**Herkansing Building Playful Worlds opdracht 1**

De herkansing

De herkansing is een verbeterde versie van het eerste spel, waarin zo doelgericht mogelijk oplossingen zijn gezocht aan de hand van de feedback. De verbetering zit in een werkend startscherm, afsluitbaar eindscherm en rooksignalen. Ik had het punt voor audio, dus daar heb ik niks aan veranderd. Ik had geen punt voor de documentatie, dus dat hoop ik bij deze te verdienen. In verband met alle andere vakken heb ik besloten de punten voor het grafische en coderende aspect op een iets lager pitje te zetten, omdat ik denk dat het voor mij moeilijker is om daar een voldoende mee te scoren.

De menuschermen zijn toegevoegd om de afwerking van het spel minder rommelig te maken. Ik had in de eerste versie ook iets vergelijkbaars willen toevoegen, maar ik kreeg steeds een foutmelding in de console waardoor dit niet lukte. Na veel uitproberen kwam ik erachter dat ik mijn settings – door het uitproberen?! – moest resetten doordat ze niet meer op de standaard en werkende instellingen stonden.

De rooksignalen zijn ook toegevoegd om het spel minder rommelig te maken, doordat ze de speler op een speelse manier aangeven waar hij heen moet. Bovendien passen rooksignalen in de sfeer van een wild westers geestdorpje. Daarnaast is het een toevoeging op grafisch vlak, doordat het – volgens de principes van visueel denken – de speler onbewust de goede kant op stuurt.

Het spel

De speler vindt zichzelf terug in een plastic woestijn. Het is de ervaring en/of belevingswereld van een kind; hij of zij kent cowboys en paleontologen van de toffe actiefiguren. Hierdoor ziet de wereld er uit als een heel grote speelvlakte. Deze is echter wel heel leeg en verlaten, doordat alle wildwesterse rolmodellen in een leeg en verlaten omgeving opereren.

Het rolmodel van de protagonist is Lucky Luke. De speler is op zoek naar zijn verloren stripboeken van onze mutuele held. De speler speelt om zijn venijn een uitlaatklep te geven en gaat op zoek naar de dieven van zijn geliefde comics. Hij komt er echter al snel achter dat zijn bezittingen niet zijn gestolen, maar dat alle woede van de speler gewoon in zijn hoofd zit. De uitlaadklep is er gelukkig nog steeds, de speler kan immers zo wild als hij wilt in de rondte schieten, maar dit doet hij zonder anderen te belasten. De hoop is dat de speler ook uit deze vredelievende manier van woedeverwerking plezier haalt en hij zo op een andere manier oplossingen voor dagelijkse problemen kan vinden.

Deze oplossingen zijn echter moeilijk te vinden, omdat het hoofd van de speler op een bepaalde manier een onbegaanbaar doolhof is. De enige manier tot verlichting lijkt via de saloondeuren te zijn, maar deze zitten muurvast. Echter, zodra de speler op een set saloondeurtjes schiet, beginnen ze te draaien en ontstaat er een aanzet naar een doorgang. Deze doorgang is een volledig mensvriendelijke en veilige oplossing tot het eerst zo gewelddadig schijnende probleem van de protagonist; zo kan het dus ook.