



# Boodschap op een effectieve manier overbrengen

"je kunt met tegenslag omgaan door er op een andere manier naar te kijken"

## mechanics

je mindset bepaalt hoe je omgaat met gebeurtenissen

*mindsetmuts bepaalt hoe je omgaat met in-game gebeurtenissen*

jij kan je mindset veranderen

verschillende mindsetmutsen  
*je hebt verschillende mindsetmutsen gedurende het spel*

## verhaal

pop verliest een been  
pop en kind hebben een slechte (I)B)mindset hierover  
kind gaat andere mindsets proberen  
kind geeft pop goede (B)mindset



effectief = leuk voor **doelgroep**



"Nieuwsgierig en creatief"  
single player escapisme  
2D entertainment games  
context, fantasy, curiosity



## fantasy/sfeer

### wereld

door ogen kind  
kind imiteert mindsets  
*interacties met omgeving*

### sfeer

avontuurlijk, positief, *meer*

### exploration

ondersteunt fantasy

### wereld

verrassingen  
unieke plekken  
*op daken, contrast met wereld beneden*

### reden ontdekken

wereld zelf  
*minimum aantal mutsen oppakken*

# Doelen

## **algemeen**

werkzaam als game designer

levensverbeterende  
projecten

## **afstudeerproject**

leuke! levensverbeterende  
game maken

affiniteit en visie laten zien

designskills laten zien

# Team



Niels de Jong  
Game Designer  
Programmeur  
Overige

Joanna Siccama  
Game Artist  
Overige



# Doelgroep

Sarah van Rijn



*“nieuwsgierig en creatief”*

**leeftijd:** 19 jaar

**geslacht:** vrouw

**opleiding:** HKU Game Art

**locatie:** Utrecht



## Interesses

Indie games

Tekenen

Schrijven

Films / Series

Verhalen

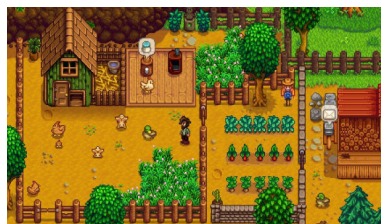
## Favoriete Games

Animal Crossing

Neko Atsume

Yoshi's Island

Stardew Valley



## Diplomaten ( \_NF\_ )

reflectief sterk

empathisch

beslissen op basis van

gevoel

gedreven door principes

games als 'abstracte  
zelfontdekking'

games als artistieke uiting  
betekenis

exploration



# Context

## Waar?

desktop computer  
gratis online **webgame**  
voor mac en pc

aan tafel / bureau

**thuis**

**alleen** (geen anderen  
aanwezig)



## Wanneer?

zowel doordeweeks als in  
het weekend

middag en avond

**tussendoor**, als afleiding

## Duur

duur tussen 5 en 30 minuten

gemiddeld **15 minuten**

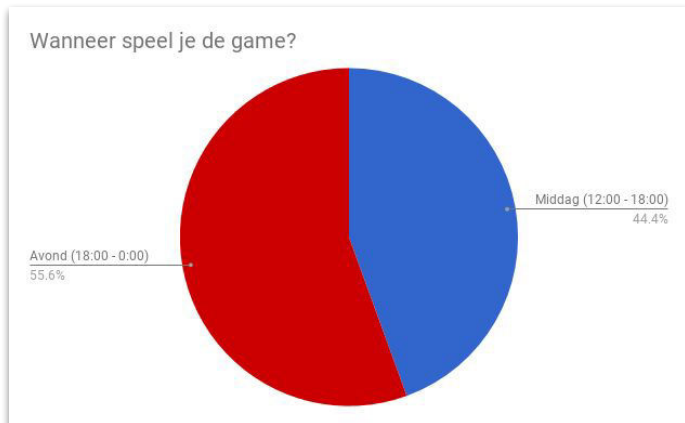
één of twee keer spelen

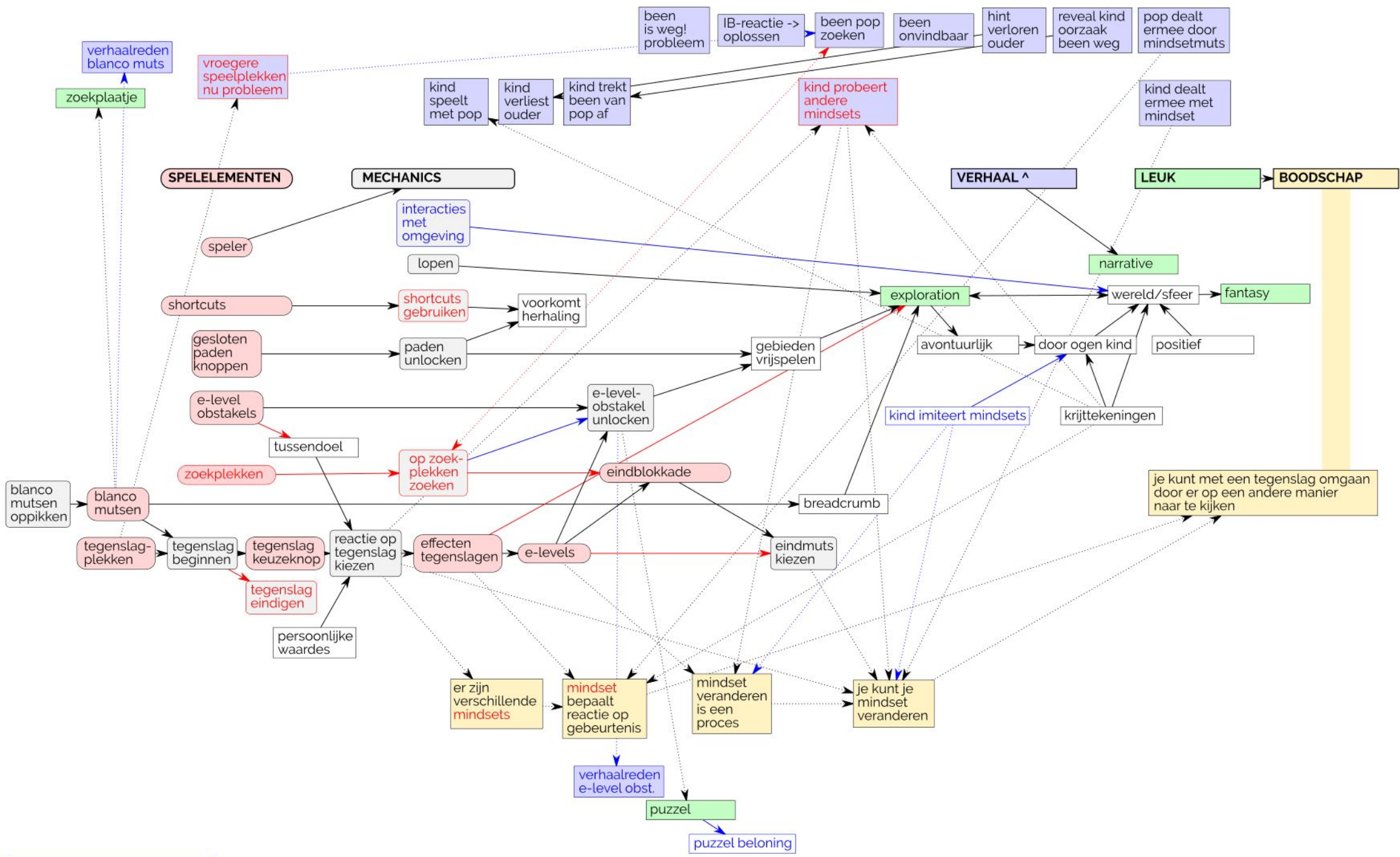
## Gevoel

goed of moe

heeft geen invloed op  
ervaring game

game werkt goed **als relaxte  
afleiding**

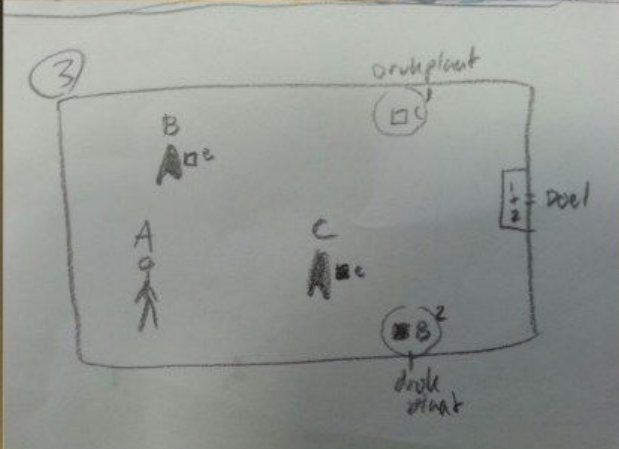
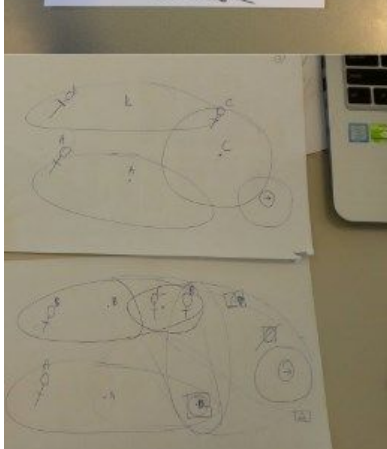
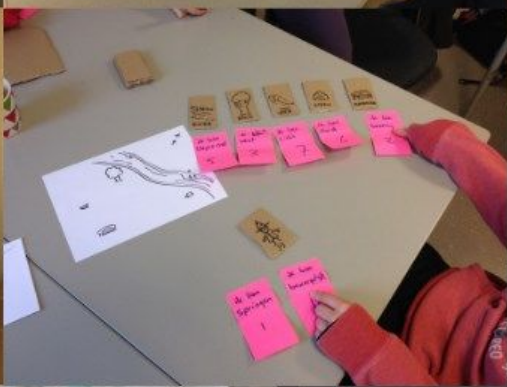
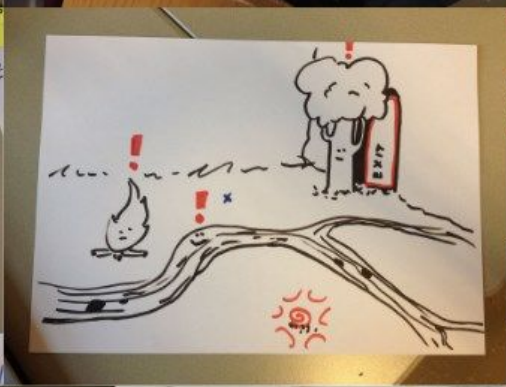
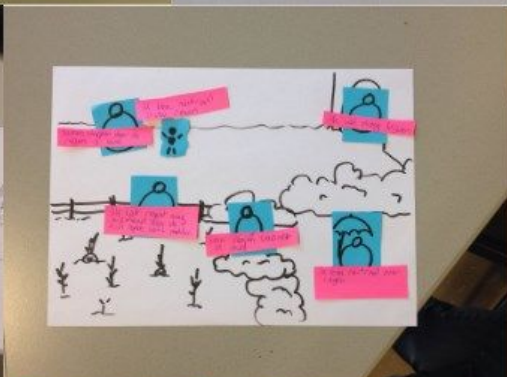
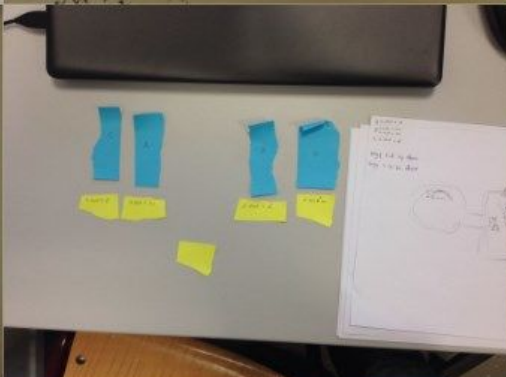
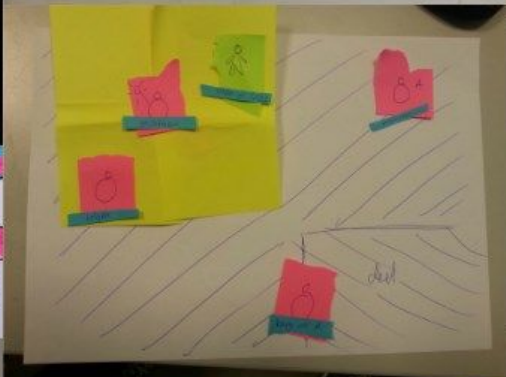
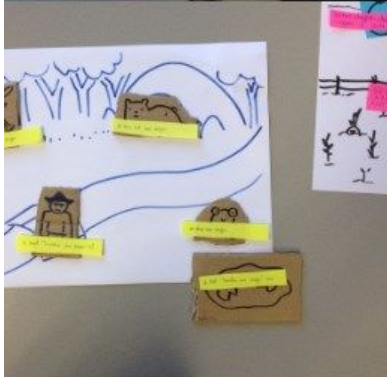




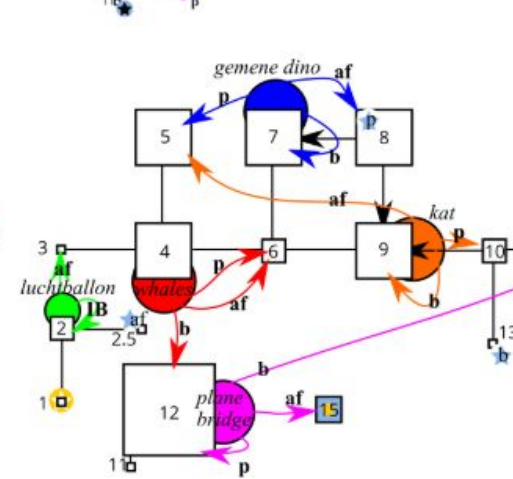
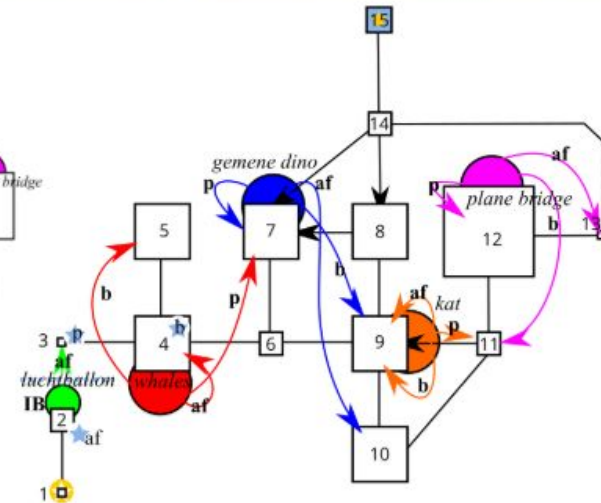
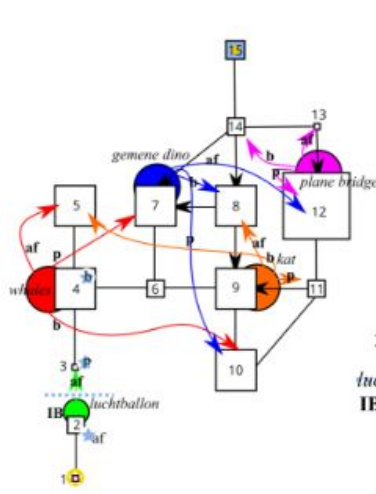
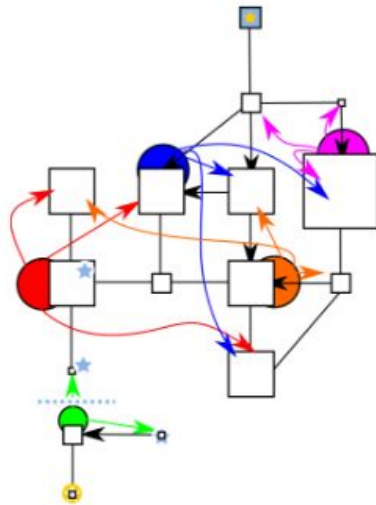
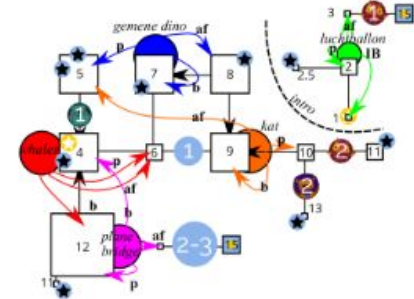
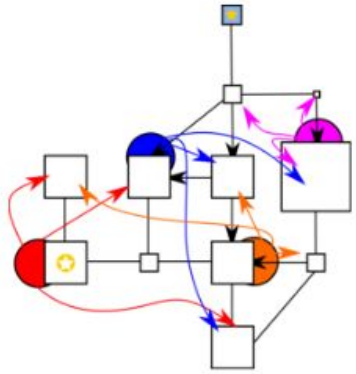
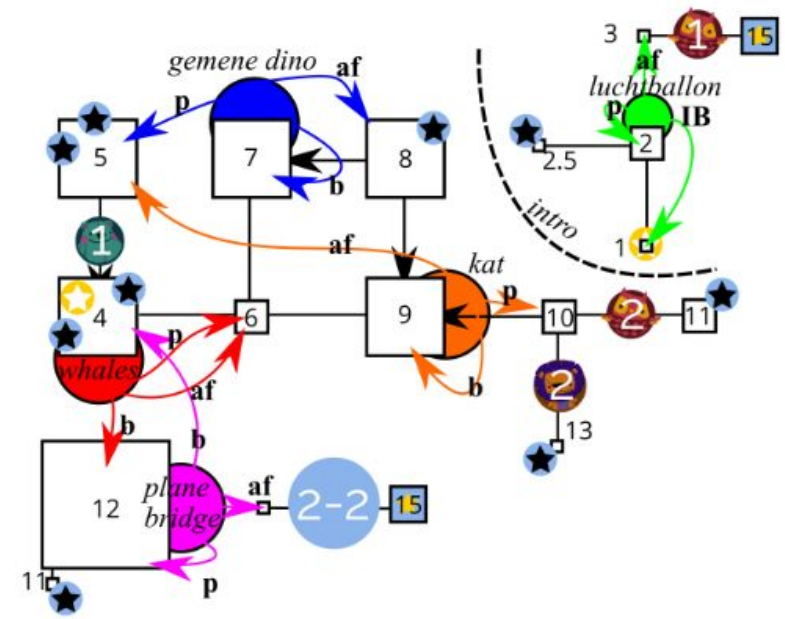
vereist aanpassing

nog niet in spel









<b>v1</b>		<b>1</b>
<b>v2</b>		<b>2</b>
<b>v3</b>		<b>2</b>
<b>v4</b>		<b>2</b>
	randvoorwaardes	2
	concepten genereren	2
	selecteren	3
<b>v5</b>		<b>3</b>
<b>v6</b>		<b>3</b>
<b>v7</b>		<b>5</b>
<b>v8</b>		<b>5</b>
<b>v9</b>		<b>6</b>
<b>v10</b>		<b>8</b>
<b>v11</b>		<b>9</b>
<b>v12</b>		<b>10</b>
	Maken digitaal prototype 2	10
	E-niveaus	11
	papieren versie	11
	eerste digitale versie	11
	cirkels	11
	verhogingsanimatie	12
	Gebeurtenis flow (cutscenes)	12
	Verder	13
	E-niveau obstakels	13
	Oneways	14
	Verhaal in de game	15
<b>(v13)</b>		<b>16</b>

## **V1**

Hierin hebben we de basiseisen aan de concepten die nog bedacht moesten worden, verzonnen. Het ging vooral om het vaststellen van aan wat voor soort project we wilden werken.

Belangrijkste was dat je de 'positive reframen' techniek toepaste door het spel te spelen. Daarnaast was het belangrijk dat de game aan de speler werd gepresenteerd als entertainment.

## **v2**

In versie 2 is entertainment een designdoel geworden. Ook is er gespecificeerd op welke types fun we mikken. Belangrijkste hierbij was dat context waarin mechanics gebruikt worden belangrijker is dan de mechanics zelf.

In deze versie hebben we ook een keus gemaakt tussen verschillende niveaus van het applied doel. Zo zou het doel 'spelers voeren "positive reframen" uit in de echte wereld' lastiger te bereiken zijn dan 'de speler voert een deel van de techniek "positive reframen" uit in de game'

We hebben uiteindelijk er voor gekozen om als doel te kiezen voor "Game die mensen de denktechniek "positive reframen" aanleert via de regels van de spelwereld op zo'n manier dat ze in staat zijn om dit eventueel in de echte wereld toe te passen."

## **v3**

We kregen de realisatie dat het niet mogelijk was om te testen of de denktechniek 'positive reframen' uit te voeren was in de echte wereld, en hebben het designdoel daar op aangepast. Het applied doel was nu "Game die mensen de denktechniek "positive reframen" laat uitvoeren via de regels van de spelwereld."

## **v4**

### **randvoorwaardes**

In deze versie hebben we de keus gemaakt om als 'positive reframen'-techniek te kiezen voor de RET-methode. Dit omdat de RET-methode zijn effectiviteit in veel gebieden al bewezen heeft en omdat we over deze methode de uitgebreidste informatie in handen hadden. Daarnaast hebben we bij de randvoorwaarden er voor gekozen om het spel te laten eindigen op een positieve noot.

### **concepten genereren**

Nu de randvoorwaarden en designdoelen waren gedefinieerd, konden we de volgende stap zetten: het genereren van concepten.

Het genereren van concepten hebben we via een brainstorm gedaan. We zijn begonnen met elk afzonderlijk onze ideeën op te schrijven. Deze hebben we vervolgens met elkaar gedeeld. Door verder te denken over de ideeën van anderen, kwamen we weer op nieuwe ideeën. Vervolgens hebben we een pauze genomen en ideeën die we daardoor nog kregen nog toegevoegd aan de lijst.

Deze lijst hebben we vervolgens kritisch doorgenomen om te checken of alle ideeën een core mechanic hadden. Bij degenen die dat niet hadden, bedachten we deze waar mogelijk er nog bij, en anders schreven we het idee op voor later.



Deze concepten zijn we formeel gaan opschrijven via een 'kortconcept' waarin de core mechanic, progressive mechanics en de belangrijkste reden dan het spel leuk was beschreven stonden.

We zijn ook nog eens terugggegaan naar de RET-methode om deze uit elkaar te halen om alle acties die je uitvoert, te isoleren en te vertalen naar acties die je in-game zou kunnen doen. Daarnaast kwamen we op een later punt op nog weer nieuwe concepten.

## **selecteren**

We hebben de geschreven kortconcepten en de rest van de concepten allemaal naast elkaar gezet. Vervolgens zijn we gaan selecteren. Dit hebben we gedaan met behulp van het scope model.

(scope model is een lijst aan criteria. Je geeft een score op elk criterium, en dit geeft een manier om uit een grotere hoeveelheid concepten op een iets objectievere manier een concept te kiezen. Gebaseerd op Micah Hrehovcsiks's designwerk)

Hier kwam een concept uit waar de meerderheid ook graag aan wilde werken. Dit concept was 'Robot therapeut'. Doel van robot therapeut is om mensen te helpen met hun problemen. Je snapt echter niets van hun problemen, want je bent een robot. Mensen presenteren hun problemen door afbeeldingen op te leggen die de aanleiding (A) van het probleem, de consequenties (C) er van, en wat ze over A denken dat er voor zorgt dat C ontstaat (Bril = B) representeren. Door afbeeldingen over de B-afbeelding heen te leggen, kun je wat de cliënt denkt over A aanpassen, en zo C veranderen. Deze nieuwe C-afbeelding kon je weer inzetten bij nieuwe cliënten.

## **v5**

We zijn robot therapeut gaan prototypen om te kijken of het concept onze design doelen ook echt bereikte. We kwamen er achter dat je eigenlijk twee dingen doet, en dat dit losse mechanics zijn. Het ene is het vinden van een passende B bij een gegeven A en C. Het ander is het aanpassen van de B door er nieuwe afbeeldingen overheen te leggen. We hebben ons geconcentreerd op het aspect 'vinden van een passende B'

Dit liep al snel niet helemaal lekker meer. Hoewel de core mechanic van 'het zoeken van een afbeelding die past bij een gegeven A- en C-afbeelding' op zich werkte, was het niet heel interessant. Je had het ofwel fout, ofwel goed. We besteedden wat tijd aan het vinden van ondersteunende mechanics, waaronder een aantal van je mogelijkheden wegspelen, maar uiteindelijk waren we zo veel extra systemen aan het verzinnen om de core mechanic maar leuk te krijgen, dat we besloten ook Sorcerer's Academy even te prototypen.

## **v6**

Sorcerer's Academy houdt in: voorwerpen hebben gedachten over zichzelf. Deze gedachten bepalen hun fysieke eigenschappen. (bijv. 'ik geef licht' bij een vuur) Jij bent een tovenaardie kan rondlopen en jouw gedachten kunt omwisselen met gedachten van voorwerpen. Op deze manier kun je puzzels oplossen.

Ook Sorcerer's Academy hebben we geprototyped. Dit prototype gaf dat de core mechanic voor interessante keuzes zorgde, en dat er nog veel meer mogelijk was rond deze core mechanic. We besloten om verder te gaan met Sorcerer's Academy.

Na het basisprototype waarin er een doel was maar ook veel manieren om dit te bereiken, maakten we een nog simpeler versie waarin het vooral de bedoeling was een puzzel op te lossen.

Na dit puzzelprototype getest te hebben, wisten we niet zo goed welke kant we op wilden met deze game in wording. Qua mechanics konden we het of heel puzzelig maken, of meer een sandbox, of een mix tussen die twee. We wilden de sfeer van het spel af laten hangen van het ene startpunt dat we hadden (de mechanic was ons startpunt), maar tegelijkertijd gaf dit veel onduidelijkheid omdat het niet duidelijk was in wat voor soort context de voorwerpen geplaatst zouden worden.

Naast dit puzzel vs. sandbox contrast, was er nog iets anders wat we verder wilden onderzoeken: alle gedachtes die we tot dan toe gebruikt hadden waren heel letterlijk een gedachte over het voorwerp zelf. We wilden graag kijken in hoeverre het mogelijk was om 'meer psychologische' gedachtes te wisselen.

Om beide punten (sandbox vs. puzzel en meer psychologische gedachtes) verder te onderzoeken, zijn we prototypes gaan maken. Door de prototypes te maken en onder onszelf te testen, kwamen we op verschillende inzichten.

Echte sandbox gameplay bood te weinig richting. Hoewel de mechanic een interessante manier gaf om met de omgeving te interacteren en deze te onderzoeken, ontbrak de uitdaging om er langere tijd mee bezig te blijven.

We realiseerden ons bij het onderzoeken van meer psychologische gedachtes dat we tot nu toe niet echt gedachtes hadden gewisseld. In plaats daarvan hadden we fysieke eigenschappen gewisseld. De gedachten (B) leidden niet tot een consequentie (C), maar de gedachten beschreven de aanleiding (A).

Om gedachtes die tot een bepaalde C leiden te kunnen wisselen, was het echter wel belangrijk dat meerdere voorwerpen/dieren iets dachten over dezelfde gebeurtenis.

Gedachte C1 over gebeurtenis A1 is niet te ruilen met gedachte C2 over gebeurtenis A2.

Ook maakten we in de zoektocht naar meer psychologische gedachtes de switch naar ander gedrag, en daarmee eerder naar levende wezens (dieren), waarvan het logischer was dat ze gedrag vertoonden dan bijvoorbeeld een boom.

Onze eerste gezamenlijke gebeurtenis was 'het regent'. Hier hebben we een aantal prototypes mee gemaakt. Dit werkte redelijk, hoe wel het nog lastig was om de puzzels heel complex te maken.

Om makkelijk gedrag te kunnen prototypen, werkten we in dit stadium nog niet met gedachtes die bepaald gedrag veroorzaakten, maar met het uiteindelijke gedrag (omdat dit

uiteindelijk was waarmee je de puzzel op moest lossen) Ook zochten we naar manieren om puzzels weer te kunnen geven, bijvoorbeeld met alleen letters in plaats van een dierlijke representatie (zoals een beer en een kikker)

Deze gedeelde gebeurtenis gaf ons ook inspiratie voor de sfeer van het spel. Er zou een duisternis over een wereld gevallen zijn, en iedereen had daar gedachtes over.

## **v7**

Nu we het verhaal hadden, konden de puzzels meer inspelen op de gedeelde gebeurtenis van het duister. We ontwierpen enkele puzzels die zowel gebruik maakten van het lopen, als van het wisselen van beliefs. Het wisselen van beliefs kwam er echter te weinig in terug.

Om dit te remediëren zijn we verschillende puzzels gaan bedenken die vooral gebruikmaakten van het wisselen van beliefs. Door met verschillende side-elementen te werken (triggers, eigenschappen personages, beperkte loopgebieden) konden we dit wisselen van verschillende kanten belichten.

## **v8**

Hoe puzzeliger het werd, hoe minder enthousiast ik werd over aan de game werken. Dit kwam omdat de puzzels te veel op work play zaten, en te weinig op impulse play. Hoewel er prima een game te maken is waarin de motivatie om te spelen vooral work play is, was dat niet het type game waar ik zelf aan wilde werken. Deze realisatie had ik echter pas op dit moment in het proces.

We begonnen aan een nieuw concept dat meer gericht was op impulse play en ook op exploration, een andere belangrijke waarde die verloren was gegaan in het ontwikkelen van de puzzels.

Dit concept was 'vindbrillen'. De speler loopt rond en ontdekt daardoor een wereld. In deze wereld zijn brillen te vinden, die elk staan voor een specifieke B die de IB geïntroduceerd aan het begin van de game zou kunnen vervangen. Afhankelijk van welke bril je op dat moment ophebt, verandert de omgeving en ook de dingen waar je mee kunt interacteren. Zo kun je een kat die op de weg ligt alleen wegstrijken als je het 'geduld'-perspectief hebt.

Er zijn meerdere brillen van hetzelfde soort te vinden. De bril die je ophebt is de bril die je het laatst hebt opgepakt. Dit is gedaan met het idee dat je zelf kunt kiezen of je alle brillen wilt proberen te verzamelen (en dus strategisch brillen moet oppakken) of dat je (op een impulsievere manier) elke bril die je kunt oppakken, direct grijpt.

Als je een minimum aantal brillen verzameld hebt, kun je het spel beëindigen door uit de wereld te stappen. Vervolgens krijg je te zien hoe de hoofdpersoon de lastige situatie gepresenteerd aan het begin oplost, door het perspectief waar jij de meeste brillen van hebt verzameld, in te zetten.



Van dit concept hebben we een digitaal prototype gemaakt en deze hebben we geplaytest.

Uit de playtest bleken een aantal punten. Het belangrijkste was dat de brillen nog niet als mindsets gezien werden. Daarnaast bleek dat mensen instructie nodig hadden over het doel en de mogelijkheden die ze hadden om de doelen te bereiken. Door de playtest met aanvullende instructies over dit doel bleek ook dat zelfs als mensen doelbewust bezig waren, ze beperkte opties hadden om de uitkomst van het spel te beïnvloeden. Ook dit was iets wat we wilden aanpakken.

De context die we tot dusver voor het prototype hadden gebruikt, was bedacht om iets te hebben voor het prototype, maar hier waren veel dingen willekeurig bepaald. Ook hierop gingen we dus verbeteren, en kwamen zo bij het verhaal van een kind die zijn broer wil helpen door de beste mindset voor hem uit te zoeken.

We deden een brainstorm om te kijken op welke manier we duidelijk zouden kunnen maken dat brillen voor mindsets stonden.

## v9

Op dit punt in het proces waren we, doordat we grote stappen hadden gezet met het prototype en de context, een beetje kwijt wat de functie van alle verschillende elementen in de game en ons concept waren. Om het overzicht terug te krijgen, ordenden we de bestaande doelen en elementen zodat de dingen die wij belangrijk vonden, ook weer als belangrijk aangemerkt werden. Op deze manier probeerden we een duidelijkere visie voor de game neer te zetten, gebaseerd op alles wat we tot nu toe al gedaan hadden.

Deze duidelijkere visie neerzetten was goed om twee redenen. Het zorgde er voor dat we beslissingen moesten maken over wat we het belangrijkste vonden voor de game. Dit bleek uiteindelijk het "effectief overbrengen van de boodschap 'je kunt met tegenslag omgaan door er op een andere manier naar te kijken'". Met effectief bedoelen we dat onze doelgroep het leuk vindt. We besloten dat fantasy/sfeer (het idee van in een wereld zijn) de belangrijkste reden was dat ons spel leuk zou maken. Exploration (het andere belangrijke element wat de game leuk maakte) moest deze fantasywaarde ondersteunen.

Daarnaast gaf het ons ook zicht op de gebieden waarbinnen nog problemen of onduidelijkheden lagen. (zie voor een overzicht onepage design v9)

Eén van die gebieden was dat de broer van het kind een probleem had. Dit zorgde er voor dat de boodschap minder goed overkwam, aangezien de broer zijn probleem niet zelf oploste. We maakten van de broer een pop, die alleen in de ogen van het kind leven kreeg, waardoor het probleem eigenlijk het probleem van het kind was, en de pop een manier van het kind om hier mee om te gaan. We kozen voor de pop voor een thema van 'verlies', waarin de pop een been verliest. We kozen dit thema omdat het iets is waar iedereen ervaring mee heeft, in plaats van een specifiek probleem zoals faalangst of depressie. We waren bang dat een specifiek probleem de mensen die hier geen link mee hebben minder aan zou spreken. Daarnaast wilden we niet de uitgebreide research naar zo'n specifiek probleem doen, en dan

wordt het lastig/onmogelijk om het probleem wel accuraat en met respect voor de mensen die last hebben van dat probleem weer te geven.

Een ander gebied met onduidelijkheden was de sfeer en de setting. Deze moest verschillende functies vervullen (sfeer moest de fantasywaarde vervullen en de setting moest het exploreren interessant maken) Uiteindelijk besloten we voor een 'dakterras/boomhut' setting te gaan, en qua sfeer gingen we voor 'door de ogen van een kind, positief' met verschillende subsferen voor de verschillende mindsets. Het kind maakt krijttekeningen om zo bestaande (potentieel gevaarlijke) voorwerpen opnieuw te interpreteren. (bijv. een vuilnisbak die als zitplek wordt gebruikt) We kozen deze setting vooral omdat deze naar ons idee redelijk uniek was (we konden weinig voorbeelden er van op internet vinden). De sfeer sprak ons zelf erg aan en we dachten dat dit ook het geval zou zijn voor de doelgroep.

(Brillen hebben we op dit punt veranderd in mutsen+knuffels. Het kind imiteert de houding van de knuffel door een bijbehorende muts op te zetten en de reactie van de knuffel op een gebeurtenis te imiteren. We hebben dit gedaan om twee redenen. Ten eerste vertolkt het het idee van een andere mindset aannemen zelfs al ben je er nog niet helemaal van overtuigd beter. Twee, het is schattig. We hebben ook de mindsets waar de mutsen voor staan veranderd op dit punt. Waar het eerst een patience, planmatig en andere focus hadden, hebben we hier een aantal manieren van met dingen omgaan samengeschoven. Dit bracht ons tot patience/self-love, brave/er op af gaan/vragen om hulp en andere focus. Deze categorieën waren min of meer gebaseerd op random internet artikelen. :D)

De obstakels van de game waren nog vrij willekeurig. We wilden deze meer naar de andere elementen in de game toetrekken, en dit deden we door ook de obstakels en de dingen die het kind hierbij tekende rond het thema 'verlies' maken.

Nav. een begeleidingsgesprek realiseerden we ons dat de mechanics, hoewel ze wel gericht waren op het overbrengen van de boodschap, nog niet gebruikt werden in een uitdaging. Ze droegen dus niet bij aan het spel leuker maken. Anders gezegd, je kon de mechanics wel gebruiken, maar er was geen reden om dat te doen.

We gingen kijken op welke manier we de mechanics leuker konden maken. Aangezien het enige waar de mechanics invloed op hadden was hoe je op gebeurtenissen reageerde, betekende dit eigenlijk bepalen wat voor invloed het had dat je gebeurtenissen op een verschillende manier kon benaderen. We hadden in het 'vindbrillen' prototype uit v8 al geprobeerd om de gebeurtenissen obstakels te maken, en dit zorgde er vooral voor dat mensen delen van de omgeving en de andere gebeurtenissen niet meekregen. We bedachten dus verschillende manieren waarop de gebeurtenissen invloed zouden kunnen hebben, en kozen er uiteindelijk voor om ze te laten bepalen naar welk gebied je als volgende ging, maar op zo'n manier dat de kans groot was dat je wel langs alle gebieden zou gaan.

Deze nieuwe manier van gebeurtenissen invloed laten hebben op de exploration, moest natuurlijk getest worden. Dit deden we met een paper prototype.

Mensen vonden het exploration en sfeer-gedeelte van het spel erg leuk, maar het was niet duidelijk dat de hoed die je op had invloed had op de gebeurtenis. Ook een vervolgprototype waarin we obstakelgebeurtenissen toevoegden waar je met maar één hoed verder kon, bracht hier geen verbetering in. (obstakelgebeurtenissen zorgden er juist voor dat het gevoel van keuze verdween)

Na nog iteratie te maken met een middenweg tussen obstakelgebeurtenissen en volledig open gebeurtenissen, waarop ook de feedback kwam dat er te weinig keuze was, was het tijd om het roer om te gooien. Er waren al wat twijfels bij deze richting, maar na bijna een week aan prototypen en itereren was het tijd om iets nieuws te proberen. Het probleem met de richting tot nu toe was dat er voor de speler te weinig keuze was: je kon de mechanics gebruiken maar je kon niet kiezen hoe of wanneer je ze waarvoor inzette.

## **v10**

We bedachten een nieuw game systeem waarin we terugkeken naar de basis van het project: de RET-methode en hoe deze in de echte wereld werkt. Het idee was dat er zowel een positieve, zichzelf versterkende spiraal die naar het einde van de game leidde was, als een negatieve, zichzelf versterkende spiraal die uiteindelijk naar het verliezen van de game leidde maar die er ook voor kon zorgen dat je juist sterker uit de versterkende spiraal kwam.

Deze twee spiralen zouden worden gerepresenteerd door een E- en een IB-niveau. Door gebeurtenissen op een realistische manier te benaderen versterkte je je E-niveau. Dit stond voor je coping statements. Door ze op een irreële manier te benaderen versterkte je je IB-niveau. Dit stond voor de mate van irrationaliteit die je had. Van de E-niveaus had je verschillende soorten, deze kwamen overeen met de verschillende soorten mindsets die we hadden gebruikt in het paper prototype van 'gebeurtenissen leiden naar gebieden' uit design v9 (dus brave, patience, andere focus)

Idee was dat hoe hoger je E-niveaus, hoe positiever de wereld zou worden. Dit merkte je aan dat je op meer manieren door de wereld kon. Dit waren zowel shortcuts als dat je naar nieuwe gebieden kon. Door alle gebieden lagen mutsen verspreid. Als je een muts had kon je op een rationele manier reageren op een tegenslag/gebeurtenis, maar je kon dan nog wel zelf bepalen op welke manier je de tegenslag/gebeurtenis wilde benaderen. Vergelijkbaar was dat met een hoger IB-niveau de wereld negatiever werd. Dit merkte je aan dat er meer tegenslagen waren. Aangezien je je E-niveaus kon verhogen via tegenslagen, was dit verkapt juist een manier om sterker te worden.

Het idee was dat door het gamesysteem dichter op de echte wereld te modelleren, het makkelijker zou zijn de uitdaging in het gebruiken van de mechanics (die ook op de echte wereld waren gebaseerd) te vinden, plus dat het gamesysteem minder willekeurig zou aanvoelen, omdat het vanuit de boodschap logisch zou zijn dat het zo werkte.

Na dit nieuwe systeem besproken en aangepast te hebben, was het weer tijd om te gaan prototypen. Uit dit eerste prototype bleek vooral dat alles erg voorspelbaar was. Bijna alle informatie was beschikbaar aan het begin van het spel, hierdoor werd het hele level één



grote puzzel die je op de goede manier moest aanpakken. Iets wat opviel was dat de obstakels waarvoor je een bepaald E-niveau nodig had, als subdoelen werden gezien en dat het verhogen van je niveaus om hier doorheen te komen als leuk werd ervaren. (bv. je kon alleen ergens langs als je patience-niveau minimaal 2 was) Daarnaast werd het hele IB-systeem niet gebruikt. Dit werd te veel als een straf gezien.

Ook werden de gebeurtenissen/tegenslagen zelf nog te weinig als een uitdaging gezien. Hier verzonnen we verschillende dingen voor, waaronder een soort rock-paper-scissors-constructie waarin de verschillende soorten mutsen minder of meer effectief zouden zijn op bepaalde tegenslagen. We besloten een prototype te maken waarin uitdagingen werden opgelost via dobbelen. Hoe sterker je was, hoe meer dobbelstenen. Dit zou er voor zorgen dat je af en toe ook in het IB-systeem gegooid werd en hier mee om zou moeten gaan, naast dat het de uitdagingen onvoorspelbaarder maakte. Dit prototype waarin kans een grote rol speelde was (het was bijna te verwachten) te willekeurig. Ofwel je won het makkelijk, ofwel je bleef achter in het negatieve IB-systeem.

Op dit punt hadden we een aantal dingen uit het nieuwe systeem meer gebaseerd op het onderwerp geprobeerd. Het leukste ding wat we gevonden hadden was het vinden van mutsen en dat je daarna zelf kon bepalen welke soort muts je wilde upgraden door er mee naar een gebeurtenis te gaan, om dit te gebruiken om over een obstakel te komen wat een bepaald niveau had.

Daarnaast hadden we nog het prototype liggen van gebeurtenissen die bepaalden naar welk gebied je ging. Mensen vonden hiervan het exploration en de sfeer erg leuk, maar misten een keuze aangezien ze elke gebeurtenissen onbeperkt konden proberen met verschillende mutsen. We besloten de twee systemen in elkaar te schuiven.

## **v11**

Deze twee in elkaar geschoven systemen (gebeurtenissen bepalen naar welk gebied je gaat + E-niveau obstakels) was ons volgende prototype. Je kon een gebeurtenis aangaan. Als je een muts had, dan kreeg je informatie over waar elke soort muts je heen zou brengen. Daarnaast verhoogde de mutssoort die je koos ook het desbetreffende E-niveau. Er waren enkele obstakels waar je alleen overheen kon met een bepaald E-niveau. Dit werkte redelijk goed. Dit was het eerste punt waarop we een soort basis hadden waarvan mensen aangaven dat ze keuze hadden.

Daarnaast, om het exploreren minder ongericht te laten zijn (een punt van kritiek uit het prototype 'gebeurtenissen bepalen naar welk gebied je gaat'), voegden we een blinde kaart toe waarop wel het begin en het einde stond aangegeven. (een soort minimap) Hierdoor hadden spelers de mogelijkheid om te proberen bij het einde te komen.

Per ongeluk veranderden we dit in dat er geen informatie vooraf bekend was. Dit werkte nog steeds, maar leunde meer op exploration. We deden hierna een test waarin de blinde kaart was aangevuld met per gebeurtenis wel de mogelijke uitkomsten, maar niet hoe je er kon komen. Dit leek een goede manier om minder informatie te geven, maar spelers wel een indicatie te geven van waar ze heen konden gaan.

NB: vanaf dit punt ben ik gebeurtenissen accurater gaan benoemen: ik noem ze vanaf nu tegenslagen, omdat het negatieve dingen zijn waar je een manier van mee omgaan bij moet zoeken.

Wel kwam de feedback dat er te veel informatie van te voren bekend was als je een tegenslag in ging. We maakten de verandering dat je knuffels bij elke tegenslag aangaven hoe ze met de tegenslag zouden willen omgaan. Tegelijkertijd gaven we minder informatie die je had over wat het effect was van een bepaalde soort muts was. Dit zorgde ervoor dat mensen hun keuzes vooral baseerden op wat ze zelf zouden doen in een dergelijke situatie. In sommige gevallen weken ze hier van af omdat ze langs een bepaald obstakel in de wereld wilden komen waarvoor ze een bepaald E-niveau nodig hadden.

Omdat de knuffels nu bij elke tegenslag advies moesten geven maar het niet direct duidelijk moest zijn wat de uitkomst van dat advies was (om het inschatten een onderdeel van de game te maken), was het noodzakelijk om nieuwe tegenslagen te bedenken. Omdat we hier toch mee bezig waren, besloten we om deze tegenslagen ook dichter naar het verhaal te trekken door elke tegenslag de negatieve tegenhanger van een eerdere positievere ervaring van kind + pop te laten zijn. (voorbeeld: positieve herinnering: kind en pop hebben een fantastische vliegtuigvlucht met wapperende haren door een ventilator, tegenslag: brandend, neergestort vliegtuig) Deze positieve herinneringen wilden we laten zien via krijttekeningen in de wereld, maar hier kwamen we pas later aan toe.

Nu we bezig waren geweest met gameplay verbeteren, was de volgende stap om te testen of de boodschap nog steeds overkwam. Voordat we dit konden doen, moesten we echter het verhaal weer terugbrengen in het prototype.

We zetten dit onderzoek naar boodschap en verhaal tijdelijk stil, omdat we eerst een digitale versie wilden van wat we op dat moment hadden. Deze digitale versie zou ook makkelijker online te verspreiden en playtesten zijn. We hadden al een groep mensen geregeld die geïnteresseerd waren in online playtesten.

## **v12**

We gingen aan de slag met het maken van een digitaal prototype dat zowel de boodschap, de 'leukheidswaarde' als de doelgroep onderzocht. (dit door te kijken welke mensen ons prototype vooral leuk vonden, waarom en wat deze groep meekreeg van de boodschap) Een ander specifiek punt wat we wilden onderzoeken hiermee was of mensen de game vooral als een game voor kinderen ervaarden of dat het juist wel iets met hen (studenten rond de 20) deed.

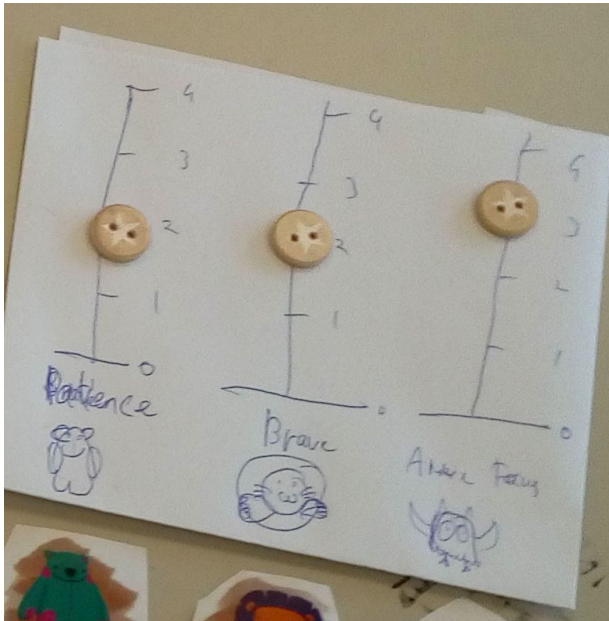
### ***Maken digitaal prototype 2***

We lieten de tutorial weg als experiment om te zien of mensen de game adhv. feedback (visueel en gameplaywise) konden begrijpen.

Voor het digitale prototype moesten we gaan nadenken hoe we het okay werkende papieren prototype gingen vertalen naar de volgende stap: een digitaal prototype.

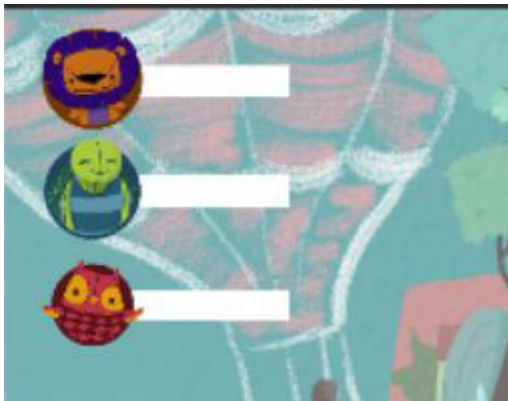
## E-niveaus

### papieren versie



### eerste digitale versie

als eerste versie hadden we simpelweg balkjes genomen



### cirkels

Joanna kwam met het idee om hier cirkels van te maken waar de voortgang in verwerkt zat.



(de leeuw heeft hierin niveau 1, de rest niveau 0, het maximale niveau is 4, waarbij de cirkel volledig gevuld is)

### verhogingsanimatie

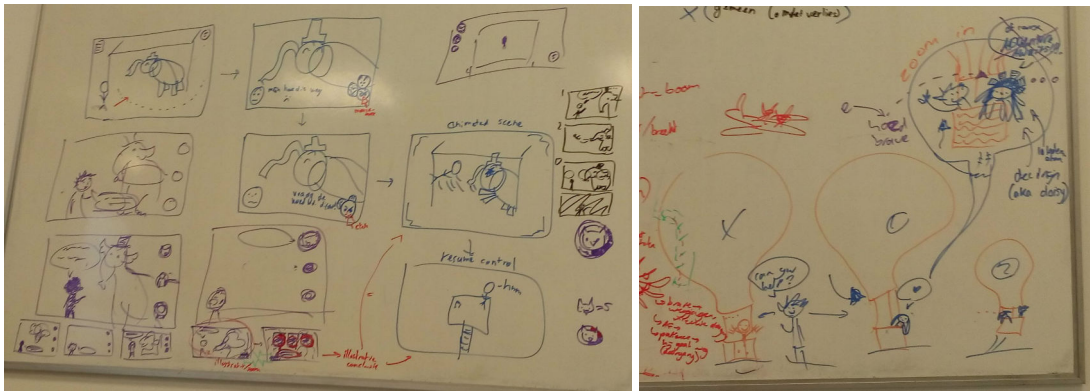
we hadden een animatie waarin deze niveaus verhoogd werden. Dit deden we eerst nádat een gebeurtenis was afgerond. Het bleek echter dat hier te weinig aandacht op lag, waardoor mensen het zouden kunnen missen. We besloten om binnen de afwikkeling van een gebeurtenis een animatie te spelen waarin het niveau verhoogd werd.



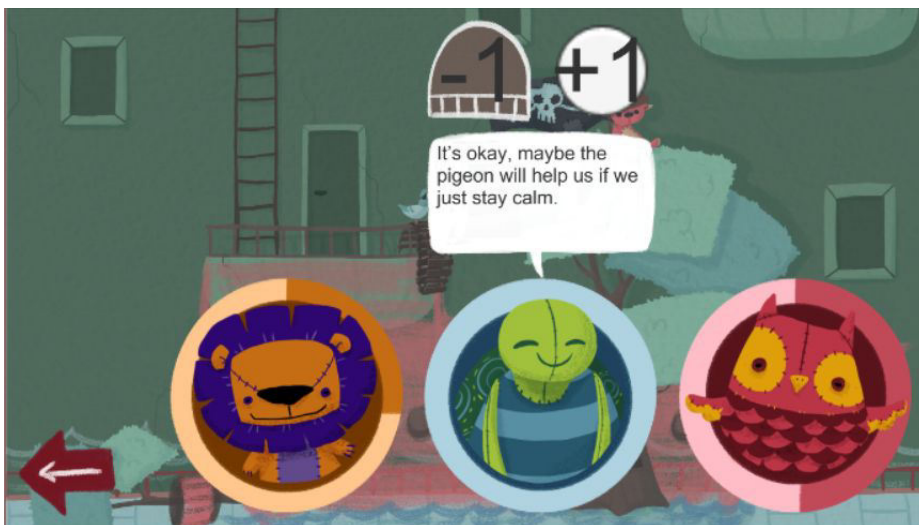
### Gebeurtenis flow (cutscenes)

In het papieren prototype hebben we gebeurtenissen laten afspelen door verbaal de verschillende opties aan te geven, met wat ondersteuning vanuit wat er getekend was in de omgeving.

Voor het digitale prototype moesten we dus bepalen hoe de speler door een gebeurtenis 'heenliep' (flow) Hier hebben we verschillende schetsen voor gemaakt. We kwamen op het idee om via enkele afbeeldingen het resultaat van een keuze te laten zien. Een soort cutscene maar dan in stilstaande plaatjes. (/soort stripboek)



We hadden ook nog wat moeite met bepalen hoe de poppen advies gaven en hoe je vervolgens kon kiezen wiens advies je opvolgde. Uiteindelijk besloten we om niet (zoals in bovenstaande schets) te gaan voor drie koppen onder elkaar, maar om ze naast elkaar te zetten en de speler zelf te laten luisteren door met de muis over een kop heen te gaan.



## Verder

Nu we alle elementen naar een digitale game hadden vertaald, wilden we weten of mensen de game nog steeds leuk vonden en begrepen.

Vooraf de E-niveau obstakels en oneways (zie hierbeneden) zorgden voor onduidelijkheid. De game werd wel als leuk ervaren, ondanks dat.

### E-niveau obstakels

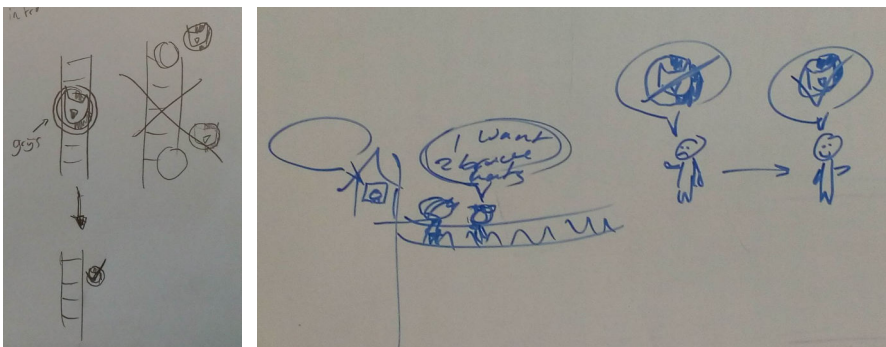
E-niveau obstakels zijn afgesloten paden waar je alleen langskomt als je een hoog genoeg E-niveau hebt (dus bijv. leeuw 4) We hadden deze oorspronkelijk vanuit papier vertaald naar een interactief punt met daarnaast een symbool dat aangaf welk e-niveau mensen moesten hebben.





Mensen snaptten echter niet wat dit deed, en dachten dat het symbool er los van stond. Dit kwam deels ook doordat er gebruik werd gemaakt van onzichtbare obstakels waardoor het niet duidelijk was waarom je er niet langs kon.

We schetsten verschillende mogelijkheden om de obstakels aan te passen (waaronder praten met personages die je er pas langs lieten als je een bepaald niveau had)



Uiteindelijk kozen we voor obstakels die zich direct in je pad bevonden, waardoor het duidelijk was waardoor je geblokkeerd werd. We maakten een duidelijk verschil tussen als je niveau nog niet hoog genoeg was, en als het dat wel was. Je kon door obstakels waarvoor je het niveau al had, gewoon heenlopen, waarna er een animatie begon te spelen die duidelijk maakte dat je het had gehaald.



## Oneways

Ditzelfde probleem van onzichtbare obstakels was aanwezig bij een aantal paden waarbij je maar één kant uit moest. We hadden hier nog geen visuele representaties voor waardoor mensen soms ergens niet langs konden, en soms wel. Ook was het van te voren niet duidelijk of iets maar één kant op ging of dat je ook terugkon.

We veranderden onze oneways zó dat het logisch werd dat je er eerst niet langs kon, maar als je er eenmaal één keer langs was geweest, je er altijd langs kon (vb. een uitklapladder die is opgehaald, waardoor je van onderen niet naar boven kunt. Door van bovenaf de ladder uit te klappen, wordt het ook mogelijk er van de onderkant doorheen te kunnen) Dit behield de

eigenschap dat we delen van het gebied konden afschermen zonder dat mensen hoefden bij te houden wat ook al weer een pad was wat maar één kant op kon.

We hebben deze veranderingen getest en ze werden zeer positief ontvangen.

## **Verhaal in de game**

Uit de tests bleek daarnaast dat voor mensen het doel van het verhaal (zoeken van het been van je pop), losstond van het doel van het spel (alle gebeurtenissen afgaan tot een bepaald niveau)

Om dit op te lossen, en om dat we dat toch wel wilden doen, besloten we nu de stap te zetten om uiteindelijk het verhaal in het spel te zetten. Dit was direct de laatste stap die nog konden zetten vóór we gingen testen met een grotere groep om onze doelgroep in kaart te brengen.

Om het verhaal meer te koppelen aan je gameplay doel, werd het nieuwe gameplaydoel voor de speler om op een specifiek aantal plekken te zoeken. Dit zorgde er voor dat de speler door het spel heen er aan herinnerd werd dat hij het been van de pop zocht.

Om meer context te geven aan de tegenslagen, zetten we krijttekeningen corresponderend aan de tegenslagen in de game, in de buurt van de tegenslagen zelf. Ook voegden we aan het eind krijttekeningen toe die meer vertelden over het eigenlijke probleem van het kind: het feit dat hij een ouder is verloren.

Om deze nieuwe veranderingen op een goede manier in het level te kunnen zetten, is de layout van het level aangepast.

*<grote online playtest, inzichten misschien noemen als er geen stappen direct gezet worden>*

*-> besturing van het spel duidelijker maken, werking van spelelementen duidelijker communiceren*

*-> meer context geven aan de acties in het spel*

*-> toon dialogen aanpassen om minder kinderlijk zijn*

*-> meer onderzoek naar of tegenslag-krijttekeningen hun functie vervullen (komt bij context)*

*-> impact van keuzes probleem oplossen, voor school en voor leukheid game*

*-> meer onderzoek doen naar hoe zoekplekken gebruikt worden*

*-> doelgroep updaten met persoonlijkheidstype \_NF\_, nadruk op Feeling als tegenhanger van Thinking*

*-> mindsetknuffels meer definiëren zodat ze heel duidelijk een eigen persoonlijkheid en mindset hebben, en de secundaire kenmerken ook een plek krijgen. Hierbij bewust zijn van archetypes en of ze mee- of tegenwerken.*

*-> nuances binnen de boodschap sterker aan het licht brengen. Op dit moment komt vooral over dat er verschillende manieren van omgaan met tegenslagen zijn, maar niet dat je je mindset kunt veranderen. Ook wat een mindset precies is en hoe deze invloed heeft om hoe je met een situatie omgaat is een nuanceverschil wat niet overkomt.*

## (v13)

betekenisvolle keuzes probleem

<oplossing door tegenslagen onderdeel van miniverhaaltjes te maken>

- alle tegenslagen zijn gekoppeld aan het zoeken van het been en er wordt vooraf naar verwezen (bijv. "ohh misschien kun je met het vliegtuig van bovenaf zoeken" en dan tegenslag "vliegtuig is gecrasht")

- je kunt tegenslagen maar één keer doen

- je wordt herinnerd aan je keuzes (bijv. "ik zag je wel vliegen in die paarse luchtballon!")

- e-niveau obstakels en blanco mutsen zijn weg, in plaats daarvan:

- op bepaalde vaste punten kom je in speciale verhaaltegenslagen. Hier reageer je automatisch met het e-niveau (=de knuffel) die het hoogste is.

