

# Missende Miljoenen

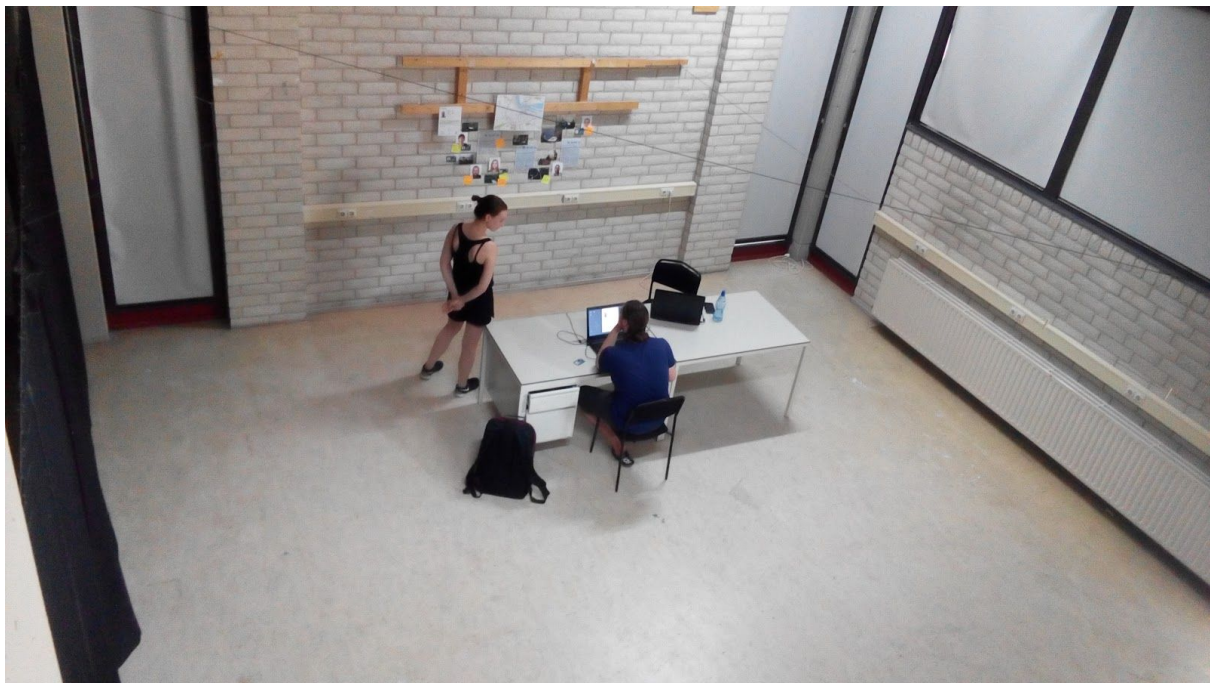
## Project Vrij

Project Vrij

26 juni 2017

Klas 1-C

Team [Lazy Lizards](#)



## The Lazy Lizards:

Robin Bonke: Experienced designer & Project leader

Studierichting: Game Art

Studentnummer: 3019158



Nathan Flier: Inventor of stupid names & Developer

Studierichting: Game Development

Studentnummer: 3018976



Rebecca Nuijens: Documentation specialist & Artist

Studierichting: Game Art

Studentnummer: 3018794



Rafaël Lie Kwie: UI specialist & 'master of the safe'

Studierichting: Game Art

Studentnummer: 3011460



Roel Zwakman: Dickbutt & Developer

Studierichting: Game Development

Studentnummer: 3017996



## Onze ontworpen ervaring:

### Intro:

Van het HKU hebben wij de opdracht gekregen om een ervaring te ontwerpen die gebaseerd is op een ervaring die wij in Berlijn hebben opgedaan. De ervaring die wij wilden overbrengen op de gebruikers/spelers heeft te maken met wat wij in het Stasi museum zelf hebben ervaren. Hier werd ons verteld hoe het was voor mensen om niemand te kunnen vertrouwen en om voor het kleinste roddeltje over het regime achter de tralies te kunnen belanden. De kern van deze ervaring hoort te bestaan uit een gevoel van wantrouwen en machteloosheid.

### Fenomenologische beschrijving:

Ik werk als onderzoeker voor de politie. Ik ben ingehuurd door EBM Payroll Corp om een zaak op te lossen. Mijn assistent/collega is Emilia van Hoogland, die voor dit bedrijf werkt. Ik heb de kluis van mijn voorganger net met veel moeite open kunnen maken. Ik zie camerabeelden van het delict. Ik zie een foto van Emilia en de laatste twee logboek entries. Vol verbazing en ook in spanning lees ik deze. Ik bedenk me dat Emilia wel eens te maken zou kunnen hebben met het verdwijnen van mijn voorganger: Garcia. Met klamme handen lees ik dat Garcia voldoende bewijs had om Emilia op te laten sluiten. Plotseling hoor ik achter mij voetstappen. De voetstappen klinken haastig en dreigend. Zou dat Emilia zijn die terug komt, of zou het niet bij de playtest horen?

Ik lees nu het transcript van een telefoongesprek tussen Emilia en een onbekend persoon. Ik kom te weten dat zij bepaalde camerabeelden heeft verwijderd en dat ze een plan heeft weten uit te voeren. Het is me duidelijk dat zij de dader is. Ik dacht al dat er iets niet klopte aan haar. Ze leek te weinig van de zaak af te weten.

De voetstappen stoppen vlak achter mij en de bewaker die mij naar binnen begeleidt heeft, vraagt mij op strenge wijze om mee te komen. Ik sta op en zie dat haar gezicht er net zo streng uit ziet als de toon waarmee ze me aansprak.

Ze pakt me stevig vast bij mijn rechterarm en ik besef dat dit wel eens mijn einde kan betekenen. Ik loop het 'kantoor' uit door de zwarte gordijnen en zie Emilia staan. Ik zie op haar gezicht een gemene glimlach. Ik vraag me af of ik er iets aan had kunnen doen om dit te voorkomen. Misschien had ik al moeten vluchten toen zij zogenaamd koffie ging halen. Ik besef dat vluchten nu vrijwel onmogelijk is met 2 bewakers en Emilia, waarvan er één een pistool heeft.

Ik word in mijn rug geduwd terwijl ik amper iets door de donkere zak heen kan zien. Ik loop nu mijn einde tegemoet, ik weet het zeker.



## **Onderbouwing van deze ervaring:**

Andere ervaringen die wij overwogen om te gebruiken waren ervaringen van 'ontdekking en verdriet' en ontdekking en angst'. We zijn in de conceptfase gewoon concepten gaan bedenken die deze ervaringen over konden brengen. Uiteindelijk bleef dit concept over om de volgende redenen:

- Dit concept is erg geschikt om veel impact op de speler/gebruiker over te brengen
- Dit concept is voor ons haalbaar qua hoeveelheid werk en moeilijkheid

De andere concepten waren ofwel minder haalbaar, of waren minder geschikt om impact over te brengen. Deze twee gegevens zijn echter niet los van elkaar te zien.

Zo hadden we bijvoorbeeld een digitaal concept waarbij je in een 3D omgeving rondloopt en een verhaal te weten komt over reuzen die uitgeroeid zijn. We waren ons ervan bewust dat ons gebrek aan vaardigheden het erg moeilijk zou maken om de ervaring echt krachtig neer te kunnen zetten. Hierdoor zou de ervaring weinig impact maken op de speler en zouden we dus niet de ervaring van 'ontdekking en angst' kunnen overbrengen.

In plaats hiervan hebben we gekozen voor een concept waarbij de ervaring van de speler en de sfeer centraal staan.

Op deze manier hebben wij dus vanuit het concept een ervaring gekozen.

## Proces:

### Ontwerpmethoden:

Wij hebben als groepje meerdere manieren gebruikt om tot een goed ontwerp te komen. Aan het begin hebben we zowel digitaal als fysiek meetings gehouden waarbij we als doel hadden om goede concepten te bedenken. Ook hebben we vaak individueel concepten bedacht. Deze concepten hebben we aan elkaar uitgelegd toen keer op keer geprobeerd om te verbeteren. De minst geschikte concepten hebben we 'doorgestreept'.

Om te beoordelen of deze concepten goed waren hebben we feedback aan elkaar en aan onze begeleider gevraagd.

Telkens hebben we de positieve en de negatieve elementen van elk concept genoteerd. Zo zijn we als het ware een PMI van elk concept gaan maken om te beoordelen welke het meest geschikt was om op een krachtige wijze een ervaring over te brengen.

### Digitaal of fysiek?

We kwamen op een aantal leuke concepten en waren het er lang niet eens over eens wat nou de beste was. Een deel van deze concepten was digitaal en een ander deel leek op een escape room. De developers van ons team wilden allebei erg graag hun development skills in de praktijk brengen en waren bang dat dit niet zou gaan gebeuren bij één van de escape room concepten. Deze escape room concepten bleken echter weer geschikter om een ervaring over te brengen die wij zelf hebben meegemaakt. Hiermee konden we namelijk op meerdere zintuigen tegelijk inspelen.

Verder vielen steeds meer verschillende concepten af omdat ze te weinig de focus hadden op de Berlijnreis of omdat ze technisch niet zo haalbaar waren.

Om toch tegemoet te komen aan de developers en het interessant zou zijn voor onze ervaring, hebben we ervoor gekozen om in ons concept een digitaal element te verwerken. Dit digitale element is een bureaublad, waarop de speler informatie kan bekijken. Ook staat hierop vergrendelde informatie die de speler alleen kan vinden als hij het wachtwoord te weten komt. Deze informatie (twee verschillende wachtwoorden) is juist in het fysieke deel van onze ervaring te vinden.

Hiermee hebben wij een goede balans gecreëerd van fysieke en digitale componenten, die elkaar goed aanvullen en zo helpen om een sterke ervaring aan de speler te geven.

## **Acteur of twee spelers?**

Al snel was een volgende vraag of we met één acteur zouden werken of dat we met twee spelers zouden werken die allebei een verschillend doel zouden hebben. Beide keuzes hadden hun voor- en nadelen. Het belangrijkste voordeel van een acteur is dat je op deze manier beter kunt sturen hoe de uiteindelijke ervaring gaat zijn. Hier staat weer tegenover dat het voor een groot deel ook weer de verrassing weg haalt. Als je spelers minder in een bepaalde richting stuurt kun je misschien juist tot een bijzondere ervaring komen.

Uiteindelijk hebben we ervoor gekozen om een acteur in te zetten in plaats van 2 spelers met een afwijkend doel.

Hier hebben wij voor gekozen omdat wij van mening waren dat de sturing die we met een acteur kunnen creëren erg belangrijk is voor ons om de ervaring over te brengen die wij willen overbrengen.

Ook heeft het meegespeeld dat deze optie gewoon minder tijd kost. Het zou namelijk erg lastig zijn om een speler zo te instrueren dat hij op de juiste manier acteert zodat de andere speler alles meekrijgt wat wij deze speler mee willen laten krijgen.

# De weg naar ons uiteindelijke ontwerp

## Onze ontworpen ervaring

De uiteindelijke ervaring die we hebben gecreëerd is een ervaring waarin de speler met een acteur (één van ons) moet onderzoeken wat er is gebeurd met een flinke som geld dat is gestolen van een groot payroll bedrijf. Omdat de acteur uiteindelijk de dader is, maar wel enigszins meehelpt met het onderzoek, willen we een spanning creëren voor de speler die gaat over of hij de acteur wel kunnen vertrouwen of niet. Daarnaast wilden we een gevoel van onmacht creëren. Dit doen we door de acteur met een smoesje de ruimte te laten verlaten als de speler een bewijsstuk vindt dat incriminerend is voor de acteur. Vervolgens komt de acteur terug met een bewaker, en wordt er na het onder schot uitlopen van de kamer een zak over het hoofd getrokken, en wordt de speler meegenomen naar buiten om vervolgens neergeschoten te worden.

Verder hebben we een fake operating system gemaakt die de speler kan doorzoeken voor hints, maar om toegang te krijgen tot bepaalde gedeeltes moet er wel in de fysieke kamer gezocht worden naar bijvoorbeeld een wachtwoord. Zo heb je een wat realistischere combinatie tussen fysiek en digitaal.

## PLAYTESTS

### *De eerste playtest, D&D style prototype- wat ging er mis*

We dachten goed genoeg voorbereid te zijn om een eerste playtest af te leggen. Dit bleek al snel niet het geval te zijn. We wilden op een 'Dungeons and Dragons' achtige stijl de speler door onze ervaring leiden. De speler had op dat moment alleen toegang tot een simpel bureaublad met wat documenten en moest zich verder alles inbeelden. Dit zorgde voor veel confusie van de playtests, aangezien deze veel aandacht besteden aan het bureaublad en verder niet veel vroeg over de ruimte. Ook waren de indicaties van de "game masters" vaak niet volledig of onduidelijk en liep daardoor de test niet soepel.

### *De eerste playtest, D&D style prototype- wat ging er goed?*

Het gaf ons inzicht naar de acties en intuïtie van de speler en hoe deze zich in het echt had kunnen bewegen. Ook kregen we van de playtester zelf nog goede feedback ondanks de korte test.

### *De eerste playtest, D&D style prototype- wat hebben we verbeterd?*

Het was duidelijk dat, wanneer de acteur de kamer uitliep, de speler meteen op haar computer wilde kijken. Dit wilden wij niet en dus hebben we meteen een wachtwoord ingebouwd op de acteur haar computer, zodat dit gedurende een live playtest niet mogelijk zou zijn. Verder hebben we het besturingssysteem en de bijbehorende documenten bijgewerkt.

### *De eerste 2 playtests met props- wat ging er mis?*

De eerste twee playtests gingen behoorlijk mis. Hoewel er bij de eerste playtest qua ervaring niks mis ging, kwamen we er al snel achter dat we ver over de tijd zaten. Vervolgens hadden we bij de tweede playtest juist een compleet tegenovergestelde ervaring, waar de speler om



alles een beetje moest lachen, omdat een hoop dingen net te klunzig waren. Zo ging het bij het naar buiten marcheren mis met de lift, en stond de speler lachend te wachten voor de lift. Bij deze test was het ook duidelijk dat we de spelers in handboeien of iets vergelijkbaars moesten houden aangezien het anders te ruw werd. Daarnaast ging er bij het ontgrendelen van een doos met het laatste bewijsstuk compleet mis, omdat de speler al meteen de doos zag, die we naar aanleiding van een lange zoektocht van de eerste playtest dichterbij hadden gezet, en ze hem open maakte zonder hem überhaupt in de USB-poort van de laptop te stoppen. Het eerste bewijs wat ze zag was ook meteen de hele clue, dus alles was binnen twee minuten voorbij, en ze was compleet om de ervaring heen gelopen.

#### *De eerste 2 playtests met props- wat ging er goed?*

De ervaring zelf leek heel sterk over te komen als de speler daadwerkelijk de ervaring speelt en niet per ongeluk de hele ervaring overslaat. De playtester kwam zelf met het woord "machteloos", en zei dat ze niet zeker wist of ze de acteur kon vertrouwen.

#### *De eerste 2 playtests met props- wat hebben we verbeterd?*

Na aanleiding van de eerste playtest, waar de speler 5 minuten heeft staan zoeken naar een doosje (ondanks het feit dat de acteur een hint naar de doos gegeven heeft). Vervolgens hebben we de doos dichterbij gezet met een subtiele hint van waar ze moeten zoeken. In de tweede playtest ging dit zoals eerder vermeld goed mis. Nadat we voor latere playtests een metalen bureau met lades gebruikte waar de doos met de laatste clue in staat, deden de spelers er niet meer lang over om hem te vinden. Ook vonden ze hem niet voordat we de hints gegeven hadden. Als laatste hebben we gezorgd dat we de props hadden om de tests compleet te maken, zoals een UV lampje waarmee je de code op de doos kan vinden in plaats van een sticky note onder de stoel en een speelgoed pistool zodat we de speler minder sterk vast hoeven te houden.

#### *De laatste 3 playtests met props- wat ging er mis?*

We kregen helaas wat technische probleempjes met de doos en het laatste bewijsstuk, omdat deze telkens een error kreeg als de juiste code werd ingevoerd, en hij daarom niet kon ontgrendelen. Dit gebeurde maar liefst twee van de drie keer, de eerste keer ging de kist dicht als de code was ingevoerd, dit lag aan de USB-poort van de computer en de tweede keer werkte de electronica niet mee en ging de kist niet open. Daarnaast was één van de spelers een beetje in de war, en vond het gek dat de speler een onafhankelijke onderzoeker was, terwijl de bedoeling was van het karakter van de acteur om ervoor te zorgen dat zij niet ontdekt wordt.

#### *De laatste 3 playtests met props- wat ging er goed?*

Ondanks de mankementjes met de doos en dat de hint naar de doos een beetje als een anticlimax voelde, rapporteerde de spelers zelf eigenlijk precies wat onze ervaring was. Dingen die als machteloosheid voelden werden aangegeven, en de spelers wisten niet helemaal of ze de acteur konden vertrouwen of niet. De ervaring zelf leek nu echt goed binnen te komen, en de dingen die er nog nodig waren leken vooral veranderingen in details. Verder werkten alle elementen goed. De toegevoegde UV-lamp en het gebruik van een speelgoed pistool werkten heel goed mee om een realistisch gevoel over te brengen.

*De laatste 3 playtests met props- wat hebben we verbeterd?*

We hebben na aanleiding van de laatste 3 playtests de technische issues met de doos goed genoeg weten te repareren. Af en toe moet de speler twee keer de code invoeren, maar hiervoor staat een in-character notitie van de voorganger van de speler op een post-it geplakt bovenop de doos. Het gebruik van de UV-lamp was een success en hebben we verder niks aan hoeven doen. Zo moet de speler nog steeds heel eventjes zoeken naar de doos, en staat het wachtwoord in UV-stift op de doos geschreven, waardoor het de ervaring van een misdaadonderzoeker versterkt. Een andere verandering die we aan de hand van deze playtests hebben doorgevoerd, kwam als feedback van de persoon die verward raakte over waarom de persoon met de macht om elk persoon die ze maar wil aan te nemen überhaupt een onpartijdige onderzoeker zou inschakelen. Ze gaven de tip dat het een rechercheur van de politie zou kunnen zijn, en dat leek bij de allerlaatste playtest goed te werken.

## Team PMI:

### Plus:

*Communicatie:* de communicatie tussen de verschillende groepsleden is bijzonder goed verlopen. Ons hele groepje was het hier over eens toen we dit vergeleken met hoe het bij de verschillende Context groepjes verlopen is.

Een uitzondering hierop is hoe het de dag voor de Post Mortem verliep.

*Eindresultaat:* We zijn allemaal blij en tevreden met de ervaring die wij hebben creëren.

Meerdere malen waren we positief verrast door hoe enthousiast onze playtesters waren of door het feit dat de playtesters de emoties ervoeren die wij op hen probeerden over te dragen.

*Aanvullende vaardigheden:* Als groepje vullen we elkaar in meerdere opzichten aan: we hebben kritische denkers en mensen met veel fantasie. Ook hebben we zowel technische als artistieke mensen in ons groepje zitten. Dit heeft ons erg geholpen om tot een tof eindresultaat te komen.

*Inzetting van teamleden:* Over het algemeen toonden alle groepsleden veel inzet en was iedereen aanwezig bij de groepsmeetings.

*Begeleidingssessies:* Steeds weer bleken de begeleidingssessies zeer nuttig voor ons project. Hier hebben we ontzettend veel nuttige feedback gekregen over de vervolgstappen en over wat het best werkt voor het overbrengen van een ervaring.

*Concepten:* In de conceptfase hebben we ontzettend veel leuke concepten bedacht.

### Min:

*Moeilijkheid met lokaal regelen:* Met de allereerste playtest konden we lokaal t21 krijgen. Dit was echt hét perfecte lokaal voor onze ervaring. Die zelfde dag nog bleek dat dit lokaal al gereserveerd was voor de Post Mortem door een ander groepje.

*Verscheurde documenten:*

*Moeilijkheid met verslag:* Op de dag dat het verslag afgemaakt hoorde te maken (één dag voor de Post Mortem) waren 2 groepsleden die hier aan zouden werken, afwezig en onbereikbaar. Hierdoor hebben we op het laatst nog behoorlijk wat stress ervaren.

### Interessant:

*Verschillende types:* Eigenlijk zijn we maar een vreemd stel samen. We hebben hele verschillende achtergronden en verschillende karakteristieke trekjes. Toch hebben we hier bij de samenwerking geen grote problemen door ondervonden.

*Bijzonder eindresultaat:* Het eindresultaat is een ervaring geworden die een mix is van digitaal & fysiek, wat we normaal niet vaak doen.

## Individueel deel Nathan:

### Intro:

Van het HKU hebben wij de opdracht gekregen om een ervaring te ontwerpen die gebaseerd is op een ervaring die wij in Berlijn hebben opgedaan. Voor dit project werk ik samen met 4 anderen: Rafaël(GA), Robin(GD), Rebecca(GA) en Roel(GDv). Hier beschrijf ik op fenomenologische wijze een ervaring die ik met de reis naar Berlijn heb meegemaakt. Ook doe ik verslag over de positieve, negatieve en interessante punten van dit project.

### Fenomenologische beschrijving:

Op de heenreis hadden we een tussenstop bij grensovergang Helmstedt-Marienburg. Hier besloten ik en Rachid om samen iets verder buiten de grensovergang te kijken wat we daar zouden aantreffen. Ik zag namelijk een interessant weggetje. Niet alleen uit interesse voor dit verlaten pad, maar ook omdat we een beetje uitgekeken waren op de grensovergang, leek dit ons interessant. Aan de rechterzijde van het pad staan bomen en struikgewas en aan de linkerzijde is een soort zandvlakte die vroeger als parkeerplaats lijkt te zijn gebruikt. Op de achtergrond hoor ik als een donkere ruis het geluid van de snelweg. Aan de rechterkant van het pad zien we verder nog een bordje: 'Betreten des Grundstücks verboten!'. Dit maakt het natuurlijk alleen maar spannender en dus leuker om door te gaan. Met een gezonde spanning en vooral nieuwsgierig naar wat we aan gaan treffen lopen we door. Ik hoor Rachid's doffe voetstappen op de harde grond en bedenk me dat ik dit in het donker waarschijnlijk spannender had gevonden. We zien een grijze, enigzins roestige metalen omheining en door de bomen heen zien we nog vaag een dak uitsteken boven het hek. Het ziet er verlaten uit, en ik vraag me af of dit schijn zal zijn of niet. Zullen we erachter komen waarom bepaalde mensen niet willen dat wij hier nu lopen?



**Plus:**

*Samenwerken met een developer:* Dit was voor mij de eerste keer dat ik in een project samen gewerkt heb met Unity Collaborate. Ook weet ik nu beter wat er allemaal bij komt kijken als je samen werkt met een andere programmeur.

*Mensen beter leren kennen:* Ik ben mijn groepsleden beter leren kennen. Dit vind ik waardevol omdat ik nu beter met hun allemaal op kan schieten.

*Eindproduct:* Ik vond het tof dat we uiteindelijk een best wel vette ervaring hebben kunnen creëren.

*Samenwerking:* Met dit project verliep de samenwerking behoorlijk goed. We waren het nogal eens niet meteen met elkaar eens, maar door er samen over te discussiëren kwamen we er meestal toch uit.

*Motivatie groepsleden:* Het was super fijn dat iedereen gewoon deed wat hij/zij hoorde te doen en dat we over het algemeen altijd allemaal aanwezig waren bij de groepsmeetings.

*Leren toegeven:* In dit project heb ik geleerd dat het soms beter is om toe te geven. In het begin vond ik het namelijk nogal moeilijk om te accepteren dat we geen digitaal spel zouden maken. Toch heb ik dit uiteindelijk geaccepteerd omdat de rest van het groepje meer zag in een niet digitaal concept. Ik heb me hier overheen gezet en dit is nog best wel goed uitgekapt.

*Persoonlijk initiatief:* Ik heb op meerdere manieren met dit project initiatief getoond. Een voorbeeld hiervan is dat ik contact heb genomen met degene die de ruimte zou gaan gebruiken die wij ook wouden gebruiken. Uiteindelijk hebben we deze ruimte gelukkig kunnen verdelen. Ook heb ik soms aangeboden om een taakverdeling te maken of heb ik op bepaalde momenten voorgesteld om een groepsmeeting te houden.

**Min:**

*Geen digitaal spel:* Ik vond het vooral op het begin(nu nog steeds wel een beetje) jammer dat we geen digitaal spel gemaakt hebben.

*Niet heel erg gemotiveerd:* Helaas was ik voor dit project niet zo gemotiveerd als voor Project Context. Ik denk dat dit ermee te maken heeft met dat ik minder achter het concept stond.

*Soort tweedeling in de groep:* Ik vond het zelf wel jammer dat ons groepje soms als het ware uit twee kleine groepjes leek te bestaan. We konden als geheel groepje goed samenwerken, maar persoonlijk kon ik vooral goed met Roel en Rafaël opschieten, terwijl Roel, Rebecca en Robin soms een ander soort groepje leken te vormen. Ik vind het mooi dat zij duidelijk goede vrienden van elkaar zijn, maar ik had het idee dat ik er niet echt bij pas doordat ik hun humor vaak niet begreep/niet grappig vond.

*Development skills:* Verder vind ik het jammer dat ik mijn development vaardigheden niet of amper verder heb ontwikkeld. Dit komt doordat ik op technisch gebied niet voor grote uitdagingen ben komen te staan.

**Interessant:**

*Mijn rol in de groep:* De groepsdynamiek was in dit project heel anders dan bij Project Context. Hierdoor was mijn rol ook heel anders. Bij Project Context was er niet iemand die echt initiatief toonde, en daarom nam ik daar een soort leider-rol aan. Bij dit project toonden meerdere mensen vaak initiatief en had ik dus ook een hele andere rol. Wel had ik op het

gebied van development een soort aansturende rol. Dit had ermee te maken dat ik al veel ervaring met Unity UI had en Roel niet.

## Individueel deel Roel

De opdracht van de HKU was om een ervaring te ontwerpen die is gebaseerd op een ervaring die wij in Berlijn zijn ondergaan. Mijn teamleden voor deze opdracht zijn Rafaël (Art), Robin (Design), Rebecca (Art) en Nathan (Developer). In dit stuk schrijf ik een fenomenologische beschrijving over een ervaring van mij in Berlijn. Daarnaast maak ik een PMI.

### FENOMENOLOGISCHE BESCHRIJVING

Ik loop 's nachts in een speeltuin in Berlijn waar de grond van zand is. Het is niet compleet stil, ik hoor namelijk nog wat punkmuziek die Marlon aan heeft staan via een boxje die aangesloten is op zijn mobiel. De muziek geeft een relaxte, vriendschappelijke sfeer. Er zijn 7 vrienden die ook in het speeltuintje zitten. Ik heb wat gedronken, maar ben nog verreweg de soberste van de hele groep. Ik hoor boven de muziek wat geklets, en als ik goed luister het gesnurk van een zwerver die op een bankje aan de overkant van de speeltuin slaapt. Hij wacht waarschijnlijk tot we weg zijn om statiegeld van onze flesjes te kunnen krijgen. Ik ben vrolijk, loop naar de schommel en hoor opeens "Roel, ik ga je pakken." aan mijn linkerkant. Ik kijk om en zie Marlon opstaan en naar mij toe rennen. Ik denk "Wat de fuck, heb ik iets misdaan?" gevolgd door "Jezus Marlon, je bent echt te dronken.". Ik ren weg, want het leek me grappig als ik Marlon op de grond zou werken maar daar moet ik eerst het initiatief voor hebben. Voordat ik ook maar een meter weg was, lag Marlon al op de grond. Hij was gestruikeld. Ik vond het geestig, maar hij stond snel op. Ik kon zien dat hij niet boos was, dus ik was enigszins gerustgesteld. Ik ontwijk Marlon een paar keer, en duw hem dan naar de grond. Ik start bovenop, maar dan lig ik al snel onderop. Ik krijg wat zand in m'n oor, en ik ruik de geur van vochtig zand. Ik vond het hele gedoe wel grappig, dus ik ging door tot ik bovenop lag. Dat gebeurde, maar na een halve seconde lagen we allebei voor de helft bovenop en voor de helft onderop. Ik zeg "Zullen we het op een gelijkspel houden?", en Marlon antwoordt "Ja.". Ik heb zand in m'n oren, krab wat eruit, en vraag lacherig "Waarom deed je dat eigenlijk?". "Ik heb geen idee, ik ben dronken." was het enige antwoord wat ik zou krijgen op die vraag. Het is nog steeds een gezellige, donkere nacht in het speeltuintje. We gaan allebei verder met wat we aan het doen waren: met een groep vrienden gezellig in een speeltuin in Berlijn hangen.

**PMI**

+	-	?
Goede samenwerking. Wanneer er een discussie was, kwamen we er altijd beter uit.	Weinig development werk.	Meer fysiek gewerkt dan digitaal.
Geleerd met Canvas UI te werken. Had ik al te lang uitgesteld.	Af en toe wat moeilijk om mezelf te motiveren.	Ontwerp focuste meer op een concrete ervaring dan voorheen.
Geleerd om samen te werken met een andere developer.	Developers vochten zo wat om iets te doen te hebben qua programmeren.	Samengewerkt met een andere developer.
Product geleverd waar ik echt trots op ben.		
Ontwerpen ging echt heel lekker, alles heeft een reden om te bestaan in ons spel.		



## Individueel deel Robin

Project Vrij gaat om het overbrengen van een ervaring die we hebben meegemaakt in Berlijn. Dit kan digitaal als een spel of VR ervaring, of fysiek in de vorm van een kamer, installatie of bordspel. Samen met Roel (GDv), Nathan (GDv), Rebecca (GA) en Rafael (GA) hebben wij besloten om een fysieke ervaring te maken met als doel om een gevoel van machteloosheid over te brengen. Daarnaast moeten we ieder een fenomenologische beschrijving van een ervaring in Berlijn maken en een PMI over het project.

### Fenomenologische beschrijving:

Na een tijdje reizen met de tram en te voet komen we aan in een steegje. De sfeer van de stad veranderde compleet en ik vergeet even de kou die ik hiervoor had. Het licht dat van kleine etalages afkomt schijnt op de betonnen muren. Het duurt even voor dat ik de hoeveelheid graffiti zie die er opgespoten is. Het is prachtig maar ook griezelig. Ik pak al snel mijn telefoon uit mijn zak om een foto's te maken maar het is te donker en lastig om een helder plaatje te krijgen. Zelf loop ik langzaam door het steegje wanneer ik iets verderop de groep



zie wachten, ik loop er naartoe. Boven mij hangen gekleurde lampjes die de sfeer wat vriendelijker maken. Ik weet nu niet waar we zijn en voel me onrustig maar ook wel avontuurlijk en gerust dat ik met vrienden ben. We lopen gezamenlijk iets verder door tot we onderaan een trappetje stoppen. Een van ons groepje, Karel, geeft aan dat het hier is en loopt de trap op naar binnen. Ik ga er achteraan en kom een donkere ruimte binnen met verschillende kleuren verlichting.

Het eerste wat ik merk is de overweldigende hoeveelheid rook in de kamer. Het is benauwd en ik kan amper zien waar ik loop. Gelukkig kan ik de rest volgen en die gaan iets verder de bar in naar een stel banken met een klein tafeltje. De rook is hier iets minder maar mijn ogen prikken er nog steeds van. Een van de banken is maar groot genoeg voor drie mensen en de andere is al bezet dus een paar mensen gaan krukjes zoeken. Ik help mee en even later zitten we aan de tafel.

Nu dat ik zit kan ik rustig om me heen kijken. Het is druk, overal zijn mensen aan het dansen, drinken of relaxen. Voor me aan de muur hangt een handgemaakt hoofd van een monster dat lijkt alsof het elk moment kan vallen.

Achter mij is de bar, er zitten veel mensen dus ik kan niet zien wat er precies gebeurt. Voor mij is een open ruimte zonder stoelen en tafels en daarachter staan instrumenten op een verhoging, dat zal dan wel het



podium zijn en die lege ruimte een dansvloer, aangezien er ook een disco-bal boven hangt. Langzaam begin ik te wennen aan de sfeer, de muziek en de rook. Even later komen Karel en Rebecca terug met wat bier en wijn. Ik krijg zelf ook een glas wijn en bedenk me dat het nog wel even zal duren voordat ik die op heb, ik verheug me niet op de smaak, maar toch neem ik een slok. Ik ben benieuwd hoe de rest van de avond zich af gaat spelen.

## **PMI:**

### **- Plus**

*Communicatie:* binnen de groep liep het overleg altijd soepel. Iedereen had altijd wel een bijdrage en bleef contact houden via Whatsapp.

*Samenwerking en behulpzaamheid:* het was al snel duidelijk dat iedereen elkaar wilde helpen en dat gebeurde ook. Als er onduidelijkheid was probeerde we het uit te leggen en begrijpen. Er waren nooit onaangename situaties en iedereen kreeg de kans om zijn of haar mening te uiten voor de groep.

*Concepten:* Het duurde even tot iedereen het eens was met een concept, alle ideeën waren goed en hadden ieder een sterke kant.

*Persoonlijke bijdragen:* Ik ben blij dat we voor deze ervaring hebben gekozen, aangezien ik bij de anderen mijn kwaliteiten niet goed kwijt kon.

*Props:* Het was leuk om materiaal te maken voor de ervaring, alle documenten en daarbij nog de objecten verzamelen zoals het UV zaklampje en stift en een speelgoed pistool.

*Motivatie:* Ik had veel plezier tijdens het maken van het project, soms had ik zelfs ideeën die iets te lastig waren om binnen de tijd uit te voeren maar ik had het toch leuk gevonden als we nog iets extra's hadden gemaakt.

*Acteerwerk:* Toen we eenmaal door hadden dat een van ons als acteur moest spelen had ik er zelf zin in, maar ik wist dat mijn acteerwerk niet goed genoeg was, daarom hadden wij gekozen voor Rebecca als actrice, en dat is super goed uitgekapt. En ik mocht zelf toch nog een stukje meespelen als bewaker.

*Tijdmanagement:* We liepen altijd keurig op schema, misschien niet precies zoals gepland maar het is zeker goed gegaan.

### **- Min**

*Afwezigheid:* Bij geplande meetings waren er soms groepsleden die afwezig waren.

*Conceptfase:* Ik begon het project te twifelen of het groepje wel een ervaring wou maken waar ik ook plezier in zou hebben.

### **- Interessant**

*Fysiek:* We hebben gekozen om fysiek iets te maken, in plaats van een digitaal spel, wat sommige groepsleden leuker hadden gevonden.

*Weinig bijdragen aan het besturingssysteem:* Zelf heb ik niet veel meegeholpen met het digitale deel van onze ervaring, alleen wat documenten gemaakt.

*Verhaal:* Ons verhaal is zeker interessant, maar ook wel voorspelbaar.

*Gekozen ervaring:* Het ligt aan de persoon en de acteur hoe elke sessie van de ervaring gaat.

*Ruimte:* Nadat we een goede ruimte hadden gekozen bleek die al bezet te zijn. Maar dat is uiteindelijk toch nog goed gekomen, ik zou zeggen dat we uiteindelijk een betere ruimte hadden dan voorheen.

## Individueel deel Rebecca

### Intro

Project VRIJ is een project waarbij wij een interactieve ervaring moesten opbouwen die te maken had met een ervaring die wij hebben opgedaan tijdens de reis naar Berlijn. Tijdens dit project werk ik samen met vier andere studenten van de Games & Interactie afdeling: Nathan Flier(GDV), Roel Zwakman (GDV), Robin Bonke (GD) en Rafael Lie Kwie(GA). In dit deel van het verslag beschrijf ik een fenomenologische ervaring die ik heb opgedaan in Berlijn, en vervolgens zal ik een PMI van het gehele groepsproces maken.

### Fenomenologische Beschrijving

Op de tweede avond van de Berlijnreis, als afloop van een dag vol met stadsverkenningen en museumbezoeken, kwam een kleine groep mensen samen onder leiding van tweedejaars student Karel. Hij beloofde een leuke bar te kennen in het hart van Berlijn. Na een halfuur wandelen en zwartrijden met de Duitse tram, kwamen we aan bij een straat die niet anders leek dan menig andere straat. Echter zat er een steegje in deze straat, met met graffiti bekladde muren die opkrulden tot een halfrond plafond. Tientallen gekleurde lampjes hangen laag over de steeg en geven het geheel een bijna magische sfeer. De tunnel liep uit op een binnenplaats die, bijna onzichtbaar door de duisternis, vrijwel compleet begroeid was met klimop. Op deze binnenplaats was een klein trappetje die leidde naar een deur waar gedempte muziek uit klonk. Karel leidde ons naar binnen. Het was een bar, met een bedrukte maar gezellige sfeer. Sigarettenrook hing in de lucht, en het was druk. In het midden van de bar was een vrije bank, waar de gehele groep op en rondom neerstreek. Nadat iedereen een drankje bemachtigd had, kon de avond beginnen.

De sfeer zat er al goed in; iedereen was aan het kletsen, en al snel kwam de tweede bank die naast de eerste stond vrij, waarboven een enorme kop van een of ander fantasiebeest hing, die zorgde voor veel discussie.

In de loop van de avond werd er live muziek gespeeld, waardoor wij af en toe enthousiast opsprongen om enkele minuten mee te springen op de dansvloer. Vooral klassiekers zoals *“What is Love”* zorgden voor veel enthousiast gejoel. Er werden kaartspelletjes gespeeld waarbij mensen pikante details over henzelf moesten vrijgeven. De gezelligheid werd versterkt door de goede muziek en de waas van drank. Mensen probeerden zich constant op een van de banken te wurmen, wat leidde tot Karel die over de schoten van drie mensen ging liggen.

We zijn in de vroege uurtjes begonnen aan onze reis terug naar het hotel, wat lang niet zo moeiteloos bleek als we hadden verwacht. Tot onze horror was de metro op dat tijdstip al gesloten, dus moesten we diep in de nacht vijf kilometer lopen om onze bedden terug te vinden. Niemand leek het echter heel erg te vinden; door dronkenschap leek niets ons veel uit te maken, dus begonnen we de lange wandeling met veel gezang, gelach en mensen die in de bosjes moesten plassen.

## **PMI**

### **Plus**

- Een balans van vaardigheden: Binnen ons groepje was er een mooie verdeling van studierichtingen; twee artists, twee developers, één designer. Ieder lid van onze groep had een andere vaardigheid waar ze zich in specialiseerden, en hierdoor vulde iedereen elkaar goed aan. De werklading was op deze manier goed te verdelen.
- Goede communicatie: De communicatie binnen de groep verliep soepel. Tijdens het brainstormproces kwam iedereen naar voren met goede ideeën, maar we waren niet bang om feedback te geven op elkaars ideeën. In de loop van het project zijn afspraken goed nagekomen en verliep de communicatie goed. Er waren geen serieuze conflicten, en de algemene sfeer was fijn.
- Enthousiasme: Ik was erg enthousiast over het concept waarmee we in zee besloten te gaan. Het was een idee waar ik zin in had om aan te werken, en ook op latere momenten bleef de ervaring die wij hadden opgebouwd iets waar ik met veel plezier aan werkte.
- Goede begeleiding: De begeleidingssessies die wij hadden met Wiebe waren altijd informatief en motiverend. Wiebe kwam met waardevolle feedback en goede ideeën die zij konden gebruiken. Hij leek geïnvesteerd in en enthousiast over ons ontwerp, waardoor wij zelf ook weer gemotiveerder raakten.

### **Min**

- Technisch geen uitdaging: Ik heb het gevoel dat ons ontwerp geen uitdaging was voor de technische vaardigheden van onze groepsleden. Ik heb zelf niet echt iets nieuws geleerd op artistiek gebied.
- Geen overtuigende concepten: Tijdens de conceptfase had ik het gevoel dat veel van onze concepten wel leuk waren, maar nog iets misten. Er was niet één van onze concepten waar ik echt een warm gevoel van kreeg, en daardoor werd ik bang dat we in zee zouden gaan met iets waar ik niet enthousiast over was.

### **Interessant**

- Een fysiek spel: We hebben uiteindelijk gekozen om een fysiek spel te maken in plaats van een digitaal spel. Dit is iets wat ik nog nooit eerder heb gedaan, en het was erg verfrissend! Er werden heel veel andere dingen van mij verwacht dan bij een digitaal spel. Bij deze ervaring moest ik bijvoorbeeld een rol acteren en een 'politiebord' decoreren.
- Compleet andere ruimte: Het was duidelijk dat er voor onze ervaring een kleine kantoorruimte nodig was. Dit zou passen bij de verhaallijn en de sfeer die we wilden

creëren; ook Wiebe was erg enthousiast over een bepaald lokaal wat we destijds hadden gehuurd. Hij vond dat we dit lokaal te pakken moesten krijgen voor het Post Mortem. Tien minuten nadat hij dat zei, kwamen we er echter achter dat een andere groep deze ruimte al had gereserveerd.

- Ongeveer een week later moesten we gaan testen en hadden we een lokaaltje in de fotostudio bemachtigd. Dit lokaal was echter totaal niet wat we zochten. De fotostudio zelf, die op dat moment leeggehaald was, bleek echter ideaal. Het bood een compleet andere sfeer dan we bedacht hadden, maar we hebben ons en de ervaring aangepast hierop en hebben de ruimte goed gebruikt.

## Individueel deel Rafael

Hier volgt mijn fenomenologische beschrijving van een van de ervaringen die ik het opgedaan in Berlijn. Daarna volgt mijn PMI van het project "Frei".

### **De busreis op weg naar Berlijn | *Dag 1: 18 april 2017 - Vroeg in de ochtend***

Wachtend op de bus, de groep gevonden. Ik was gelukkig op tijd en ook opgelucht dat ik de verzamelplek had gevonden. Gelukkig heb ik veel geduld dus maakte het lange wachten voor we konden vertrekken mij niet uit. Ik had er zin in.

Voordat de bus gearriveerd was had ik mijn vriendin gevraagd of ze naast mij wou zitten, en gelukkig kon dit. Dit maakte de busreis een stuk leuker en gezelliger, omdat hetgeen waar ik het meest om geef dichterbij dan dit niet zijn kan.

De bus was vertrokken. Om ons heen was het rumoerig en lichtelijk chaotisch. Ook al houd ik liever van de stilte, ik ben een simpel persoon en laat dingen zijn zoals het is. Tevens was ik volledig geïsoleerd met degene die naast mij zat en trok mij weinig aan van wat er werkelijk om mij heen gebeurde. De busreis was lang, maar de tijd vloog. Ik genoot van het uitzicht en een blikje bier dat ik ontving van een klasgenoot. Ik moest daarvan urineren, dus maakte ik gebruik van het toilet. Het toilet was smerig en zeer claustrofobisch, ik paste er nauwelijks in. Ik vroeg mij toen af hoe de andere dat deden, want die zijn 3 koppen groter dan mij.

Op het midden van de reis was er een korte pauze. Tijdens de pauze kon ik even wat bijkletsen met mijn school buddies. Ik vond het fijn dat voor de pauze ruim de tijd voor werd genomen. Zodoende was er genoeg tijd om een bezoek te brengen aan het bijgelegen restaurant. Nog een biertje en wat te eten kon ik wel gebruiken. Achteraf een sigaret en het invoegen van deze pauze was voor mij perfect.

Na het tweede gedeelte van de busreis kwamen we aan in Berlijn. Ik had grotendeels geslapen maar tegen het eind aan was dit niet mogelijk vanwege de luidruchtige medepassagiers. Het werd ook benauwd in de bus en mijn geduld begon op te raken. Ik snakke naar frisse lucht. Na de acht uur reis waren we eindelijk aangekomen. Ik was zeer opgelucht. Ik was niet onder de indruk van het uitzicht van Berlijn. Dit komt waarschijnlijk omdat ik op veel verschillende plekken ben geweest. Maar buiten dat vond ik het ook maar grijze omgeving. Na nog enkele minuten buiten wachten voor het hostel kreeg ik mijn kamersleutel. Ik was blijklaar de enige met een kamer alleen! Zeer tevreden ging ik verkennen. Mijn kamer was groot, had een tv, eigen badkamer, toilet en een tweepersoons bed.

**Plus:**

Het werken in een team als divers als dit was een van de pluspunten van ons projectgroep. We hadden namelijk twee artist, twee developers en een designer. Hierdoor was de rolverdeling al snel duidelijk en was de balans van vaardigheden zeer goed.

Een ander pluspunt vond ik dat wij goed gebruik maakte van digitale communicatie technologie. Vanaf het begin af aan hadden we een Google Drive en een kanaal op Discord aangemaakt. Hier hadden wij vergaderingen of brainstormsessies en konden we gemakkelijk bestanden met elkaar delen. Dit had een zeer positief effect op onze ordelijkheid en algehele communicatie van het project.

Ook waren mijn projectleden zeer betrokken bij het project en de motivatie en ambitie was hoog. Er werd veel initiatief getoond en de taakverdeling was goed.

**Min:**

Ik vond het jammer dat we geen digitale game hadden gemaakt, omdat ik van mijn sterkste vaardigheden nauwelijks gebruik van heb kunnen maken.

Een ander minpunt vond ik dat wij voor een te lange tijd, niet door de conceptfase kwamen. Het kiezen van een concept duurde veel te lang en er werd maar geen streep getrokken.

Soms voelde ik me in de groep niet op m'n plek en trok ik me terug. Dit had invloed op mijn motivatie voor het algehele project.

**Interessant:**

Terwijl ik er weinig vertrouwen in had in de eerste playtest, verliep het tot mijn verbazing juist heel goed. Blijkbaar was de duur van de playtest al langer dan ik had verwacht. Dus meer puzzel elementen was niet meer de vraag, maar eerder het verbeteren van het weinige (qua puzzels) wat we hadden.

Ook de meetings die we hadden waren interessante leerpunten. Tijdens deze meetings waren de meningen verschillend. Hierdoor kreeg je andere inzichten en kon je het perspectief van de ander beter begrijpen, mits ze zich kon beargumenteren, ook al was je het er niet mee eens.

Ondanks dat het geen digitaal spel was geworden is het eindresultaat tot mijn verbazing beter dan mijn verwachtingen.