Verbeteringen sinds oplevering

In dit document bespreken we de punten die bij de initiële oplevering niet waren aangekruist en nu wel zijn toegevoegd aan de game om een overzicht hiervan te maken

# Feed forward

De speler ziet een object waar hij op gaat klikken nu bewegen en weet dan dat er een nieuw bericht zal komen en de vorige weer zal verdwijnen. Hierdoor weet de speler ook dat het klikken op dit object betekent dat de vorige tip in zijn geheugen zal moeten zitten.

# Feednow

De speler krijgt aan het begin van het spel een bericht te zien waarin wordt verteld wat het doel is en waar de speler naar op zoek moet gaan, hierdoor weet de speler waar hij mee bezig is in de game en is het doel duidelijk.

# De game heeft een duidelijke opbouw in competentie

De game heeft nu 2 levels, waarin het 2e level een stuk moeilijker is dan het eerste i.v.m. het nieuwe object dat de speler moet vinden dat veel kleiner is en het aantal tips is afgenomen. Ook zijn veel van deze tips nu verbonden aan objecten die de speler zal moeten vinden i.p.v. uitroeptekens waar karakters hen tips geven.

# Ruimte voor zelfexpressie

Het object is verstopt voor de speler, wanneer de speler binnen een bepaalde radius van het object komt met de muis, wordt deze zichtbaar. Na iedere tip wordt deze radius groter maar krijgt de speler een extra seconden tijd erbij. Aangezien het doel is om zo snel mogelijk te zijn zal de speler moeten overwegen om veel tips te gebruiken om eht object snel te vinden en hiermee de extra tijd te compenseren. Daarnaast kan de speler ook besluiten om zo min mogelijk tips te gebruiken om geen extra tijd te hoeven te incasseren, maar het object zal dan minder snel verschijnen.