

***Realise more button options research - Metro
Scenario***

Arif Sahin - Doppen

**Knop Keuze 1: Uitwijken (groen) / Blijven
lopen (rood)**

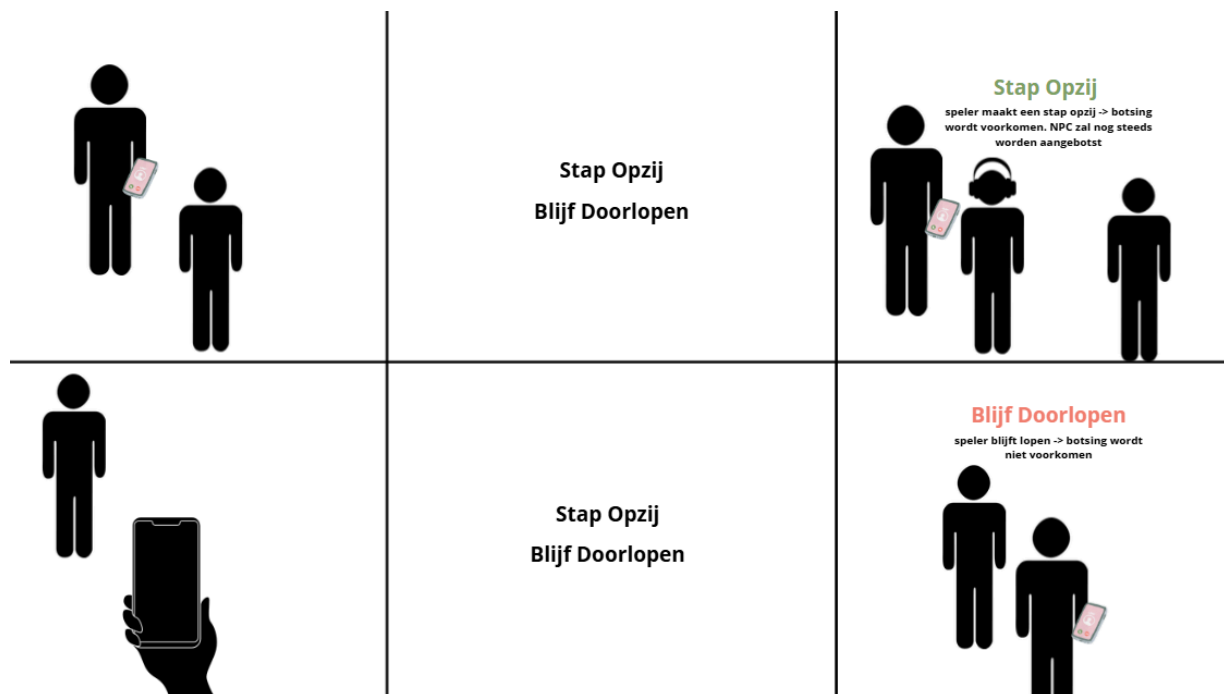
Waar in de scène: vlak voordat NPC tegen je aanbotst

Actie:

- **Groen (uitwijken):** speler maakt een stap opzij -> botsing wordt voorkomen.
- **Rood (doorlopen):** speler blijft lopen -> botsing wordt niet voorkomen

Effect:

Voegt een extra beslismoment toe voor het vallen op het spoor. (Slachtoffer zal alsnog tegen iemand anders botsen)



Knop Keuze 2: Muziek aanzetten (groen) / Muziek uit laten (rood)

Waar in de scène:

Tijdens het lopen checkt de speler (of NPC) de telefoon. Er verschijnt een muziek app.

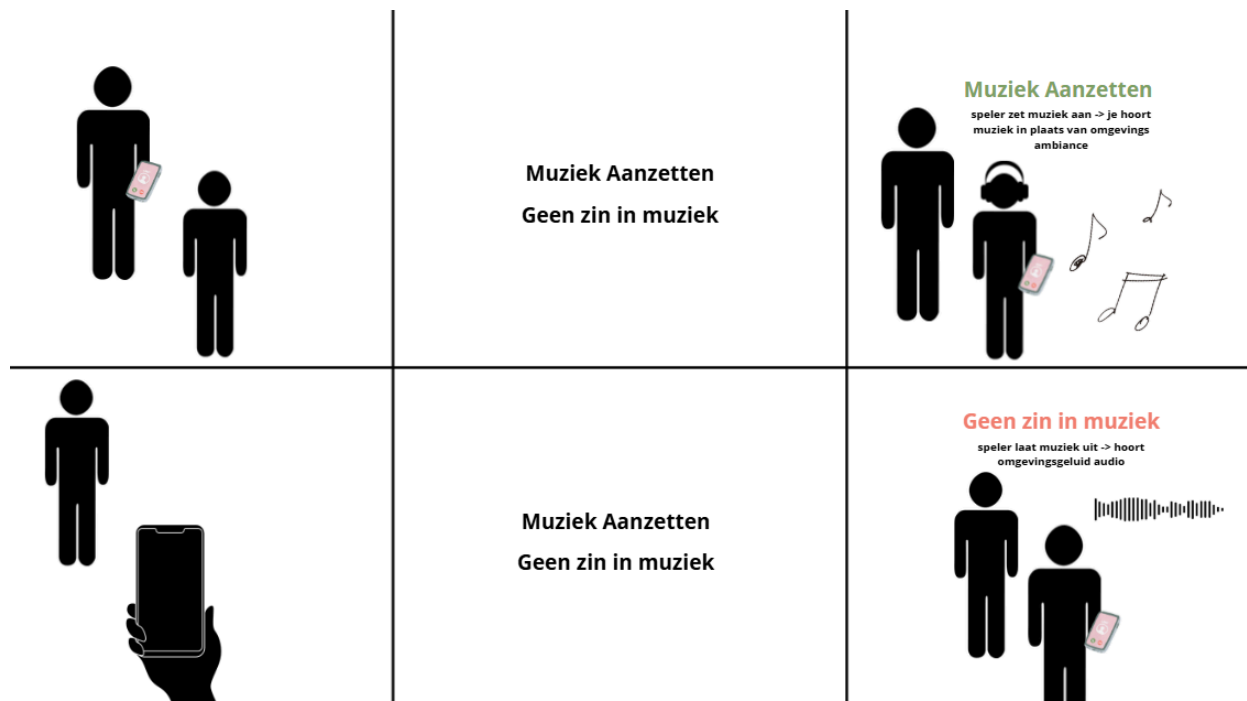
Actie:

- **Rood(muziek uit laten):** speler laat muziek uit -> hoort omgevingsgeluid audio

- **Groen (muziek aanzetten)**: speler zet muziek aan -> je hoort muziek in plaats van omgevings ambiance .

Effect:

Een extra optie om de speler meerdere gameplay audio keuzes te geven



Knop Keuze 3: Stoppen met kijken op telefoon (groen) / Blijven kijken (rood)




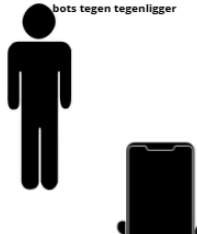
Waar in de scène: tijdens het lopen op het perron.

Actie:

- **Groen:** speler stopt met scrollen -> ziet dat er iemand op hem af loopt
- **Rood:** speler blijft op de telefoon -> ziet de tegenligger niet en botst tegen hem aan

Effect:

Maakt duidelijk hoe telefoon telefoon afleiding risico's vergroot.

<p>Stoppen met kijken op telefoon Blijven kijken op telefoon</p>		<p>Blijven kijken op telefoon speler blijft op de telefoon -> ziet de tegenligger niet en botst tegen hem aan</p> 
<p>Stoppen met kijken op telefoon Blijven kijken op telefoon</p>		<p>Stoppen met kijken op telefoon speler stopt met scrollen -> ziet dat er iemand op hem af loopt. Andere NPC bots tegen tegenligger</p> 

Knop Keuze 4: Waarschuwen (groen) / Negeren (rood)

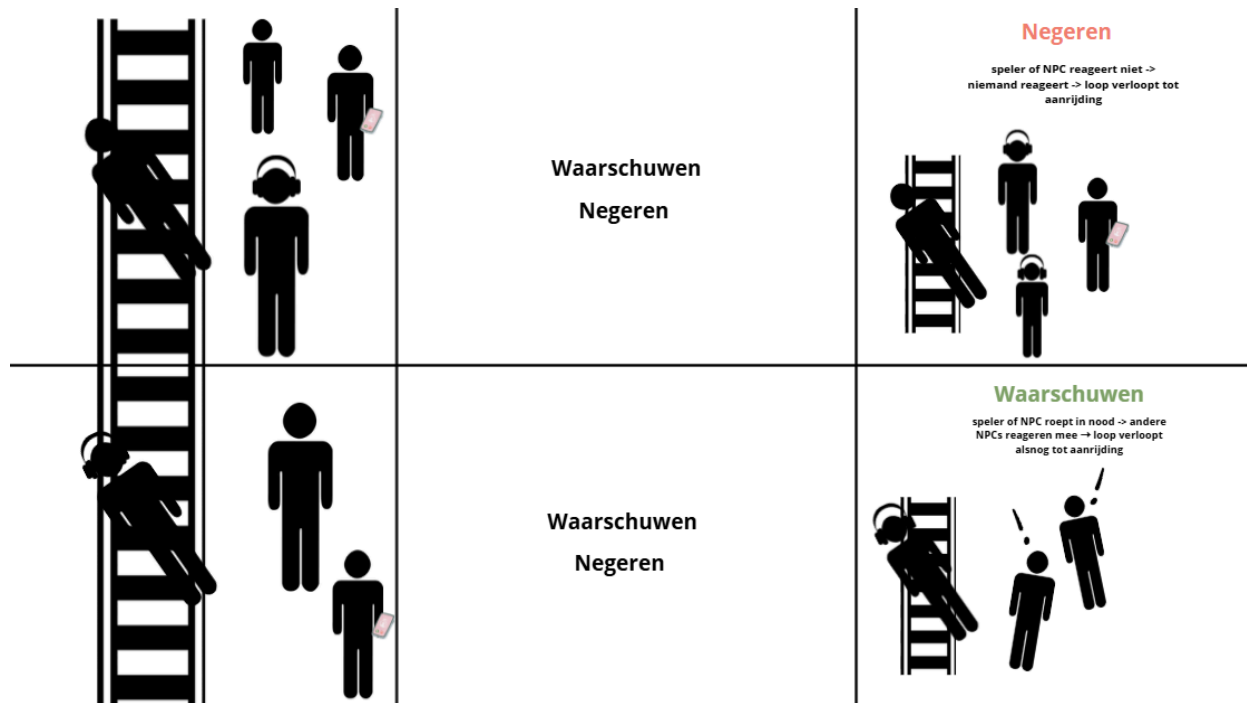
Waar in de scène: wanneer je ziet dat iemand valt (slachtoffer of jijzelf afhankelijk van eerdere keuze).

Actie:

- **Groen:** speler of NPC roept in nood -> andere NPCs reageren mee
- **Rood:** speler of NPC reageert niet -> niemand reageert -> loop verloopt tot aanrijding

Effect:

Laat een moment van handelen in een nood/doom situatie zien.



Knop Keuze 5: Hulp aanbieden (groen) / Afstand houden (rood)

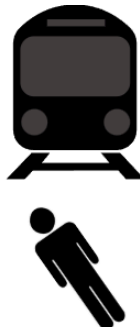


Waar in de scène: wanneer jij of de NPC op het spoor ligt maar nog niet geraakt wordt.

Actie:

- **Groen:** speler / NPC steekt hand uit vanaf de rand -> aanrijding zal plaats vinden met end message
- **Rood:** speler blijft niks doen -> aanrijding zal plaats vinden met end message

Effect:

Laat een direct hulp moment zien wat alsnog zal leiden tot een slecht einde.

	<p>Hulp aanbieden Afstand houden</p>	<p>Afstand houden</p> <p>speler blijft niks doen -> aanrijding zal plaats vinden met end message</p> 
	<p>Hulp aanbieden Afstand houden</p>	<p>Hulp aanbieden</p> <p>speler / NPC steekt hand uit vanaf de rand -> aanrijding zal plaats vinden met end message</p> 