**Inzichten:**

**Het ontstaan van het spelconcept:**

In het begin, toen we nog niet eens begonnen waren met het maken van het spel op de computer, werkten we als groep aan het ontwerpdocument van het spel. Daar bedachten we waar het spel over zou gaan en wat het verhaal zou zijn. We begrepen dat de manier waarop spelers het spel zouden ervaren, beïnvloed zou worden door het thema van het spel, zoals de plaatjes en kleuren die we zouden gebruiken.

**Tijdens het eerste werk met de game engine:**

Toen we in sprint 1 begonnen met het werken aan de game engine, zagen we dat het spel bestond uit een titel, een plaatje en een balk met knoppen. We moesten ervoor zorgen dat al deze elementen op de webpagina zouden passen en makkelijk te lezen zouden zijn. We konden dingen zoals kleuren, afbeeldingen, knoppen, tekst en de opmaak aanpassen om dit te bereiken. Het was belangrijk dat de opmaak samensmolt met het thema en de afbeeldingen van het spel, zodat spelers een consistente ervaring zouden hebben.

**Beslissingen:**

Creëren van de sfeer:

In sprint 0 heb ik besloten om een beklemmende sfeer in mijn spel te brengen met behulp van donkere plaatjes en tekst, omdat mijn spel zich afspeelt in een grot. De puzzels zijn ook bedoeld om mij onder druk te zetten. Ik heb deze beslissingen vastgelegd in het ontwerpdocument van mijn spel.

**Het vaststellen van de lay-out:**

In sprint 1 hebben we, nadat we de game engine hadden geïnstalleerd, besloten om de algemene lay-out niet te veranderen op advies van de HVA knowledgebase. De titel staat bovenaan, gevolgd door een afbeelding van de omgeving, tekst die de speler informatie geeft en een balk met knoppen.

**Toegankelijkheid van het spel:**

Ons spel is gericht op spelers van 16 jaar en ouder die al ervaring hebben met tekstgebaseerde avonturenspellen, maar we willen het ook toegankelijk maken voor mensen die nog niet veel ervaring hebben met gamen. We willen de gebruikerservaring ontwerpen volgens de "Game Approachability Principles" (Desurvire & Wiberg, 2015), zodat het spel toegankelijk is voor een groter publiek. Onervaren gamers spelen meestal in kortere sessies dan ervaren gamers, dus we willen een tutorial en een eenvoudige lay-out gebruiken om het spel vanaf het begin duidelijk te maken voor hen.

**Resultaten:**

Wat hebben we tot nu toe gedaan?

De resultaten van ons werk zullen pas duidelijk worden in sprint 2, aangezien bepaalde onderdelen nog geprogrammeerd moeten worden. Onze groep zal een usertest uitvoeren om te zien hoe goed het spel werkt en of het voldoet aan onze verwachtingen en de behoeften van de spelers.

**Literatuur:**

Desurvire, H., & Wiberg, C. (2015). User Experience Design for Inexperienced Gamers: GAP—Game Approachability Principles. In Human-computer interaction series (pp. 169–186). https://doi.org/10.1007/978-3-319-15985-0\_8