**Stap 1:**

**Opdr1:**

**Frustratie** (weinig “checkpoints” zodat je al snel heel veel opnieuw moet doen)

**Stress / prestatie druk:** (tijd woord bij gehouden)

**Snelheid:** (tijd word bijgehouden en hoe sneller je het haalt hoe beter)

**Woede** (wanneer je net voor een checkpoint af gaat)

**Adrenaline** (een tijds limit bijv. dat de muur achter je naar voren komt en je dood gaat als je die aanraakt)

**Kracht** (als je een power up hebt waardoor je heel sterk word of omdat je makkelijk door bepaalde dingen komt die moeilijk lijken)

**(Blijdschap)** wanneer je bijvoorbeeld je special power gebruikt

**Opdr2:**

**Moodboard (ander bestand)**

**Stap 2:**

***Super*** Mario ***bros:***

**1:**

**(woede / frustratie)** Wanneer je af gaat het geluid en dat je omlaag (“uit de map”) valt

**(frustratie)** het geluid wanneer je af gaat kan een soort frustratie oproepen wanneer je het hoort.

**(snelheid)** het gaf mij een soort rush gevoel om zo snel mogelijk te halen

**(adrenaline)** sommigen mappen waar de camera standaard door blijft gaan waardoor je niet kan stil staan

**2:**

**(woede / frustratie)** als je net voor het einde afgaat en de vlag kan zien.

**(frustratie)** als je niet langs een bepaald stuk komt en je dan een van je gespaarde powers moet opoffer om er toch langs te komen

**(adrenaline)** in sommigen mappen dat de muur achter je aan komt en als je die raakt af bent

**3:**

**Wanneer ik weinig levens had ging ik altijd naar level 1 om lives te farmen om vervolgens een lange tijd te kunnen spelen en dan probeer ik altijd levels the rushen en een snelle tijd te halen.**

***Skylanders***

**1:**

**(kracht / blijdschap)** wanneer je de special attack gebruikt van je karakter en daardoor alle monsters om je heen verslaat en dat ze “ontploffen” wat voor een leuke visueel effect geeft. Geeft dat een “blij maar ook kracht gevoel”

**(frustratie)** wanneer je niet voorbij een bepaald stuk komt

Omdat het een soort “doolhof is” en of wanneer de boss (in dit geval chaos) bij het punt komt dat hij het lastiger gaat maken. en dat je daar af gaat.

(kracht) wanneer je de skylander op je “summoner” zet en hij de spawn animation afspeelt voel je wel een soort van “kracht” weet niet precies hoe ik dit moet uitleggen

**2:**

**(stress / frustratie)** wanneer je bezig bent met je “mission” en je moet wat opblazen alleen je red het niet om de bom of explosive vanaf het ene punt naar het andere punt te krijgen binnen de tijd

**(kracht)** wanneer je een van de “giant skylanders” word en super groot / sterk bent voel je je sterk

**(blijdschap)** wanneer je eindelijk voorbij het “doolhof op puzzel” komt omdat het een lastige puzzel was.

**3:**

Ik merk dat wanneer ik het speelde vaak een soort van “groep” heb van skylanders die ik snel pak omdat die of een coole special move hebben of het stukje waar ik ben makkelijk kan halen door bijv. een long range attack te hebben voor de rest merkte ik dat ik snel een special power gebruikt wanneer omdat dit toch het “kracht gevoel gaf” en dus zeer aantrekkelijk is om te gebruiken.

***Game 3***

**1:**

**2:**

**3:**

**Stap 3:**

1: Doel: van punt a naar punt b waarbij de camera automatisch naar voren gaat (als je stil staat of naar achter loopt) en wanneer je de muur of giftige wolk of het gene dat achter je aan komt aanraak ben je af en moet je opnieuw beginnen

2: obstakel: parkour een parkour vlak voordat je het einde hebt gehaald wat frustratie opwekt en of woede als je het niet haalt maar blijdschap als je het in een keer haalt. In het parkour verschillende “enemys” die ervoor zullen zorgen dat je het niet haalt.

3: Power ups: zodat je het punt makkelijk kan halen en dan je stress “druk” van de tijd behaald maar ondertussen ook frustratie kan krijgen als je het dan nog niet haalt omdat je je power kwijt bent