Besluitvorming

Dit document is opgesteld om te laten zien hoe wij (Charline, Dion, Maarten, Nathan & Ralf) besluiten hebben genomen tijdens het maken van ons bordspel Chaps. Hieronder worden een paar besluiten genoemd en toegelicht.

*Het bedenken van het spel*

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

*De indeling van het beginnersbord*

Voor het eerste prototype hadden we zelf een symmetrisch bord bedacht. Tijdens de testen bleek dit niet te werken. We ontdekten dat er niet veel actie in het spel kwam en dat de spelers vooral elkaars zetten kopieerden. Ze bouwden eerst een verdediging op voordat ze gingen aanvallen. Hierdoor duurde het spel heel lang. Met behulp van een van de testspelers hebben we een nieuw bord gecreëerd dat asymmetrisch is. Hierdoor werd het spel leuker om te spelen en duurde het minder lang. Ook mensen buiten ons projectgroepje hebben dus invloed gehad op de besluitvorming.

*De naam van het spel*

Bij de naam van het spel was er sprake van een unaniem besluit. De naam is eigenlijk toevallig tot stand gekomen. Voor het prototype hadden we voor de eenheden de eerste letter van de naam in het Engels op een fiche gedaan. Hieruit kwamen de letters C, H, A, B en S. Deze naam bleek wel origineel te zijn. Wel hebben we de B in een P veranderd. Dit is makkelijker uit te spreken en ziet er naar onze mening beter uit. De keuze was snel gemaakt.

*Het ontwerp van de doos*

Als groep hebben we drie ontwerpen gemaakt. Vervolgens hebben we deze ontwerpen gepresenteerd aan de projectleider. Die heeft in overleg met de groep (autoritair groepsbesluit) besloten welk ontwerp gebruikt wordt.

*De eenheden*

Vooraf hadden we geen limieten en waarden vastgesteld met betrekking tot de eenheden, maar dit bleek wel nodig te zijn. Zo werd bijvoorbeeld de boogschutter te veel gebruikt en kwam er geen vaart in het spel. We hebben verschillende spelers het spel laten spelen. Bij elke spelronde hebben we de regels, indien nodig, iets aangepast en uiteindelijk hebben we een goede balans gevonden. Besluitvorming vond dus plaats door middel van testen en discussies.

*Het aantal spelers*

Het spel was in eerste instantie opgezet voor twee spelers, maar al snel bleek dat dit niet werkte: de spelers gingen elkaar nadoen in zetten en het spel duurde te lang. Met drie spelers was dit probleem opgelost (mede door de verandering van het bord) en kwam er meer actie in het spel. We kregen van verschillende mensen, waaronder onze projectleider, te horen dat drie óf vier spelers een beter aantal zou zijn. We zijn het met deze tip eens. We hadden echter enkele problemen om dit uit te voeren: stijging van materiaalkosten, beschikbaarheid van Stadslab en tijdsdruk.

*Conclusie*

We hebben tijdens dit proces verschillende methodes van besluitvorming ontdekt en toegepast. We vonden dat de besluitvorming meestal wel soepel verliep. Soms waren we het niet direct met elkaar eens en was er wat discussie, maar we zijn er altijd samen uitgekomen. ­­­­­