MUSEUM ESCAPE

a night at the museum

Stageverslag

Louise van Beek
CMD jaar 3 - 25/26

TIME LABS

Het Bedrijf

Museum Escape is een bedrijf dat immersieve escape ervaringen opzet in musea. De ervaring die op dit moment actief is, vindt plaats in het Rijksmuseum van Oudheden. Tijdens de ervaring lopen gasten door het museum, waarin puzzels zijn geplaatst. Daarnaast zijn er acteurs, die karakters uit het verleden spelen. Op deze manier beleven de bezoekers de geschiedenis op een interactieve en unieke manier. De ervaring is zo ingericht dat iedereen zijn eigen weg kan kiezen. Iedereen beleeft een ander avontuur.

Museum Escape is opgericht door Marc van Hasselt. Marc heeft altijd al interesse gehad in de geschiedenis en heeft dit dan ook gestudeerd. Hij heeft bij verschillende musea gewerkt, waar hij projecten heeft opgezet om de museumervaring interactiever te maken, onder andere door middel van theater. Daarnaast heeft hij drie escaperooms op zijn naam staan. Uit de combinatie van deze passies is Museum Escape geboren.

Rollen

Binnen Museum Escape zijn er veel verschillende rollen. Marc functioneert als producent. Alle belangrijke beslissingen moeten eerst door hem goedgekeurd worden. Baukje Velds is hoofd game designer. Het grootste deel van de puzzels is door haar ontworpen. Op de avonden in het museum zorgt ze ervoor dat problemen met puzzels verholpen worden.

Tijdens de ervaring is er ook een spelcoördinator aanwezig. Wie dit is verschilt, per avond. De spelcoördinator is verantwoordelijk voor de regie van scènes met script en controleert of iedereen zich nog comfortabel voelt. Daarnaast zijn er op de avonden acht tot tien acteurs met rollen en ongeveer zes TimeLabs medewerkers aanwezig. TimeLabs medewerkers fungeren als spelbegeleiding en aanspreekpunt voor de gasten.

Veel van de acteurs hebben ook meegeholpen aan het verhaal van de avond. Iedereen is dan ook nauw betrokken bij het ontwerpproces en er is altijd ruimte om feedback en ideeën te uiten.



Hoe ziet een avond er uit?

Het verhaal van A Night at the Museum speelt zich af in een fictieve setting, waarin het bedrijf TimeLabs bestaat. Dit bedrijf specialiseert zich in het onderzoeken van tijd.

Bezoekers van de ervaring zijn door TimeLabs uitgenodigd voor de onthulling van een baanbrekende tijdreis uitvinding; de TimeGate. Een tijdmachine waar TimeLabs jaren aan gewerkt heeft. De bezoekers zijn hier speciaal voor uitgekozen, zij zijn namelijk de afstammelingen van historische figuren die ‘tijdskristallen’ bij zich droegen. Deze tijdskristallen kunnen ervoor zorgen dat mensen die de tijdreis ondergaan hun geheugen aan de reis kunnen behouden. Wanneer de gasten aankomen is er nog even tijd om rond te kijken en informatie te vinden over zowel de experimenten van TimeLabs als over de voorouders.

Tijdens het grote moment, waarop de TimeGate geactiveerd wordt, gaat er iets mis en belanden de voorouders van de bezoekers in het museum. Als de voorouders niet teruggestuurd worden binnen een bepaalde tijd zullen de afstammelingen nooit geboren worden. Om dit te voorkomen moet de TimeGate opnieuw opgeladen worden en het geheugen van de voorouders hersteld worden. Voor de gameplay betekent dit dat de spelers puzzels die te maken hebben met museum objecten moeten oplossen, waarmee ze blauwe TimeBits kunnen verzamelen. Deze blauwe TimeBits laden de TimeGate op. Daarnaast kunnen ze met drie blauwe TimeBits een TimeLock (cryptex) opladen. Hierin zit een deel van het geheugen opgeslagen. Door de bijbehorende puzzel op te lossen en het voorwerp dat er uit komt aan de voorouder te geven krijgt deze een deel van zijn geheugen terug. Het geheugen wordt opgeslagen in rode TimeBits. Om de puzzels op te lossen en de TimeBits te ontvangen gebruiken de bezoeker een web-app.

Wanneer het einde van de beschikbare tijd nadert worden de afstammelingen bij de voorouders geroepen. Hier vertelt de voorouder nog kort alle herinneringen die hij weer terug heeft gekregen. Daarna krijgen ze de keuze om de geschiedenis te veranderen door het kristal hier te houden, of de geschiedenis hetzelfde te laten door het kristal mee terug te geven aan de voorouder.

Aan het einde van de avond worden alle voorouders weer bij elkaar gebracht bij de TimeGate en succesvol teruggestuurd. Er is geen maximum of minimum aantal TimeLocks dat er gedaan moet, de voorouders worden altijd succesvol teruggestuurd.



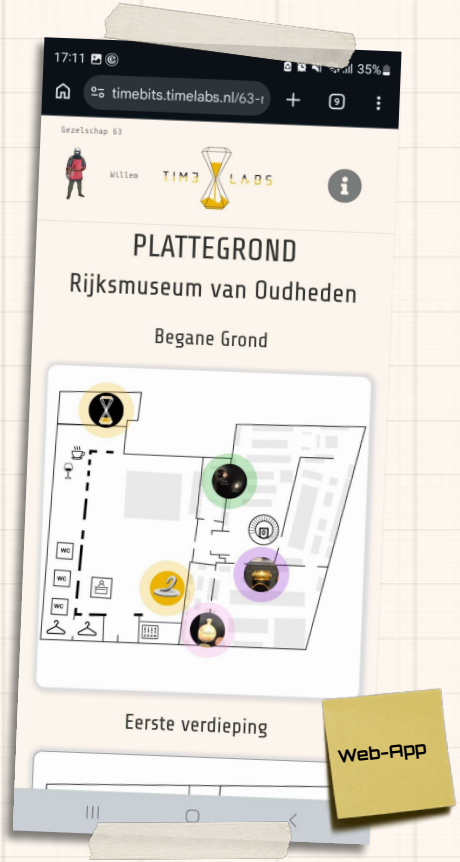
Werkwijze Museum Escape

Het project loopt al langer en er wordt constant aan gesleuteld om de ervaring te verbeteren. Dit proces bestaat vooral uit het observeren van hoe de gasten de avond doorlopen. Naar aanleiding hiervan wordt er in kaart gebracht wat beter kan, waarover vervolgens gebrainstormd wordt. Dit is vooral van toepassing op de puzzels en makkelijk aan te passen onderdelen zoals de web-app. Veel van dit soort kleine veranderingen worden direct ingevoerd en op het publiek getest.

Naast deze kleine aanpassing worden er soms ook wat meer fundamentele veranderingen aangebracht. Dit gebeurt in de periodes tussen de ‘seizoenen’. (Omdat A Night at the Museum veel overlap heeft met de theaterwereld wordt deze term gebruikt om de verschillende periodes met pauzes ertussen aan te duiden.) De observaties die gemaakt zijn tijdens een seizoen worden in de periode van rust verwerkt en ingebracht. Door deze werkwijze heeft A Night at the Museum al veel verschillende versies doorlopen, waarbij iedere keer het verhaal en hoe verschillende mechanics werken net een beetje aangepast worden.

Om het project overzichtelijk te houden maakt Museum Escape gebruik van een wiki. Deze wiki wordt constant geüpdatet. Hierop is informatie te vinden over het volledige verhaal en de karakters, maar ook alle oplossingen voor de verschillende puzzels en de sidequests. Daarnaast staan er instructies op over het gebruik van verschillende technologieën, zoals de web-app die gebruikt wordt in de ervaring.





Eigen rol en werkzaamheden

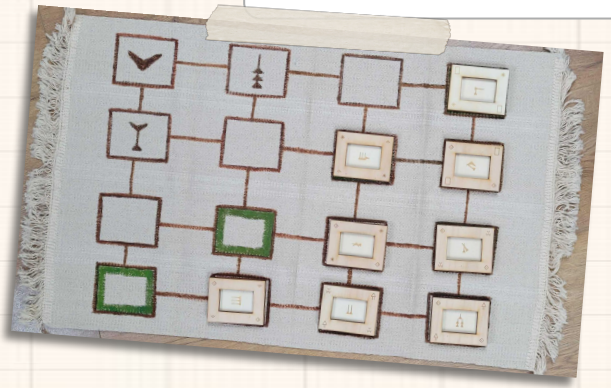


Puzzels

Puzzels fysiek uitwerken

Het kan zijn dat het uiterlijk van een puzzel veranderd moet worden. Omdat de puzzels al ontworpen zijn is mijn taak hierin vooral uitvoerend. Echter kan het ook zijn dat er een nieuwe vorm bedacht moet worden die duurzamer is dan de vorige. Hierbij is het belangrijk dat de vorm in de historische context past. Zo heb ik voor een missie van Shamash, die uit Babylonië komt, onderzoek gedaan naar wat zij gebruikte om te schrijven. Zij gebruikten voornamelijk kleitabletten, maar aangezien ze veel opgepakt zullen worden door spelers is dat voor de puzzel niet veilig. Uiteindelijk ben ik er achter gekomen dat ze ook schrijfplankjes met bijenwas gebruikte. Aangezien hout redelijk stevig en makkelijk te maken is, is dat waar ik voor gekozen heb.

Bij dit soort projecten vind ik het fijn om een beetje perfectionistisch te kunnen zijn en helemaal kan uitmeten hoe groot alles moet zijn. Voor de verschillende puzzels heb ik gewerkt met de lasersnijder, klei en verf.





Tijdens de avond

Spelbegeleider

Een van mijn taken was om aanwezig te zijn op de avonden als spelbegeleider. Spelbegeleiders zijn het aanspreekpunt voor de gasten tijdens de avond. In hun rol als medewerkers van TimeLabs kunnen ze ervoor zorgen dat gasten de juiste instructies krijgen. Spelbegeleiders lopen rond om te observeren en te helpen wanneer puzzels te lastig blijken. Daarnaast zorgen ze dat de juiste spullen, zoals TimeLocks, uitgegeven worden. Omdat A Night at the Museum een pop-up ervaring is moet alles iedere avond opnieuw opgebouwd worden. Alle acteurs en andere aanwezigen helpen hierbij mee.

Als spelbegeleider ben ik veel aan het observeren. Vaak is dit zonder een specifiek doel, maar meer om de algehele ervaring te bekijken. Soms kreeg ik de taak om een specifieke puzzel te gaan bekijken. Dit lukte niet altijd, omdat je heel afhankelijk bent van de spelers en welke puzzels door hun gedaan worden. Door het observeren van de puzzels en de manier waarop mensen de ervaring beleven heb ik een compleet beeld ontwikkeld van hoe de ervaring in elkaar zit.

Grafisch design

Af en toe moet er ook wat visueels ontworpen worden voor de ervaring. Zo wilden we bijvoorbeeld een progress bar maken op de batterij naast de TimeGate. Hierdoor kunnen mensen zien hoe veel blauwe TimeBits er nog verzameld moeten worden. Zoals bij ieder grafisch ontwerp proces ben ik begonnen met het verzamelen van visuele inspiratie. Met deze inspiratie en de criteria dat het 3 verschillende fases moet aangeven (leeg, vol en extra vol) ben ik een schets gaan maken. Marc en Baukje reageerden direct positief op het eerste concept, dus daar ben ik verder op gaan bouwen. De kleurkeuzes zijn gebaseerd op de TimeLabs huisstijl. Andere esthetische ontwerpkeuzes zijn vooral gemaakt op basis van wat Marc en Baukje er beter uit vonden zien. De batterij die symbool staat voor extra vol heb ik wel getest. Veel van de iconen waarbij er iets om de batterij heen stond associeerde mensen met overcharged of ontploffingsgevaar. De icoontjes waarbij er iets in de batterij stond werden juist geassocieerd met opladen. Uiteindelijk heb ik ervoor gekozen om wel iets rond de batterij te zetten, maar zonder harde rand. Hierdoor wordt het symbool als minder agressief ervaren.
Zie [Bijlage 1] voor het uiteindelijke ontwerp..

Andere taken

Soms moeten er dingen in de webapp aangepast worden. Bijvoorbeeld hints die net een beetje anders geformuleerd zijn, of een balie die verplaatst is. Ook hiervoor ben ik beschikbaar geweest.



Puzzels verbeteren

Naast het meehelpen op de avonden zelf als spelbegeleider heb ik verschillende puzzels verbeterd. Zoals eerder beschreven is het proces van puzzels verbeteren redelijk sporadisch. Wanneer er een fout ontdekt wordt, wordt dit aangeven en verbeterd. Aan mij is gevraagd of ik dit wat meer systematisch kan doen.

Dit begon bij het analyseren van de bestaande data. Omdat we werken met een app waar de bezoekers antwoorden in moeten vullen kunnen we precies zien hoe lang ze over bepaalde puzzels doen en hoe veel hints er gevraagd worden. Met behulp van ChatGPT heb ik deze data geanalyseerd om er achter te komen welke puzzels te moeilijk waren. Dit is gedaan op basis van hoeveel hints er gevraagd zijn, hoe snel achter elkaar deze gevraagd werden en hoe lang er over de gehele puzzel is gedaan.

Uit deze analyse van ChatGPT is een lijst ontstaan waarbij de puzzels ingedeeld zijn van moeilijk (of zelfs ‘probleem’) naar makkelijk. (Zie [bijlage 2])
Een van de puzzels die als te moeilijk bestempeld werd, was de Cluedo missie van Emma. De gemiddelde duur van deze puzzel is 25 minuten en dat is voor deze ervaring te lang. Door de rauwe data te bekijken ben ik er achter gekomen dat er niet zo vaak hints gevraagd worden. Bij andere puzzels is hier bijvoorbeeld te zien dat hint 2 gelijk na hint 1 gevraagd wordt. Dat zou betekenen dat de hints niet goed zijn, maar dat is nu gelukkig niet het geval.

Om er achter te komen wat wel het probleem is, ben ik de omschrijving op de wiki gaan bekijken. Door te lezen hoe de missie werkt kwam ik er al gelijk achter dat het verhaal veel te ingewikkeld is. De spelers krijgen namelijk kaartjes waarop staat uitgeschreven hoe de karakters dingen hebben gezien. Dit betekent dat er ook onbetrouwbare vertellers zijn. Hieruit moeten ze opmaken wie de boom heeft omgehakt, wat diens motief was, welk object er gestolen is en door wie. De spelers moeten dus achter twee verschillende misdaden komen, dat is te veel. Daarom ben ik begonnen met het verhaal te versimpelen. De eerste versie bleek nog steeds te ingewikkeld te zijn. Testpersonen hadden moeite met de gebeurtenissen in de juiste volgorde te zetten. Daarom heb ik dagdelen toegevoegd aan ieder stukje tekst. Bij de volgende test bleek dat ze niet snapten wat er op welke plek gebeurde, dus heb ik locaties toegevoegd. Na zeven verschillende testen en verbeteringen in verwoordingen was de puzzel klaar om terug in het museum geplaatst te worden.

In de eerste paar volgende avonden heb ik extra opgelet op deze puzzel. Hij was nog steeds aan de lange kant, maar mensen snapten wel wat ze moeten doen tijdens het puzzelen. Door de tekstuele aard van de puzzel zal hij altijd wat langer duren. Voor nu is dit okay, omdat er geen frustratie is bij de spelers. (Zie [Bijlage 3] voor uiteindelijke tekst)





Op basis van hoe ik deze puzzel verbeterd heb, kan er een meer systematische manier opgesteld worden. Het lijkt me slim om iedere maand/twee maanden nieuw binnengekomen data te analyseren met AI. Het is belangrijk om hierbij te letten op de puzzels die voorgaande maanden verbeterd zijn en of deze daadwerkelijk werken. Als er nieuwe puzzels verbeterd moeten worden is het handig om eerst naar de data te kijken en het probleem hieruit op te maken. Hierbij moet met name gelet worden op de duur van de puzzel en hoeveel hints er gevraagd worden. Als het probleem in de hints zit, kan dit opgelost worden door de hints aan te passen. Voor andere problemen moet er eerst naar de wiki gekeken worden. Vaak is hier al te zien wat er te ingewikkeld is. Om dit te bevestigen kan er ook in het museum gekeken worden naar hoe de spelers de puzzel ervaren. Als de puzzel uit de data te lang bleek, maar de spelers hebben wel plezier valt er te overwegen om de puzzel te houden zoals deze is. Na deze analyserende stappen kan er overgegaan worden op het bedenken en testen van een makkelijkere versie.

Stage opdracht

Mijn stageopdracht begon als ‘het verbeteren van Museum Escape’. Het is een erg complexe ervaring, waar een aantal dingen wel in werken, maar sommige ook niet. Om inzicht te krijgen in de belangrijkste knelpunten binnen de ervaring ben ik gaan kijken naar het feedbackformulier dat na iedere avond naar de gasten gestuurd wordt. Deze enquête is opgezet voor ik bij Museum Escape kwam werken en heeft zowel open als meerkeuzevragen over de verschillende onderdelen van de ervaring.

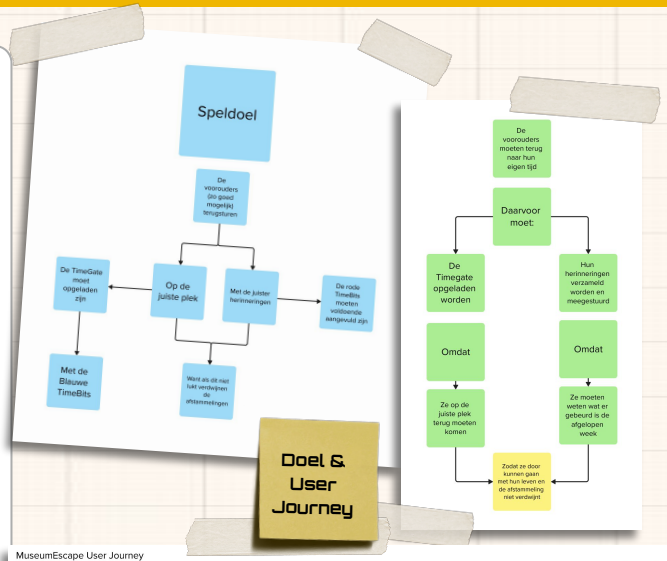
Wat hier heel duidelijk in naar voren kwam, is dat veel mensen het doel van het spel pas heel laat doorhebben, compleet niet snappen of niet weten hoe ze bij dit doel moeten komen. (Zie [bijlage 4]) Hierdoor snappen ze vaak de algehele ervaring ook minder. De puzzels en acteurs worden daarentegen wel erg goed beoordeeld (Zie [Bijlage 5]), dus die kunnen blijven zoals ze zijn. Dit is erg fijn, aangezien deze twee dingen de kern van de ervaring zijn.

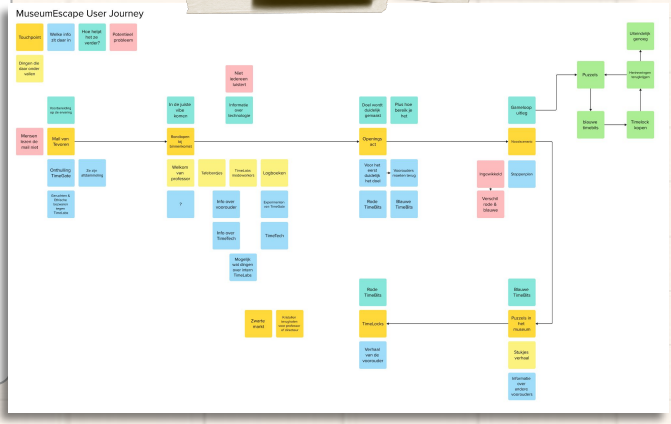


Doel in kaart brengen

Om in kaart te brengen wat het doel precies is ben ik gaan kijken naar wat voor verschillende handelingen de spelers doen. Hieruit blijkt dat alle subdoelen uiteindelijk leiden naar het doel ‘niet verdwijnen’. Dit is iets waar de spelers motivatie voor hebben, omdat het direct invloed heeft op hun eigen welzijn.

Dit is een goed begin, maar om de hele ervaring te verbeteren moeten we eerst weten of de verschillende onderdelen naar dit doel toewerken. Hiervoor heb ik een User Journey gemaakt waarbij aangegeven wordt welke informatie er per stap verstrekt wordt en hoe de stap de spelers verder helpt naar het doel. Hier is te zien dat alle stappen wel helpen naar het doel, maar veel informatie in één keer gegeven wordt. Alle verschillende subdoelen worden namelijk uitgelegd tijdens de beginscène, terwijl gasten bijvoorbeeld rode TimeBits pas veel later nodig gaan hebben. De beginscène is ook de enige keer dat veel van de mechanics uitgelegd worden. Hierdoor krijgen veel mensen niet helemaal goed mee wat de bedoeling is. Dit sluit aan op de resultaten van de enquête.





Informatie distribueren

Omdat er vaak informatie gemist wordt, hebben we besloten om de informatie op meerdere plekken terug te laten komen. Dit zorgt ervoor dat spelers meer kansen hebben om de informatie te verwerken die ze moeten weten. Als ze bijvoorbeeld een deel van de beginscène missen is dat minder erg, omdat ze de informatie eerder ook hebben gekregen.

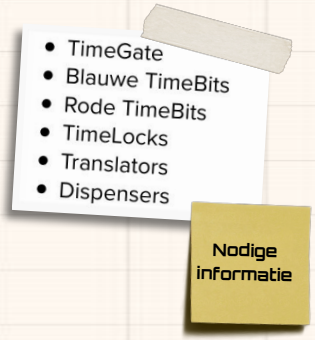
De meeste ruimte hiervoor is nog voordat de introscène begint. Hier lopen mensen vrij rond en ervaren ze nog niet de tijdsdruk die tijdens het puzzelen wel aanwezig is. Ik heb ervoor gekozen om een logboek te maken dat mensen kunnen lezen terwijl ze wachten. Andere opties waren een extra noodscenario of een handleiding voor TimeLabs technologie. Uiteindelijk is hier niet voor gekozen, omdat dit niet de mogelijkheid biedt om het verhaal van TimeLabs verder uit te leggen, terwijl dit bij een logboek wel kan.

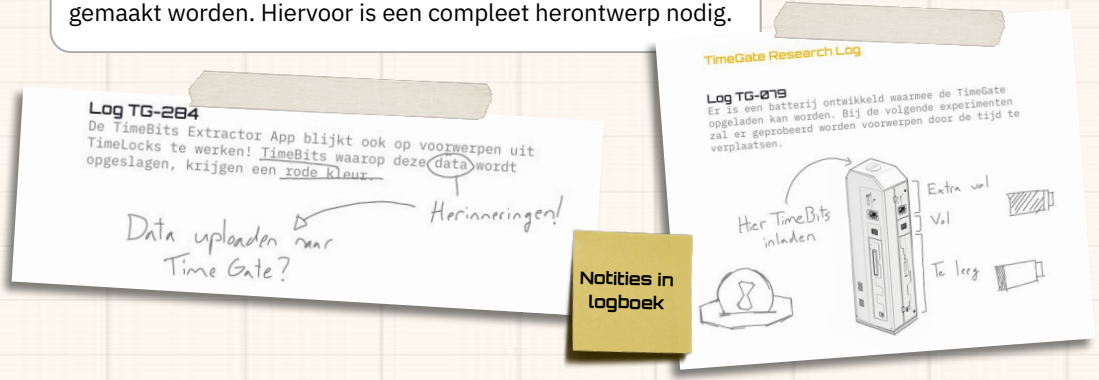
Eerst heb ik gepland welke informatie er sowieso in het logboek omschreven moet worden. Vervolgens heb ik voor deze onderdelen log entries geschreven en hier omheen extra logs toegevoegd om het verhaal wat meer naar voren te laten komen. Om het gevoel te geven dat het logboek gemaakt is door een nogal chaotisch bedrijf, heb ik handgeschreven aantekeningen toegevoegd en logs gecensureerd. Doordat de aantekeningen visueel zijn, wordt de aandacht naar belangrijke dingen getrokken. De opmaak is zo gemaakt dat het lijkt alsof er constant aanpassingen aan gedaan worden. (Zie [Bijlage 6] voor eerste twee pagina's.)

Logboek testen

Het is lastig om het logboek los van de ervaring te testen. Ik heb wel mensen het door laten lezen, maar daaruit zijn vooral kleine veranderingen in de leesbaarheid van de tekst voortgekomen. Om echt te weten of de informatie beter binnenkomt bij mensen, is het logboek gelijk in de ervaring zelf getest. Uit observaties bleek dat mensen later in de ervaring vaak meer herkenning hadden. Ze zagen bijvoorbeeld rode TimeBits en zeiden 'Ohja, die hadden we nodig voor de herinneringen.'. Deze herkenning zorgde er echter niet voor dat de spelers beter snapten hoe ze het doel konden bereiken. Hoewel mensen dus wel de tijd nemen om het logboek te lezen en hierdoor dingen sneller herkennen, is het probleem niet opgelost. Daarbij is de informatie niet beter verspreid, maar wordt er evenveel informatie nog een keer eerder herhaald.

Omdat mensen nog niet snappen hoe ze hun doel kunnen bereiken, moeten de stappen naar het doel toe logischer gemaakt worden. Hiervoor is een compleet herontwerp nodig.

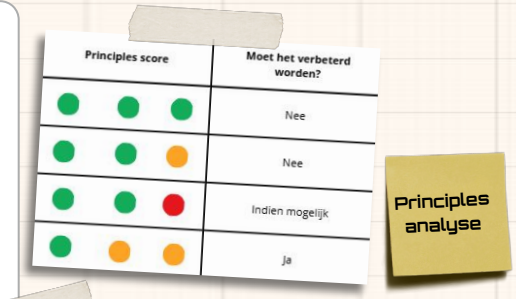




Brainstorm kern ervaring

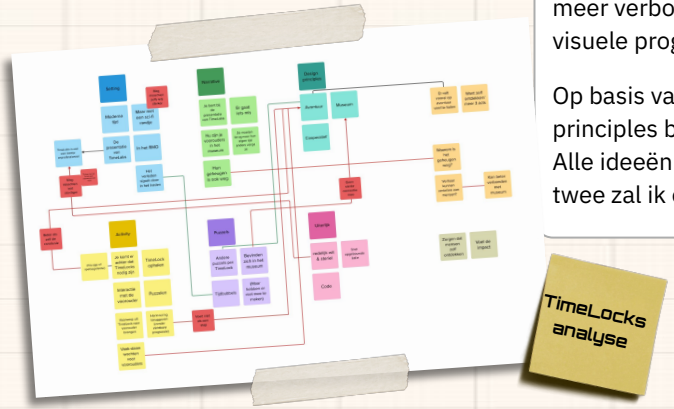
Om een begin aan het herontwerp te maken hebben we hulp gekregen van mensen van het bedrijf TinQwise. Zij maken trainingen voor bedrijven en zijn van origine game designers. Tijdens een brainstorm hebben we samen gekeken naar de ervaring als geheel. Hieruit kwam het volgende probleem naar voren;
Er ontbreekt een duidelijke win- of failstate, hierdoor voelt het voor mensen niet alsof ze ergens naartoe werken en is er dus geen impact.

Om dit op te lossen moet er een herontwerp gedaan worden. Hiervoor is het belangrijk om te weten wat we willen bereiken met de ervaring. Om dit goed in kaart te brengen hebben we design principles opgesteld; het museum moet een integraal deel zijn van de ervaring, de ervaring moet coöperatief zijn en het moet een avontuur zijn voor de spelers. Met deze design principles ben ik gaan kijken naar de verschillende onderdelen van de ervaring. Elk onderdeel werd beoordeeld op basis van de opgestelde design principles. (Zie [Bijlage 7] voor voorbeeld analyse.) Uit de scores kwam duidelijk naar voren dat het museum nog niet goed verbonden is met de ervaring. Het vindt wel in het museum plaats, maar de meeste onderdelen zouden bij wijze van spreken ook in een willekeurig veld uitgevoerd worden. Daarnaast zit het avontuurlijke element er wel in, maar komt het nog niet goed tot zijn recht. Dit komt voornamelijk door de TimeLocks, die geen winstate hebben. De TimeLocks zijn nu dus de kern van waar de ervaring vastloopt.



	Museum	Coöperatief	Avontuur
Ontvangst			
Intro			
Puzzelen			
Translator			
Timelocks			

	Museum	Coöperatief	Avontuur
Eindscene groepje			
Eindscene samen			
Directeur			
Zwarte markt			
Kristallen			



TimeLock analyse

Om er achter te komen waar het precies fout gaat bij de TimeLocks ben ik die verder gaan analyseren. Door middel van het SNAP model (Setting Activity Narrative Puzzles) heb ik de elementen ontleed. Hierdoor kon ik zien welke elementen wel of niet met elkaar werkten. Ook hieruit bleek dat het niet verbonden was met het museum en het oplossen van een TimeLock niet voelt als een stap naar het doel. Dit laatste komt vooral doordat er geen visuele manier is waarop je de progressie kan zien. Deze conclusie heb ik getrokken na het observeren van spelers in het museum. Vaak voelt het openen van een TimeLock goed voor de spelers, maar nadat ze het item teruggegeven hebben aan de voorouder weten ze niet zo goed hoe ze verder moeten.

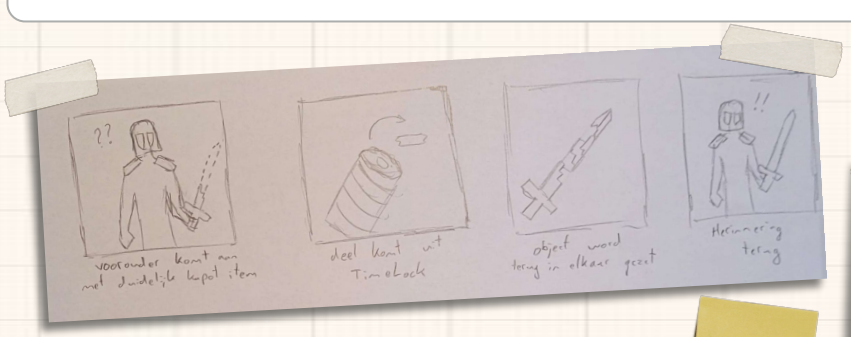
Bij het bedenken van verbeteringen voor de TimeLocks is het dus belangrijk om in gedachte te houden dat het meer verbonden moet zijn met het museum en dat er visuele progressie nodig is.

Op basis van deze twee bevindingen en de design principles ben ik verschillende ideeën gaan verzinnen. Alle ideeën zijn te vinden in [Bijlage 8]. De belangrijkste twee zal ik even toelichten.

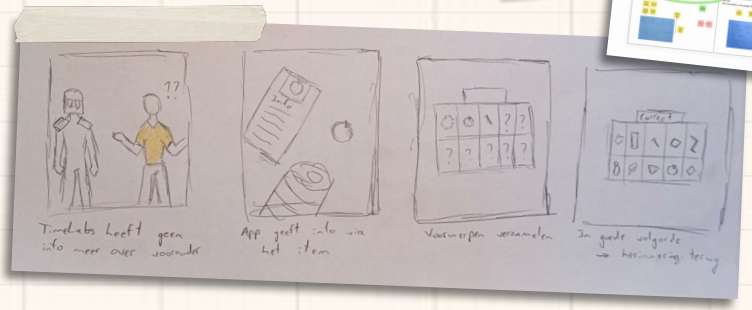
Beste ideeën

‘*Wat als de herinnering gekoppeld is aan één belangrijk object dat kapot is*?’
Dit object zou ook in het museum kunnen liggen, waardoor de TimeLocks beter verbonden raken met het museum. Daarnaast zorgt het langzaam heropbouwen van het object ervoor dat er duidelijke visuele progressie is. Het probleem met dit concept is dat er nog geen reden is waarom andere partijen delen van het object willen.
‘*Wat als TimeLabs de informatie over de voorouder ook kwijt is*?’
Met dit idee zouden de kleine objecten blijven, maar deze zullen op een centrale plek verzameld worden. Ieder ding zou in de app informatie kunnen geven. Hierdoor wordt er druk van de voorouder afgehaald, omdat zij niet iedere keer de tijd hoeven te nemen om een verhaal aan de spelers te vertellen. Daarnaast zorgt het verzamelen van meerdere objecten ervoor dat er een parallel met het museum ontstaat. Echter is het lastig, omdat de spelers al informatie over de voorouders krijgen en dit niet zomaar vergeten.

Andere ideeën die ik even kort wil toelichten;
‘*Wat als de voorouders voorwerpen kwijt zijn i.p.v. hun geheugen*?’
Hier is niet voor gekozen omdat het praktisch erg lastig uit te voeren is. Grote voorwerpen passen namelijk niet in de TimeLock. Daarnaast legt het nog extra druk op de voorouder. Ook neemt het weg dat mensen steeds beter de situatie van de voorouder gaan snappen, omdat er geen herinneringen meer uitgelegd worden. Dit zorgt er juist voor dat de spelers een connectie met het verleden en het museum vormen.
‘*Wat als er onderdelen van de TimeGate verzameld moeten worden*?’
Hoewel dit idee de mogelijkheid biedt voor visuele progressie zorgt het ervoor dat de TimeLocks compleet niet meer met het museum te maken hebben.



Ideeën schetsen



Alle ideeën



TimeLock concept

Uit een combinatie van de twee sterkste ideeën en elementen van verschillende anderen ideeën is het volgende concept ontstaan:
De spelers starten met het idee dat ze alleen de TimeGate opnieuw op moeten laden. Wanneer het spel begonnen is komen, ze er achter dat de voorouders ook hun geheugen kwijt zijn. Gelukkig heeft TimeLabs nog TimeLocks liggen waar voorwerpen in zitten. Als ze deze weten te openen blijkt dat er maar een half voorwerp in zit, dus moeten ze nog een TimeLock openen om de tweede helft te vinden. Aan het einde moeten alle voorwerpen in de juiste volgorde (op basis van welke herinneringen erbij horen) gelegd worden om de TimeGate de juiste route data te geven. (Zie [Bijlage 9] voor een user journey.)

Wat hier goed aan is, is dat de spelers duidelijk zien dat het voorwerp maar half af is en dus doorhebben dat er een tweede TimeLock gedaan moet worden. Na overleg hebben we echter besloten dat er geen harde limiet op het aantal TimeLocks moet zitten. Het is verschil in hoe veel TimeLocks een groep gedaan krijgt is namelijk erg groot en we willen aan iedereen een ervaring bieden die de volle twee uur duurt. Verder is het goed dat de eindscène met de voorouder nu spanning behoudt. Wat er nog mist in dit idee is een logische reden waarom de TimeLocks bestaan. Als er een uitleg is waarom de TimeLocks bestaan, dan wordt het doel voor de spelers ook logischer. Hoewel dit deels opgelost wordt door ‘suspension of disbelief’ voelt een concept sterker als er ook goed verhaal achter zit. Dit hoeft echter niet volledig uitgelegd te worden, anders loop je snel het risico dat het weer te ingewikkeld wordt.

Logisch verhaal

Om de TimeLocks een logischere reden voor bestaan te geven zijn we door verschillende ideeën heen gegaan. Het eerste idee was dat de TimeLocks een soort failsafe zijn, die ervoor zorgen dat dingen die tijdens de tijdreis kwijtraken veilig opgeborgen kunnen worden. Dit is alleen niet logisch, omdat dat betekent dat TimeLabs al eerder dingen kwijt is geraakt. En als het zo belangrijk is, waarom zouden ze er dan codes op maken? Een tweede idee was dat TimeLocks informatie uit het verleden naar het heden halen. In dit concept is het TimeLabs nooit gelukt om de TimeLocks open te maken en weten ze dus ook niet dat informatie gelijk staat aan voorwerpen. Met de TimeGate willen ze de rest van de informatie naar het heden halen, maar dat blijken de voorouders zelf te zijn. Wat goed hier aan is, is dat TimeLabs een motivatie heeft om te willen hebben wat er in de TimeLocks zit. Echter voelt het nog niet helemaal logisch.

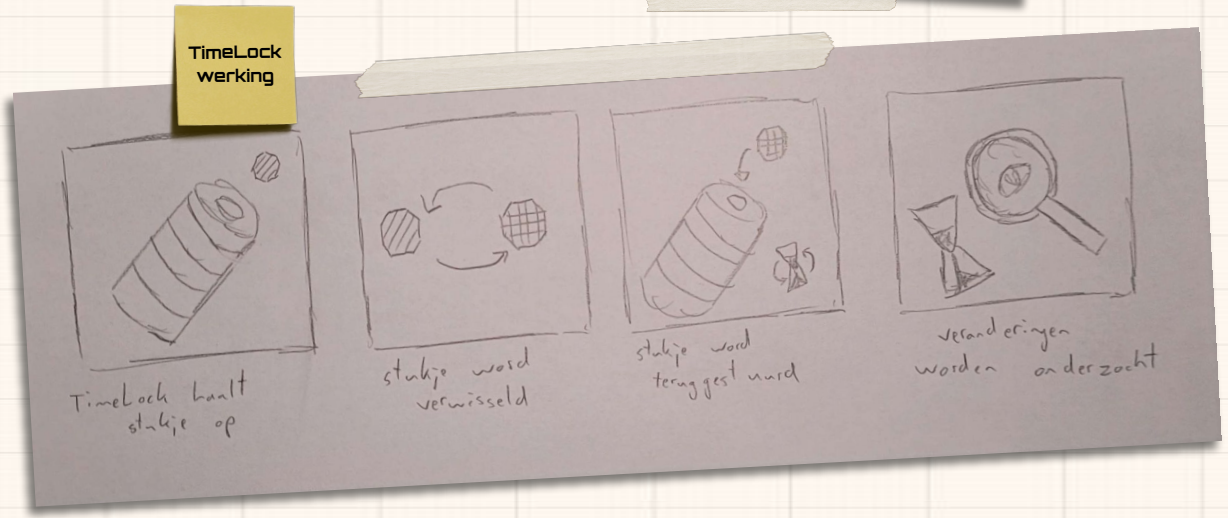


Huidige idee

Het idee waar we nu mee verder gaan, is dat TimeLocks kleine tijdmachines zijn. Hiermee kan TimeLabs kleine voorwerpen uit het verleden naar het heden halen en andere voorwerpen terugsturen. Hun doel hiermee is het verleden veranderen. (Zowel voor onderzoek als voor kapitalistische redenen.) De codes zitten er op om er voor te zorgen dat de TimeLock niet opengemaakt wordt door een willekeurig historisch figuur. In dit scenario is het kristal niet meer aanwezig. Op deze manier heeft TimeLabs een logische reden om de TimeLocks te hebben en het verklaart waarom ze op de avond zelf de onderdelen van de voorwerpen terug kunnen halen. De TimeLocks kunnen al veel eerder geïntroduceerd worden en belangrijker gemaakt worden. Ook bereidt het de gasten voor op het feit dat ze aan het einde van de avond moeten kiezen of ze het verleden veranderen of niet.

Belangrijk om te benoemen is dat het idee nog kan veranderen. De achterliggende reden van waarom stukjes van een voorwerp het verleden kunnen veranderen moet sowieso nog aangescherpt worden.





Reflectie

(Op eigen leerdoelen)

Meer ervaring opdoen in experience/interaction design.

Dit leerdoel heb ik behaald. Ik vond het erg interessant om te zien hoe mensen reageren op bepaalde dingen. Ik heb geleerd dat puzzels vaak simpeler gemaakt moeten worden dan eerst gedacht. Ze zijn al snel te ingewikkeld voor spelers. Daarnaast ben ik erachter gekomen dat experience design heel veel verschillende design disciplines samenvoegt. In dit project kwam met name game design veel naar voren. Hierdoor heb ik geleerd hoe belangrijk visuele progressie en een simpel, maar intrigerend narratief zijn voor een ervaring.

Meer zelfstandig kunnen en durven werken aan een project.

Deze stage is heel goed geweest voor mijn zelfstandigheid. In het begin was ik nog een beetje aarzelend en durfde ik niet zo goed mijn eigen suggesties te geven. Ik vond het erg fijn dat Marc hierin mee dacht en me eerst een wat meer gedefinieerde opdracht gaf. Hierdoor werd ik steeds comfortabeler in het project en durfde ik met mijn eigen suggesties te komen voor vervolgstappen. Hierdoor heb ik geleerd hoe ik voor mezelf structuur kan aanbrengen in brede opdracht.

Leren hoe je een verhaal beleefbaar kan maken.

Een beleefbaar verhaal verschilt heel erg van een verhaal waarbij de ‘gebruiker’ geen deel van het verhaal is. Ik ben erachter gekomen dat een verhaal waarin de gebruiker een rol speelt veel simpeler moet zijn. Bij bijvoorbeeld een film heb je de ruimte om verschillende karakters en hun motieven goed uit te diepen, maar bij een beleefbaar verhaal kan dit niet. De spelers zijn namelijk vooral bezig met zichzelf en hebben geen tijd om andere karakters goed te observeren.

Ervaren hoe het proces van een puzzel ontwerpen in elkaar zit.

Ik heb geen puzzels vanaf het begin ontworpen en heb dus niet geleerd hoe ik uit het niets een puzzel moet maken. Echter heb ik wel puzzels verbeterd, waardoor ik dingen heb geleerd over wat er wel of niet werkt. Zo ben ik er bijvoorbeeld achter gekomen dat puzzels al snel te lastig zijn. Dit zie je niet zo snel als je er zelf mee bezig bent, omdat alles natuurlijk heel logisch klinkt. Daarom is het belangrijk om puzzels uitvoerig te testen.



Algemene reflectie

Naast mijn ontwikkeling op ontwerpgebied heb ik ook sociaal veel geleerd. Omdat ik spelbegeleider mocht zijn, heb ik heel veel contact gehad met de spelers. Dit is erg waardevol geweest voor mijn skills in klantcontact en improvisatie. Als TimeLabs medewerker ben ik ook deel van de wereld van TimeLabs, dus veel uitleg die we aan gasten geven is in thema. We kunnen natuurlijk niet zeggen: ‘oh sorry, dit hebben we op de verkeerde plek gezet’, maar ‘sorry, ik denk dat dit verwisseld is door de tijdsgolf’ zeggen kan wel.
Daarnaast heb ik als spelbegeleider heel veel geobserveerd. Soms voor specifieke problemen, maar wat nog waardevoller is, is de skill om het geheel te observeren en daarin verbeterpunten te kunnen zien. Hierdoor heb ik een mindset ontwikkeld waarbij het project eigenlijk nooit af is. Dit past ook goed bij het iteratieve proces van CMD.

Het project van Museum Escape is natuurlijk erg ingewikkeld. Het is een ervaring waar door veel verschillende mensen aan gewerkt is en door enorm veel iteraties is gegaan. Tijdens dit project heb ik geleerd hoe ik hier structuur in kan aanbrengen. Door eerst een analyse te doen van de gehele ervaring wordt er duidelijk wat de kern van de ervaring is. Dit is een goed beginpunt om te bekijken en te zien of het werkt of niet. Vanuit daar kan ik nu voor mezelf een plan maken en uitvoeren.

Mijn stageopdracht was erg conceptueel. Ik merkte dat ik dat fijn vond, omdat ik er dan heel diep in kon duiken. Een nadeel hieraan is wel dat ik af en toe zelf niet helemaal meer wist waar ik mee bezig was. Daarom vond ik het erg fijn dat ik dit kon afwisselen met wat meer tastbare ontwerpen. Zeker als ik daarbij even met mijn handen bezig kon zijn.

Door dit onderdeel ben ik een stuk comfortabeler geworden met zowel adobe illustrator als de lasersnijder op school. Hierin heb ik veel shortcuts geleerd die ervoor zorgen dat het proces een stuk sneller gaat.

Naast deze ontwerpskills heb ik ook mijn netwerk uitgebreid. Veel van de voorouder acteurs werken ook in de theaterwereld. Ik heb theater altijd al interessant gevonden, en dit is dan ook iets waar ik later misschien iets mee zou willen doen.

Al met al heb ik tijdens mijn stage veel geleerd. Ik heb skills die ik al had ingezet in het werkveld en mezelf verder ontwikkeld tot een ontwerper die zelfstandig ingewikkelde projecten kan oppakken. Daarnaast heb ik veel nieuwe connecties gemaakt en opent het de deur naar veel nieuwe mooie projecten!

Conclusie

Tijdens mijn stage bij Museum Escape heb ik mij ontwikkeld als ontwerper in een complexe en multidisciplinaire ervaring. Ik heb een breed arsenaal aan ontwerpdisciplines ingezet en verder ontwikkeld. Van experience, interaction en game design tot fysiek en 2D ontwerp. Door actief mee te werken aan zowel de uitvoering als het ontwerpen van A Night at the Museum is mijn inzicht in het ontwerpen van ervaringen sterk verbeterd.

Een belangrijk onderdeel van mijn stage was het kritisch analyseren van bestaande onderdelen van de ervaring. Door middel van observaties, enquêtes en data analyse heb ik onderzocht waar bezoekers tegenaan liepen en dus welke onderdelen verbetering nodig hadden. Daarbij heb ik niet alleen gekeken naar wat niet werkte, maar ook naar waarom dit niet werkte. Op basis van deze analyses heb ik verschillende ideeën gegenereerd en getest.

Tijdens mijn stage heb ik verschillende oplossingen ontworpen en uitgewerkt. Dit varieerde van het verbeteren van de inhouden en fysieke uitwerking van puzzels tot het ontwikkelen van nieuwe concepten voor de TimeLocks en het vormgeven van grafische elementen. Hierbij heb ik ervaren hoe belangrijk een gestructureerd ontwerpproces is. De opdracht waarmee ik begon was breed en conceptueel. Door zelfstandig onderzoek op te zetten, analyses uit te voeren, ontwerpprincipes te formuleren en vervolgstappen te bepalen heb ik geleerd om structuur aan te brengen in complexe ontwerpvraagstukken. Hierdoor ben ik zelfstandiger geworden in het organiseren en verantwoorden van mijn eigen ontwerptraject.

Ik heb mijn persoonlijke leerdoelen grotendeels behaald. Ik heb meer ervaring opgedaan binnen experience design en geleerd hierbij principes uit game design toe te passen. Daarnaast ben ik zelfstandiger geworden en heb ik meer vertrouwen gekregen in het aandragen van eigen ideeën en ontwerpvoorstellen. Hoewel ik wel puzzels heb verbeterd, heb ik nog geen eigen puzzels ontworpen. Dit lijkt me interessant om in de toekomst wel een keer te proberen. Daarnaast wil ik me in de toekomst blijven ontwikkelen op het gebied van experience design. Ik heb nu een complex ontwerpproces gedreven door verbetering ervaren, maar het lijkt me ook interessant om een compleet nieuwe ervaring op te zetten. Experience design is iets waarbij veel verschillende ontwerpdisciplines samenkomen, wat mij erg aanspreekt.

Deze stage heeft ervoor gezorgd dat ik verbeterd ben in veel ontwerpvaardigheden. Wat vooral waardevol is, is hoe ik me ontwikkeld heb in het ontwerpproces. Ik ben erachter gekomen hoe ik een complexe ontwerpopdracht inzichtelijk kan maken. Daarnaast heb ik het natuurlijk erg naar mijn zin gehad en veel nieuwe connecties gemaakt. Ik hoop dat deze stage veel nieuwe mogelijkheden voor mij bied.

Zoals TimeLabs zou zeggen;

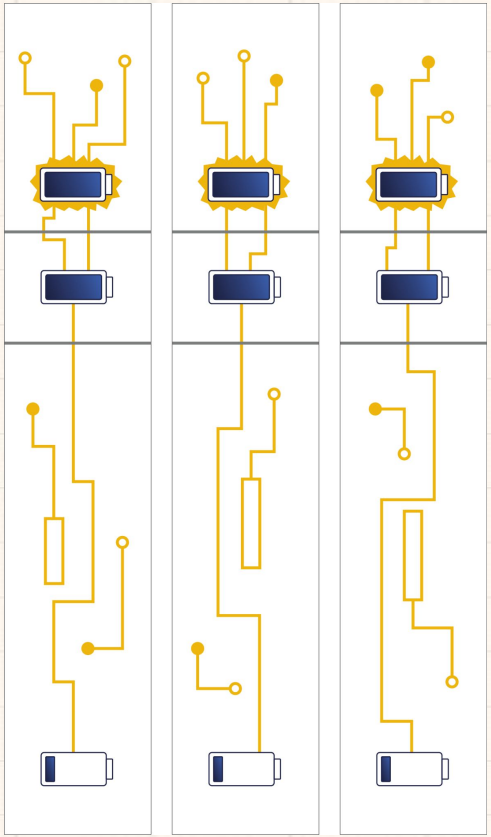
‘Het verleden fluistert, de toekomst roept.’





Bijlagen

Bijlage 1 - TimeGate Batterij progress bar



Bijlage 2 - Eerste 25 problematische puzzels

	A	B	C	D	E	F	G
1	TimeLock_norr	Aanta	Gem_duu	Mediaan_duu	Gem_hint	Pct_3_hint	Probleer
2	MVO3S3/4	9	24,78148148	24,45	1,666666667	33,3	Ernstig
3	MVO7W5/6	18	21,9212963	21,04166667	1,222222222	33,3	Ernstig
4	MVO3S5/6	25	19,10866667	20,45	1,32	32	Ernstig
5	MVO2D8	8	18,19583333	17,55833333	1,625	37,5	Ernstig
6	MVO3S8	14	16,12261905	13,59166667	2,571428571	78,6	Ernstig
7	MVO2D3/4	17	28,15392157	26,21666667	1,235294118	23,5	Lang
8	MVO1A5/6	26	25,50384615	22,44166667	1,461538462	26,9	Lang
9	MVO6E1/2	18	25,47962963	27,05833333	1,166666667	5,6	Lang
10	MVO6E3/4	10	25,12833333	22,34166667	0,5	10	Lang
11	MVO2D1/2	21	24,47380952	20,7	0,952380952	9,5	Lang
12	MVO3S1/2	22	23,9030303	24,56666667	1,954545455	22,7	Lang
13	MVO4B1/2	25	23,656	20,36666667	1	0	Lang
14	MVO1A8	10	23,34333333	23,725	1	20	Lang
15	MVO6E5/6	21	23,2031746	21,48333333	0,523809524	9,5	Lang
16	MVO4B5/6	10	22,84166667	19,84166667	1,3	30	Lang
17	MVO3S9	11	22,39242424	23,78333333	1,272727273	27,3	Lang
18	MVO5F1/2	19	21,63508772	22,11666667	0,947368421	5,3	Lang
19	MVO7W1/2	16	21,59583333	19,06666667	0,8125	12,5	Lang
20	MVO2D5/6	22	21,375	22,75	0,454545455	9,1	Lang
21	MVO8P5/6	19	20,91578947	18,53333333	0,526315789	10,5	Lang
22	MVO8P7	10	20,49666667	21,31666667	0,5	10	Lang
23	MVO4B3/4	21	20,47380952	19,15	0,904761905	19	Lang
24	MVO7W3/4	18	20,37592593	17,81666667	0,666666667	0	Lang
25	MVO1A1/2	20	20,24333333	18,33333333	1,05	20	Lang

Bijlage 3 - Cluedo Emma tekst



Ricfried

Tijdens de ochtendmis vroeg ik om donaties. Emma en Ludger doneerden wat geld, maar Fokko zei dat hij geen geld had.

Omdat Ludger zich raar gedroeg, ben ik snel het Mariabeeld uit de kapel gaan halen. Toen ik het beeld veilig in de kluis had opgeborgen, zag ik dat Fokko al weg was en alleen het boek nog op het altaar lag.

Voor de avondmis vond ik opeens de kandelaar uit de kapel voor de deur van de kerk. Geen idee hoe die daar is gekomen.



Ludger

Na de ochtendmis ben ik naar Donar gegaan om een bijl te kopen. Donar wilde liever het Mariabeeld als betaling dan mijn munten.

In de kapel kwam ik Emma tegen, ik voelde me te bekeken om iets mee te kunnen nemen.

Toen ik met lege handen terug bij Donar kwam was hij woedend en is hij weggestormd.

Bij de avondmis zag ik dat Fokko nu opeens wel geld had om te doneren.



Fokko

Ik heb eerst de ochtendmis bijgewoond in de kerk en daarna heb ik nog even met Ricfried gepraat. Hij liet zoals altijd het kruis en het boek op het altaar liggen.

Een tijdje later kwam Emma binnen die vertelde dat Ludger zich verdacht gedroeg. Ricfried is naar de kapel gegaan terwijl ik nog even alleen in de kerk achterbleef om te bidden.

’s Middags voordat ik naar huis ging had ik een afspraak in de ridderzaal.

Bij de avondmis heb ik toch nog wat geld aan de kerk kunnen doneren dankzij mijn activiteiten die dag.



Emma

Na de ochtendmis ben ik naar de kapel gegaan om de kaars in de kandelaar aan te steken. Terwijl ik de kerk uitliep zag ik dat Ricfried de kelk in de kluis stopte terwijl hij in gesprek was met Fokko.

Toen ik de kapel weer uit wilde gaan kwam ik Ludger tegen, hij gedroeg zich verdacht dus ik hield hem in de gaten. Daarna heb ik zijn verdachte gedrag gemeld bij Ricfried.

Later in de middag ben ik naar de boot van Donar gegaan om de samenwerking tussen de twee geloven te bespreken, maar ik zag dat hij de kandelaar bij zich had. Ik heb hem overtuigd om deze terug te geven aan de kerk, omdat er anders nooit een samenwerking kan ontstaan.



Donar

Ludger kwam bij mijn boot langs om een bijl te kopen. Hij wilde in munten betalen, maar ik wilde liever het Mariabeeld uit de kapel hebben om ervoor te zorgen dat men minder vertrouwen kreeg in de kerk.

Toen Ludger ’s middags weer terug kwam had hij het beeld niet bij zich. Ik was boos, dus ben ik het beeld zelf gaan halen.

Eenmaal in de kapel aangekomen zag ik dat het Mariabeeld er niet meer stond. Uit woede heb ik iets ander meegenomen.

Toen ik later langs de ridderzaal liep zag ik dat Fokko met een object naar binnenging. Even later kwam hij de zaal weer uit, nu met een kleine zak geld. Ik ben nog naar binnen gelopen, maar de ridderzaal was leeg.

Bijlage 4 - Enquête antwoorden over doel

Was het duidelijk wat je doel of missie was tijdens het spel?

47 antwoorden



Bijlage 5 - Enquête antwoorden over onderdelen

Wat vond je het leukste onderdeel van de ervaring?

47 antwoorden



Bijlage 6 - Eerste twee pagina's logboek

TimeGate Logboek

Log TG-001
Vandaag starten de eerste experimenten met onze tijdmachine: de TimeGate.

Log TG-007
Eerste tests tonen aan dat elektriciteit alleen niet voldoende is om de TimeGate te activeren.
Voorwerpen worden wel door de ruimte verplaatst, maar niet door de tijd.

Krachtigere energiebron nodig

Log TG-019
Historische objecten lijken makkelijker verplaatst te worden. Verder onderzoek noodzakelijk.

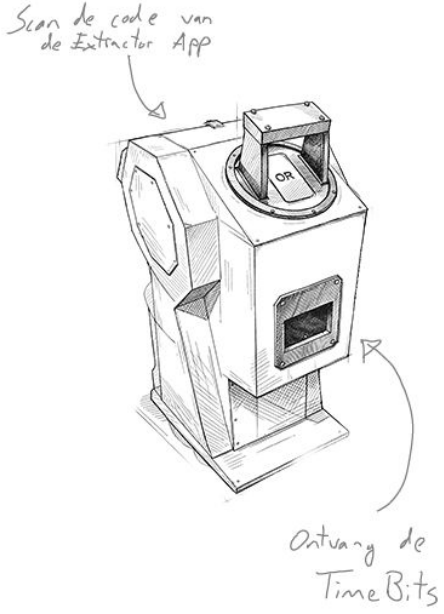
Log TG-025
Meer onderzoek naar historische objecten toont aan dat deze tijdenergie bevatten. Als we een manier vinden om deze energie op te slaan kan het mogelijk de TimeGate van energie voorzien.

Log TG-032
[redacted] tijd [redacted]
[redacted] extraheren.

Log TG-056
Met de web-app (TimeBits Extractor App) kan tijdenergie uit historische voorwerpen tijdelijk worden opgeslagen.

TimeGate Research Log

Log TG-063
Tijdenergie wordt door de TimeBits Dispenser omgezet naar TimeBits. Hiermee kan onze technologie (TimeTech) opgeladen worden.



TimeLocks

- Museum
- Coöperatief
- Avontuur

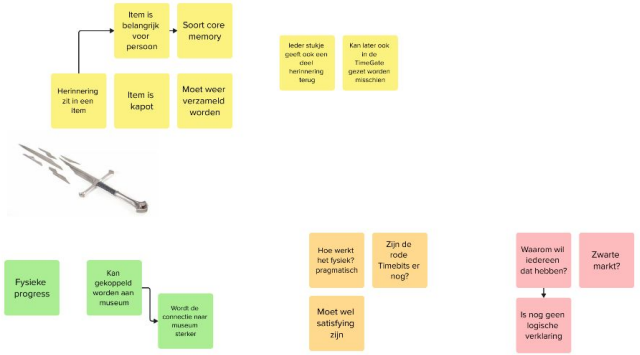
Wat werkt:
- Voelt voor de spelers als vooruitgang, nieuwe stap in avontuur
- Je helpt de voorouder

Wat mist:
- Vinden wel plaats in het museum, maar zijn er niet mee verbonden, het had net zo goed op een andere locatie kunnen zijn
- Er is geen winstate, spelers weten niet wanneer er voldoende TL gedaan zijn

Suggesties:
- Er moet een minimum aantal zijn dat aangeeft hoe veel TimeLocks er gedaan moeten worden door de gasten. Zo krijgen ze het gevoel dat ze ergens naartoe werken.
- Als ze de progress fysiek kunnen zien wordt het coöperatieve elemten ook sterker
- Of de puzzels, of hetgene dat uit de TimeLock komt moet met het museum te maken hebben. Alle puzzels opnieuw ontwerpen is lastig, dus dan denk ik dat de objecten de beste kans is voor verbetering.

Bijlage 8 - TimeLock brainstorm

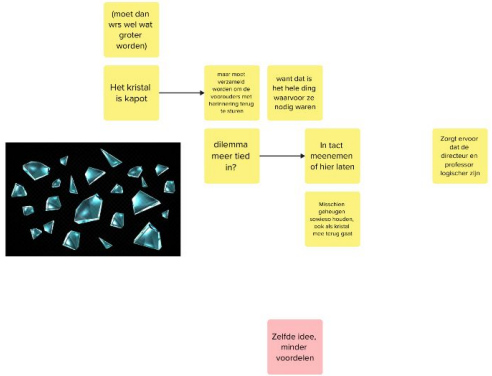
Wat als...
De herinnering gekoppeld is aan één belangrijk item dat kapot is



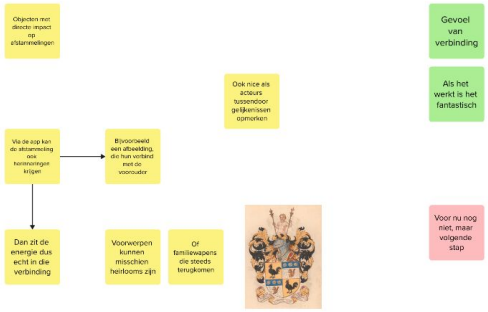
Wat als...
TimeLabs de info over de voorouders ook kwijt is



Wat als...
Het kristal kapot is

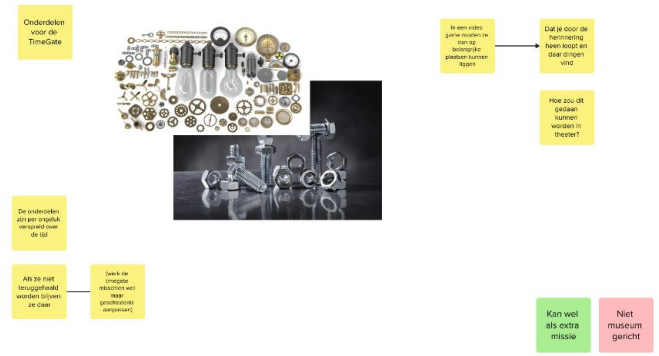


Wat als...
Er objecten zijn die ook invloed hebben op de afstammelingen

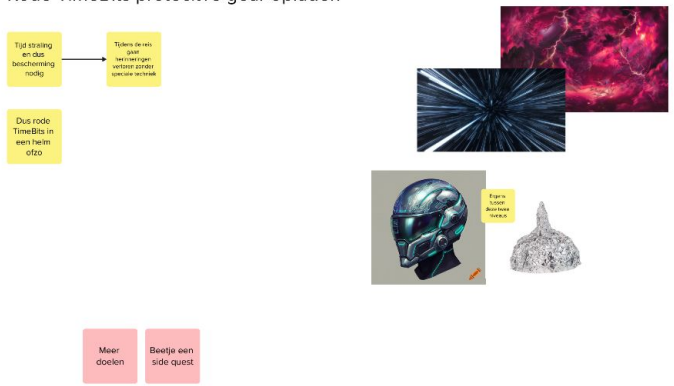


Bijlage 8 - TimeLock brainstorm

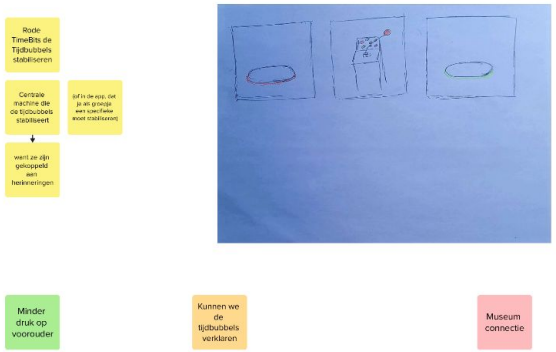
Wat als...
Er onderdelen voor de TimeGate verzameld moeten worden



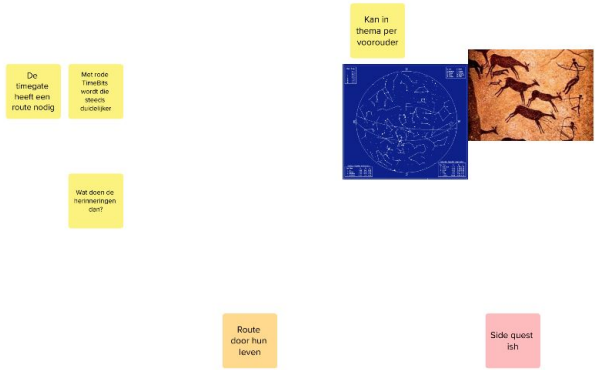
Wat als...
Rode TimeBits protecitve gear opladen



Wat als...
Rode TimeBits tijdbubbels stabiliseren

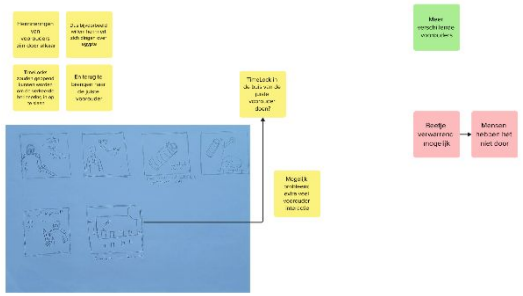


Wat als...
De voorouders een kaart nodig hebben om terug te gaan

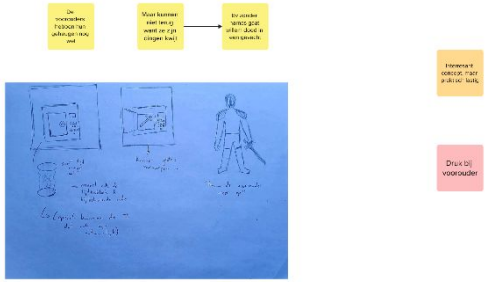


Bijlage 8 - TimeLock brainstorm

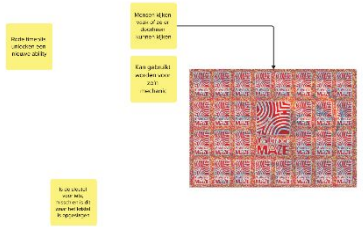
Wat als...
De herinneringen per ongeluk gemixt zijn



Wat als...
De voorouders voorwerpen kwijt zijn ipv hun geheugen



Wat als...
Rode TimeBits een soort sleutel object voor een puzzel zijn



Bijlage 9 - User Journey TImeLock idee

