Besluitvorming

Hieronder worden een paar besluiten genoemd die wij (Charline, Dion, Maarten, Nathan & Ralf) hebben genomen tijdens het creëren van het spel Chaps. De besluiten worden toegelicht met de besluitvorming en verschillende methodes.

*Het verzinnen van het spel*

Voor het verzinnen van het spel hebben we gebruik gemaakt van een meerderheidsbesluit. In ons groepje zijn de interesses in type spellen verschillend. Hierdoor was het moeilijk om tot een unaniem besluit te komen. Het was niet dat de minderheid het spel helemaal niets vond, maar een ander spel had de voorkeur.

*De indeling van het beginners-bord*

Voor het eerste prototype hebben we het bord zelf bedacht. We hadden een symmetrisch bord, maar al snel bleek dit niet te werken. Na het testen zagen we dat er niet veel actie in het spel kwam en dat de spelers elkaar vooral kopieerde. Ze bouwden eerst een verdediging op voordat ze gingen aanvallen. Hierdoor duurde het spel heel lang. Met behulp van één van de testspelers hebben we een nieuw bord gecreëerd dat asymmetrisch is. Hierdoor verliep verliep het spel sneller en werd het leuker om te spelen. We hebben het besluit dus genomen met hulp van mensen buiten ons groepje.

*De naam van het spel*

Bij de naam van het spel was de methode van besluitvorming een unaniem besluit. De naam is eigenlijk toevallig tot stand gekomen. We gingen simpele pionnen ontwerpen met alleen de eerste letter. Hieruit kwamen de letters C,H,A,B & S. Deze naam bleek uiteindelijk wel origineel te zijn. Wel hebben we de B in een P veranderd. Dit is makkelijker uit te spreken en ziet er beter uit. Hierdoor was de keuzen snel gemaakt sinds er ook geen betere alternatieven waren.

*Het ontwerp van de doos*

Als groep hebben we drie ontwerpen gemaakt. Vervolgens hebben we deze ontwerpen gepresenteerd aan de PO. Die heeft in overleg met de groep (autoritaire groeps besluit) besloten welk ontwerp er wordt gebruikt.

*Limieten van eenheden*

Vooraf hadden we nog geen limieten gesteld, na testen zagen we dat dat nodig zal zijn. Later na meerdere testen hebben we besloten hoeveel elke speler van een unit mag doordat we bepaalde technieken zagen waar mensen heel veel boogschutters gingen maken en ze dus niet meer echt konden worden aangevallen , door de limieten en de verandering van het bord is dit niet meer volledig mogelijk.

*Waarden van eenheden*

Vooraf hadden we wel bedacht de verschillende eenheden verschillende waardes te geven. We wisten nog niet precies hoeveel elke eenheid ging kosten. We hebben verschillende punten per eenheden geprobeerd. Uiteindelijk hebben wij een goede balans gevonden tussen de verschillende waardes van de eenheden.

*Het beslissen van de hoeveelheid spelers*

We hebben eerst het spel getest met twee spelers. Uit die testen hebben we unaniem besloten om het spel te proberen met drie spelers. Door een speler toe te voegen zou er meer actie in het spel komen. Na het geprobeerd te hebben met drie spelers bleek dat het beter ging.