

Het verhaal

De visie is om gamers door de hele Bijbel heen te nemen, van begin tot eind. Uiteraard kun je niet alle verhalen in het spel stoppen, daarom moesten we een selectie maken. Het selecteren heeft een lange tijd geduurd. We hebben onze uiterste best gedaan om de verhalen te selecteren die de grootste invloed hebben op de tijdlijn van de Bijbel. Wanneer Adam en Eva van de verboden boom eten, lijkt dit een klein detail, maar het verandert alles. Dit soort verhalen hebben pakkende keerpunten in de menselijke geschiedenis. Tegelijkertijd wilden we geen verhalen kiezen die je al heel vaak gehoord hebt. De balans daartussen is lastig, maar we hopen er aardig in geslaagd te zijn. De gamer zal beslissen of dit ook echt zo is!

Zijn games slecht?

Wanneer we over games praten, denkt men gelijk aan geweld en andere kwalijke zaken. Deze gedachte is begrijpelijk omdat er zoveel games zijn met slechte waarden. Dit betekent echter niet dat games per definitie slecht zijn. Games zijn niets minder dan simulaties van de werkelijkheid. In simulaties kunnen zowel goede als slechte dingen aangeleerd worden. In de tijd dat strips in opkomst waren werden ze ook verguisd. Nu zijn er diverse populaire strip-bijbels die kinderen laten zien hoe interessant de Bijbel wel niet is. Het medium - strip, film of game - maakt een product niet goed of slecht. Wat het goed of slecht maakt is de motivatie van de makers. Wanneer ouders en kerken onze producten zien, denk ik dat onze motivatie wel duidelijk is.

De Bijbel lezen of Bijbel spelen? Allebei!

De game is gemaakt om kinderen de Bijbelverhalen te laten ervaren. Wat als je als Jona door een vis opgeslokt wordt? Wat doe je in de vis? Wat als je in Eva's schoenen kan staan als je de keuze moet maken om wel of niet de verboden vrucht te eten? Dit soort verhalen zijn moeilijk in te beelden. Games zijn virtualisaties die hierbij op een geweldige manier kunnen helpen. Dit betekent uiteraard niet dat de game de Bijbel vervangt. Er gaat niets boven het lezen van de Bijbel zelf. Maar als we niet laten zien hoe pakkend het Woord is, hoe kunnen we dan verwachten dat de nieuwe generatie de Bijbel ooit open zal slaan?

Compleet vernieuwende gameplay

De beste games hebben iets wat andere games niet hebben. Ze zijn vernieuwend en verfrissend binnen hun genre. Uiteraard is het al vernieuwend om een game te maken die door de hele Bijbel gaat, maar dat vonden we niet genoeg. Daarom hebben we een jaar lang gezocht en gewerkt aan vernieuwende gameplay, nog voor we aan de ontwikkeling begonnen. We zijn iets aan het bouwen wat nog nooit eerder gedaan is en dat is heel leuk om te doen. We hopen dat veel gamers dit erg leuk zullen vinden. Uiteraard kunnen we nog niets verklappen want de game-concurrentie is groot.

Wie zijn de makers?

Het spel wordt gemaakt door de oprichters van kinderwerk.com, dezelfde makers als de inmiddels bekende I.M.P.A.C.T. pakketten (voor kinderwerkers) en huikamerpakketten (voor gezinnen). Voorheen werden de kinderwerk.com producten door vrijwilligers gemaakt. De ontwikkeling van een spel is echter zeer specifiek. Daarom werden over het internet specialisten gevonden die aan de game werken. Het team wordt online gerunt. Er zijn teamleden in allerlei werelddelen, van Frankrijk tot de USA, van Japan tot Australië en uiteraard Nederland. De ontwikkeling is heel interessant omdat mensen in verschillende tijdzones wonen. Je wordt dus wakker om er achter te komen dat de ontwikkeling aan de andere kant van de wereld lekker doorgedaan is!

Platformen

Het spel zal allereerst uitkomen als webversie, maar is uiteindelijk ook te installeren op de PC, Mac, Xbox360 en Wii. Op dit moment wordt er ook over nagedacht om een kleine iPhone versie uit te brengen. De toekomst zal het leren.

Hoe blijf ik op de hoogte van de ontwikkeling?

Als ouder of kinderwerker kunt u op de hoogte blijven door uzelf in te schrijven voor de krabbels (www.kinderwerk.com), Deze nieuwsbrief is speciaal ontworpen om ouders en kinderwerkers te ondersteunen en is geheel gratis.

Pers en bloggers kunnen een email sturen naar pers@kinderwerk.com en zullen onze persberichten ontvangen, ook geheel gratis. (Voor beide lijsten is gemakkelijk in en uit te schrijven. Kinderwerk.com verspreid nooit contactgegevens en verkoopt ze evenmin.)

Screenshots, visuals, etc...

Op dit moment laten we nog niets zien. Schrijf u in om als eerste de ontwikkeling te zien en demo's te kunnen spelen. (Pers en bloggers kunnen een emailtje sturen naar pers@kinderwerk.com om op de hoogte te blijven. Kinderwerkers en ouders kunnen zich in schrijven voor krabbels, op www.kinderwerk.com)

In welke taal is de game?

Het plan is om de game uit te brengen in meerdere talen. Op dit moment staat gepland om de game allereerst in het Nederlands en vervolgens in het Engels uit te brengen. We willen dat mensen weten dat deze game van Nederlandse bodem is. Tevens willen we onze dankbaarheid laten zien aan de ouders en kinderwerkers die kinderwerk.com al die jaren ondersteund hebben.

Extra's:

- Vragen, interviews, etc: pers@kinderwerk.com Contacteer ons gerust!
- Een filmpje waarin we de game aankondigen: www.kinderwerk.com
- Schijft u over ons? We stellen het op prijs om een kopie van het artikel te ontvangen via pers@kinderwerk.com