

## Overzicht prijswinnaars Creative Game Challenge 2009-2010

prijs	naam/namen maker(s)	titel game	nr. game	korte inhoud	commentaar vakjury
hoofdprijs	Heder de Vries Coach: Rob de Vries  <i>Sint-Nicolaaslyceum, Amsterdam</i>	Forest Lord	CGC09074	Het spel gaat over een jongen die een forest lord wil worden. Hij moet dieren in een enorm bos redden en leert vervolgens in die dieren te veranderen. Elk dier kan andere dingen waardoor de hoofdpersoon steeds moeilijker levels kan doorkomen.	Forest Lord heeft een uitstekende levelopbouw: elk level biedt weer nieuwe uitdagingen waardoor het spel voortdurend uitdaagt om verder te gaan. De maker van dit spel heeft goede keuzes gemaakt: er is niet geïnvesteerd in het zelf maken van beeld en geluid, maar de onderdelen zijn met veel oog voor detail verzameld zodat ze één geheel vormen.
eerste prijs	Arthur Brussee Willem Vos  <i>Groene Hart Lyceum, Alphen a/d Rijn</i>	Beasts of Darkness	CGC09246	Licht en duisternis leefden altijd in vrede samen. Licht kan niet zonder duisternis en duisternis kan niet zonder licht. Maar dit besef ging verloren. Duisternis nam het licht over. Er kwam een periode van duisternis. In deze duisternis vormden zich beesten, de beasts of darkness. Het is jouw taak deze beesten uit te roeien en de balans te herstellen!	Fascinerend spel, met een heel originele gameplay. Vormgeving, kleur en muziek sluiten hier perfect bij aan, waardoor een speciale sfeer ontstaat. Het thema van de wedstrijd, 'beesten', komt helaas alleen terug in de naam van het spel, waardoor de jury niet de hoofdprijs, maar een eerste prijs toekent aan dit spel.
tweede prijs	Stephan Zuidam  <i>Zaanlands Lyceum, Zaanstad</i>	Narithia	CGC09299	Narithia gaat over een langdurende oorlog tussen draken en demonen. Jij wordt gerekruteerd voor de 'Draconic Diligo'. Een groep mensen die met de draken leven en vechten. Beleef een groots avontuur in een fantasievolle wereld, train je skills en win de eeuwige oorlog!	Narithia is een erg compleet en mooi vormgegeven spel. De interface van het spel is apart: om je character te laten lopen moet je zowel de muis als het toetsenbord gebruiken. Het is wel even wennen, maar voelt al gauw vertrouwd. De verhaallijn is goed opgezet, maar had verder uitgewerkt kunnen worden in de game, en de mapping van de tekst niet altijd logisch. In zijn totaliteit vond de jury dit spel echter volwassen en professioneel.

prijs	naam/namen maker(s)	titel game	nr. game	korte inhoud	commentaar vakjury
derde prijs	Max Sondag Luuk Rutten  <i>Udens College, Uden</i>	Mythic Defence: The rise of evil	CGC09025	A fully grown tower defence with 25 waves of onslaught with six different races, and over 30 different towers to choose from. Can you hold your line?	Het spel Mythic Defense bouwt voort op een bekend spelprincipe en is niet heel origineel, maar het is wel in alle in alle details prachtig uitgewerkt en er zit een goede soundlaag in. Het spel is goed opgebouwd: elk level biedt weer nieuwe uitdagingen en is daardoor behoorlijk verslavend. Het thema van de Creative Game Experience had wel beter uitgewerkt kunnen worden.
beste serious game	Tim de Bie Thijs de Goede Max Blokker Arjen Visser (coach)  <i>Kennemer college, Beverwijk</i>	The Big Picture: Around The World	CGC09062	Je speelt een fotograaf die voor zijn opdrachtgever de wereld rondreist om foto's te maken van zoveel mogelijk dieren. Het geldt dat je hiermee verdient, kun je gebruiken voor moeilijkere klussen.	In het spel The Big Picture leer je welke dieren leven in de verschillende continenten. Jammer is wel dat je deze kennis niet nodig hebt om het spel uit te kunnen spelen: dat zou de motivatie van de speler vergroten om deze kennis te verwerven. Maar met deze (verborgen) leerdoelstelling kent de jury dit spel de prijs toe voor de beste serious game.

prijs	naam/namen maker(s)	titel game	nr. game	korte inhoud	commentaar vakjury
beste aansluiting thema	H.F.C. Hendriks Els Koopmans (coach)  <i>Olympus College, Arnhem</i>	Bananie	CGC09033	De kwaadaardige dr. Eep is uit de gevangenis ontsnapt en is gevlucht naar zijn lab ver weg in het ondoordringbare regenwoud. De enige manier om bij het lab van dr. Eep te komen is met behulp van de vijf heilige bananen. Dr. Eep is echter niet de domste: hij heeft de bananen verborgen in de diepste uithoeken van het universum. Tijdens de vergadering van de partij van de apen ben jij verkozen om de bananen terug te vinden en op zoek te gaan naar dr. Eep. Als je hem hebt gevonden, dien je er voor te zorgen dat hij niet nog een keer kan ontsnappen.	De makers van het spel Bananie zijn behoorlijk ambitieus te werk gegaan: ze hebben een 3d-spel ontworpen dat mooi vormgegeven is, en waar het geluid goed aansluit bij de inhoud van het spel. De besturing van het spel is echter lastig, wat het spelplezier frustreert. De inhoud van het spel sluit echter naadloos aan op het thema van de Creative Game Challenge 2009, en is overal in het spel herkenbaar. Het spel verdient hiermee de prijs voor de beste aansluiting op het thema.
beste vormgeving	Gianni Bakkes  <i>VAVO Rijnmond college, Capelle a/d IJssel</i>	Neo-Gen Universe	CGC09203	Neo-Gen Universe speelt zich af in de toekomst. Een ruimteschip van de Aarde, Anterra genaamd, heeft als doel andere planeten te helpen tegen de 'slechte' alliantie van aliens (Ensydia). Je bent een soldaat in training die enkele missies dient te voltooien om een volledige soldaat te worden.	Het spel Neo-Gen Universe kenmerkt zich door een goede samenhang tussen gameplay, verhaal en sfeer. Met name de cutscenes van het spel zijn prachtig vormgegeven, waarmee het spel een prijs verdient voor de beste vormgeving.
beste interface / gebruikers- vriendelijkheid	Dennis van der Schagt Barend Doornenbal  <i>Gomarus Scholengemeensch ap, Gorinchem</i>	Rat Run	CGC09379	Er is een lek/opstopping in het riool, de rat die in het riool woont moet het probleem oplossen om in het riool te kunnen blijven wonen	In het spel Rat-Run vormen verhaal, inhoud, en gameplay één geheel. Het spel mist echter spanning omdat het weinig afwisseling biedt. Het spel speelt lekker en intuïtief: inhoud en besturing zijn zoals je die verwacht. Hiermee verdient Rat Run een aanmoedigingsprijs voor de beste interface/gebruikersvriendelijkheid.

prijs	naam/namen maker(s)	titel game	nr. game	korte inhoud	commentaar vakjury
meest humoristische game	Maarten Stam Leon Stam Marcel Eggen (coach)  <i>RSG Hoeksche Waard, Oud-Beijerland</i>	Red de Pinguins	CGC09364	Het is de bedoeling dat je met een pinguïn de anderen van de kolonie gaat redden. De anderen zijn ontvoerd door wetenschappers. Om ze te redden moet je door een aantal levels. Alleen niet iedereen wil dat je dat doet...	Platformspel met veel humoristische elementen: een grappige, bijna Southpark-achtige vormgeving, een leuke intro, een bijzondere taxi, en sneeuwballen als wapen. Het spel Red de Pinguins wordt door de vakjury geprezen als het meest humoristische spel.
meest originele game + publieksprijs	Jesse Tilro Dennis Falken Marcel Eggen (coach)  <i>RSG Hoeksche Waard, Oud-Beijerland</i>	Ant	CGC09054	ANT is een strategische 2d side-scroller. In de game bestuur je mieren die je kunt laten klimmen, opstapelen, grondstoffen verzamelen, bouwen en vechten. De game heeft als doel een pad te creëren voor de aankomende koningin. Je kunt tijdens de game tot 15 constructies vrijspelen. Daarnaast ondersteunt de game een uitgebreide user interface, met onder andere de Jeti-Bar. Met deze balk bovenin het scherm kun je te allen tijde je opgeslagen profielen beheren, de game updaten naar de laatste versie en leuke extra's bekijken.	Leuk spel, met een uitgekiend leveldesign en steeds lastiger wordende puzzels. Maar het spel viel vooral op door de originaliteit, met een gameplay die lekker 'anders' is. Het spel Ant wordt door de vakjury bekroond met de prijs voor de meest originele game. Het spel wordt daarnaast door het publiek op de website van de Creative Game Challenge gekozen tot het beste spel van 2009-2010!

prijs	naam/namen maker(s)	titel game	nr. game	korte inhoud	commentaar vakjury
DGDARC-prijs	Timon Knigge J. Nijenhuis (coach)  <i>Guido de Brès, Amersfoort</i>	AnimalQuest	CGC09265	Op dieren gebaseerde platform-based-puzzlegame, waarbij je van speciale schakelaars gebruik maakt om van dier naar dier te veranderen. Elk dier heeft zijn eigen talenten/vaardigheden, die weer nodig zijn om een bepaald level te halen. De game is vrij uitgebreid. Er zijn 25 levels die je in 3 verschillende modi kunt spelen en er zijn ook nog trofeeën te winnen. Om de game makkelijker te maken, zijn er enkele opties toegevoegd, waaronder de mogelijkheid om het gehele spel met een muisklik van Engels naar Nederlands te veranderen en weer terug.	DGDARC, de Dutch Game Development and Research Club, bestaande uit studenten van de Universiteit Utrecht, heeft ervoor gekozen een prijs toe te kennen aan een game die buiten de prijzen van de vakjury viel. Binnen deze categorie is AnimalQuest de beste: een creatief spel met veel content.

#### Algemene opmerkingen vakjury

- Er zit duidelijk een stijgende lijn in de games die door leerlingen in Nederland ontworpen worden. De vakjury is erg te spreken over de kwaliteit van de ingezonden games. De ingeleverde games zijn nagenoeg allemaal af: je loopt zelden vast en er is een duidelijk begin en een einde.
- De ingeleverde games zijn over het algemeen erg compleet: het zijn volwaardige games die niet zouden misstaan op een game-website
- De bouwers van de games hebben een duidelijke focus: sommigen investeren in gameplay, anderen in vormgeving.
- De ingeleverde games hebben bijna allemaal een duidelijke opbouw, waardoor de speler verleid wordt om steeds verder te spelen.

#### Vakjury:

- Jan-Pieter van Seventer, strategisch directeur van Dutch Game Garden, docent Game Design bij HKU
- Marinka Copier, Hoofd Game Design & Development en lector Play Design & Development aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU)
- Juney Dijkstra, student wiskunde & informatica UU
- Michaël Bas, directeur Ranj Serious Games
- Marlies Wijnen, voorzitter, adviseur bij maatschappelijke vraagstukken, fondswerver en interim-directeur.