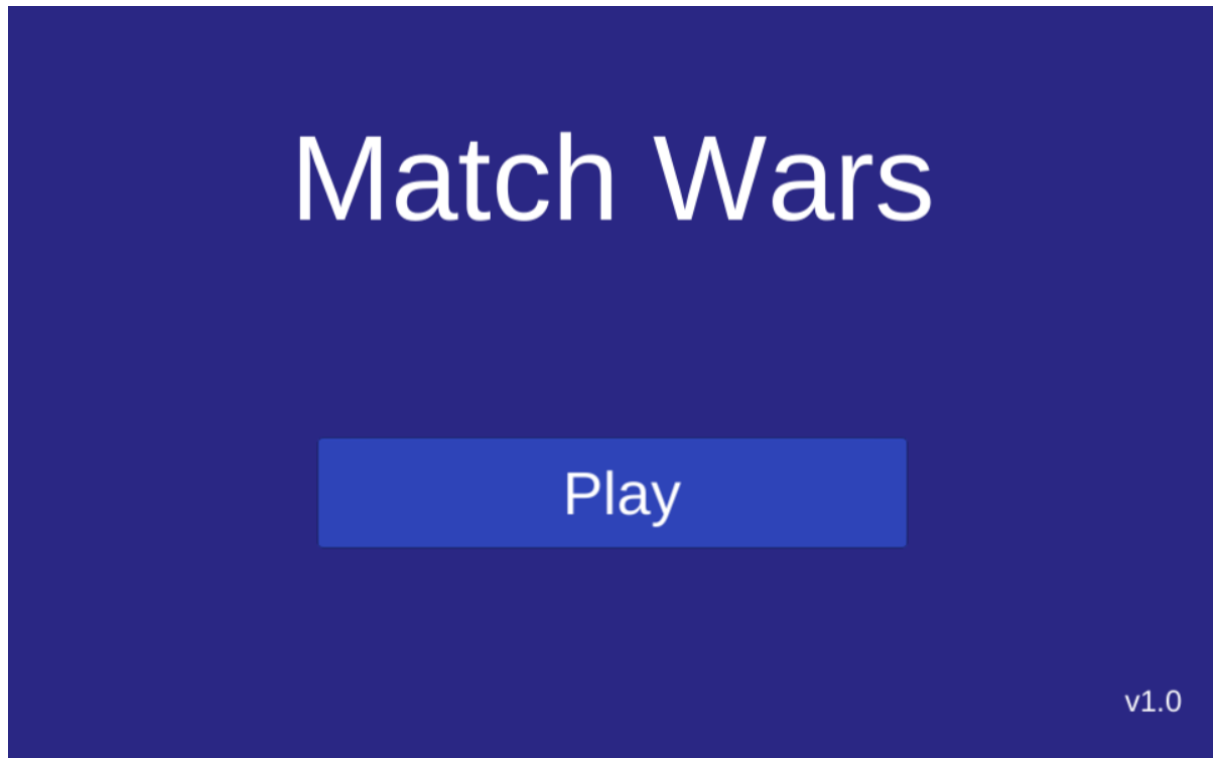


High Concept Document



Bouke de Vries
Studentnummer: 1683542
Datum: 3-11-2018
Versie 1.0

Versiebeheer

Aanpassingen	Versie	Datum
Eerste document	1.0	3-11-2018

Inhoudsopgave

1	High Concept	4
1.1	Features	4
1.2	Speler motivatie	4
1.3	Genre	4
1.4	Doelgroep	4
1.5	Mechanics	4
1.6	Competitie	4
1.7	Unique Selling Point	5
1.8	Doelplatform	5
1.9	Ontwerpdoelen	5
1.10	Verhaal	5

1 High Concept

In de game Match Wars is het de bedoeling om binnen een bepaalde tijd alle mogelijke combinaties op het bord te behalen. Wanneer dit behaald is zal de speler naar het volgende level toe gaan. Dit herhaalt zich net zolang tot de speler bij het einde is.

1.1 Features

Het spel bevat per level een munitie kist waarin de speler meer kogels kan verkrijgen om op kaarten te kunnen schieten.

1.2 Speler motivatie

De speler word gemotiveerd dit spel te spelen doordat het spel naast een educatieve waarde ook uitdaging tot zich mee brengt. De vorm van uitdaging bevind zich namelijk in hoe het spel werkt. Zo is Match Wars niet enkel alleen een simpele memory game, maar bevat dit ook externe elementen die het spel uitdagender maakt. In dit geval dat de speler binnen een bepaalde tijd het leven behaald moet hebben. Met daarnaast om het lastiger te maken de speler zijn wapen steeds moet bijvullen omdat anders geen interactie met de kaarten kan plaats vinden.

1.3 Genre

Het spel is voor iedereen geschikt die van memory achtige games houden.

1.4 Doelgroep

De doelgroep van dit spel zijn studenten. Namelijk het spel richt zich op het leren van educatieve waarde op een manier waardoor de student niet al gauw het idee krijgt dat hij/zij aan het leren is. Onbewust door het zien van verschillende kaarten van verschillende landen weet de student uiteindelijk de landen te kunnen plaatsen. Zo zal de student door het herhaling van levels beter instaat zijn om landen te onthouden.

1.5 Mechanics

De mechanics die in het spel voorkomen zijn o.a. dat bij elk level de kaarten anders gesorteerd zijn ook als het level opnieuw gespeeld zou worden. Daarnaast is het aftellen per level en het aantal kogels waarmee de speler begint ook verschillend. Zo zal in het begin de speler met meer kogels beginnen en meer tijd zodat de speler beter kan voorbereiden op de volgende levels.

1.6 Competitie

Match Wars zelf heeft nog niet echt een competitie zoals het vergelijken van andermans highscore. Wel is de competitie binnen de game momenteel om te laten zien dat je het spel uitgespeeld hebt.

1.7 Unique Selling Point

Wat het spel uniek maakt is dat op een educatieve wijze een vorm van memory word toegepast maar dit op een leuke manier d.m.v. leuke effecten en extra uitdagingen.

1.8 Doelplatform

Het spel kan direct gespeelt worden in de browser en is niet afhankelijk van een bepaald platform.

1.9 Ontwerpdoelen

Simpel: Het is makkelijk te begrijpen hoe het spel werkt maar toch behoorlijk uitdagend.

Educatief: De student zal tijdens het spelen automatisch kennis op zich opnemen.

1.10 Verhaal

Het spel bevat geen verhaallijn. Ook zijn er geen karakters binnen het spel. De focus is meer op dat jij zelf het in het spel interacteert zonder enige vorm van karakters.