

## Concept videopuzzel

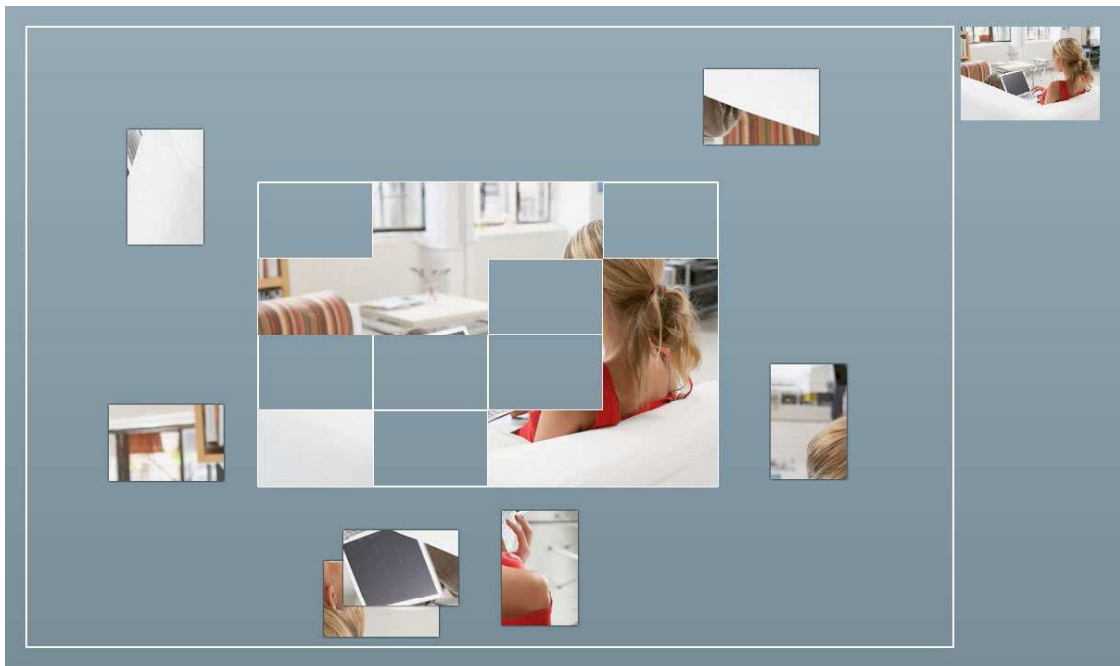
In deze tekst wordt een korte omschrijving gegeven van een mogelijk spelconcept, de “videopuzzel”. Er zullen twee varianten behandeld worden. Een deel van deze spellen zal bestaan uit een simulatie, waarin het werkproces wordt nagebootst en taken (meldingen m.b.t. toeslagen) moeten worden afgehandeld. Kort gezegd bestaat de simulatie uit een reeks van scenario’s met ongeveer de volgende vorm:

1. Aanbieden context: Verhaal over het ontstaan van taak (burger x doet bepaalde aanvraag)
2. Uitleg proces: Uitleg hoe het verwerkingsproces verloopt en uiteindelijk een melding bij de medewerker binnenkomt van een bepaalde fout
3. Afhandelen taak: Speler gaat taak afhandelen en krijgt hiervoor waar nodig uitleg
4. Feedback: Feedback op de handelingen van de speler, hoe de melding verder wordt afgehandeld door het systeem

Hierbij is een idee om het proces van het corrigeren van een fout en het contact opnemen met de juiste instanties/personen hiervoor ook als opdracht aan te bieden in het spel door de speler een aantal keuzemogelijkheden voor informatiewinning aan te bieden. Dit is kort gezegd de simulatie zoals die in onderstaande spelvarianten wordt gebruikt.

### *Variant 1*

- Doel van het spel: De spelers moeten een video legpuzzel oplossen (zoals in de afbeelding hieronder)



- Puzzelstukjes moeten verdiend worden door het afhandelen van taken

- Er zijn bonuspunten te verdienen door het maken van de juiste keuzes voor informatiewinning (met wie neem ik contact op om bepaalde informatie te verkrijgen?)
- Slechte keuzes kunnen leiden tot minpunten (met duidelijke feedback over het “waarom”)
- Na verzamelen van alle stukjes zal de puzzel zo snel mogelijk in elkaar moeten worden gezet, bonuspunten gaan van eindtijd af (dus hoe lager hoe beter)
- Eindtijden worden geplaatst in highscorelijst, eventueel beloning voor winnaar

### *Variant 2*

Zelfde als variant 1, met volgende wijzigingen:

- Speler verdient naast puzzelstukjes ook “tijd” om te puzzelen met het afhandelen van taken
- Bonuspunten worden “bonustijd”
- Na verzamelen van alle stukjes moeten de spelers de puzzel in de “verdiende tijd” zien op te lossen, de overgebleven tijd is de eindscore
- Er is in deze variant dus ook een kans dat het oplossen niet lukt binnen de tijd
- Er kunnen herkansingsmogelijkheden gecreëerd worden door spelers een nieuwe kans te geven na het verdienen van extra tijd door het afhandelen van extra taken
- (Conflict van herkansingen met highscorelijst kan voorkomen worden door bijvoorbeeld overgebleven tijd te halveren)

### *Meer variatiemogelijkheden*

- Een bonus kan ook uit “hints” bestaan, zoals voorgeplaatste of voorgedraaide stukjes (mits dit technisch haalbaar is)
- Er bestaat een multiplayer variant van het spel waarin in tweetallen samen de puzzel moeten oplossen door afwisselend een stukje te plaatsen en de ander te helpen
- Er zijn meer variaties in het toekennen van punten denkbaar
- Het is wellicht mogelijk om de spelers te laten puzzelen op een beamer met behulp van een “Wiimote”

This document was created with Win2PDF available at <http://www.win2pdf.com>.  
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.  
This page will not be added after purchasing Win2PDF.