

→ Koraal Media



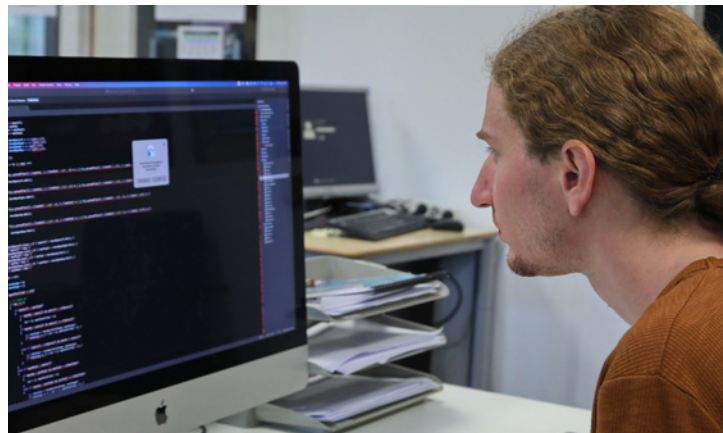
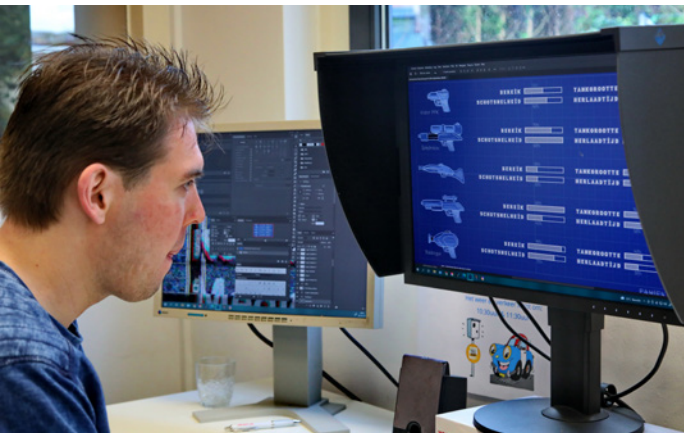
Game 'Paniek bij Koraal Media' bijna af!

De eerste lockdown naar aanleiding van corona in 2020 staat iedereen nog helder voor de geest. Voor Koraal Media betekende dit dat cliënten van de ene op de andere dag niet meer naar de dagbesteding konden komen. Wat een impact! Het daagde de begeleiders van Koraal Media uit: hoe kunnen we onze cliënten bij de

werkzaamheden betrekken als ze op hun groep of thuis zitten? Collega Frank Vroemen – met een achtergrond in programmeren – dook de computer in en ontwikkelde enkele op maat gemaakte programma's die de cliënten van Koraal Media in staat stelden om via hun eigen computer contact te houden en aan de slag te gaan.

Een paar maanden later konden cliënten gelukkig weer naar de dagbesteding komen en ontstonden er meteen leuke ideeën naar aanleiding van het nieuwe werken. "Waarom maken we geen game", riep één van de cliënten. "Een spel dat lijkt op Koraal Media zelf... in ons pand aan de Hereweg, waarbij de cliënten, medewerkers en vrijwilligers de hoofdrolspelers zijn? Haha!"

Maar wat eigenlijk als grap begon, werd al snel serieus. Frank sloeg opnieuw aan het programmeren, collega Hugo Baur sprak zijn teken-skills aan en cliënt Wouter stortte zich op het grafische werk. Inmiddels zijn we bijna een jaar verder en is het spel met de titel 'Paniek bij Koraal Media' bijna af.



Het doel van het spel is rondlopen in en rondom het gebouw van Koraal Media, waarbij je bekende karakters tegenkomt. Als speler heb je de beschikking over een waterpistool om zo je 'tegenstanders' weg te schieten voordat ze jou te pakken krijgen. Door het raken van je tegenstanders verzamel je punten. Dit resulteert zich dan weer in een echte 'high score', wat een competitief element toevoegt.

Clïënten spelen dagelijks met de testversie. Het prikkelt hun beleving en niet zelden komen ze met ideeën om het spel uit te breiden. "Kunnen we het aquarium in de hal ook een plaats in het spel geven? Kan ik ook door de studio of de kantine lopen? En waarom zit

het toilet eigenlijk niet in het spel?" Frank Vroemen legt uit: "Al die ideeën bespreken we gezamenlijk. En vervolgens bekijken we welke dingen werkelijkheid kunnen worden."

"We gaan nu serieus onderzoeken of we dit spel echt kunnen uitbrengen", vertelt Frank. "Zodat andere mensen de game kunnen downloaden op hun computer thuis en het ook kunnen spelen. In de tussentijd hebben we genoeg ideeën voor nieuwe games. Daarbij kunnen we uiteraard meenemen wat we bij 'Paniek bij Koraal Media' hebben geleerd. Ook hebben we nu een beter beeld van welke rol onze cliënten hierin kunnen spelen, zodat we hen nog beter kunnen betrekken bij de ontwikkeling van een game." ■

↑ Een blik achter de schermen bij de totstandkoming van 'Paniek bij Koraal Media', met van links naar rechts: Wouter Geurts (graphics), Frank Vroemen (programmeerwerk) en Hugo Baur (animeerwerk).



**Koraal
Media**