

Bijlagen

Bijlage 1 Uitgewerkte enquête

Introductie - klassikaal

Hoi! Mijn naam is Laura Stal, ik ben 21 jaar en een student aan de Hanzehogeschool in Groningen. Ik ben momenteel bezig met het laatste deel van mijn opleiding, namelijk het afstuderen. Voor de specialisatie genaamd Game Design & Development moet ik een afstudeeronderzoek doen. Hiervoor heb ik een vragenlijst gemaakt, waarvan ik hoop dat je deze wilt invullen. Ik ontwerp momenteel namelijk een video game voor een museum. Deze game is gericht op mensen van jouw leeftijd. Daarom wil ik graag weten wat jij er leuk uit vindt zien binnen de video game wereld.

Introductie – vragenlijst

Wanneer de vragenlijst start krijg je een aantal afbeeldingen te zien. Iedere afbeelding die je te zien krijgt komt uit een game. Het maakt niet uit of je de game wel of niet kent, of dat je het gespeeld hebt of niet. Het gaat er om wat je van het uiterlijk vindt. Daarbij kun je denken aan of je de poppetjes (karakters) of dieren er leuk uit vindt zien, of bijvoorbeeld de kleuren die je ziet op de afbeelding. Misschien vind je een cartoonachtig uiterlijk leuk, of houd je juist meer van iets dat er levensecht uitziet.

Het invullen van de enquête zal een paar minuten duren. Van te voren hoeft je alleen je geslacht en je leeftijd in te vullen. Mocht je vragen hebben dan kun je die aan mij stellen. Mocht je nieuwsgierig zijn naar de uitkomst van de vragenlijst, dan wil ik je dat natuurlijk graag vertellen!

Veel succes!

Vragen persoonskenmerken

* Ik ben een:

- ☒ Jongen
☐ Meisje

* Mijn leeftijd is:

Figuur 25 Vragen persoonskenmerken

Vragenlijst

Instructies

Vraag 1: Kies van alle afbeeldingen die je ziet er vijf uit. De allerleukste zet je op nummer één, de volgende op nummer twee, enzovoort. Je stelt dus een top vijf samen. Je keuze kun je onderaan de pagina aangeven, bekijk eerst de afbeeldingen.



Geef je keuze aan door in de onderstaande lijst de vijf afbeeldingen aan te vinken:

- ☐ Afbeelding 1 - Lego Movie
- ☐ Afbeelding 2 - Skylanders
- ☐ Afbeelding 3 - Legend of Zelda Wind Waker
- ☐ Afbeelding 4 - Kingdom Hearts
- ☐ Afbeelding 5 - Rune Factory 4
- ☐ Afbeelding 6 - Child of Light
- ☐ Afbeelding 7 - Minecraft
- ☐ Afbeelding 8 - SimCity
- ☐ Afbeelding 9 - Viva Piñata
- ☐ Afbeelding 10 - The Sims3
- ☐ Afbeelding 11 - Tamagotchi Cornershop 3
- ☐ Afbeelding 12 - Spore
- ☐ Afbeelding 13 - Nintendoland
- ☐ Afbeelding 14 - Rabbits Island
- ☐ Afbeelding 15 - Mario Party Island Tour
- ☐ Afbeelding 16 - Professor Layton and the Azran Legacy
- ☐ Afbeelding 17 - Portals 2
- ☐ Afbeelding 18 - Scribblenauts Unlimited
- ☐ Afbeelding 19 - Plants vs. Zombies Garden Warfare
- ☐ Afbeelding 20 - Pikmin 3
- ☐ Afbeelding 21 - Civilization V

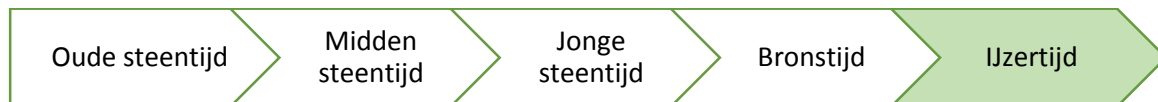
Vraag 2: Als je kijkt naar bijvoorbeeld de kleuren, hoe de personen, dieren of andere dingen eruitzien, kun je dan kort vertellen waarom je voor deze afbeeldingen hebt gekozen? Oftewel, kun je uitleggen waarom je deze afbeeldingen er het leukst uit v

Figuur 26 Vragen en voorbeeldafbeeldingen

Bijlage 2 Expeditie prehistorie

Het tweede onderdeel van het vooronderzoek betreft het opdoen van kennis over expeditie Prehistorie, in het bijzonder over de ijzertijd, met betrekking tot Geopark de Hondsrug. De informatie die hieruit naar voren komt is van belang voor het vervolg van het onderzoek, specifiek voor de invulling op blz. XX.

2.1 Tijdlijn



Figuur 27 Tijdlijn prehistorie

Men spreekt over het aflopen van de prehistorie op het moment dat het schrift uitgevonden wordt, Expeditie Prehistorie (Geopark de Hondsrug, 2013). Over het beginpunt van de prehistorie bestaan verschillende meningen. Veelal wordt er geschreven dat de start van deze tijdsperiode is vanaf het ontstaan van de eerste mens, of althans de datering van de gevonden overblijfselen hiervan, American Antropologist (Templeton A. R., 1998). Zodoende is de prehistorie een periode die loopt van ongeveer 130.000 jaar voor Christus, tot het jaar nul, Expeditie Prehistorie (Geopark de Hondsrug, 2013).

De prehistorie wordt veelal opgedeeld in vijf periodes, zie [figuur x 'Tijdlijn prehistorie'](#). In de onderstaande tekst wordt de periode 'ijzertijd' kort besproken.

2.2 IJzertijd

Voedsel

De ijzertijd liep van 800 jaar voor Christus tot het jaar nul. Het klimaat uit die tijd was gematigd tot warm, wat ervoor zorgde dat er veel gewassen konden groeien. Zodoende werd de landbouw steeds meer uitgebreid, wat voornamelijk bestond uit akkerbouw en veeteelt. De veeteelt bestond uit schapen, runderen, geiten en varkens. Ganzen, eenden en honden waren tevens aanwezig.

De akkerbouw bestond uit zogenaamde 'raatakkercomplexen', [figuur x](#). Hierbij worden akkercomplexen aangelegd met een structuur dat lijkt op die van een schaakbord. Deze complexen waren ongeveer veertig bij veertig meter groot, en werden gescheiden door walletjes. De akkers bevatten gewassen zoals graan, tarwe, gerst, rogge haver en erwten. De akkers werden bewerkt met ploegen, terwijl het graan werd gekapt met sikkels.

Een andere manier van het verkrijgen van voedsel was door het jagen en verzamelen. Het jagen gebeurde op herten en zwijnen, maar ook op vissen uit rivieren. Het verkregen vlees kon bewaard worden door het te roken, wat vervolgens bewaard werd in de in kuilovens gebakken aardewerken potten. Het verzamelen bestond uit het vergaren van bessen zoals frambozen en bramen, maar ook verscheidene soorten kruiden. In deze tijd werden veel rieten manden gevlochten, waarschijnlijk werd het verzamelde waar hierin vervoerd.

Nederzettingen

Nederzettingen bevonden zich op de raatakkercomplexen en verplaatste zich van akker naar akker wanneer het huis was uitgewoond. Deze huizen bestonden uit vitselwerk en steunbalken, met daaroverheen een dak van stro. Elk complex bevatte meestal maar één huis, in de vorm van



Figuur 28 Raatakkercomplex. Bron: peelnetwork.nl

woonstalboerderijen. Mens en dier leefden hier samen onder één dak. De huizen bevonden zich in redelijk beboste gebieden, afgewisseld met weidegrond.

Technologie

In deze periode werd voor het eerst ijzererts gewonnen. De ijzererts is plaatselijk in de grond te vinden, brons moet echter via handel verkregen worden. Van de erts worden onder andere zwaarden, bijlen, krabbers, kledingspelden en munten gemaakt. Sikkels en krabbers worden weergegeven in [figuur xx](#). Tegen het einde van de ijzertijd werd ontdekt hoe glas gemaakt wordt. Hiervan worden voorwerpen zoals armbanden en kralen gemaakt. Een voorbeeld van zo'n armband is de la Tène armband, [zie figuur x](#).



Figuur 29 La Tène armbanden. Bron: thuisinbrabant.nl

Bevolking

Er was sprake van een sterke bevolkingstoename waarbij de individuele groepen opliepen tot vijftig man per groep. Samen deelden zij drie tot vier boerderijen.

In de eerste instantie gebruikte men de huiden van dieren om kleding, schoenen en ceinturen te maken. Later werd kleding gewoven of gesponnen van vlas of wol. Qua kleding moet er gedacht worden aan broeken, jurken, rokken, hemden en mantels. Na verloop van tijd werd er kleur toegevoegd aan deze kleding, eerst alleen oker, maar later steeds meer soorten.

Verschil in status was merkbaar aan het soort kleding dat men droeg. Heel fijn gesponnen kleding, of juist kledingstukken met patronen en kleuren, duiden op het hebben van meer rijkdom dan de gemiddelde mens. De reden hiervoor is, is dat er veel meer tijd zit in het maken van deze kleding. Hetzelfde geldt voor de glazen armbanden. Een dergelijke armband is erg breekbaar. Zodoende is de redenatie dat wanneer men sierraden van glas droeg, zij het zich konden veroorloven om geen arbeidsintensief werk te verrichten.

Wijze van begraven

De overledenen werden begraven in grafheuvels. Voorheen werd men begraven in urnevelden, echter verdwenen deze met de terugkeer van de grafheuvels.

Bijlage 3 Toepassing Visuele Stijlen

Door de gevonden uitkomsten van het vooronderzoek uit hoofdstuk [x Doelgroeponderzoek](#) te gebruiken, kan de 'The Big Triangle' van McCloud ([paragraaf xx](#)) ingericht worden. Deze paragraaf geeft weer hoe de drie verschillende visuele stijlen geanalyseerd kunnen worden, voordat ze geplaatst worden in de driehoek van McCloud.

Uit de resultaten van het doelgroeponderzoek kwam een top vijf voort. Deze top vijf bestaat uit video games waarvan de doelgroep heeft aangegeven deze als meest favoriet te beschouwen, wanneer er gekeken werd naar de visuele stijl/vormgeving. Deze top vijf bestaat uit de volgende video games (op volgorde van populariteit bij de doelgroep):

1. 'Rabbids Land'
2. 'Mario Party Island Tour'
3. 'Minecraft'
4. 'The Sims 3'
5. 'Nintendo Land'

Sommige van deze video games hebben onderling qua vormgeving erg veel met elkaar gemeen. Zo hebben de nummers één en twee een vergelijkbare visuele stijl, maar ook nummer vijf lijkt veel overeenkomsten te hebben. Daarom is er voor gekozen om alleen nummer één te gebruiken voor het vervolg van het onderzoek, gezien de nummers twee en vijf te veel visuele overeenkomsten hebben. Kort om, binnen dit onderzoek wordt verder gewerkt met de video games 'Rabbids Land', 'Minecraft' en 'The Sims 3'.

Analyse vormgeving

In de onderstaande tekst worden de visuele stijlen geanalyseerd aan de hand van de 'Elements of Design' theorie. Deze theorie is terug te vinden op [pagina xx](#). Na het analyseren van deze gegevens, kunnen de video games in 'The Big Triangle' van McCloud geplaatst worden, zoals in [figuur xx](#) gedaan is. Als eerste wordt 'Rabbids Land' besproken, daarna 'Minecraft' en vervolgens 'The Sims 3'.

1. Rabbids Land:

Deze game heeft een erg drukke en vrolijke vormgeving, waarbij voornamelijk de karakters erg cartoonachtig aandoen. De karakters zijn sterk gesimplificeerd, het blijft duidelijk dat het konijnen moeten voorstellen maar zijn absoluut niet natuurgetrouw vormgegeven, zie [figuur x Rabbids land karakter](#). De term 'overdrijving' is hierbij sterk op zijn plaats. Hetzelfde geldt voor de objecten die binnen de game aanwezig zijn. Objecten bestaan voornamelijk uit ronde vormen, evenals de karakters. De gebouwen en omgeving ogen juist een stuk hoekiger.

De gebruikte kleuren bestaan uit veel warme tinten, afgewisseld met harde felle kleuren.

De omgeving is niet zo sterk overdreven als dat de karakters zijn. Dit komt vooral naar voren wanneer er gekeken wordt naar de gebruikte textures. De karakters en objecten bevatten egale kleuren, meestal zonder print. De omgeving bestaat echter vaak uit meer natuurlijke kleuren en duidelijk reliëf.

2. Minecraft: Minecraft is opgebouwd uit kubussen, waardoor de lijnen binnen de video game gemakkelijk te onderscheiden zijn. De gamewereld bestaat letterlijk uit op elkaar gestapelde vierkante blokken. Op deze manier worden landschappen, (onderdelen van) gebouwen, bomen maar

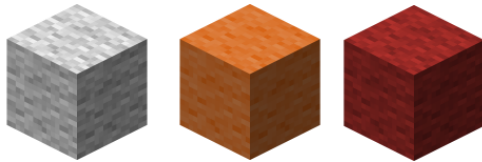


Figuur 30 Karakter 'Rabbids Land'

ook het spelerskarakter en fauna gevormd. Veel andere objecten binnen de game zijn niet opgebouwd uit blokken maar bestaan uit sprites. Hetzelfde geldt voor alle flora, met uitzondering van de bomen. De vormgeving binnen de video game is sterk gesimplificeerd. Alle onderdelen binnen de wereld bevatten textures welke bestaan uit grove pixels, waarbij er weinig in wordt gegaan op detail.

Er zou gezegd kunnen worden dat ieder onderdeel binnen de video game zijn eigen kleurenschema heeft, bestaande uit slechts een paar tinten. Wanneer er bijvoorbeeld naar het gras gekeken wordt, kunnen ongeveer zeven groene tinten onderscheiden worden welke variëren van licht- tot donkergroen.

Ieder kubusvormig onderdeel uit de game bevat een texture met daarop een patroon. Dit patroon wordt continu hergebruikt. Deze patronen, al dan niet in combinatie met verschillende kleuren, worden gebruikt zodat de speler onderscheid kan maken tussen de verschillende kubussen. Zie [figuur x Minecraft wol](#) ter voorbeeld. Op de eerste afbeelding is een kubus te zien, welke een patroon bevat met een witte kleur. Hiermee wordt aangegeven dat deze kubus zodoende bestaat uit wol, waarvan de kleur wit is. De tweede kubus bestaat nog steeds uit wol, herkenbaar aan het patroon, maar bevat een andere kleur. Dit ritme wordt constant herhaalt binnen de video game. Een meer herkenbaar voorbeeld wordt gegeven in [figuur x Minecraft planken](#), waarbij de kubus een plankentextuur bevat. De game bevat een dag-/nachtcyclus waarbij het licht verandert wanneer de zon opkomt of ondergaat. De rest van de 'dag' komt het licht rechtstreeks van boven, waardoor alle onderdelen binnen de gamewereld een verticale schaduw werpen.



Figuur 31 Minecraft wol. Bron:



Figuur 32 Minecraft planken. Bron: minecraft.gamepedia.com

3. The Sims 3:

Bij The Sims 3 wordt er getracht de speler in een realistische setting rond te laten lopen. Zodoende bevatten alle karakters, omgevingen en objecten een redelijk natuurgetrouwe weergave.

Ditzelfde realisme is terug te zien in de belichting. Het spel maakt gebruik van realistische belichting qua kleur, maar ook door de verschijning van slagschaduwen.

De kleuren die voorkomen binnen het spel wijken niet veel af van de realiteit, ze ogen iets helderder maar blijven realistisch. De speler krijgt wel de mogelijkheid om veel van deze kleuren aan te passen en het zodoende zo bont mogelijk te maken.

De omgeving met al haar objecten zien er veelal strak en statisch uit, waarbij er afwisselend gebruik gemaakt wordt van hoekige en meer organische vormen. Alles ziet er over het algemeen erg 'clean' uit, zodoende is vaak duidelijk te onderscheiden hoe lijnen binnen objecten en gebouwen lopen. De vormgeving van de karakters staat hier echter recht tegenover, waarbij er in tegenstelling juist veel ronde vormen gebruikt worden, zie [figuur x The Sims 3 Karakter](#).



Figuur 33 The Sims 3 karakter

Bijlage 4 Toepassing user test

In deze bijlage wordt de specifieke user test weergegeven, welke is opgezet om de doelgroep te testen van het project voor Geopark de Hondsrug.

1. Voorbereiding

Afspraken zijn gemaakt per e-mail. De onderzoeker is aanwezig voordat de schooldag van start gaat, om zo de laatste dingen door te spreken met de docent en om de testruimte in te richten.

2. Introductie (klassikaal)

‘Mijn naam is Laura, ik ben 21 jaar en een student aan de Hanzehogeschool in Groningen. Ik doe een opleiding die te maken heeft met het ontwikkelen van video games en momenteel ben ik bezig met het doen van een onderzoek hiervoor. Ik heb een klein testje gemaakt, waarvan ik hoop dat jullie deze met mij willen uitvoeren. Voor mijn onderzoek ontwerp ik namelijk een video game die gericht is op mensen van jullie leeftijd, dus ik hoop dat jullie aan mijn onderzoek willen meewerken. Het spel dat ik aan het maken ben is nog niet te spelen, maar jullie kunnen me wel helpen het zo leuk mogelijk te maken.’

3. Test met doelgroep

Introductie (per testgroep)

‘Leuk dat jullie mee willen helpen! Ik ben dus Laura, en ik ben bezig met het maken van een video game voor kinderen. Hier voor jullie liggen drie verschillende afbeeldingen, bekijk ze maar eens goed. Zoals je ziet kun je op iedere afbeelding een poppetje, een pot en een huis zien. Met deze afbeeldingen gaan we straks een paar opdrachtjes doen.

Ik zou eerst graag willen weten wat jullie namen zijn. We doen een voorstelrondje, vertel hoe je heet, hoe oud je bent en of je wel eens een spelletje speelt, en wat je dan speelt. Bijvoorbeeld, mijn naam is Laura, ik ben 21 jaar en ik speel wel eens Minecraft.’

Groepsdiscussie

‘Bekijk de afbeeldingen die voor je liggen eens goed, [onderstaande vragen]... ‘

- Wat zie je op de afbeeldingen?
- Als je de afbeeldingen zou beschrijven aan een vriend, wat zou je dan zeggen?
- Doen de afbeeldingen je denken aan een spel dat je eerder gespeeld of gezien hebt? Zo ja, wat vond je van dit spel?
- Als je aan één van de karakters iets mocht veranderen, wat zou je dan veranderen?
- Welk karakter vind je er het aller stomst uitzien, en wat vind je er stom aan?
- Als je nu een spel kon spelen met één van de karakters, welke zou je dan kiezen?
- Er zijn drie afbeeldingen te zien met alle drie een karakter, een pot en een huis, wat is het verschil tussen de drie?
- Welke van de drie afbeeldingen denk je dat iemand van jouw leeftijd het leukst vindt om te zien?
- Als je nu een spel zou kunnen spelen met de stijl van deze afbeeldingen, welke zou je dan kiezen?

Gegevensverzameling

1. Groepsdiscussie

Groep x	
Vraag	Antwoord
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Figuur 34 Tabel antwoorden vragen

2. Participatie

Groep x	
Geïnteresseerd	Ongeïnteresseerd
Aantal personen:	Aantal personen:
Kenmerken:	Kenmerken:

Figuur 35 Tabel participatie

4. Afronding

De testruimte wordt opgeruimd, de docent en de leerlingen worden bedankt voor hun deelname en inzet. Daarnaast worden de leerlingen tevens voorzien van een presentje.

5. Test met opdrachtgever

De resultaten van de test met de doelgroep, en de gemaakte concept art vormen de basis van het gesprek met de opdrachtgever. Tijdens dit gesprek worden drie hoofdvragen besproken, dit zijn:

- 'Welke van de drie visuele stijlen spreekt u het meeste aan?'
- 'Welke van de drie visuele stijlen denkt u dat de doelgroep het meeste aanspreekt?'
- 'Dit zijn de resultaten die bij de test met de doelgroep naar voren kwamen, kunt u zich daar in vinden?'

Wanneer de gekozen visuele stijl van de doelgroep en die van de opdrachtgever niet met elkaar overeenkomen, wordt dit in overleg met de opdrachtgever alsnog gedaan.

6. Resultaat

Eén van de drie stijlen wordt uitgekozen om te gebruiken voor de video game van het project van Geopark de Hondsrug.

Bijlage 5 Resultaten user test

Binnen de onderstaande tekst worden de gegeven antwoorden op alle vragen, in de vorm van een samenvatting, weergegeven. Per iedere groep vragen, bestaande uit drie, wordt de overkoepelende vraag beantwoord.

1. Wat zie je op de afbeeldingen?

- Op de eerste vraag gaven veel van de participanten eenzelfde soort antwoord. Veelal werden de onderdelen waaruit de afbeeldingen bestonden opgenoemd. Dat iedere afbeelding een karakter, vaas en huis betreft, was duidelijk.
- Er werd gezegd dat op alle afbeeldingen dezelfde dingen stonden, maar er anders uitzagen.
- Sommigen van de participanten gaven aan dat de stijlen van ouderwets naar modern leken te gaan. Waarbij de eerste stijl er het 'oudst' uitzag, en de derde stijl het modernst.
- Een paar participanten gaven aan de tweede stijl te associëren met de game 'Minecraft'.

2. Als je de afbeeldingen zou beschrijven aan een vriend, wat zou je dan zeggen?

- Alle onderdelen van de afbeeldingen werden opgenoemd en omschreven. De participanten noemde het karakter, de vaas en het huis op.
- Tijdens het omschrijven van het huis werd veelal aangekaart dat het in een grasveld staat, en dat er een stenen pad naartoe loopt.
- Sommige participanten omschreven de afbeeldingen als een spel dat zou gaan over het karakter, waarbij het allerlei avonturen beleeft.

3. Doen de afbeeldingen je denken aan een spel dat je eerder gespeeld of gezien hebt? Zo ja, wat vond je van dit spel?

- Een groot deel van de participanten gaf aan de derde stijl te associëren met 'The Sims', of 'iets anders dat meer echt lijkt'. Andere video games die werden genoemd werden zijn 'Landleven', 'Left4Dead' en 'RuneScape'. Vooral de vrouwelijke participanten konden zich hier goed in vinden.
- Bij de eerste stijl hadden de participanten veel minder sterke associaties. Een enkeling sprak over 'Lego', gezien de handen van het karakter. Een vergelijkbare opmerking werd gemaakt met betrekking tot het speelgoed 'Playmobil'. De participanten beschouwden dit veelal als kinderachtig. Een enkeling gaf aan de stijl een beetje 'eng' te vinden, omdat het karakter er naar haar mening raar uitzag.
- De tweede stijl werd unaniem geassocieerd met 'Minecraft'. Vooral de mannelijke participanten konden zich hier goed in vinden. Veel van hen gaf aan deze video game met enige regelmaat te spelen.

4. Als je aan één van de karakters iets mocht veranderen, wat zou je dan veranderen?

- Veel van de vrouwelijke participanten gaven aan dat het karakter verandert moet worden naar een meisje, en zodoende een jurk moet dragen.
- Een groot deel van de participanten vonden dat er gebruik gemaakt moest worden van wat vrolijkere kleuren in de kleding van het karakter.
- Een aantal van de mannelijke participanten vonden dat het karakter er stoerder uit moet zien, en ook bijbehorende accessoires moet dragen, zoals een bijl of een zwaard.
- Specifiek over de eerste stijl werden de meeste opmerkingen gemaakt. Zo moet het karakter een neus krijgen, samen met vingers, oren en schoenen.

5. Welk karakter vind je er het aller stomst uitzien, en wat vind je er stom aan?

- Geen van de participanten vindt het karakter van de derde stijl het stomst.

- Van de drieëntwintig aanwezigen, vinden zestien participanten het karakter van de eerste stijl het stomst. De genoemde redenen hiervoor zijn dat het karakter vingers, een neus, oren en schoenen mist. Er werden uitspraken gedaan zoals 'hij ziet er gewoon lelijk uit', 'hij is saai' en 'hij lijkt op een meisje'. Ook de gedragen kleding werd als saai beschouwd.
- Zes mensen geven aan de tweede stijl het stomst te vinden. De reden hiervoor is wederom omdat het geassocieerd wordt met de video game Minecraft. Men vindt het er saai uitzien.
- Eén persoon vindt alles er leuk uitzien, en kan geen keuze maken.

6. Als je nu een spel kon spelen met één van de karakters, welke zou je dan kiezen?

- De derde stijl werd door acht mensen gekozen. De reden hiervoor was dat zij het leuker vonden dan de andere stijlen, omdat het er meer als 'echt' uitzag.
- De eerste stijl wordt door slechts twee participanten uitgekozen. Zij gaven aan het 'strip cartoon' achtige leuk te vinden.
- De tweede stijl werd door maar liefst dertien mensen uitgekozen. De voornaamste reden hiervoor was dat het lijkt op Minecraft, en dat dit hun favoriete video game is. Men gaf hierbij aan dat Minecraft leuk is omdat je er kunt bouwen en monsters kunt doden.

7. Er zijn drie afbeeldingen te zien met alle drie een karakter, een pot en een huis, wat is het verschil tussen de drie?

- Een groep participanten vond dat de stijlen op de afbeeldingen van 'echt' naar 'nep' liep. Een andere groep gaf aan dat de tweede stijl erg nep leek, en de derde stijl juist echter omdat daar diepte in zat.
- Een aantal participanten vonden dat de derde stijl veel meer details en schaduwen betrof en er daardoor echter uitzag.
- Een andere participant gaf aan dat er een verschil in graphics in zat, de derde stijl heeft betere graphics en ziet er daardoor beter uit.
- Tevens werd er aangegeven dat de stijlen van 'echt' naar 'fantasie' liepen. Of juist van oud naar modern.

8. Welke van de drie afbeeldingen denk je dat iemand van jouw leeftijd het leukst vindt om te zien?

- Van de drieëntwintig participanten, denken vijf personen dat de afbeelding welke hoort bij de derde stijl, als leukst gevonden wordt door mensen van hun leeftijd. Het argument hiervoor is voornamelijk dat deze stijl er gedetailleerder, en meer 'echt' uitziet.
- Achttien personen denken dat de afbeelding die correspondeert met de tweede stijl als leukst beschouwd wordt door mensen van hun leeftijd. Het argument hiervoor is vrijwel unaniem omdat het lijkt op de game Minecraft.

9. Als je nu een spel zou kunnen spelen met de stijl van deze afbeeldingen, welke zou je dan kiezen?

- Zeven participanten kiezen er voor om een video game te spelen, welke de derde stijl als visuele stijl betreft. Argumenten zijn vergelijkbaar met die van de vorige vraag.
- Zestien participanten kiezen voor de tweede stijl. Argumenten zijn vergelijkbaar met die van de vorige vraag.

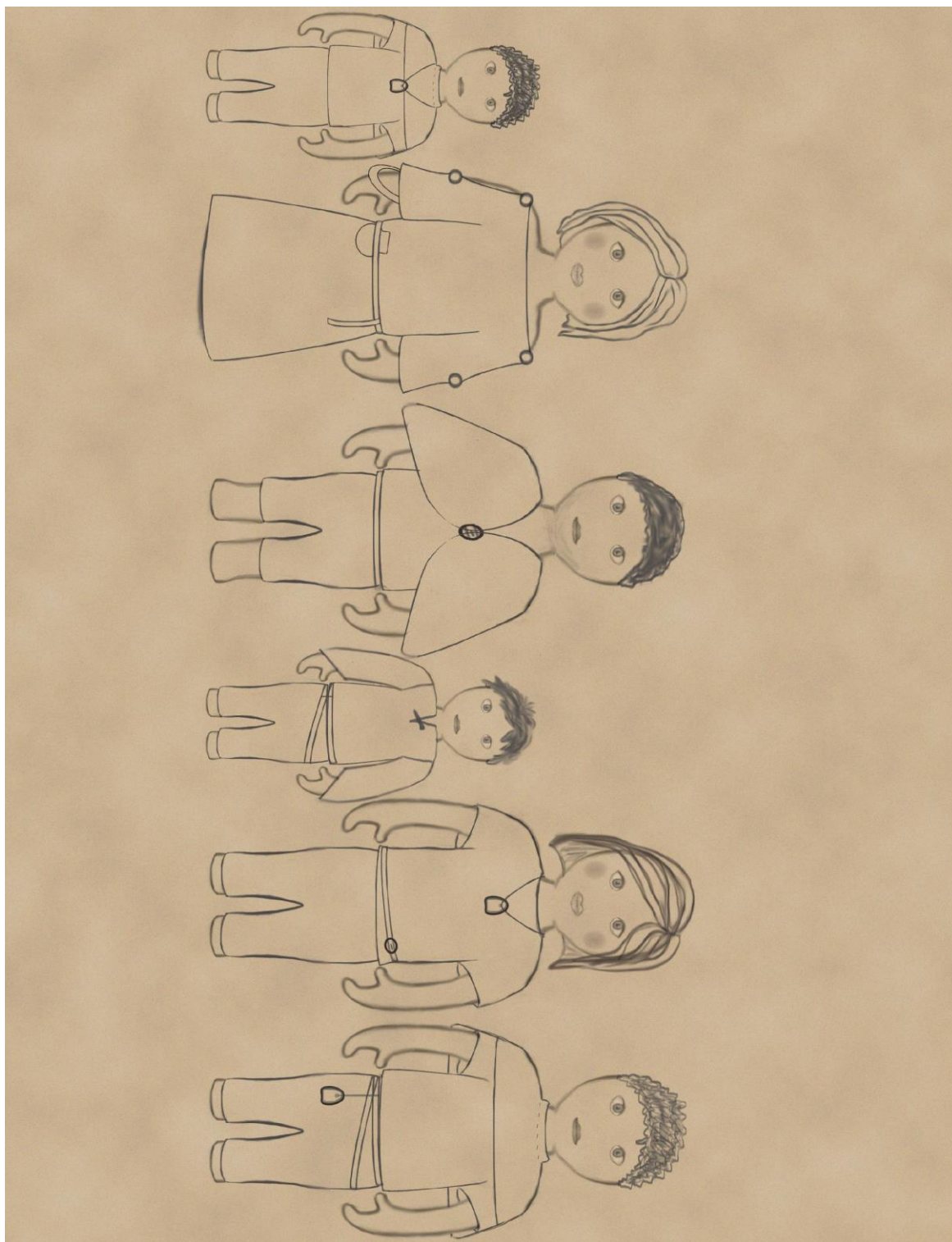
Participatie

Van de drieëntwintig participanten, waren er slechts twee deelnemers die duidelijk niet erg geïnteresseerd waren in het onderzoek. Zij spraken door de onderzoeker of hun groepsgenoten heen wanneer deze aan het woord waren, en lette over het algemeen niet zo goed op. De overige participanten leken allemaal goed hun best te doen, beantwoordden de vragen of dachten mee met hun groepsgenoten.

Gezien het merendeel van de participanten uitstekend meedeed aan de test, is er voor gekozen om de resultaten onveranderd mee te nemen naar het gesprek met de opdrachtgever.

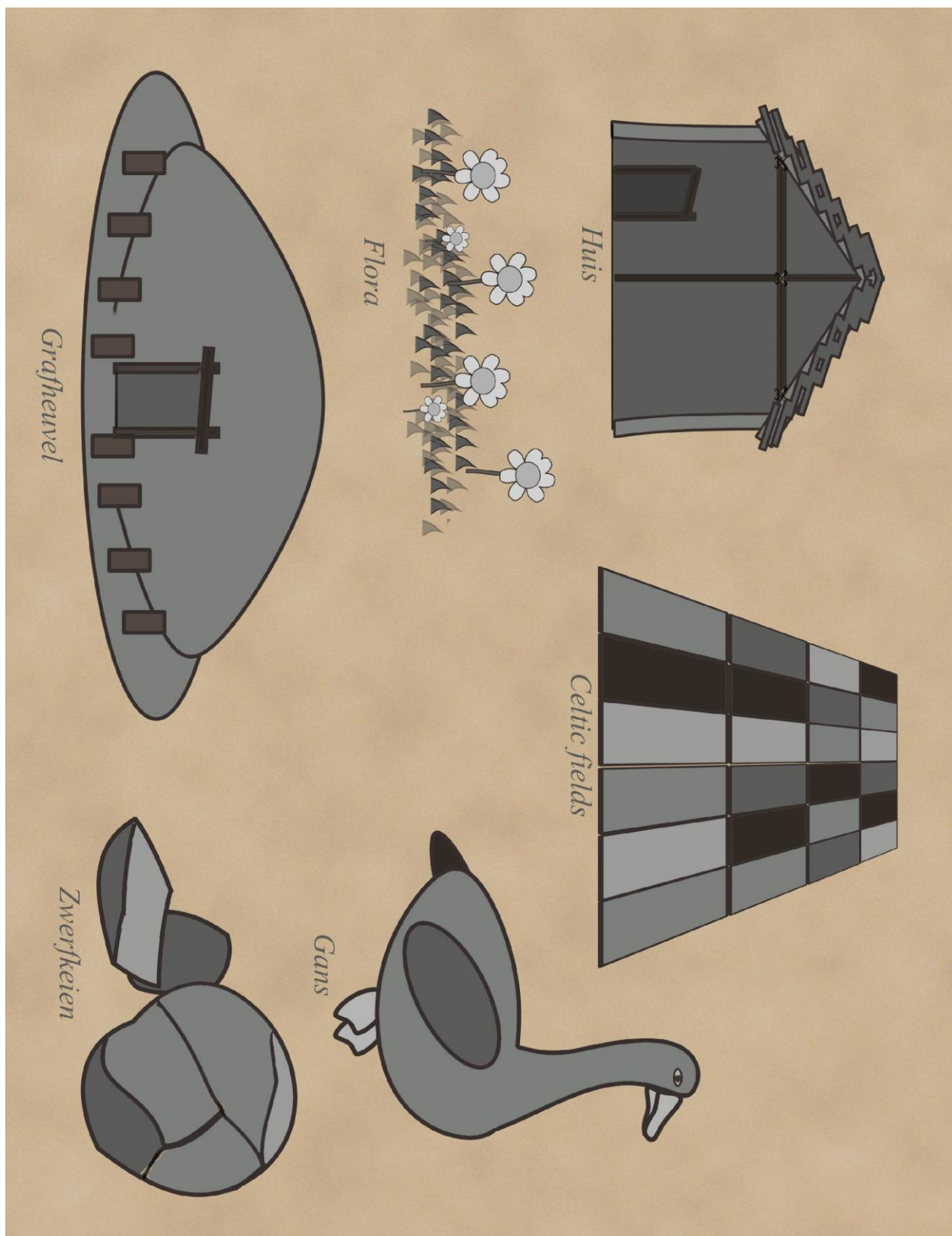
Bijlage 6 Afbeeldingen fase één

Stijl één - karakters



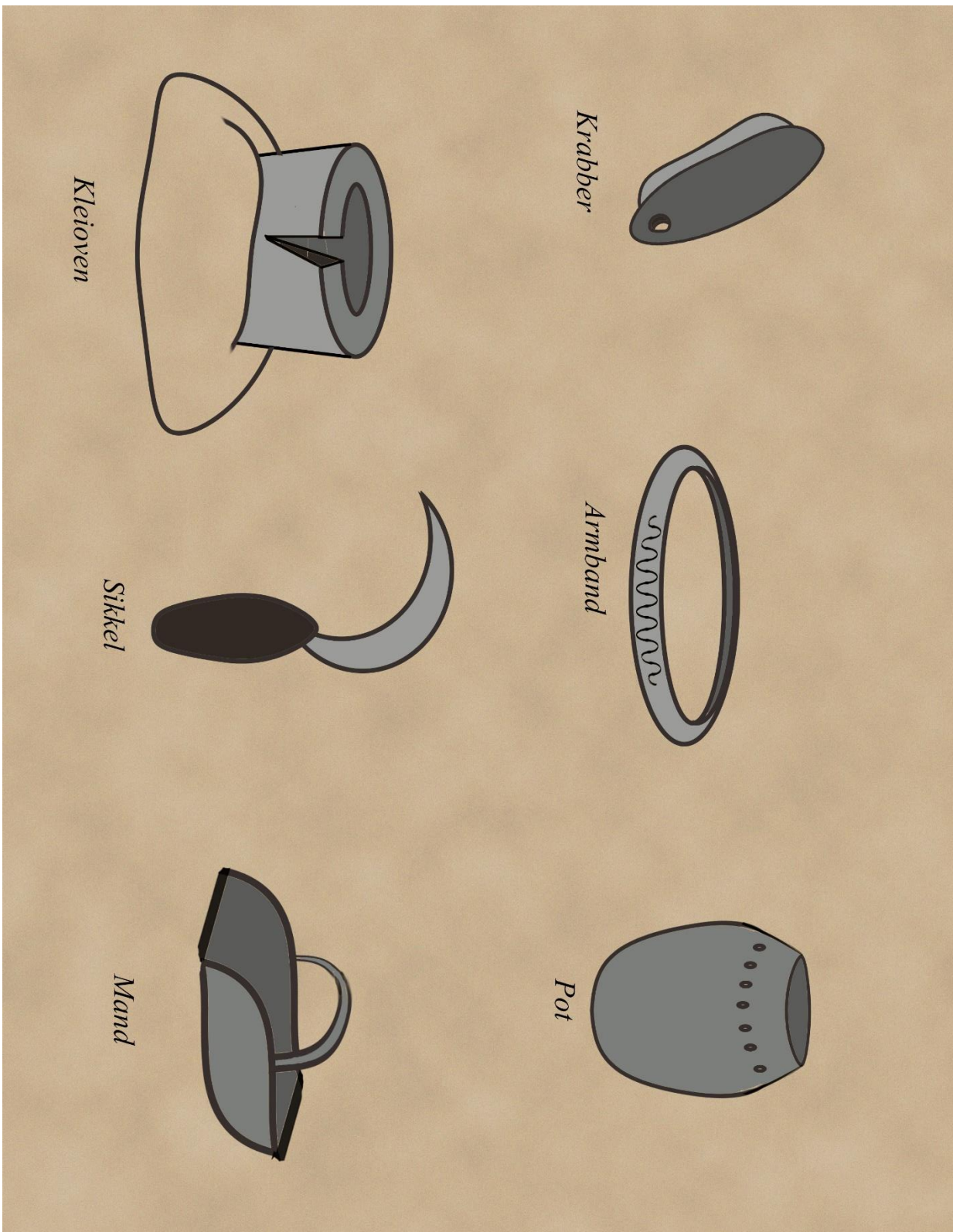
Figuur 36 Karakter stijl één fase één

Omgevingen



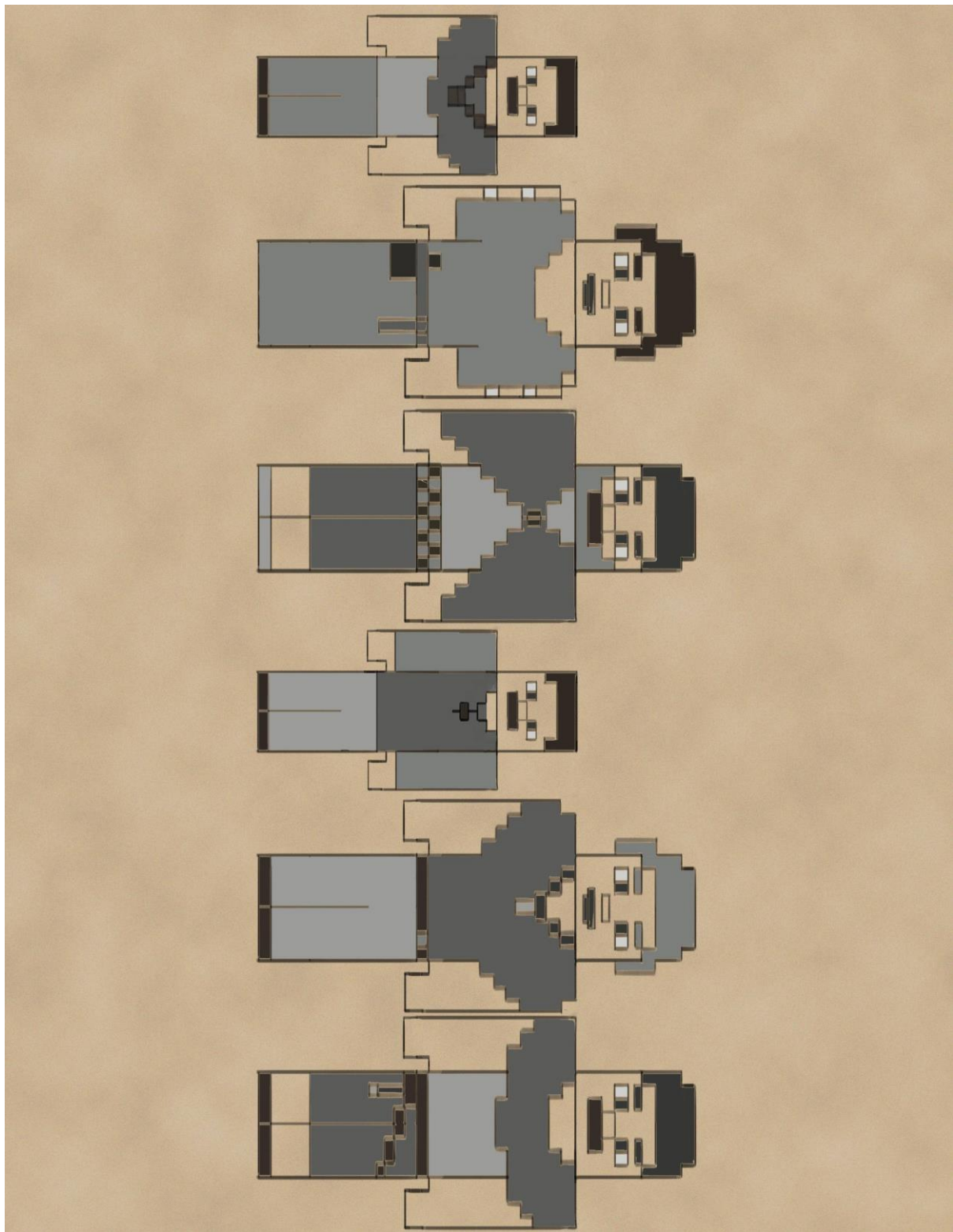
Figuur 3 Omgeving stijl één fase één

Objecten



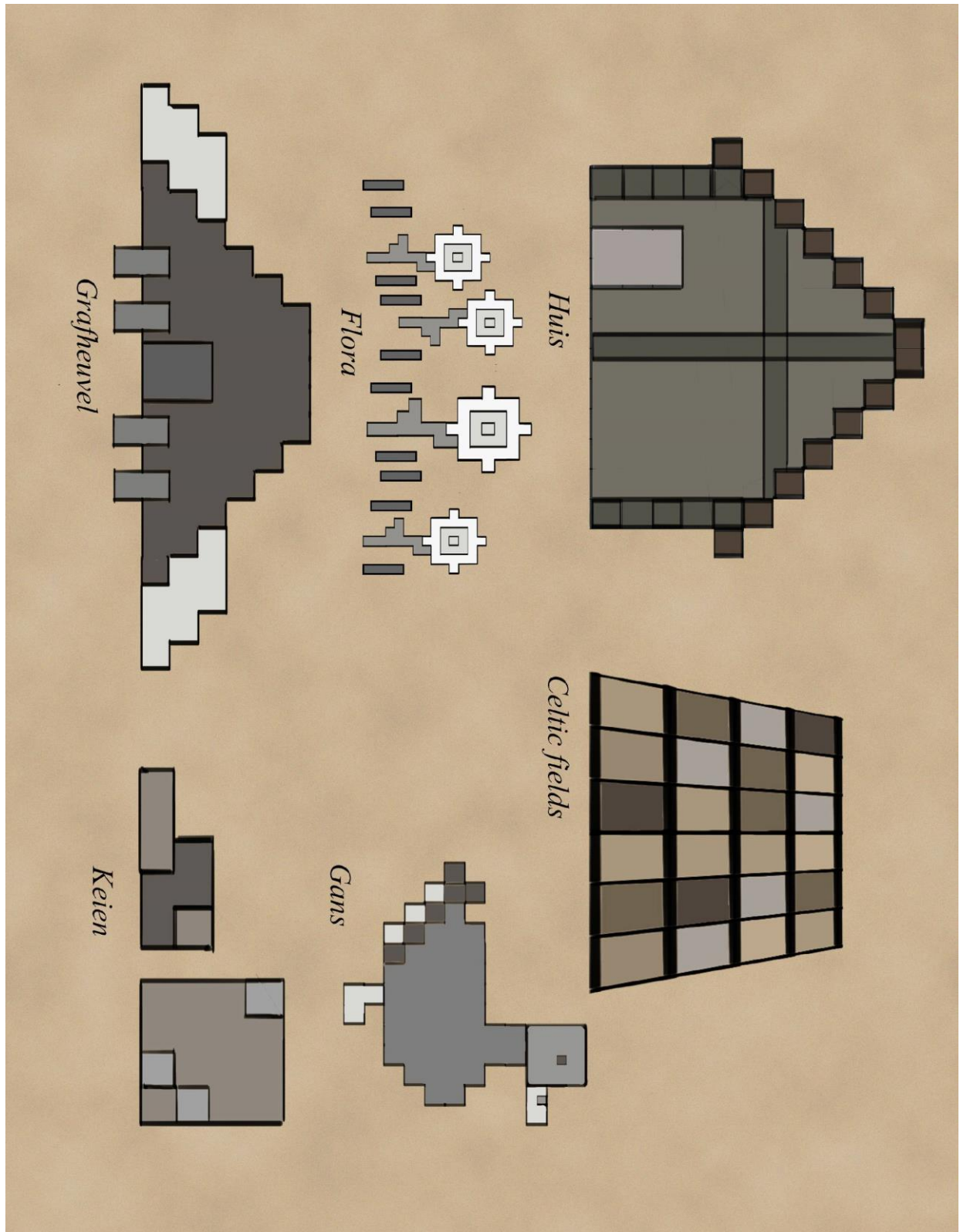
Figuur 37 Objecten stijl één fase één

Stijl twee - karakters



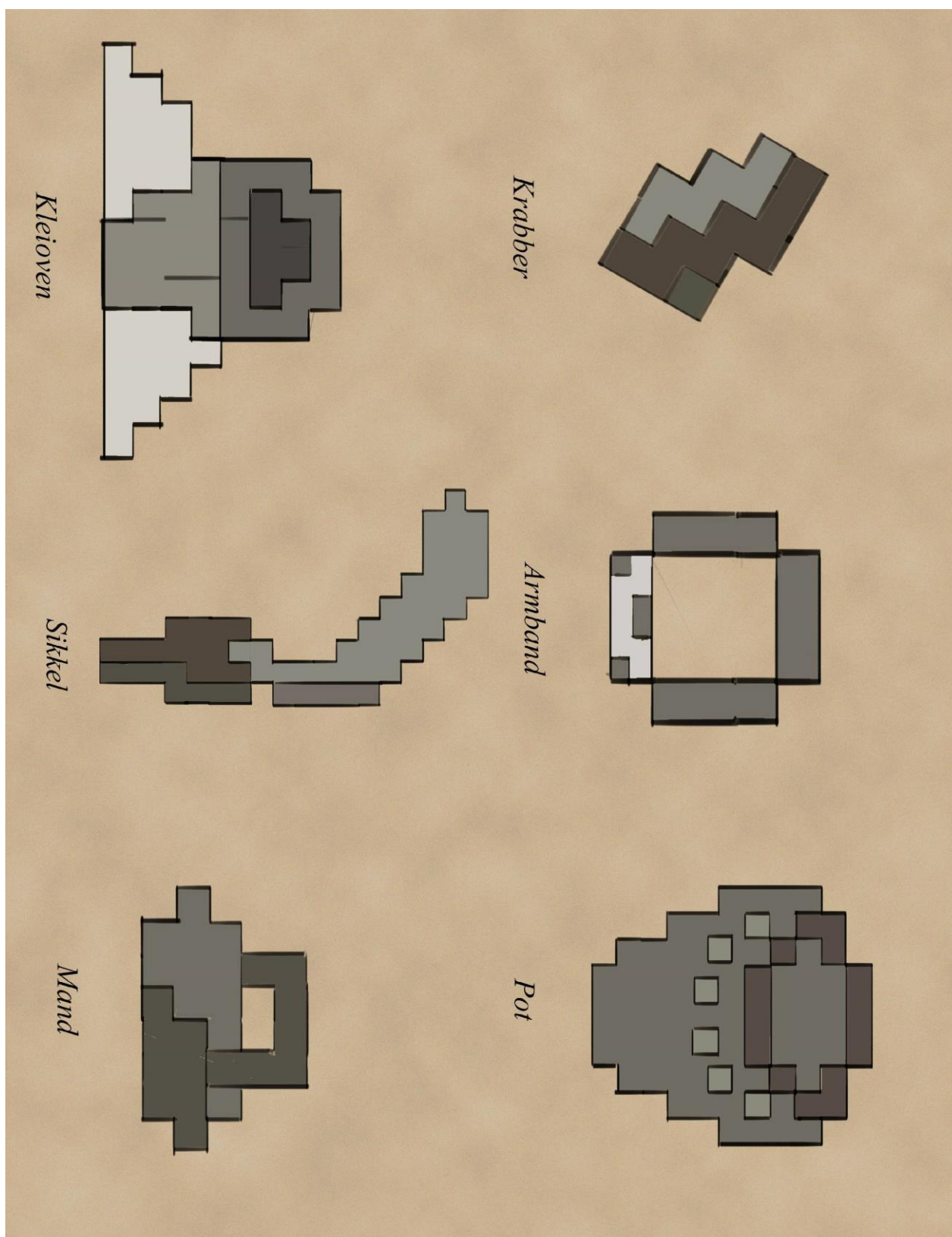
Figuur 38 Karakter stijl twee fase één

Omgevingen



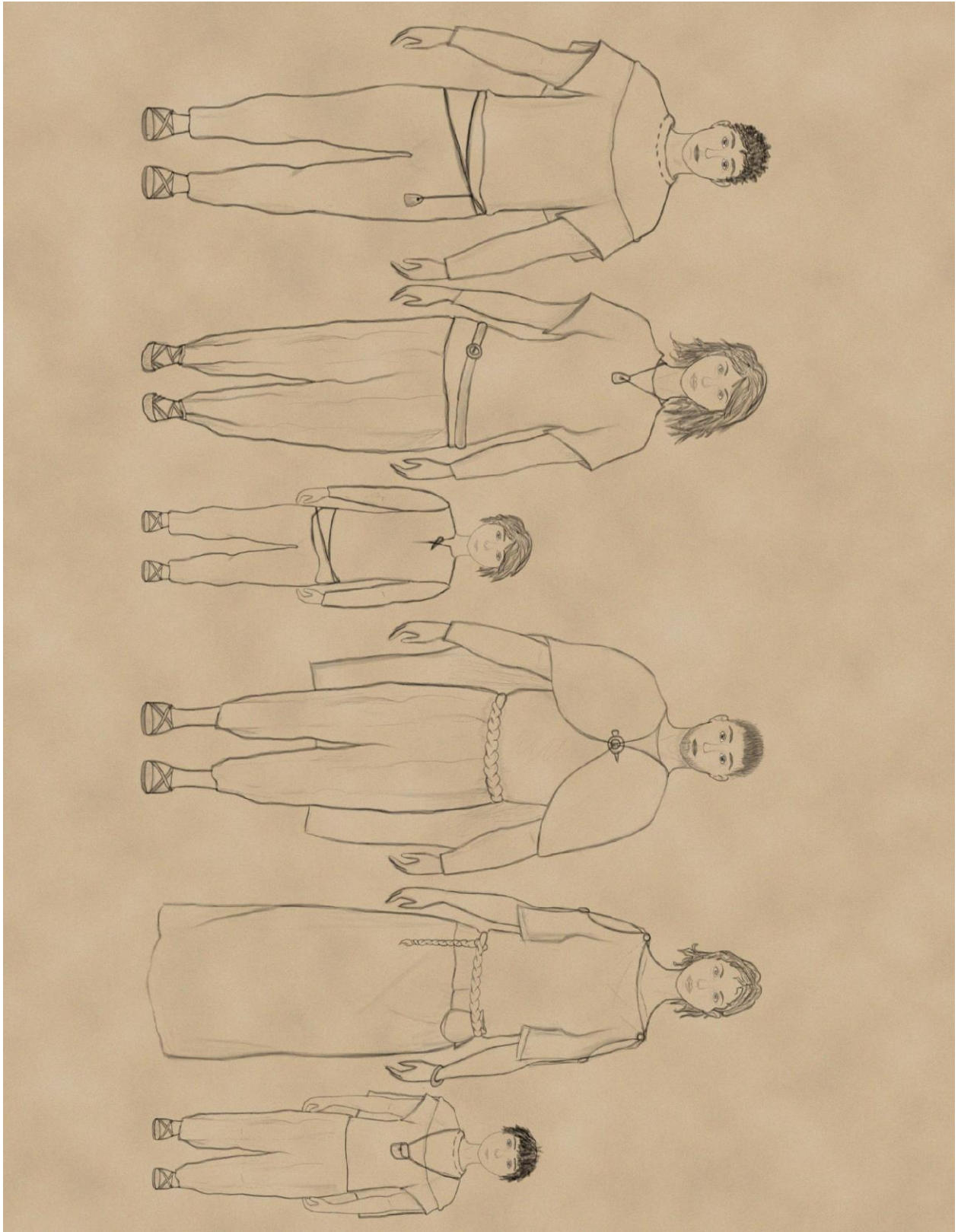
Figuur 39 Omgeving stijl twee fase één

Objecten



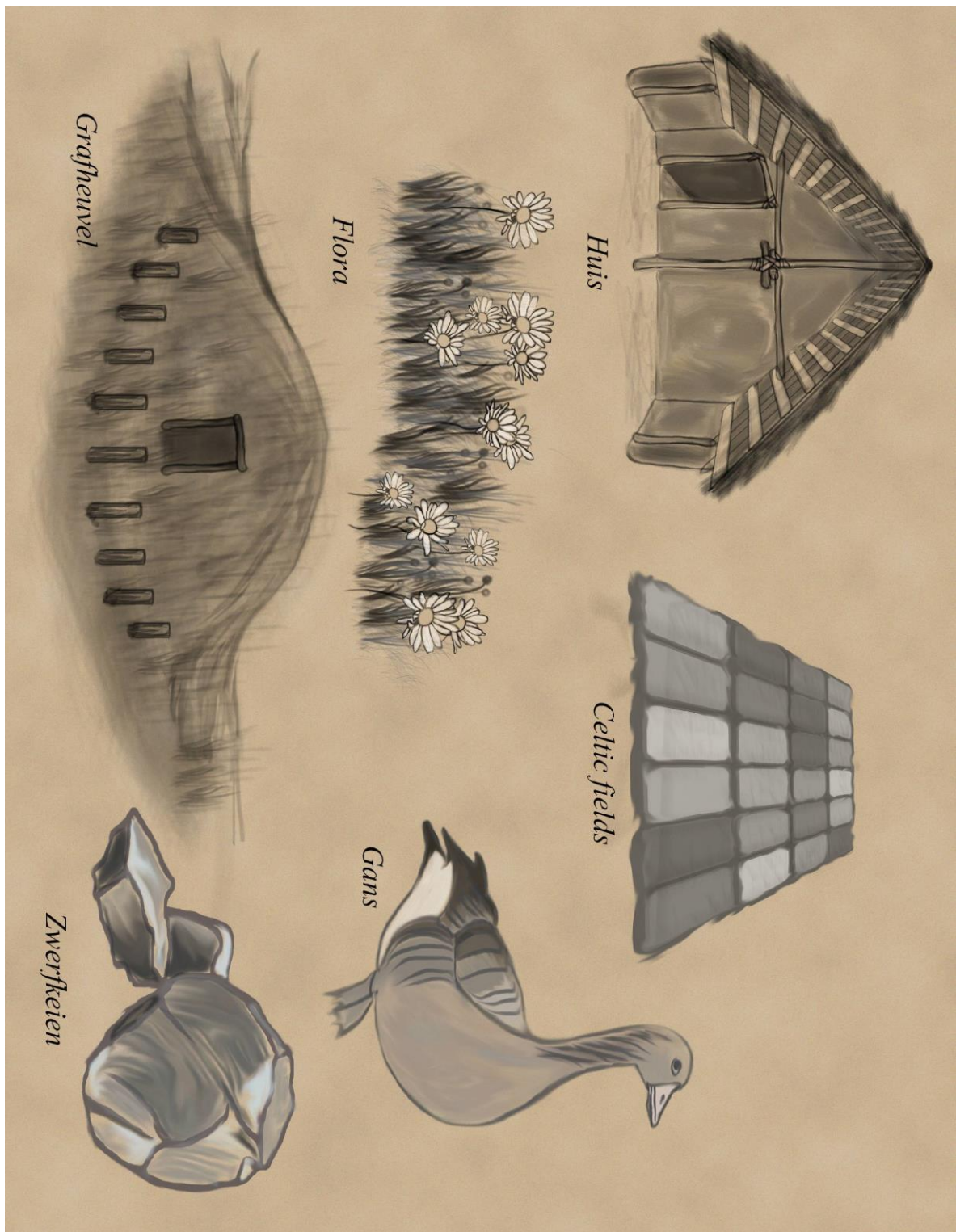
Figuur 40 Objecten stijl twee fase één

Stijl drie - karakters



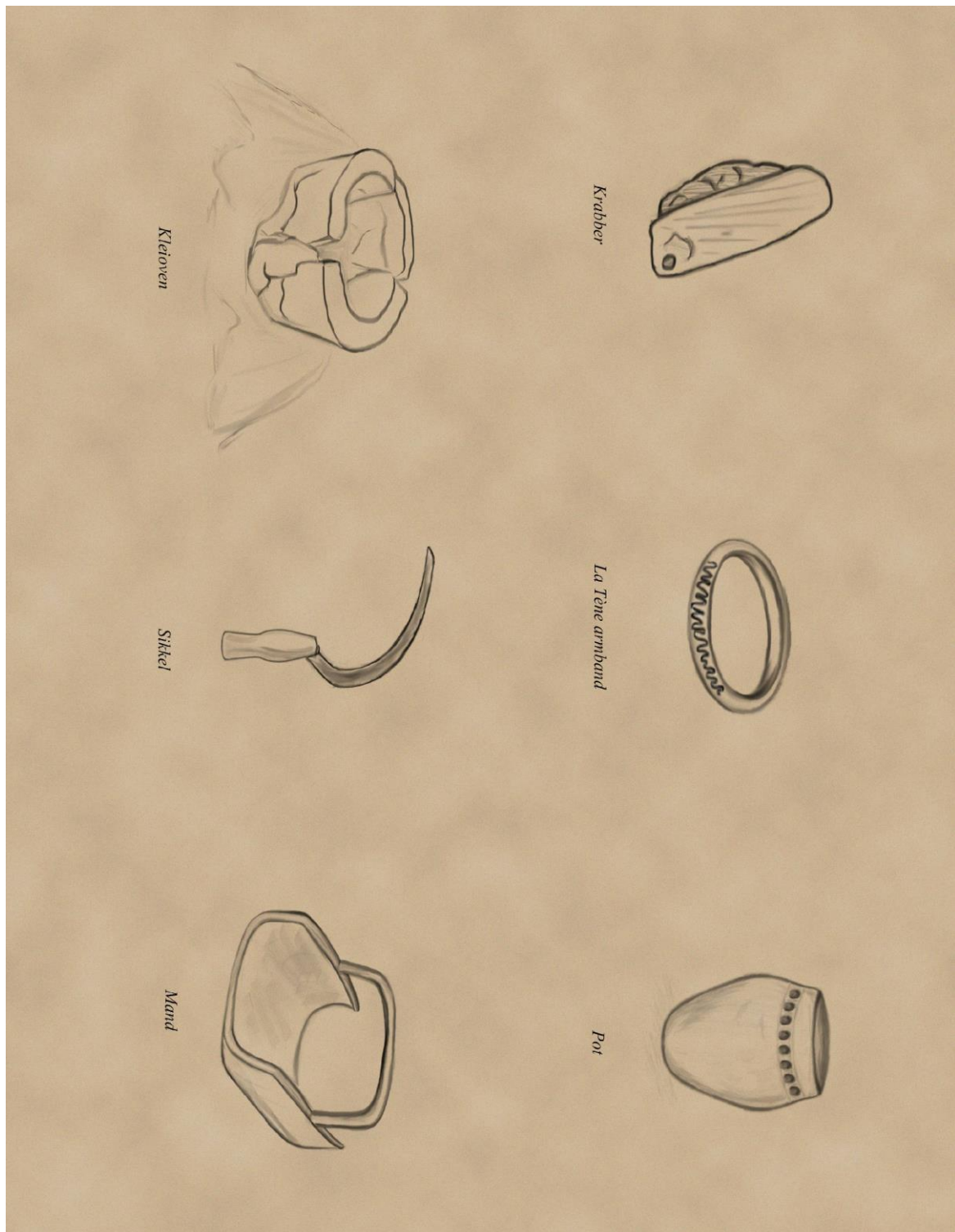
Figuur 41 Karakters stijl drie fase één

Omgevingen



Figuur 42 Omgeving stijl drie fase één

Objecten



Figuur 43 Objecten stijl drie fase één

Bijlage 7 Afbeeldingen fase twee

Stijl één – karakters



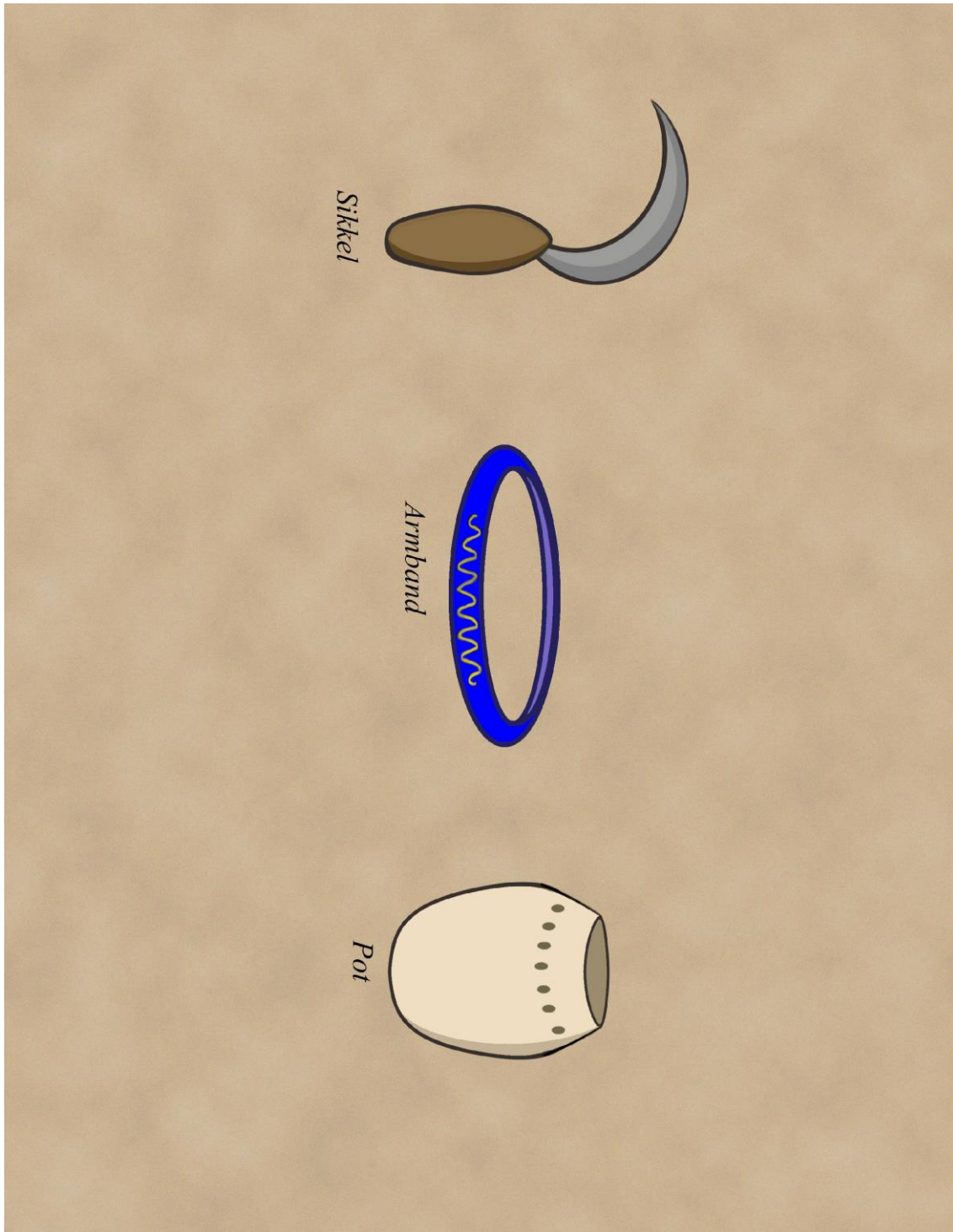
Figuur 44 Karakters stijl één fase twee

Omgevingen



Figuur 45 Omgeving stijl één fase twee

Objecten



Figuur 46 Objecten stijl één fase twee

Stijl twee – karakters



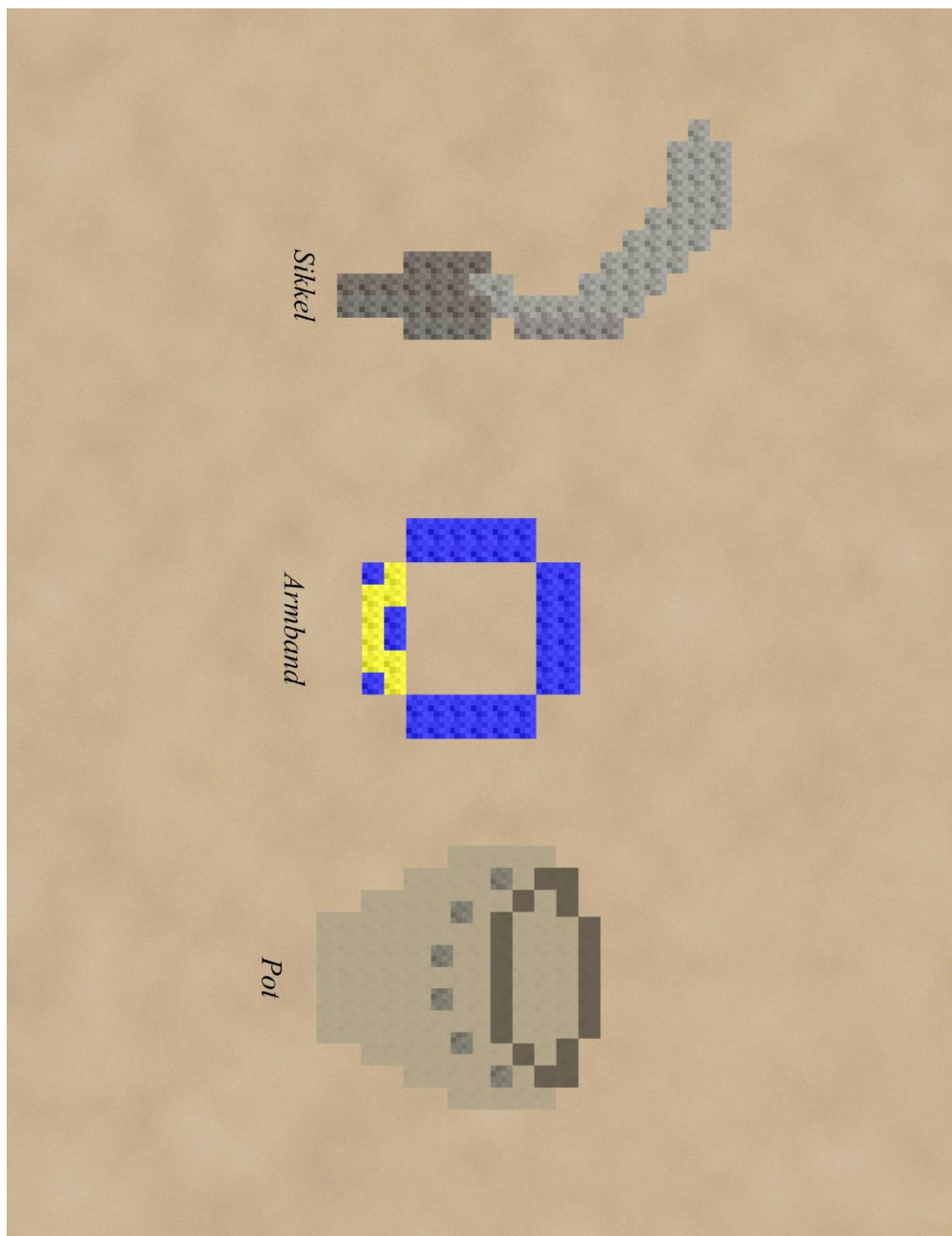
Figuur 47 Karakters stijl twee fase twee

Omgevingen



Figuur 48 Omgeving stijl twee fase twee

Objecten



Figuur 49 Objecten stijl twee fase twee

Stijl drie – karakters



Figuur 50 Karakters stijl drie fase twee

Omgevingen



Figuur 51 Omgeving stijl drie fase twee

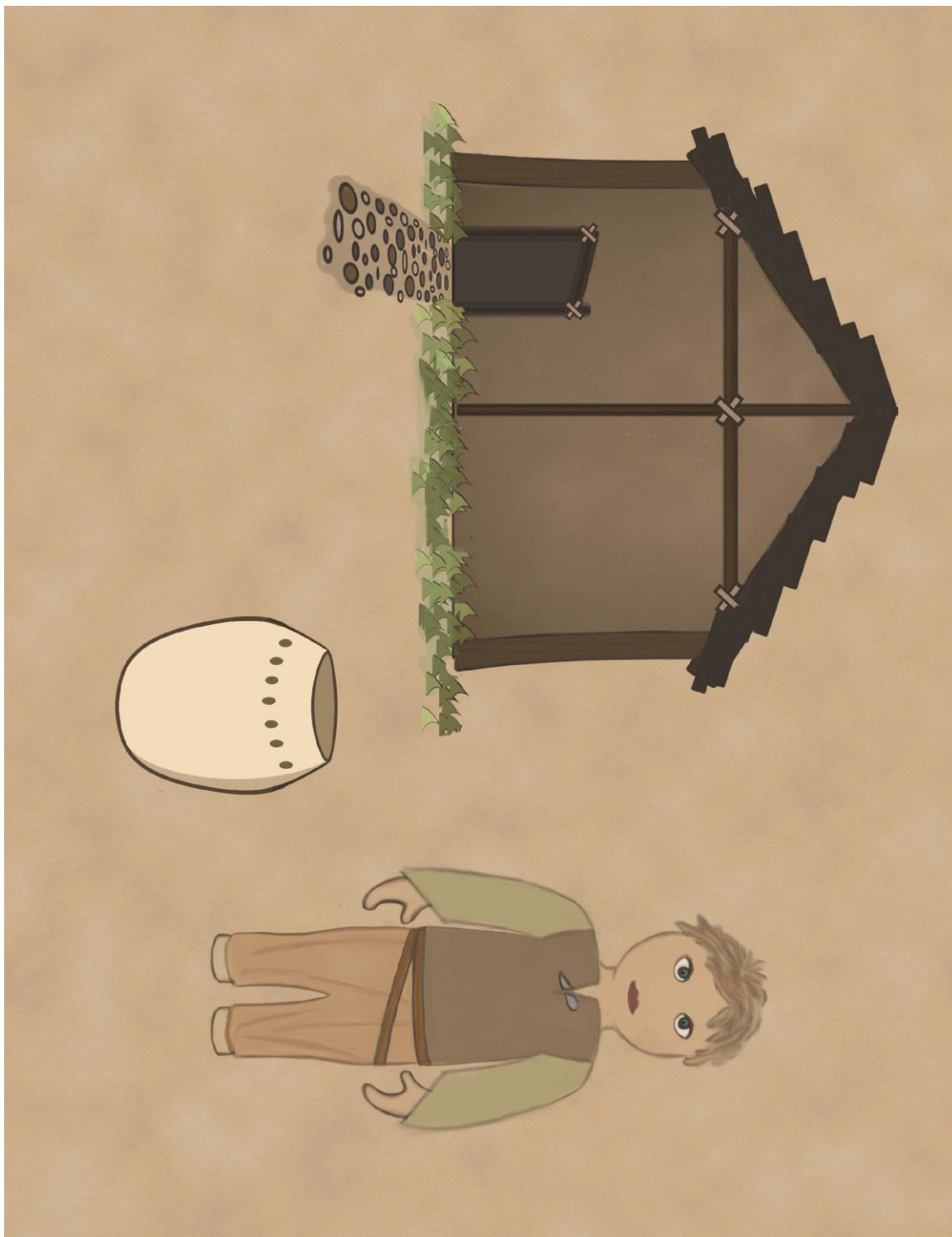
Objecten



Figuur 52 Objecten stijl drie fase twee

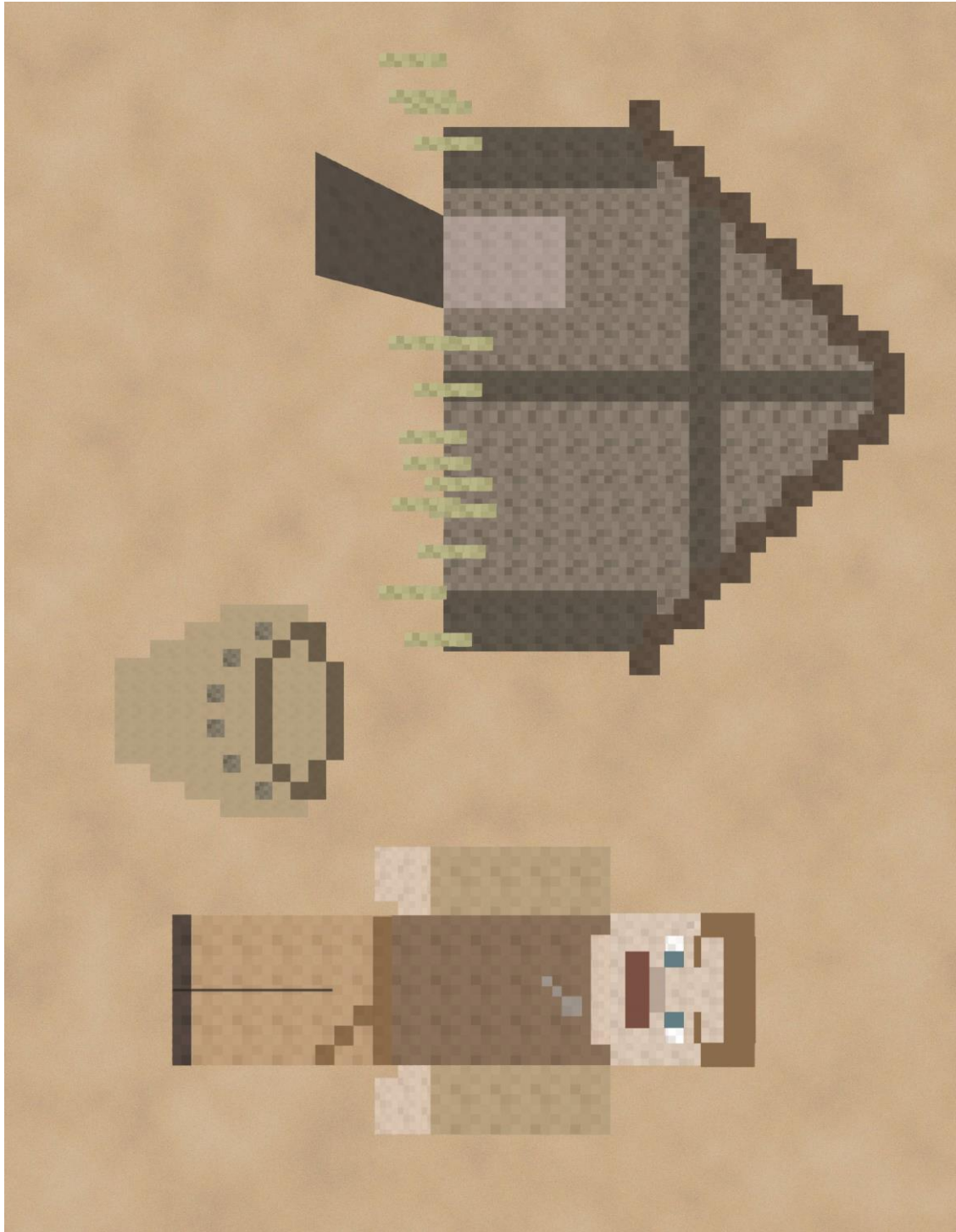
Bijlage 8 Afbeeldingen fase drie

Stijl één



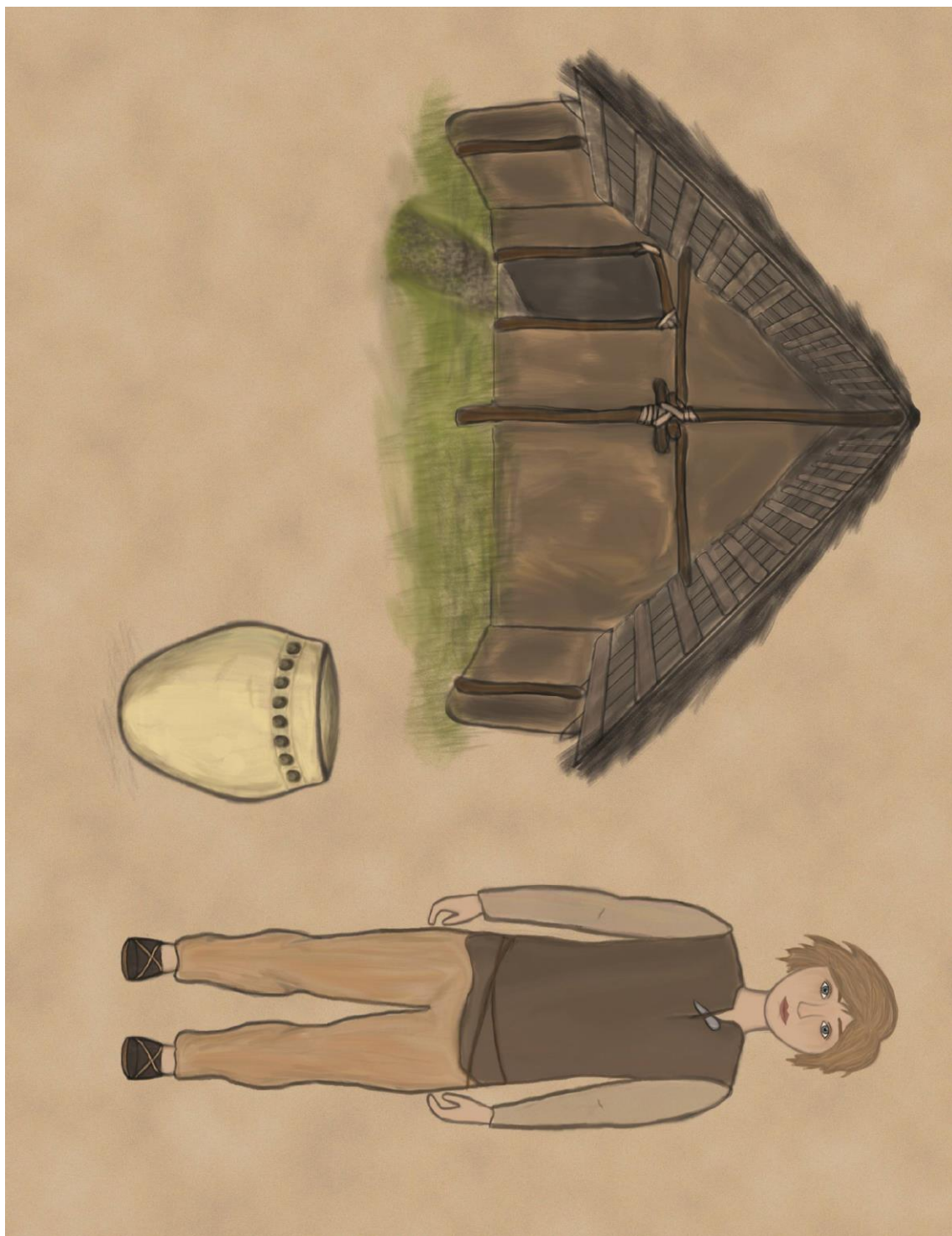
Figuur 53 Uitwerking fase drie – Stijl één

Stijl twee



Figuur 54 Uitwerking fase drie – Stijl twee

Stijl drie



Figuur 55 Uitwerking fase drie – Stijl drie