



Boksnack

Spelens episka resa

Författare & illustratör: Daniel Steinholtz

Att läsa är att få tillgång till språk, kunskap, fantasi och empati. Genom att prata med barn om deras läsupplevelse förankras dessa egenskaper vilket stärker dem i sitt ordförråd, kommunikation och självkänsla.

1. Digitala spel "föddes" för över 70 år sedan. Har du testat något spel från förr i tiden? Vad tyckte du om det?
2. Boken beskriver hur spelen har gått från enkla pixlar till stora 3D-världar. Tycker du att grafik är det viktigaste i ett spel? Varför eller varför inte?
3. Om du fick skapa ett helt nytt spel, vad skulle det handla om och vilken spelgenre skulle det tillhöra?
4. Många spel kan spelas tillsammans med andra online. Vad tycker du är det bästa med att spela med andra människor?
5. I boken finns många olika yrken inom spelutveckling, som programmerare, grafiker och ljuddesigner. Vilket yrke hade du velat testa?
6. Om du fick intervjua en person från spelhistorien, till exempel Sandy Douglas eller Shigeru Miyamoto, vad skulle du vilja fråga?
7. Boken berättar att framtidens spel kan använda mer AI, VR och annan ny teknik. Hur tror du att spel kommer att se ut om 20 år? Vilken ny teknik kan vi uppfunnit då?
8. Vad tycker du gör ett spel riktigt bra: berättelsen, utmaningen, grafiken, att spela med vänner eller något annat?
9. Efter att ha läst boken, vad har du lärt dig om spel som skulle kunna överraska någon vuxen som inte spelar spel?

