



## Doppen – Scenes Breakdown

Wat moet elke scene bevatten om onze gebruikers aan te zetten tot gedragsverandering?

## **Beschrijving:**

Deze bijlage richt zich op het volledig uitwerken van de game scenes op basis van de bestaande concepten. Het doel is om een gestructureerd overzicht te creëren van alle visuele, auditieve en interactieve elementen die samen de sfeer, stijl en voortgang van de scenes bepalen.

## **Assets:**

Voor elke scene worden de benodigde assets gedefinieerd.

Dit omvat onder andere:

- Omgevingsobjecten (gebouwen, natuur, props, interieurstukken, etc)
- Lichtbronnen en visuele effecten (schaduwen, reflecties, atmosferische effecten)
- UI-elementen of interactieve objecten
- Speciale effecten (particle systems etc.)

## **Geluid & Muziek:**

Per scene wordt het geluid en de muziek vastgelegd om de sfeer te ondersteunen.

- Achtergrondmuziek: toon en emotionele richting
- Ambient geluiden: omgevingsgeluiden etc
- Geluidseffecten: interacties, voetstappen, objectbewegingen etc
- Voice lines of dialogen (mochten we een voice over willen geven op de optie teksten)

## **Scene Framing & Camerabewegingen:**

In dit onderdeel wordt vastgelegd hoe de scene in beeld wordt gebracht:

- Camerahoeken en perspectief per moment
- Overgangen tussen shots (pans, zooms, cuts, character movements)

- Focuspunten en depth of field per scene
- Timing en ritme van camerabewegingen

### **Personages & Animaties:**

De rol en positionering van de personages in elke scene worden beschreven.

- Aanwezigheid van personages
- Belangrijkste animaties (poses, emoties, handelingen)
- Character items (headphones, VR-brillen etc)
- Relatie tot de camera (afstand, blikrichting, focusmomenten)

## **Scene 1 – De Fietser bij het Kruispunt**

### **Beschrijving:**

Een persoon stapt op de fiets en is klaar om weg te rijden.

De speler krijgt de keuze: **koptelefoon op** of **koptelefoon af**.

- **Koptelefoon op:** de fietser hoort een naderende auto niet en wordt aangereden bij het oversteken.
- **Koptelefoon af:** de fietser kijkt goed uit en fietst veilig door, maar ziet hoe iemand met een koptelefoon wordt aangereden.

### **Assets:**

- Omgeving: kruispunt, verkeerslichten, auto's, fietsenrek
- Properties: fiets, koptelefoon, fietsenstalling, bomen/struiken, straat vuil/containers

- Verkeer: **passerende** auto's, voetgangers, verkeersborden
- Licht: daglicht met natuurlijke **schaduwen**
- UI: keuze-optie "**Koptelefoon op** / **Koptelefoon af**"

#### **Geluid:**

- Ambient: verkeer, wind, stadsrumoer
- Effecten: claxon, remgeluid, botsing
- Muziek: subtiele achtergrondtoon
- Variatie: gedempt geluid bij "**koptelefoon op**" om afleiding te simuleren

#### **Camerabewegingen:**

- Wide shot van fietser in het verkeer
- Hands with headphone shot bij keuze
- Close-up bij reactie en aanrijding
- Slow-motion bij impactmoment
- Eventueel POV-shot vanuit fietser

#### **Personages:**

- Hoofdpersoon (de fietser)
- Autochauffeur (alleen zichtbaar in moment van impact / gezicht hoeft niet duidelijk kenbaar te zijn)
- Te hulp schietende toeschouwers die checken op de mc (main character) na impact

#### **Keuze-momenten:**

**Keuze:** Koptelefoon op (rode knop) / Koptelefoon af (groene knop)

**Keuze:** Snel oversteken (rode knop) / Wachten en goed kijken (groene knop)

## Scene 2 – De Situatie op het Perron

### Beschrijving:

Een persoon loopt over een perron. De speler kiest: **koptelefoon op** of **koptelefoon af**.

- **Koptelefoon op**: camera toont de persoon van voren, terwijl achter hen iemand op het spoor valt zonder dat de speler het merkt.
- **Koptelefoon af**: de speler hoort iets gebeuren, kijkt om, en kan het incident zien.

### Assets:

- Omgeving: treinstation, perron, rails, trein in de verte die stilstaat na ongeluk
- Properties: rugzak, koptelefoon, telefoon, bloed, koffers, station decoraties
- NPC's: randomized **lopende en zittende** reizigers, **vallende** persoon (MC)
- Licht: TI-verlichting, **reflecties** op staal en glas items

### Geluid:

- Ambient: stationsgeluiden, omroepstemmen
- Effecten: vallend objecten van (MC) , treinremmen
- Muziek: zacht en onopvallend en daarna erg duister
- Geluid gedempt bij "**koptelefoon op**" keuze

### Camerabewegingen:

- Tracking shot van lopende persoon
- Face shot bij keuze
- Focus op achtergrond bij "**koptelefoon af**" (vallende persoon in beeld)
- Eventueel zoom-out met naderende trein
- Zoom-in op lichaam na aanrijding

### Personages:

- Hoofdpersoon (reiziger)
- Slachtoffer
- Toeschouwers/NPC's met schok reacties na impact

#### **Keuze-momenten:**

**Keuze:** Koptelefoon op (rode knop) / Koptelefoon af (groene knop)

**Keuze:** Snel ingrijpen (groene knop) / Afstand houden (rode knop)

## Scene 3 – De Dove Persoon in de Stad

#### **Beschrijving:**

De scene opent in een drukke stad, maar **alle geluiden zijn volledig afwezig**. Het is doodstil. De speler ziet een persoon lopen. Dit is iemand die doof is. De camera volgt hem van achter terwijl hij door het drukke stadsleven beweegt. mensen praten, auto's rijden, honden blaffen, maar alles gebeurt in stilte.

Plots stopt de dove persoon bij een zebrapad.

Een vrachtwagen nadert, zichtbaar in de verte, maar de speler hoort niets.

Op dat moment verschijnt de keuze:

**Koptelefoon opzetten**

**Koptelefoon afhouden**

**Als de speler kiest voor “koptelefoon op”:**

- De vrachtwagen remt te laat, de dove persoon wordt geraakt en vliegt naar achteren

**Als de speler kiest voor “koptelefoon af”:**

- Je karakter probeert te dove persoon te waarschuwen maar hij hoort je niet. De vrachtwagen remt te laat, de dove persoon wordt geraakt en vliegt naar achteren

**Assets:**

- Omgeving: stedelijke straat, winkels, **bewegend** verkeer, zebrapad
- Properties: koptelefoon, boodschappentas, verkeerslichten, vrachtwagen, gehoorapparaat, randomized auto's, straat decoratie assets
- Licht: realistisch daglicht met **schaduwen**

**Geluid:**

- **Start:** volledige stilte (geen ambient)
- **Visuele stilte:** alles beweegt, maar geen geluid
- **Bij 'koptelefoon af' keuze:**
- enkele toon van voetstappen
- Kort realistisch geluid van verkeer en mensen
- **Bij 'koptelefoon op' keuze:**
- Stilte blijft, gevolgd door doffe, lage toon
- **Na impact:** fade naar death scene sound -> stilte

**Camerabewegingen:**

- Tracking shot van achteren (dove persoon loopt)
- Zoom-in op gehoor apparaat
- Zebra pad shot bij keuze
- Slow-motion bij verkeersmoment
- Above Fade-out met ongeval scene

**Personages:**

- Dove persoon (hoofdpersoon)
- Speler Character
- Omstanders / figuranten

**Keuze-momenten:**

**Keuze:** Koptelefoon op (rode knop) / Koptelefoon af (groene knop)

**Keuze:** Helpen/oproepen omstanders (groene knop) / Afstand houden (rode knop)



# Scene 4 – De Duistere Toekomst

## Beschrijving:

Mensen lopen over straat met VR-brillen en blindenstokken, alsof dit normaal gedrag is.

Ze navigeren traag en botsen soms tegen objecten, maar lijken zich van niets bewust.

De speler krijgt de keuze:

Koptelefoon op of koptelefoon af.

- **Koptelefoon op:** De wereld wordt stiller, kleuren vervagen en de mensen lijken nog trager te bewegen. De speler hoort alleen een lage toon terwijl iedereen verder loopt.
- **Koptelefoon af:** De omgeving klinkt ineens weer levendig. Enkele mensen stoppen, zetten hun VR-brillen af (als dat mogelijk is) en kijken verward om zich heen, alsof ze plots ontwaken uit een trance.

Daarna volgt een close-up van een persoon met koptelefoon om de speler te laten zien dat dit pas het begin is van een probleem die zich zodanig kan verslechteren in de toekomst.

## Assets:

- Straatomgeving, voorbijgangers, VR-headsets, blindenstokken
- Properties: koptelefoons, futuristisch stad decoratie pack, duistere waarschuwing borden
- Licht: helder daglicht, moderne stedelijke setting

## Geluid:

- Gedempt stadsgeluid
- Fade-out naar stilte bij het tonen van de koptelefoon

## Camerabewegingen:

- Wide shot van straat (groep mensen met VR brillen die randomized door de straat lopen)
- Close-ups van gezichten en stokken

- Shot naar persoon met koptelefoon in beeld
- Shot naar mensen die botsen tegen objecten
- Eind shot waarbij fade out tevoorshin komt in stad environment

#### **Personages:**

- Verschillende (blinde) voorbijgangers
- Persoon met koptelefoon (MC)

#### **Keuze-momenten:**

**Keuze:** Koptelefoon op (rode knop) / Koptelefoon af (groene knop)

**Keuze:** Interactie of negeren van VR-blinden (groene/rode knop)

## **Bijlages Scene Concepten:**

*Scene concepten zijn gegenereerd met behulp van AI tools*



**Scene 1 – De Fietser bij het Kruispunt**



**Scene 2 – De Situatie op het Perron**



**Scene 3 – De Dove Persoon in de Stad**



**Scene 4 – De Duistere Toekomst**