

Zakjes, steentjes en *loops*

Sinds kort kom ik elke donderdag samen met een vriend voor ons hobbyavondje. Gaan we biljarten? Breien? Bier brouwen? Niets van dat alles: deze mannen maken games.

Jarenlang hield ik dit niet voor mogelijk. Het leek mij dat games maken was voorbehouden aan extreem intelligente bètatypes à la Russell Crowe in *A Beautiful Mind*.

Dat blijkt mee te vallen, als je het juiste gereedschap maar hebt. In mijn geval het programma *Game Maker*, van informaticaprofessor Mark Overmars, en een heldere tutorial van gamedesigner Derek Yu, op het TIGSourceforum. Dankzij Overmars en Yu heb ik al een handvol momenten van helder inzicht gehad.

Eén: games zijn *loops*. Ze wachten niet passief tot jij eens aan de joystick trekt, maar checken razendsnel of je iets doet. Blijkt dat je naar rechts stuurt, dan wordt je figuurtje een paar pixels naar rechts verplaatst. ‘Als dit, dan dat’, dertig keer per seconde.

Twee: games werken met zakjes en steentjes. Wil je dat een vijand aan het eind van zijn route een seconde wacht, dan stop je elke *loop* een steentje in een zakje, en check je of het er al dertig zijn. Pas als dat zo is, draait hij zich om.

Met deze fundamenteën kun je bijna alles, al is zelden meteen duidelijk hoe. En meestal kan iets op meerdere manieren. De beste aanpak uitvogelen blijkt heel verslavend: ik denk er ieder verloren moment over na.