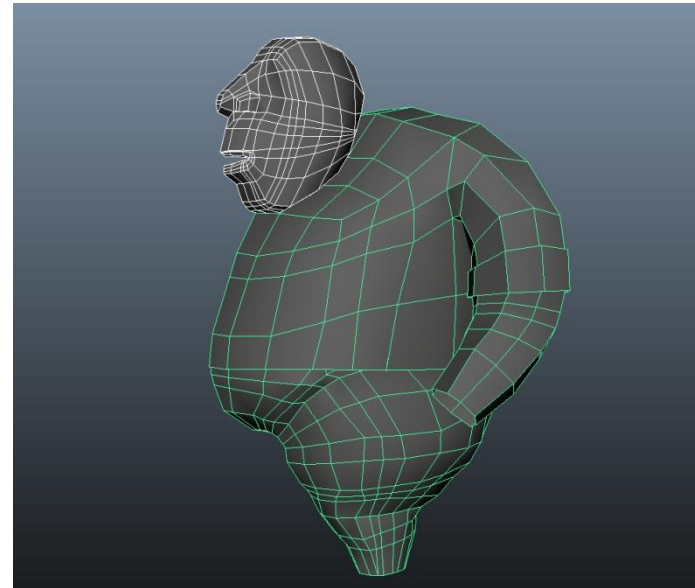
# Conceptfase

## ➤ Game Design Document

- Verhaal
- Koppeling met onderwijs
- Concept art
- Levels
- Game play
- Sounds
- ...

## ➤ Werking

- Wekelijkse werkgroep
- Maandelijks stuurgroep

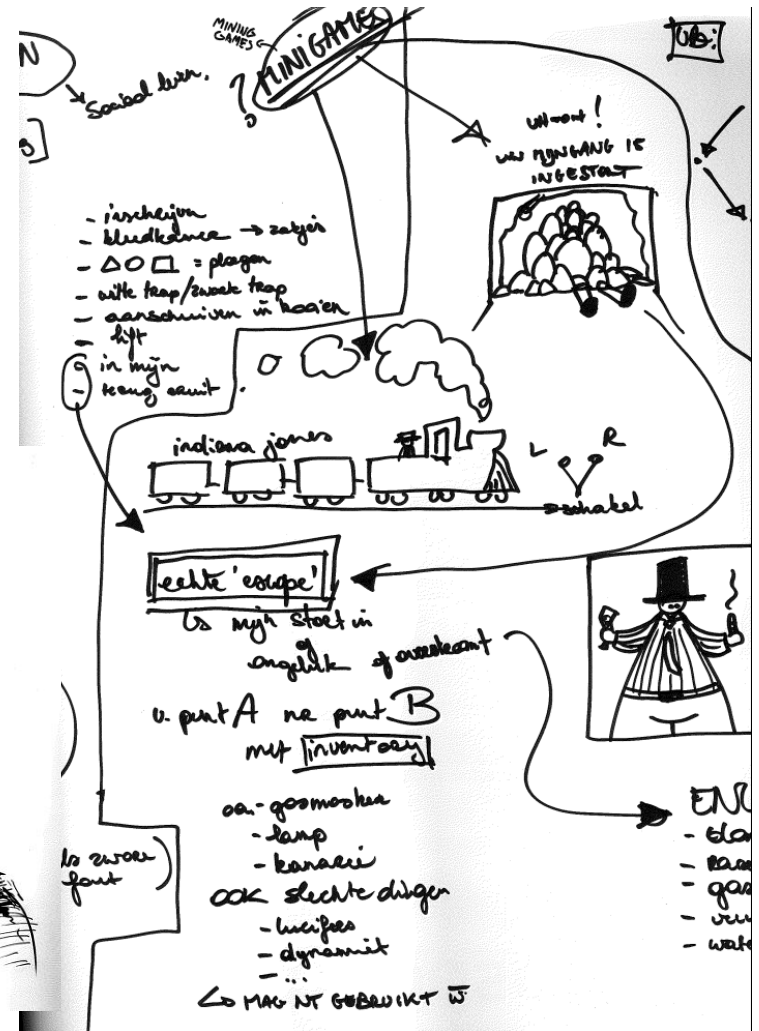


# Conceptfase

## ➤ Activiteiten

- Bezoeken mijnmuseum met onderzoekers & studenten
- Brainstorms rond gameplay, grafische stijl, leerdoelen,...
- Ontwikkeling van concept art
- Ontwikkeling prototypes voor verschillende gameplay elementen
- Uitwerken van conceptuele beschrijvingen en verhaal
- Projectwebsite

# Concept art





# Concept art & brainstorm



minigames

eerste werkdag

- water op juiste temp. → + beropen doorlopen
- was opvangen
- steenkool weggakken op tijd
- gas ontdekken
- beropen doorlopen
- Race-game met karretjes  
↓ La volladen
- chronologische technologie
- first person met handelingen
- vitruwing zoeken
- memory (kleuren lampen)
- ontwijken

in bepaalde velden  
an ook voor mat

naam" bij binnendomen  
inge vragen stellen

- dingen die je niet mag  
kahn je ook niet doen  
↳ enkel het geen dat je moet  
↳ zoeken maar wat je moet

en slop

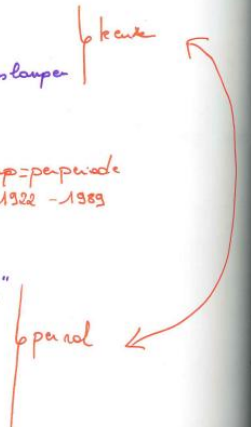
\* VERVOER: - liften  
- treintjes

TijdsLimiet  
PER  
SHIFT

\* VERLONING: 2 weken lybs (guesaim)

GAME

- rollen vld game: - koolmijnenerken  
- ploegbaas  
- ingenieur  
- leider van de mijnwagenlauper (magazijniers)
- voortgang (keels): - geen  
- blauw  
- zwart  
- wit  
↳ klein vld lamp = papieride  
↳ rook hi 1922 - 1983
- opkacht: - x-aantal K&F steenkool "kappen"  
- collega in nood redder  
- control op mijnwagen  
- deligeus vld ploeg  
- onbekend lampen
- Feedback: - tijden die opkacht  
↳ ook op't einde



www.golewe.eu



# Analyse

## ➤ Randvoorwaarden

- Mijngeschiedenis
- Mijnerfgoed verhaal
- Integratie met educatieve bundel

## ➤ Analyse

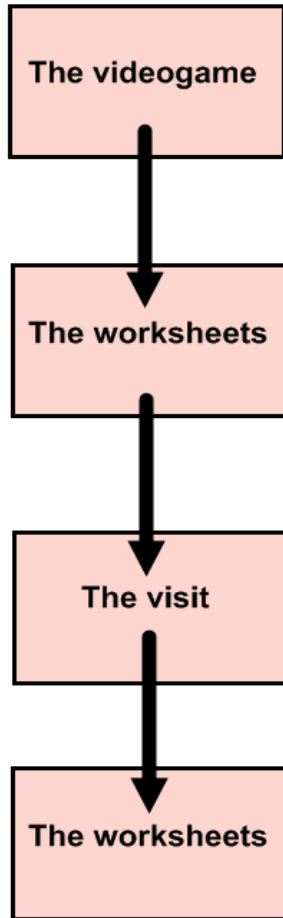
- Strategisch constructie game
- Minigames
- Point & Click genre



# Point & Click game

- **Link met educatieve bundel**
- **3 hoofdlevels**
  - Start van een werkdag
  - Ondergrondse activiteiten en een reddingsactie
  - Staking / sluiting van de mijn
- **Objecten**
  - Verzamelen en gebruiken om verder te geraken
- **Locaties**
  - Waarheidsgetrouw en link met rondleiding
- **Personages**
  - Verschillende functies in een mijnbedrijf

# Leeropzet



- **Introductie**
- **Niet gepland leren, formele setting**
- **Gepland leren, formele setting**
- **Gepland leren, niet-formele setting**
- **Test**

# Productiefase

## ➤ Ontwikkelomgevingen

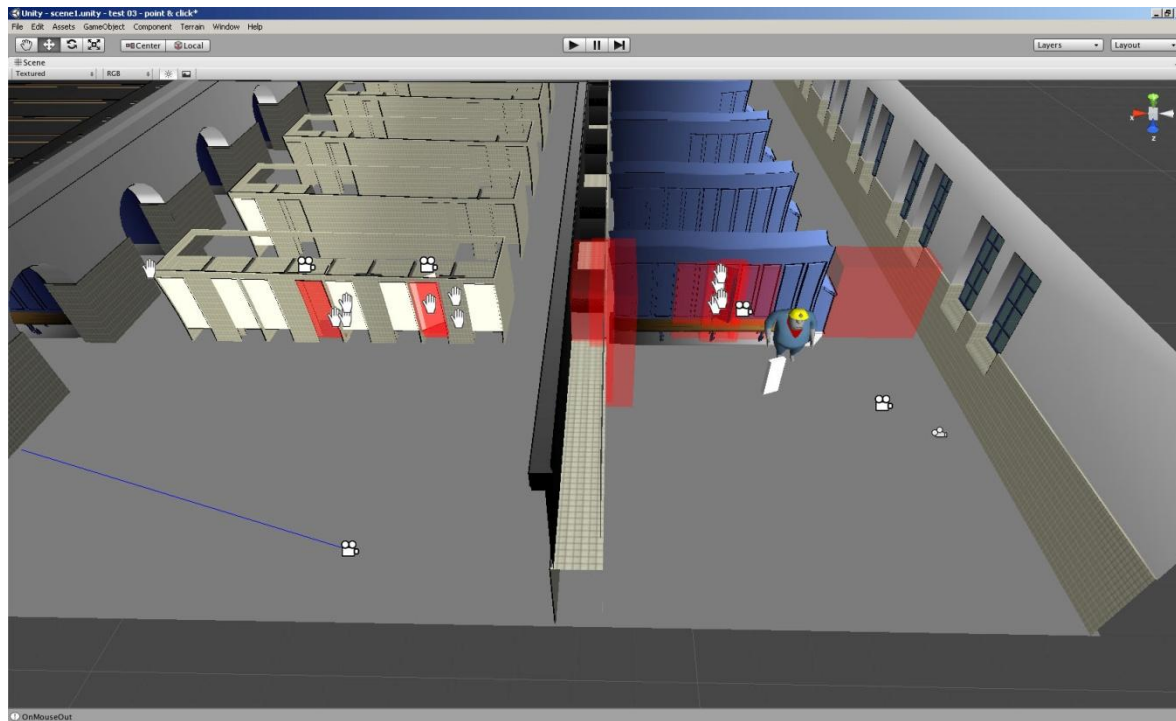
- Unity3D 2.6
- Visual Studio 2008
- Maya 2010, 2011
- Zbrush 3.5
- Adobe CS4 (Photoshop)

## ➤ Doelstellingen projectjaar 1

- Productiefase gestart in februari 2010
- Level 1 technisch uitgewerkt in eerste prototype
- Educatieve bundels bij level 1

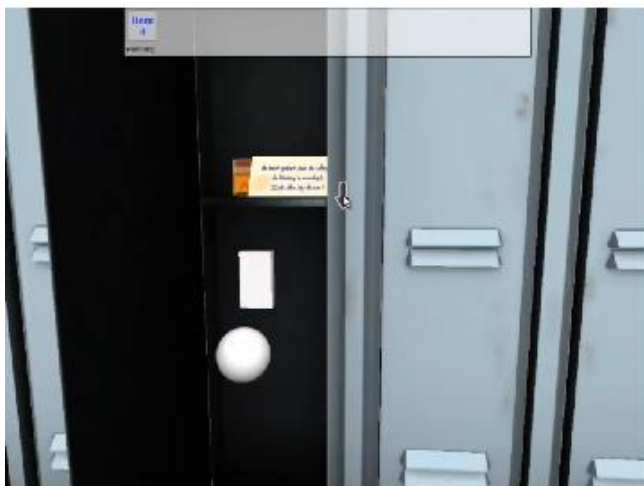
# Point & Click technisch

- Camera locaties, camera switches, interactieve locaties





# Screenshots



# Demo

# Vragen?

Bedankt voor uw aandacht!



**Europese Unie**  
Europees Fonds voor Regionale Ontwikkeling



