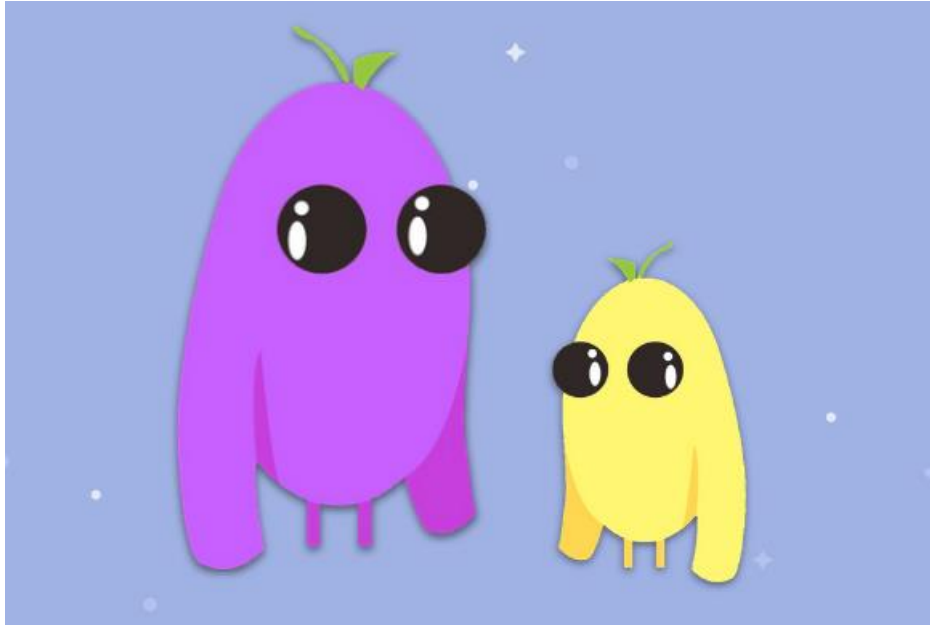


Game Design Document

Rescue Pets



Ervaar het epische avontuur van het verzorgen van vreemde wezens, customiseer ze en speel intense minigames.

Gemaakt door
Team Crowdvoiding

Naam	Studentnummer	E-mailadres
Quoc Tran	S1160520	quoc.tran@windesheim.nl
Marc van Spronsen	S1161626	marc.van.spronsen@windesheim.nl
Niels te Bogt	S1116257	niels.te.bogt@windesheim.nl
Martin Visser	6601 (Cibap)	martinvisser12@gmail.com
Rowan Boersma	6850 (Cibap)	6850@student.cibap.nl

Inhoudsopgave

Inhoudsopgave	1
1. Inleiding	3
2. Samenvatting	4
High level concept	4
Unique selling points	4
Design doel	4
3. Scherm Doorloop	5
4. Formele elementen	6
Spelers	6
Doelstellingen	6
Procedures	6
Game	7
Regels	7
Middelen	7
Uitkomst	8
5. Dramatische elementen	9
Uitdaging	9
Play	9
Uitgangspunt	9
Karakter	9
Verhaal	9
6. Kamers	10
Computerkamer	10
Keuken	10
Woonkamer	10
Badkamer	11
Kledingkamer	11
Minigames	11
Endless runner	11
Memory	12
6. Artwork	13
Design	18
Icoon	18
7. Sounds	19
Standaard geluid	19
Accessibility geluid	19
8. Accessibility	24
Woonkamer	24
Keuken	29
Badkamer	33

Computerkamer	37
Kleedkamer	40
Avontuur Punt	45

1. Inleiding

Crowdvoiding is een project gemaakt door Marc van Spronsen, Quoc Tran, Niels te Bogt, Martin Visser en Rowan Boersma. Crowdvoiding is opgericht om de drukte bij jongeren te verminderen in de coronatijd. Het is een serious game, dat wil zeggen een spel met een serieus doel. In het spel is het de bedoeling om jouw eigen wezen te verzorgen en in leven te houden. Dit kan door hem te voeren, wassen en met hem te spelen. Als een speler in een druk gebied komt wordt het wezen ziek en kan het doodgaan als er geen medicatie wordt gegeven aan het wezen.

In dit document worden de ontworpen elementen van de game toegelicht met uitleg. Hierbij is onderscheid gemaakt tussen het concept met doelstelling, formele en dramatische elementen, artwork, sound en toegankelijkheid.

Elke kamer bevat een eigen toegankelijkheids ontwerp met daarin wat nodig is om de betreffende kamer toegankelijk te maken voor visueel beperkten.

2. Samenvatting

High level concept

Rescue Pets is een location based app dat voornamelijk alleen of in een kleine groep wordt gespeeld. De doelgroep voor dit spel zijn jongeren van 15 tot 18 jaar. Het doel van het spel is om de doelgroep zich beter te laten houden aan de 1.5 meter afstand door middel van verschillende wezens te verzamelen en die te verzorgen. Er moet eten worden gezocht door in het echte leven naar diverse locaties te lopen en voedsel te verzamelen. Verder bevat het spel verschillende minigames waarbij de bijbehorende rewards muntjes zijn die kunnen worden gebruikt in de shop om de beste accessoires voor elk wezen te bemachtigen..

Unique selling points

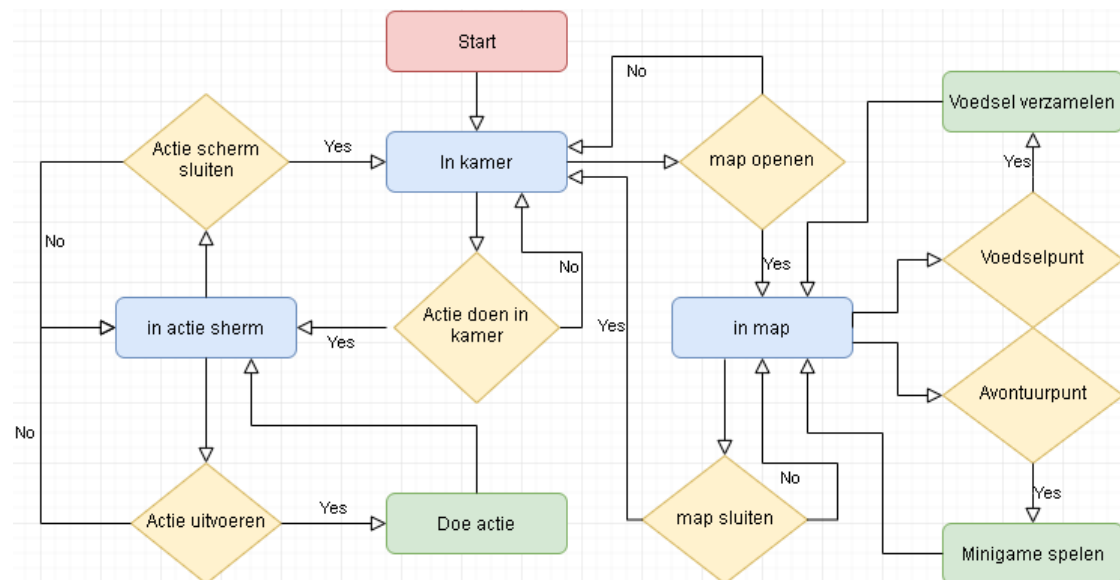
Voor elke speler een wezen dat bij hem of haar past en het aangaan van avonturen.

Design doel

Het doel van het ontwerp van het spel is om ervoor te zorgen dat de speler expression, fantasy en discovery ervaart. Dit spel is interessant omdat de speler een persoonlijke connectie zal voelen met zijn of haar wezen, aangezien het verzorgingsaspect een groot onderdeel is van het spel. Het wezen is immers afhankelijk van de speler.

De speler moet een gevoel krijgen dat hij of zij verantwoordelijk is voor de gezondheid van zijn of haar wezen. Het verkennen van nieuwe plekken en het verzamelen van voedsel is iets wat daarbij aansluit en de speler ook een gevoel zal geven van ontdekking. De minigames zullen zorgen voor uitdaging in het spel. De bedoeling is om het spel zo meeslepend mogelijk te krijgen.

3. Scherm Doorloop



Figuur 1- Scherm doorloop

Het spel wordt gespeeld vanuit de kamers. Na elke interactie zal de speler terug komen en deze kamers. De speler heeft de optie om te wisselen tussen kamers buiten deze diagram om maar de interactiemogelijkheden blijven hetzelfde.

4. Formele elementen

Spelers

De bedoeling van het spel is dat dit alleen of in kleine groepen wordt gespeeld, dit om rekening te houden met de anderhalve meter samenleving. Dit is dan ook het hoofddoel van het spel, jongeren motiveren om een kleine groepen af te spreken zodat drukte wordt vermeden. Toch zal er een aspect van concurrentie in het spel voorkomen omdat elke speler zijn wezen kan vergelijken met het wezen van zijn vrienden. Dit betekent dat er wel interactie kan plaatsvinden tussen de spelers als ze hiervoor kiezen. Er zit nog wel een gevoel van accomplishment in het spel door een wezen zo lang mogelijk te verzorgen en daardoor zo lang mogelijk in leven te houden. De accomplishment betekent hier dat de speler een goed gevoel krijgt als het lukt om het wezen voor een langere tijd in leven en gezond te houden. Als het wezen namelijk dood gaat zullen ook alle accessoires voor dit wezen weer gelocked worden en moet de speler opnieuw beginnen aan het avontuur.

Doelstellingen

Het doel van het spel is om de spelers zich beter te laten houden aan de anderhalve meter, maar voor de speler is het doel compleet vrijgelaten in wat de speler graag wil bereiken. Als de speler alle accessoires wil kopen die er zijn kan dit het doel zijn. Als de speler graag een wezen nooit dood wil laten gaan of van elke voedselsoort een over een bepaald aantal wil beschikken kan dit ook een doel zijn. Een speler kan dus zelf zijn eigen doel bepalen door wat hij of zij uit het spel wil halen en kan dit behalen door acties uit te voeren die richting dit doel leiden.

Procedures

In de volgende tabel zijn alle input opties die de speler kan doen uitgewerkt. Binnen het spel zijn de input opties die de speler kan doen zo simpel mogelijk gehouden om de accessibility van het spel hoog te houden. Bij elke input van de speler is kort beschreven wat de actie in het spel is die is gekoppeld aan de input van de speler.

Knop/input	Actie
Swipe Up	Open / Doe actie / Sluit map
Swipe Down	Sluit / Open Map
Swipe Left	Navigeer naar links
Swipe Right	Navigeer naar rechts

Game

De core mechanic van het spel is het verzorgen van het wezen. Als het wezen niet verzorgd word zal het doodgaan en zullen alle gekochte accessoires verloren gaan en de speler een nieuw wezen toegewezen krijgen.. De speler heeft alle invloed op het verzorgen van het wezen. De speler kan drukke plekken vermijden waardoor het wezen niet ziek wordt. De speler kan medicijnen en voedsel verzamelen en deze geven aan het wezen, en het wezen wassen als het vies wordt. Er zijn ook acties binnen het spel waar de speler geen invloed op heeft. De speler heeft geen invloed op de locaties van spel aspecten die op de map zichtbaar zijn. Dit zijn de drukke plekken, voedsel en de avontuur punten.

Regels

De speler moet zijn of haar wezen verzorgen, anders gaat het wezentje dood. Er zal per waarde een informatiebalk staan met hoeveel behoefte het wezen aan een specifieke waarde heeft. Denk hierbij aan plezier, honger en hygiëne. De speler kan voedsel buitenshuis zoeken. Om muntjes te krijgen moet de speler avontuur punten starten en minigames spelen. Hieruit ontvangen spelers muntjes op basis hun prestatie in de minigame.

Middelen

Binnen het spel kunnen de spelers verschillende middelen verzamelen. Deze middelen hebben een invloed op het spel. Voor elk middel wordt in de tabel hieronder het effect op het spel, waarom dit middel in het spel zit en wanneer dit middel gevonden of gekregen kan worden beschreven.

Middel	Bonus	Waarom	Wanneer
Voedsel	Plus 1 voedsel	Wezen heeft eten nodig om te overleven.	Als de speler op de map op een voedsel punt komt of in de shop voedsel koopt.
Medicijnen	Plus 1 medicijn	Als het wezen ziek wordt heeft het medicijnen nodig.	Als de speler in de shop medicijnen koopt.
Minigames (Muntjes)	Muntjes op basis van prestatie.	Om een avontuur element in het spel te hebben en om accessoires te kunnen unlocken, eten en medicijnen te kopen	Als de speler op de map op een avontuur punt komt of de speler een minigame start vanuit de woonkamer.

In de onderstaande tabel wordt per type wezen opgeschreven hoeveel invloed 1 item van de resource voedsel en 1 item van de resource hebben op het beschreven type.

Wezen	Voedsel -waarde	Medicijn
Carrot Man	Honger + 30%	Gezondheid + 30%
Panda	Honger + 30%	Gezondheid + 30%
Mushroom	Honger + 30%	Gezondheid + 30%
Ping Pong	Honger + 30%	Gezondheid + 30%

Uitkomst

De uitkomst van het spel kan volledig bepaald worden door de speler zelf. Als een speler tevreden is met waar het spel is kan dit de uitkomst van het spel zijn voor de speler. Ook kan dit spel nooit en uitkomst hebben voor andere spelers die altijd hun wezen willen blijven verzorgen en over meer medicijnen en voedsel willen beschikken voor hun wezen.

5. Dramatische elementen

Uitdaging

De uitdaging van het spel zit in het verzorgen van het virtuele wezen. Het wezen heeft aandacht nodig in regelmatige intervallen. Hij zal gevoerd, gewassen en vermaakt worden. Tevens kan het wezen dat verzorgt wordt ziek worden of dood gaan. Dit kan komen omdat de speler het wezen te lang niet verzorgt heeft of omdat de speler voor een langere tijd op een drukke locatie is geweest. De speler moet deze onderdelen weten te balanceren en onderhouden.

Play

De speler leert een routine aan door zijn of haar wezen elke dag te voeren, wassen en ermee te spelen. Door spelletjes te spelen met het wezen kan er geld verdient worden om nieuwe accessoires, eten of medicijnen mee te kunnen kopen. Ook kan de speler voedsel zoeken op door rond te lopen door de wijk en op de map te kijken waar voedselpunten zijn. Daarnaast zijn er op de map avontuur punten te vinden waar de speler heen kan gaan. Op deze avontuur punten worden diverse minigames geïntroduceerd met nieuwe mechanics die de speler zal moeten leren.

Uitgangspunt

De wezens worden verzorgd door de speler in hun virtuele huis en de speler gaat op avontuur om voedsel te verzamelen en muntjes te winnen tijdens minigames om nieuwe accessoires te kunnen bemachtigen.

Karakter

De wezens zijn abstracte vormen met gezichtsuitdrukkingen. Deze karakters zijn ontworpen om voor iedereen toegankelijk te zijn en om creatieve vrijheid te behouden.



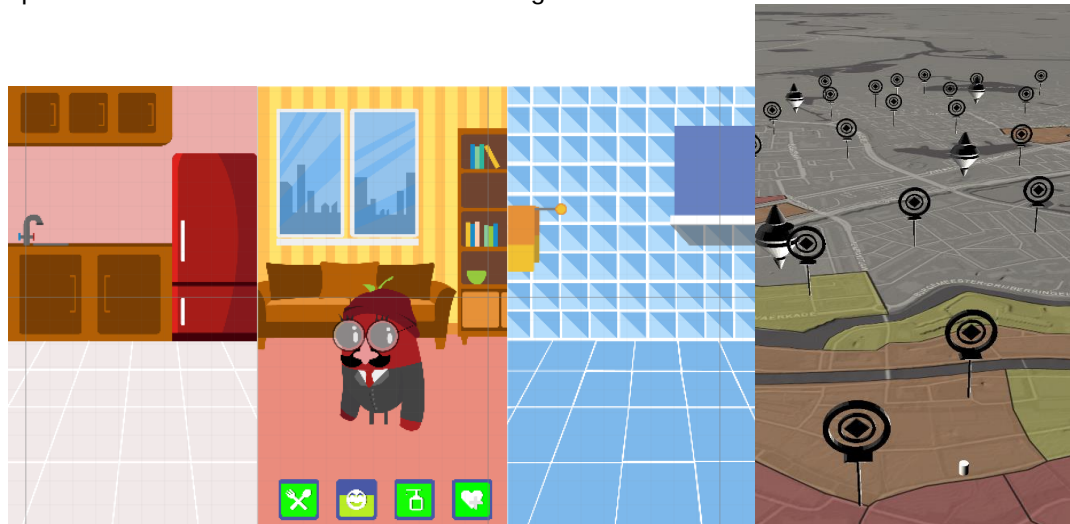
Verhaal

Ze kwamen vanuit de ruimte. Vanuit een komeet sloegen ze in op aarde en kwamen uit de grond. Verbaasd en nieuwsgierig zochten ze connecties met de mens, die hen met open armen ontving. Zij namen vormen en kleuren over van ons, van de wereld en waar hun nieuwsgierigheid zich naar toe liet. Maar diezelfde nieuwsgierigheid zorgt ervoor dat er veel vermist raakte.

Nu zijn er mensen die het op zichzelf hebben genomen om deze beestjes te redden en te verzorgen, nu dat er nog zo weinig van zijn. Om zo ervoor te zorgen dat de beestjes weer samen met de mens kan leven.

6. Kamers

Er is een huis waar het wezen in woont waar de speler door heen kan navigeren, daarnaast kan de speler de wereld zelf gebruiken als een map om doorheen te bewegen. Op deze map zullen verschillende aspecten van het spel te zien zijn waaronder de voedselpunten waar de speler voedsel kan verzamelen het te verzorgen wezen.



Figuur 3- Kamers/Map

Computerkamer

De computerkamer dient binnen het spel als de online shop waar de speler zijn accessoires, voedsel en medicijnen kan kopen. De kamer is geplaatst aan de meest linker kant van het huis omdat deze kamer geen noodzakelijk aspecten bevat om het wezen te verzorgen en in leven te houden.

Keuken

De keuken dient binnen het spel als voorraadkast. Binnen deze kamer wordt al het eten opgeslagen waar de speler over beschikt. Dit voedsel kan aan het wezen gegeven worden als het wezen honger heeft. De keuken staat 1 plek van het midden naar links. Deze kamer staat goed beschikbaar omdat de speler snel bij het voedsel moet kunnen komen.

Woonkamer

De woonkamer dient als de standaard kamer. In deze kamer komt de speler altijd binnen in het spel. In de woonkamer kan de speler minigames starten. Deze minigames zorgen voor het plezier van het wezen. Omdat het plezier van de speler een van de statistieken is waardoor het wezen levend blijft is de woonkamer een belangrijke kamer. Omdat dit de kamer is waar de speler altijd begint staat de huiskamer in het midden van alle vijf de kamers.

Badkamer

De badkamer dient om het wezen te wassen en om de medicijnen waar de speler over beschikt op te slaan. De badkamer is daarom een belangrijke kamer omdat het twee van de statistieken waar het wezen dood door kan gaan kan controleren. De badkamer is 1 plek van het midden aan de rechterkant geplaatst omdat de speler snel bij de medicatie en snel het dier moet kunnen wassen.

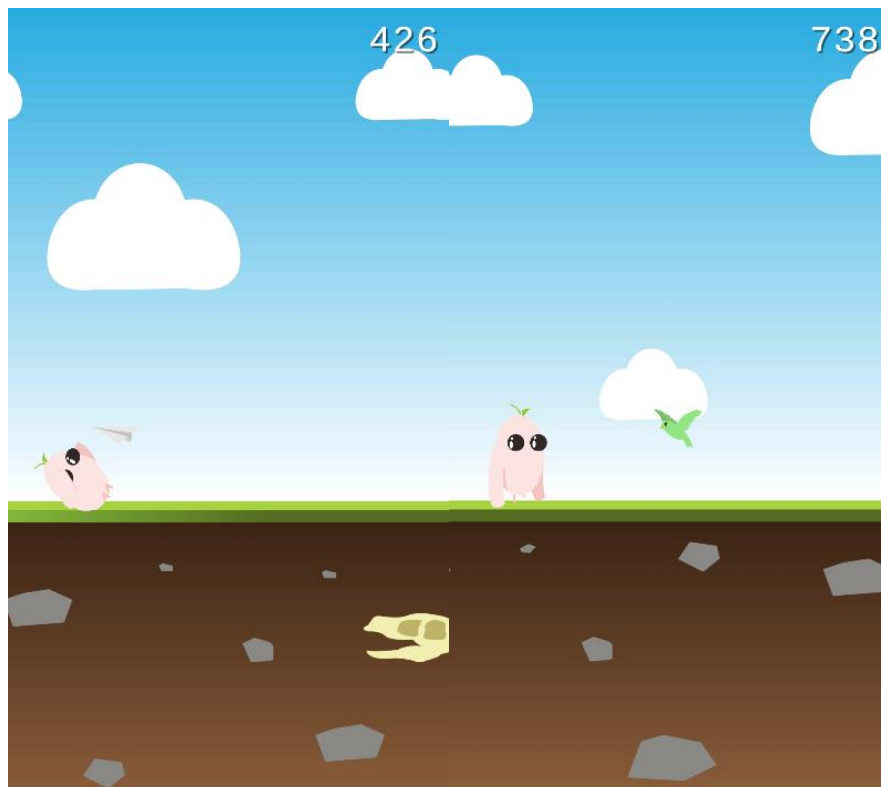
Kledingkamer

De kledingkamer dient om het wezen te voorzien van de door de speler gekozen accessoires. Alle gekochte accessoires die de speler kan kopen in de computerkamer kunnen worden gebruikt in de kledingkamer. Deze kamer is aan de meest rechter kant van het huis geplaatst omdat deze kamer niet essentieel is voor het overleven van het wezen en de speler dus niet noodzakelijk snel bij deze kamer hoeft te komen.

Minigames

Endless runner

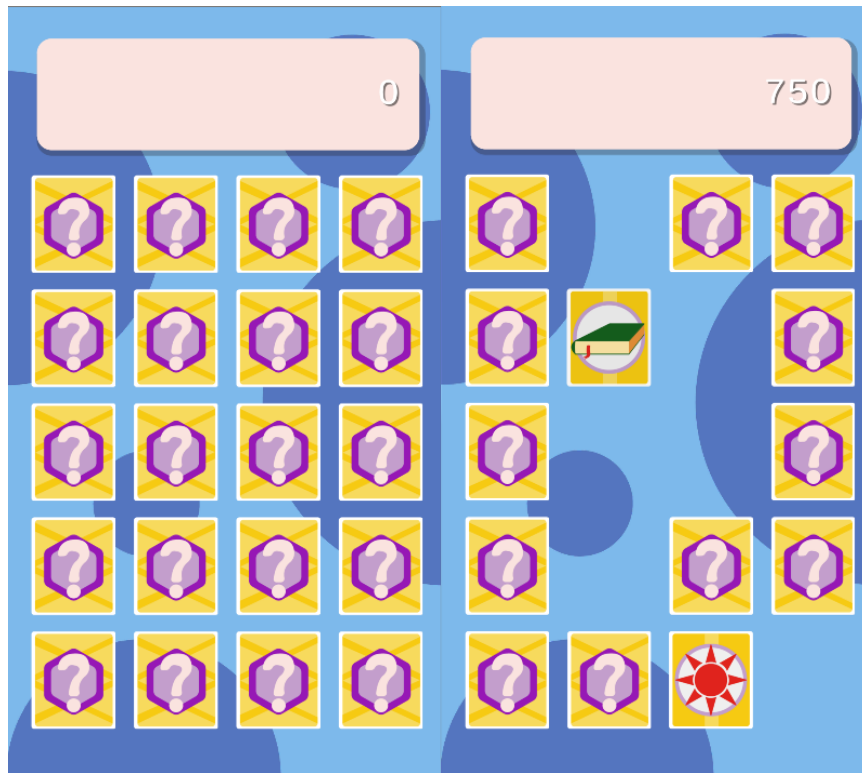
Tijdens de minigame endless runner is het de bedoeling dat de speler zover mogelijk door het level heen komt. De speler zal constant obstakels op de grond en in de lucht moeten ontwijken door eroverheen te springen of er onder door te duiken/glijden.



Figuur 4- Endless runner

Memory

Tijdens de minigame memory is het de bedoeling dat de speler alle twee gelijke kaarten vind. Als de speler alle kaarten van het bord heeft gespeeld heeft de speler gewonnen.



Figuur 5- Memory

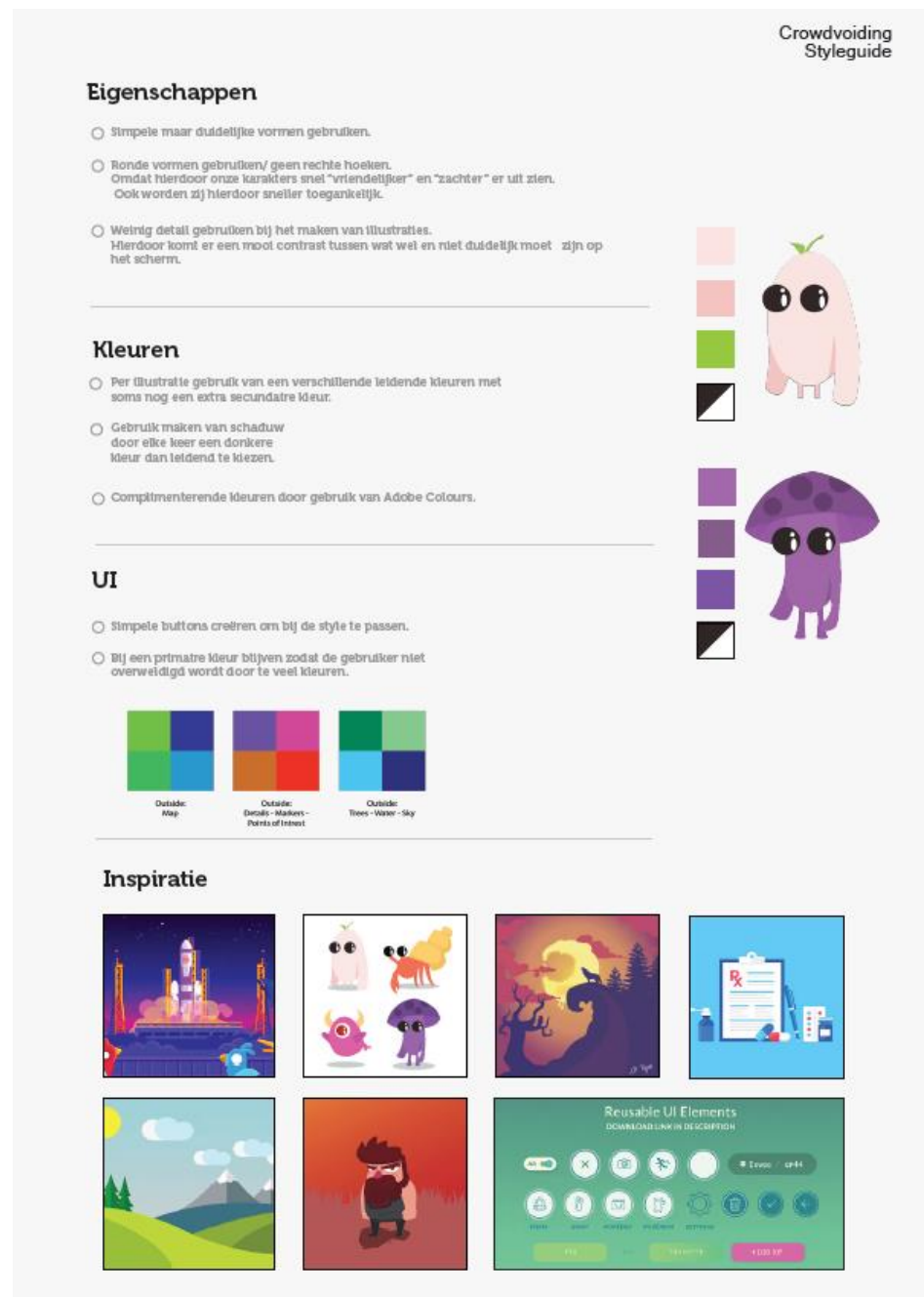
6. Artwork

Kleurenpalet gebruik voor de wezens en hun verschillende kleuren.

Dit palet is ook gebruikt voor de kamers, de enige uitzonderingen zijn:

- Woonkamer vloer
- Badkamer vloer
- Computerkamer vloer

Het programma dat is gebruikt is Adobe Illustrator.



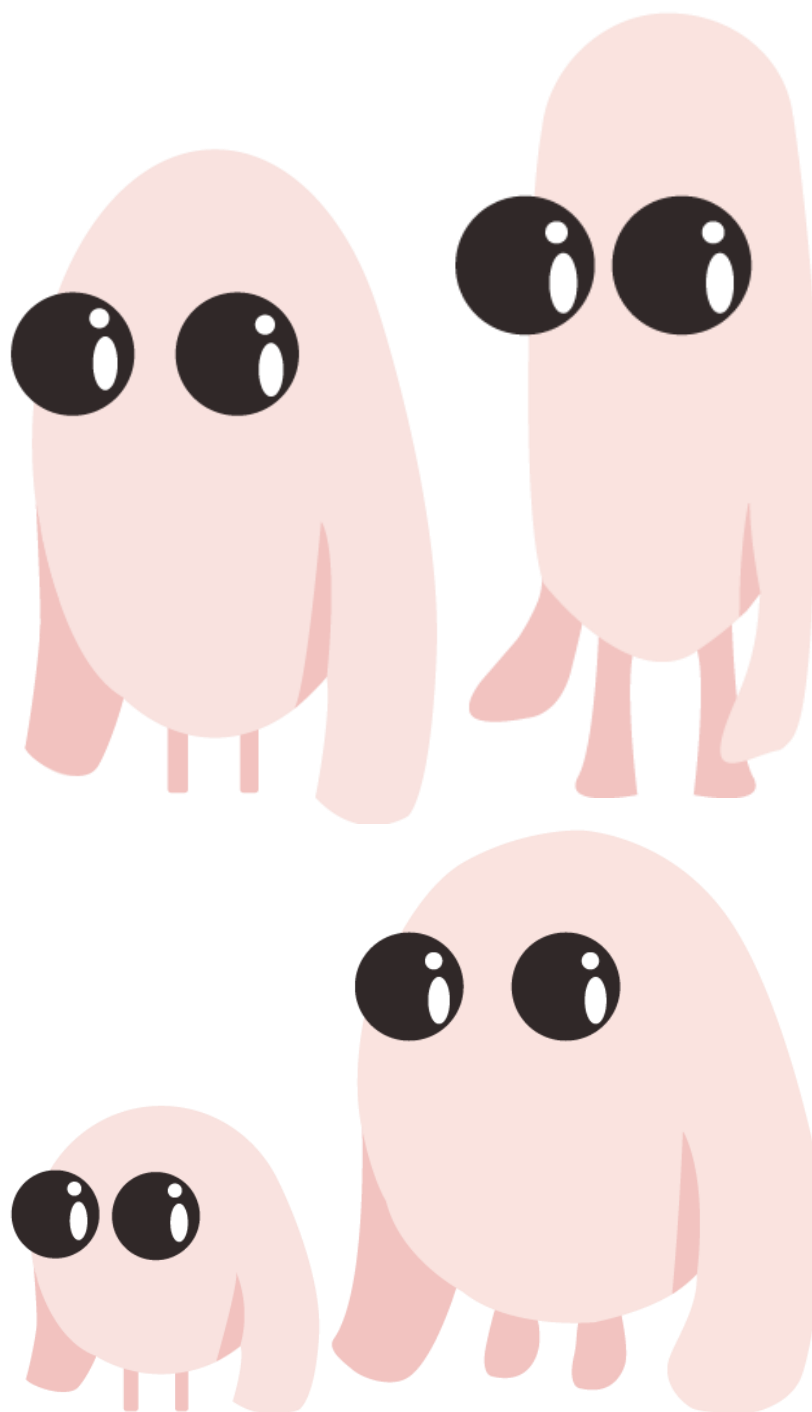
Figuur 6- Styleguide

#FAE3E0	#F2C3C0	#fae3e0	#ffc5e7	#ea9999	#ba8080	#ffffff
#a6206e	#d5a6bd	#e30f8a	#9d055d	#c4167b	#51143e	#efefef
#a41e22	#70151e	#e0231d	#a71d19	#d4092d	#420008	#cccccc
#13b4c5	#0e8895	#6780c0	#4958a7	#0c8cc6	#0d5872	#999999
#28b59e	#36ebe4	#0481bb	#008df9	#7db8eb	#2e3094	#7f7f7f
#a167ab	#c39ecc	#9618b5	#804e89	#4d3854	#4c005d	#666666
#96c93d	#659371	#88cb9b	#93c47d	#6aa84f	#00601d	#434343
#f7da5d	#f6ca12	#f1c232	#e69138	#b45f06	#783f04	#000000
#ffea94	#b8a907	#ffe7a5	#ffcfb1	#6f4430	#995d41	#302828

Figuur 7- Kleurenschema

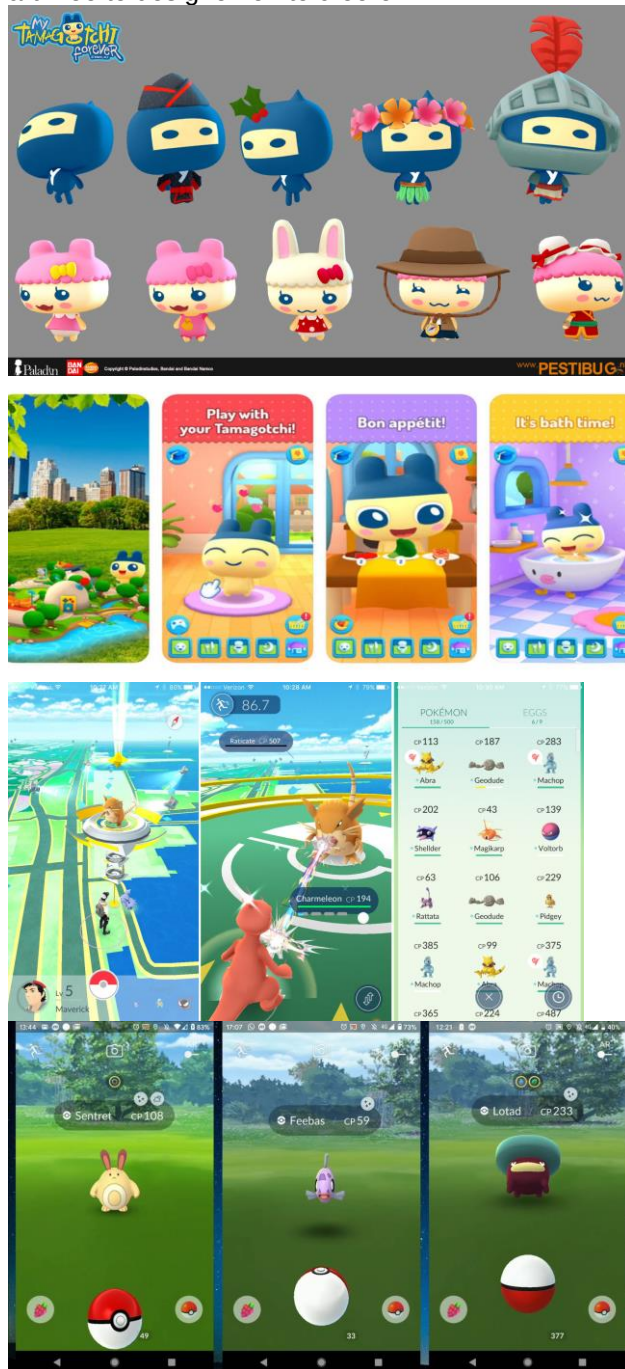


Figuur 8- Art voorbeelden



Figuur 9- Wezen types

Voor het spel zijn de volgende bestaande apps als moodboard en inspiratie gebruikt om de art mee te designen en te creëren.



Design

Veel van de visuals zullen rondom het maken van karakters liggen. Daarom zijn een grote inspiratie voor het Crowdvoiding spel de videogames Tamagotchi en Pokemon Go. Zij hebben een erg makkelijke maar duidelijke stijl voor het maken van karakters. Door simpele objecten in 2D uit te werken en karakters in 3D ontstaat er een erg duidelijk contrast tussen deze twee (denk aan achtergrond 2D karakter 3D). De visuele stijl is erg simpel maar wel duidelijk. Daarom is er inspiratie gehaald uit deze specifieke stijl.

Icoon

Voor de app is er een simpel icoon ontwikkeld die beschikbaar is in meerdere resoluties. Er is gekozen voor een simpel design waarin duidelijk de felle kleuren en een karakter van het spel naar voren komen zodat het een duidelijk en uitnodigend logo is.



Figuur 11- App icon

7. Sounds

Standaard geluid

In het spel zitten momenteel maar een aantal geluiden die standaard altijd aan staan en niet uitgezet kunnen worden door de accessibility mode uit te schakelen. In de volgende tabel staan deze geluiden en wanneer dit geluid zich afspeelt.

Geluiden	Wanneer
Achtergrondgeluid woonkamer	Als de speler zich in de woonkamer bevindt
Achtergrondgeluid keuken	Als de speler zich in de keuken bevindt
Achtergrondgeluid computerkamer	Als de speler zich in de computerkamer bevindt
Achtergrondgeluid badkamer	Als de speler zich in de badkamer bevindt
Achtergrondgeluid kleedkamer	Als de speler zich in de kleedkamer bevindt

Accessibility geluid

Naast de standaard geluiden zitten er ook geluiden in het spel die alleen worden afgespeeld als de accessibility mode aan staat. Dit betekent dat er bij elke handeling van de speler een geluid komt om duidelijk te maken wat de speler heeft gedaan. Dit wordt gedaan om het accessible te maken voor alle niveaus van visuele beperkingen. In de onderstaande tabel worden alle geluiden die worden afgespeeld alleen als Accessibility mode aan staat benoemd en wanneer het geluid zich afspeelt.

Geluid tekst	Wanneer
Computerkamer	Als de speler de computer kamer selecteert
Keuken	Als de speler de keuken selecteert
Woonkamer	Als de speler de woonkamer selecteert
Badkamer	Als de speler de badkamer selecteert
Kleedkamer	Als de speler de kleedkamer selecteert
Interactie computerkamer. Webshop. Swipe naar links of rechts om een categorie te kiezen.	Als de speler de interactie met de kamer start
Interactie keuken. Swipe naar links of rechts om van voedsel te wisselen.	Als de speler de interactie met de kamer start
Interactie woonkamer. Swipe naar links of rechts om van spel te wisselen.	Als de speler de interactie met de kamer start
Interactie badkamer. Swipe naar links of rechts om van voorwerp te wisselen.	Als de speler de interactie met de kamer start

Interactie kleedkamer. Swipe naar links of rechts om van categorie te wisselen.	Als de speler de interactie met de kamer start
Categorie kleding	Als de speler de categorie selecteert
Categorie Hoeden	Als de speler de categorie selecteert
Categorie Ogen	Als de speler de categorie selecteert
Categorie Gezicht	Als de speler de categorie selecteert
Categorie Outfits	Als de speler de categorie selecteert
Categorie medicatie	Als de speler de categorie selecteert
1 Pil	Als de speler het item selecteert
2 Pillen	Als de speler het item selecteert
4 Pillen	Als de speler het item selecteert
10 Pillen	Als de speler het item selecteert
Categorie voedsel	Als de speler de categorie selecteert
Sterbes	Als de speler het item selecteert
Zeshoek Fruit	Als de speler het item selecteert
Rood Stekel Fruit	Als de speler het item selecteert
Vloeibaar Fruit	Als de speler het item selecteert
Liefdes Fruit	Als de speler het item selecteert
Lint Noot	Als de speler het item selecteert
Vuur Fruit	Als de speler het item selecteert
Verzadiging	Als de speler op de status klinkt
Plezier	Als de speler op de status klinkt
Hygiëne	Als de speler op de status klinkt
Gezondheid	Als de speler op de status klinkt
Kaart aan	Als de speler de map selecteert
Toegankelijkheidsmodus aan	Als de speler de toegankelijkheidsmodus aanzet
Toegankelijkheidsmodus uit	Als de speler de toegankelijkheidsmodus uitzet
Endless Runner	Als de speler het item selecteert
Memory	Als de speler het item selecteert
Uitleg Endless Runner. Swipe naar boven om te springen. Swipe naar beneden om te duiken.	Als de tutorial van de minigame begint
Swipe naar beneden om te starten	Als de tutorial van de minigame is afgelopen

Uitleg Memory. In dit spel moet je verschillende kaarten met elkaar matchen. Tik op de kaarten om ze om te draaien. Swipe naar beneden om te starten	Als de tutorial van de minigame begint
Swipe naar beneden om opnieuw te spelen of swipe naar boven om te stoppen	Als het scorescherm van de minigame afgelopen is
Alle paren gevonden. Het spel is afgelopen	Als de minigame afgelopen is
Zeep	Als de speler het item selecteert
Medicijn	Als de speler het item selecteert
Dit kledingstuk is nog niet gekocht	Als de speler het item selecteert
Geen hoed	Als de speler het item selecteert
Geen gezicht accessoire	Als de speler het item selecteert
Geen oog accessoire	Als de speler het item selecteert
Geen outfit	Als de speler het item selecteert
Bevestigd	Als de speler een item gebruikt
Product gekocht	Als de speler een item koopt
Categorie hoeden	Als de speler de categorie selecteert
Categorie ogen	Als de speler de categorie selecteert
Categorie gezicht	Als de speler de categorie selecteert
Categorie outfits	Als de speler de categorie selecteert
Wenkbrauwen	Als de speler het item selecteert
Zwart ooglapje	Als de speler het item selecteert
Bril met neus	Als de speler het item selecteert
Leesbril	Als de speler het item selecteert
Bril ronde glazen	Als de speler het item selecteert
Bril vierkante glazen	Als de speler het item selecteert
Stoere bril	Als de speler het item selecteert
Rode muts	Als de speler het item selecteert
Bloemetje op hoofd	Als de speler het item selecteert
Blauwe vilthoed	Als de speler het item selecteert
Rode vilthoed	Als de speler het item selecteert
Gele vilthoed	Als de speler het item selecteert
Halo	Als de speler het item selecteert
Rode duivel hoorntjes	Als de speler het item selecteert

Ridderhelm blauwe veer	Als de speler het item selecteert
Ridderhelm roze veer	Als de speler het item selecteert
Ridderhelm rode veer	Als de speler het item selecteert
Papieren zak met uitgeknipte ogen	Als de speler het item selecteert
Piratenhoed	Als de speler het item selecteert
Groene bandana	Als de speler het item selecteert
Paarse bandana	Als de speler het item selecteert
Rode bandana	Als de speler het item selecteert
Tiara	Als de speler het item selecteert
Zwarte snor	Als de speler het item selecteert
Bruine snor	Als de speler het item selecteert
Roze snor	Als de speler het item selecteert
Gele snor	Als de speler het item selecteert
Zwart t-shirt met logo	Als de speler het item selecteert
Roze t-shirt met logo	Als de speler het item selecteert
Rood t-shirt met logo	Als de speler het item selecteert
Wit t-shirt met logo	Als de speler het item selecteert
Roze strakke jurk	Als de speler het item selecteert
Paarse strakke jurk	Als de speler het item selecteert
Rode strakke jurk	Als de speler het item selecteert
Zwarte losse jurk	Als de speler het item selecteert
Blauwe losse jurk	Als de speler het item selecteert
Roze losse jurk	Als de speler het item selecteert
Tuinbroek	Als de speler het item selecteert
Blauwe winterjas met bontkraag	Als de speler het item selecteert
Roze winterjas met bontkraag	Als de speler het item selecteert
Rode winterjas met bontkraag	Als de speler het item selecteert
Grijze ridder harnas	Als de speler het item selecteert
Roze ridder harnas	Als de speler het item selecteert
Gele ridder harnas	Als de speler het item selecteert
Blauwe piraten outfit	Als de speler het item selecteert

Grijze piraten outfit	Als de speler het item selecteert
Rode piraten outfit	Als de speler het item selecteert
Net pak met groene das	Als de speler het item selecteert
Net pak met paarse das	Als de speler het item selecteert
Net pak met rode das	Als de speler het item selecteert
Het spel is gestart	Als de minigame is gestart
Spring	Tijdens de minigame
Duik	Tijdens de minigame
Je hebt een obstakel geraakt, het spel is afgelopen	Tijdens de minigame als de speler een obstakel raakt
Bubbels	Tijdens de minigame
Maan	Tijdens de minigame
Sterren	Tijdens de minigame
Raket	Tijdens de minigame
Wolken	Tijdens de minigame
Zon	Tijdens de minigame
Strik	Tijdens de minigame
Boek	Tijdens de minigame
Hoed	Tijdens de minigame
Bloem	Tijdens de minigame
Plus 250 punten	Tijdens de minigame als de speler een goed antwoord geeft

8. Accessibility

Hierin wordt beschreven wat er aan elke kamer moet worden toegevoerd om de interactie toegankelijk te maken voor visueel beperkten

Woonkamer

Overzicht

In de woonkamer is het mogelijk om verschillende minigames te spelen waarmee de speler geld kan verdienen en het plezier van het wezen kan verhogen.

Doel van de speler

Een minigame spelen om geld te verdienen en het plezier van het wezen verhogen.

Geluiden

In het geluiden kopje worden alle geluiden die binnen de kamer afgespeeld kunnen worden opgesteld en uitgelegd met de bijbehorende triggers.

Woonkamer

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Arcade spel geluiden, zodat duidelijk wordt dat een minigame gespeeld kan worden	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	Speler gaat naar de interactie van de woonkamer
De deur van het huis gaat open en klapt weer dicht en de speler hoort wat buiten geluiden (vogels een toeter van een auto etc.)	Actie uitvoeren	Swipe naar boven	Speler opent de kaart
Je hoort een deur openen en weer dicht gaan	Selectie	Swipe naar rechts/links	Speler gaat naar de aangelegen kamer
De naam van de kamer wordt uitgesproken	Spraak	Het binnenkomen van de kamer	Conformatie dat de speler binnen de kamer bent

Uitleg over de kamer en wat de speler op dit scherm kan doen	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen
--	--------	------------------------------------	---------------------------

Woonkamer interactie

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Een subtiel selectie geluid dat zich eenmalig per selectie afspeelt	Selectie	Als naar links of rechts wordt geswiped	Bewegen tussen minigame selectie
Naam van de minigame	Spraak	Aankomen bij de volgende minigame	Conformatie voor het aankomen
Start geluid bij het activeren van een spel	Actie uitvoeren	Als naar beneden wordt geswiped	Start het geselecteerde spel
Vermelden dat het spel wordt gestart	Spraak	Als naar beneden wordt geswiped	Start het geselecteerde spel
Universeel annuleer geluid	Actie annuleren	Swipe naar boven	Speler gaat uit de interactie
Uitleg over de kamer en wat de speler op dit scherm kan doen	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Minigame uitleg

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Starten met het spelen van de minigame	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	De minigame wordt gestart en het spel begint
Universeel annuleer geluid	Actie annuleren	Swipe naar boven	Speler gaat uit de interactie
Uitleg over de minigame en wat des speler op dit scherm kan doen	Tooltip	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Vibratie

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Minigame 1:	Waarschuwing	Speler raakt obstakel	Het spel is voorbij en de speler komt op het eindscherm
Minigame 2:	Lichte tik	Speler dragged over kaarten	De speler weet waar de kaarten staan
Minigame 2:	Indicator	Speler tikt op een kaart	Een kaart wordt omgedraaid

Navigatie (swipe)

Scherm	Swipe up	Swipe down	Swipe left	Swipe right
Woonkamer	Open kaart	Start interactie met woonkamer	Wissel van kamer	Wissel van kamer
Woonkamer interactie	Gebruik het geselecteerde voorwerp	Verlaat interactie met woonkamer	Wissel van minigame	Wissel van minigame
Minigame uitleg	Start minigame	Verlaat minigame	n.v.t.	n.v.t.

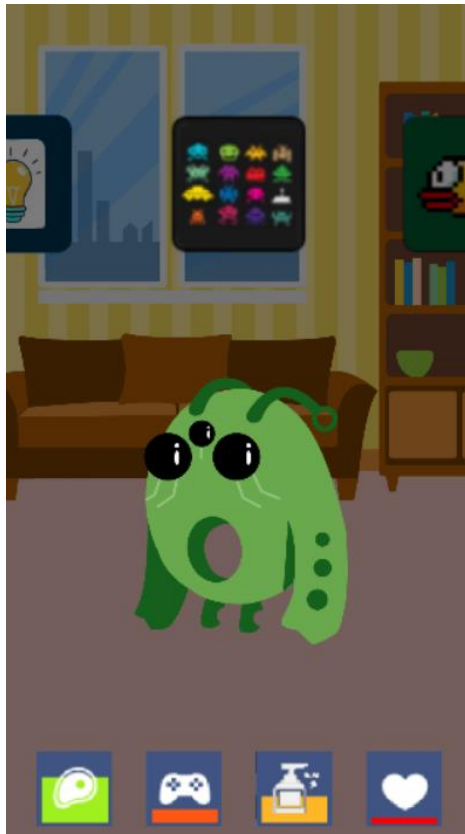
Tooltip

De tooltipknop zal zich ten allen tijde rechts boven in het scherm bevinden. Deze kan worden gezien als een hulpknop. Door op de knop te drukken wordt er een tooltip voorgelezen om de speler te informeren over wat het huidige scherm inhoudt en wat de mogelijke acties zijn.

Scherm	Tooltip tekst
Woonkamer	“Swipe naar links of rechts om van kamer te wisselen, swipe naar boven om de interactie met de kamer te starten, swipe naar beneden om de kaart te openen”
Woonkamer interactie	“Swipe naar links of rechts om van minigame te wisselen, swipe naar boven om de interactie met de kamer te annuleren, swipe naar beneden om de minigame te starten”

Minigame 1 uitleg	Uitleg wat de speler kan verwachten in de minigame
Minigame 1 interactie	Uitleg over hoe de speler de minigame zal moeten spelen en wat de controls zijn

Kamer



Figuur 12- Huiskamer

Gameplay

Minigame accessibility design:

Game design 1: Endless Runner

In deze minigame heeft de speler een personage dat constant blijft rennen en de bedoeling is dat de gevaren ontweken moeten worden door te springen of te duiken. In het design van de endless runner wordt rekening gehouden met de toegankelijkheid door spraakcommando's te geven wanneer de speler moet springen en duiken.

Controls:

Springen → Swipe naar boven

Duiken → Swipe naar beneden

Art

- Personage
- Zes verschillende level-stukken → grond
- Zes verschillende achtergrond → lucht
- Drie obstakels:
 1. Lucht
 2. Grond
 3. Grond

Game design 2: Memory

Geluid of spraak als de speler een kaart omdraait.

Art

- Achterkant van een kaart → vierkant
- Icoontjes:
 1. Strik
 2. Zon
 3. Maan
 4. Sterren
 5. Ruimteschip
 6. Bloemetje
 7. Fedora
 8. Bubbels
 9. Boek
 10. Wolken

Keuken

Overzicht

In de keuken is het mogelijk om het wezen te voeren. Er zijn verschillende etenswaar waarmee het wezen gevoerd kan worden

Doel van de speler

Het wezen voeren om het statistiek verzadigdheid hoog te houden.

Geluiden

In het geluiden kopje worden alle geluiden die binnen de kamer afgespeeld kunnen worden opgesteld en uitgelegd met de bijbehorende triggers.

Keuken:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
Een loop die verschillende keuken geluiden laat horen zoals een koffiezetapparaat en een blender die kort aan en uit gaat.	Achtergrond	Het binnenkomen van de keuken	De speler treed de keuken binnen
Je hoort dat er wat kastjes open gaan en dat het gasfornuis wordt aangedaan	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	De speler gaat naar de interactie van de keuken
De deur van het huis gaat open en klappt weer dicht, wat buiten geluiden (vogels een toeter van een auto etc.)	Actie uitvoeren	Swipe naar boven	De speler opent de kaart
Geluid van een deur die open gaat en weer dicht gaan	Selectie	Swipe naar rechts/links	De speler gaat naar de aangelegen kamer
De naam van de kamer wordt verteld	Spraak	Het binnenkomen van de kamer	Bevestiging dat de speler binnen de kamer is.
Uitleg over de kamer en wat de speler op dit scherm kan doen.	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Keuken interactie:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
Een loop die verschillende geluiden laat horen waarop eten wordt klaargemaakt. Denk	Achtergrond	Het starten van de interactie van de keuken	De speler komt in het interactie scherm

aan het snijden op een snijplank en eten dat sist in een pan.			
Je hoort dat er wat gegeten wordt	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	De speler geeft eten aan het wezen
Universeel cancel geluid	Actie annuleren	Swipe naar boven	De speler gaat uit de interactie
Item selectie geluid	Selectie	Swipe naar rechts/links	De speler selecteert het volgende of vorige item
Het soort eten wordt opgenoemd	Spraak	Het selecteren van een stuk voedsel	Bevestiging dat de speler een stuk voedsel heeft geselecteerd
Er wordt gezegd dat het eten lekker was	Spraak	Einde van de actie	Bevestiging dat de speler een stuk voedsel heeft gegeven aan het wezen
De interactie wordt uitgelegd en de manier waarop de interactie uitgevoerd kan worden	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Tooltip

Binnen de tooltip zal er een onderscheid worden gemaakt tussen de visueel beperkte tooltip en de normale tooltip.

Normaal:

In de normale tooltip zal een korte tekst pop-up tevoorschijn komen waarin de kamer kort wordt uitgelegd samen met de interactie die er mogelijk is binnen de kamer. De pop-up kan gesloten worden door naast de pop-up te klikken.

Visueel beperkte:

In de visueel beperkte tooltip zal de normale tooltip worden uitgesproken. Daarnaast zal er extra informatie worden verteld over de manier van interactie en hoe dit gebruikt kan worden in de kamer.

Scherm	Tooltip tekst	Scherm	Tooltip tekst
Keuken	“Swipe naar links of rechts om van kamer te wisselen, swipe naar beneden om de interactie met de	keuken	“Swipe naar links of rechts om van kamer te wisselen, swipe naar beneden om de interactie met de

	kamer te starten, swipe naar boven om de kaart te openen"		kamer te starten, swipe naar boven om de kaart te openen"
Keuken Interactie	"Swipe naar links of rechts om van Item te wisselen, swipe naar beneden om de het item te gebruiken, swipe naar boven om de kamer te verlaten"	keuken Interactie	"Swipe naar links of rechts om van Item te wisselen, swipe naar beneden om de het item te gebruiken, swipe naar boven om de kamer te verlaten"

Vibratie

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Voeren	Interactie	Gebruik van voedsel	Kleine vibratie ter bevestiging van het gebruiken van een item

Navigatie (Swipe)

Onder het swipe kopje zullen alle swipe bewegingen die mogelijk zijn benoemd en uitgewerkt worden.

Scherm	Swipe up	Swipe down	Swipe left	Swipe right
Keuken	Open kaart	Start interactie met keuken	Wissel van kamer	Wissel van kamer
Keuken interactie	Gebruik het geselecteerde voorwerp	Verlaat interactie met keuken	Wissel van voedsel	Wissel van voedsel

Kamer



Badkamer

Overzicht

In de badkamer is het mogelijk om het wezen te wassen en te genezen. Er zijn verschillende attributen om het wezen mee te wassen.

Doel van de speler

Het wezen wassen om het statistiek schoonheid te verhogen en medicatie toedienen om het statistiek gezondheid te verhogen

Geluiden

In het geluiden kopje worden alle geluiden die binnen de kamer afgespeeld kunnen worden opgesteld en uitgelegd met de bijbehorende triggers.

Badkamer:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
Ambiance geluiden van een badkamer bv. Lopende kraan, spetters op de grond	Achtergrond	Swipe naar beneden	Treed de badkamer binnen
Zeepbubbels poppen en de kraan gaat aan van de douche/bad	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	Gebruik het geselecteerde attribuut(wassen)
Schudden van een medicijnenpotje	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	Gebruik het geselecteerde attribuut(medicatie)
Je hoort een deur openen en weer dicht gaan	Selectie	Swipe naar rechts/links	De speler gaat naar de aangelegen kamer
De naam van de kamer wordt verteld	Spraak	Het binnenkomen van de kamer	Bevestiging dat de speler binnen de kamer is.
Uitleg over de kamer en wat de speler op dit scherm kan doen.	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Badkamer-interactie:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
Ambiance geluiden van een	Achtergrond	Swipe naar	Treed de badkamer

badkamer bv. Lopende kraan, spetters op de grond		beneden	binnen
Je hoort dat er gewassen wordt	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	De speler wast het wezen
Universeel cancel geluid	Actie cancellen	Swipe naar boven	De speler gaat uit de interactie
Item selectie geluid	Selectie	Swipe naar rechts/links	De speler selecteert het volgende of vorige item
Het soort wasmiddel/medicatie wordt opgenoemd	Spraak	Het selecteren van een attribuut	Bevestiging dat een attribuut is geselecteerd
Het wezen is weer helemaal schoon/gezond	Spraak	Einde van de actie	Bevestiging dat de speler een attribuut heeft gegeven aan het wezen
De interactie wordt uitgelegd en de manier waarop de interactie uitgevoerd kan worden	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Tooltip

Binnen de tooltip zal er een onderscheid worden gemaakt tussen de visueel beperkte tooltip en de normale tooltip.

Normaal:

In de normale tooltip zal een korte tekst pop-up tevoorschijn komen waarin de kamer kort wordt uitgelegd samen met de interactie die er mogelijk is binnen de kamer. De pop-up kan gesloten worden door naast de pop-up te klikken.

Visueel beperkte:

In de visueel beperkte tooltip zal de normale tooltip worden uitgesproken. Daarnaast zal er extra informatie worden verteld over de manier van interactie en hoe dit gebruikt kan worden in de kamer.

Scherm	Tooltip tekst	Scherm	Tooltip tekst
Badkamer	“Swipe naar links of rechts om van kamer te wisselen, swipe naar beneden om de interactie met de kamer te starten, swipe naar boven	Badkamer	“Swipe naar links of rechts om van kamer te wisselen, swipe naar beneden om de interactie met de kamer te starten, swipe naar boven

	om de kaart te openen"		om de kaart te openen"
Badkamer Interactie	"Swipe naar links of rechts om van Item te wisselen, swipe naar beneden om de het item te gebruiken, swipe naar boven om de kamer te verlaten"	Badkamer Interactie	"Swipe naar links of rechts om van Item te wisselen, swipe naar beneden om de het item te gebruiken, swipe naar boven om de kamer te verlaten"

Vibratie

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Medicatie toedienen	Interactie	Gebruik van medicijn	Kleine vibratie ter bevestiging van het gebruiken van een item
Wassen	Interactie	Gebruik van zeep	Kleine vibratie ter bevestiging van het gebruiken van een item

Navigatie (Swipe)

Scherm	Swipe up	Swipe down	Swipe left	Swipe right
Badkamer	Open kaart	Treed de badkamer binnen	Wissel van kamer	Wissel van kamer
Badkamer interactie	Verlaat de badkamer	Gebruik het geselecteerde attribuut	Wissel van wasmiddel	Wissel van wasmiddel

Kamer



Computerkamer

Overzicht

In de computerkamer is het mogelijk om kleding, voedsel en medicatie te kopen met de verdiende punten.

Doel van de speler

Items kopen om het wezen te kunnen verzorgen.

Geluiden

In het geluiden kopje worden alle geluiden die binnen de kamer afgespeeld kunnen worden opgesteld en uitgelegd met de bijbehorende triggers.

Computerkamer:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
je hoort het geluid van wat getyp af en toe	Achtergrond	Het binnenkomen van de keuken	Je treed de keuken binnen
Je hoort een pc opstarten, oud windows geluid	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	Je gaat naar de interactie van de computerkamer
De deur van het huis gaat open en klappt weer dicht, wat buiten geluiden (vogels een toeter van een auto etc.)	Actie uitvoeren	Swipe naar boven	Je opent de kaart
Je hoort een deur openen en weer dicht gaan	Selectie	Swipe naar rechts/links	Je gaat naar de aangelegen kamer
De naam van de kamer wordt verteld	Spraak	Het binnenkomen van de kamer	Bevestiging dat de speler binnen de kamer bent.
Uitleg over de kamer en wat de speler op dit scherm kan doen.	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Computerkamer interactie:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
Je hoort dat er wat gekocht wordt	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	Je koopt iets in de shop
Universeel cancel geluid/ Pc	Actie	Swipe naar boven	Je gaat uit de

gaat uit (oud windows geluid)	cancellen		interactie
Item selectie geluid	Selectie	Swipe naar rechts/links	Je selecteert het volgende of vorige item
Het soort item/categorie wordt opgenoemd	Spraak	Het selecteren van een item/categorie	Bevestiging dat de speler een item/categorie heeft geselecteerd
Het item te koop wordt opgenoemd	Spraak	Het selecteren van een item in de shop	Bevestiging dat de speler een item heeft geselecteerd
Er wordt gezegd dat de speler succesvol iets hebt gekocht	Spraak	Einde van de actie	Bevestiging dat de speler een item heeft gekocht
De interactie wordt uitgelegd en de manier waarop de interactie uitgevoerd kan worden	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Tooltip

Binnen de tooltip zal er een onderscheid worden gemaakt tussen de visueel beperkte tooltip en de normale tooltip.

Normaal:

In de normale tooltip zal een korte tekst pop-up tevoorschijn komen waarin de kamer kort wordt uitgelegd samen met de interactie die er mogelijk is binnen de kamer. De pop-up kan gesloten worden door naast de pop-up te klikken.

Visueel beperkte:

In de visueel beperkte tooltip zal de normale tooltip worden uitgesproken. Daarnaast zal er extra informatie worden verteld over de manier van interactie en hoe dit gebruikt kan worden in de kamer.

Vibratie

Omschrijving	Type
Computerkamer	"Swipe naar links om van kamer te wisselen, swipe naar beneden om de interactie met de kamer te starten, swipe naar boven om de kaart te openen"
Computerkamer interactie categorie	"Swipe naar links of recht om van categorie te wisselen, swipe naar beneden om de categorie te selecteren, swipe naar boven om terug te gaan naar

	de kamer”
Computerkamer interactie selectie	“Swipe naar links of rechts om van Item te wisselen, swipe naar beneden om de het item te gebruiken, swipe naar boven om de terug te gaan naar de categorieën”
Beschrijving van het item	Dit verschilt per item - bv. “Deze ‘tuinbroek’ bestaat uit spijkerstof met 2 grote metalen knopen”

Navigatie (Swipe)

Onder het swipe kopje zullen alle swipe bewegingen die mogelijk zijn benoemd en uitgewerkt worden.

Scherm	Swipe up	Swipe down	Swipe left	Swipe right
Computerkamer	Open kaart	Start interactie met Computerkamer	Wissel van kamer	Wissel van kamer
Computerkamer interactie	Gebruik het geselecteerde voorwerp	Verlaat interactie met Computerkamer	Wissel van voedsel	Wissel van voedsel

Kamer



Kleedkamer

Overzicht

In de kleedkamer is het mogelijk om het wezen te voorzien van verschillende kleding en attributen.

Doel van de speler

Het wezen aankleden om creativiteit te stimuleren.

Geluiden

In het geluiden kopje worden alle geluiden die binnen de kamer afgespeeld kunnen worden opgesteld en uitgelegd met de bijbehorende triggers.

Kleedkamer:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
Een loop met achtergrondgeluid. bv. geritsel in de kledingkast	Achtergrond	Het starten van de interactie van de kleedkamer	Je komt in het interactie scherm
Kast deuren gaan open	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	Je gaat naar de interactie van de kleedkamer
De deur van het huis gaat open en klappt weer dicht, wat buiten geluiden (vogels een toeter van een auto etc.)	Actie uitvoeren	Swipe naar boven	Je opent de kaart
Je hoort een deur openen en weer dicht gaan	Selectie	Swipe naar rechts/links	Je gaat naar de aangelegen kamer
De naam van de kamer wordt verteld	Spraak	Het binnenkomen van de kamer	Bevestiging dat de speler binnen de kamer is.
Uitleg over de kamer en wat de speler op dit scherm kan doen.	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Kleedkamer interactie:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
Een loop met achtergrondgeluid. bv. geritsel in de kledingkast	Achtergrond	Het starten van de interactie van de kleedkamer	Je komt in het interactie scherm
Je hoort dat er wat aangetrokken wordt	Actie uitvoeren	Swipe naar beneden	Je wezen trekt een kledingstuk aan
Universeel cancel geluid	Actie annuleren	Swipe naar boven	Je gaat uit de interactie
Item selectie geluid	Selectie	Swipe naar rechts/links	Je selecteert het volgende of vorige item
Het soort kledingstuk/categorie wordt opgenoemd	Spraak	Het selecteren van een kledingstuk/categorie	Bevestiging dat de speler een kledingstuk/categorie heeft geselecteerd
Er wordt gezegd dat het kledingstuk mooi past	Spraak	Einde van de actie	Bevestiging dat de speler een kledingstuk heeft aangedaan
De interactie wordt uitgelegd en de manier waarop de interactie uitgevoerd kan worden	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Tooltip

Binnen de tooltip zal er een onderscheid worden gemaakt tussen de visueel beperkte tooltip en de normale tooltip.

Normaal:

In de normale tooltip zal een korte tekst pop-up tevoorschijn komen waarin de kamer kort wordt uitgelegd samen met de interactie die er mogelijk is binnen de kamer. De pop-up kan gesloten worden door naast de pop-up te klikken.

Visueel beperkte:

In de visueel beperkte tooltip zal de normale tooltip worden uitgesproken. Daarnaast zal er extra informatie worden verteld over de manier van interactie en hoe dit gebruikt kan worden in de kamer.

Scherm	Tooltip tekst
Kleedkamer	“Swipe naar rechts om van kamer te wisselen, swipe naar beneden om de interactie met de kamer te starten, swipe naar boven om de kaart te openen”
Kleedkamer interactie categorie	“Swipe naar links of recht om van categorie te wisselen, swipe naar beneden om de categorie te selecteren, swipe naar boven om terug te gaan naar de kamer”
Kleedkamer interactie selectie	“Swipe naar links of rechts om van Item te wisselen, swipe naar beneden om de het item te gebruiken, swipe naar boven om de terug te gaan naar de categorieën”
Beschrijving van het kledingstuk	Dit verschilt per item - bv. “Deze ‘tuinbroek’ bestaat uit spijkerstof met 2 grote metalen knopen”

Vibratie

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Kleding aantrekken	Interactie	Kleding wordt aangetrokken	Kleine vibratie ter bevestiging van het gebruiken van een item
Switch van item	Interactie/feedback	Wissel van item	Kleine vibratie ter bevestiging van handeling

Navigatie (Swipe)

Onder het swipe kopje zullen alle swipe bewegingen die mogelijk zijn benoemd en uitgewerkt worden.

Scherm	Swipe up	Swipe down	Swipe left	Swipe right
Kleedkamer	Open kaart	Start interactie met keuken	-	Wissel van kamer
Kleedkamer interactie categorie	Selecteer de huidige categorie	Verlaat de interactie met de kleedkamer	Wissel van categorie	Wissel van categorie
kleedkamer interactie	Trek het geselecteerde	Verlaat de selectie en ga	Wissel van kleding	Wissel van kleding

selectie	voorwerp aan	terug naar categorie selectie		
----------	--------------	-------------------------------------	--	--

Kamer



Avontuur Punt

Overzicht

Bij een avontuur punt kan de speler een minigame spelen om munten te verzamelen. Deze munten kunnen op zijn tijd weer gebruikt worden om nieuwe kleding of voedsel van te kopen.

Doel van de speler

Speel een minigame op locatie om munten te verdienen

Geluiden

In het geluiden kopje worden alle geluiden die binnen de kamer afgespeeld kunnen worden opgesteld en uitgelegd met de bijbehorende triggers.

Avontuur Punt interactie:

Omschrijving geluid	Type	Trigger	Actie
“Duikend geluid waarbij de speler in vogelvlucht naar het avontuur punt gaat”	Actie	Aanklikken van avontuur punt	Open avontuur punt
Start geluid bij het activeren van een spel	Actie uitvoeren	Als naar beneden wordt geswiped	Start het geselecteerde spel
Universeel cancel geluid	Actie cancellen	Swipe naar boven	De speler gaat uit de interactie
De interactie wordt uitgelegd en de manier waarop de interactie uitgevoerd kan worden	Spraak	Het aanklikken van de tooltip knop	Tooltip wordt voorgelezen

Tooltip

Binnen de tooltip zal er een onderscheid worden gemaakt tussen de visueel beperkte tooltip en de normale tooltip.

Normaal:

In de normale tooltip zal een korte tekst pop-up tevoorschijn komen waarin de kamer kort wordt uitgelegd samen met de interactie die er mogelijk is binnen de kamer. De pop-up kan gesloten worden door naast de pop-up te klikken.

Visueel beperkte:

In de visueel beperkte tooltip zal de normale tooltip worden uitgesproken. Daarnaast zal er extra informatie worden verteld over de manier van interactie en hoe dit gebruikt kan worden in de kamer.

Scherf	Tooltip tekst
Introscherf avontuur punt	Uitleg minigame
Introscherf avontuur punt	“Klik op start om te beginnen”

Vibratie

Omschrijving	Type	Trigger	Actie
Korte vibratie bij het openen van het avontuur punt	Feedback	Aanklikken van avontuur punt	Openen van avontuur punt