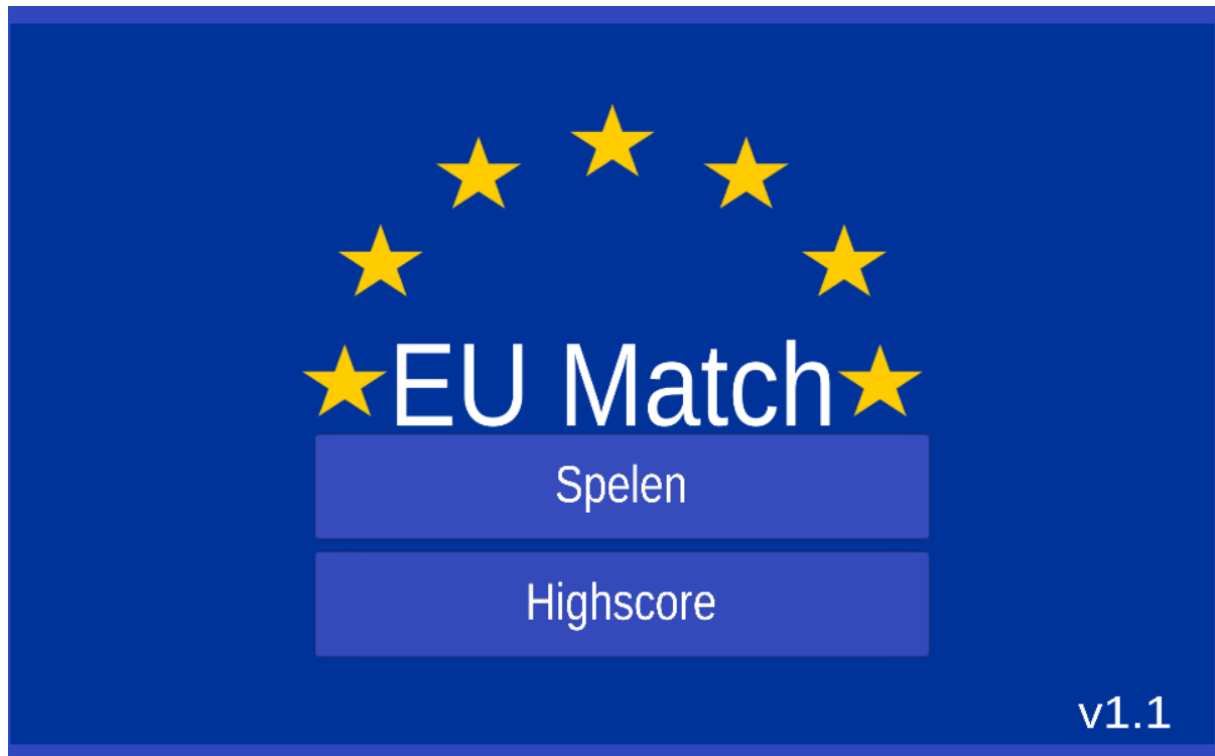


High Concept Document



Bouke de Vries
Studentnummer: 1683542
Datum: 2-2-2019
Versie 1.1

Versiebeheer

Aanpassingen	Versie	Datum
Eerste document	1.0	3-11-2018
Tweede document aanpassingen van het spel	1.1	2-2-2019

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 EU Match 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. Dit gaat echter gepaard met hindernissen. Zo is in de nieuwe versie van de game power ups van toepassing welke zoal goed of slecht kunnen zijn.

1.1 Features

Het spel bevat per level een munitie kist waarin de speler meer kogels kan verkrijgen om op kaarten te kunnen schieten. Met daarbij power ups die willekeurig op bepaalde momenten tevoorschijn komen

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. Zo is in het spel EU Match alle landen binnen de EU toegevoegd zodat de speler kennis zal hebben welke landen allemaal binnen de EU bevinden en hoe de vlaggen hiervan eruit zien. De vorm van uitdaging bevind zich namelijk in hoe het spel werkt. Zo is EU Match 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 met een extra uitdaging en als bonus punt educatieve waarde heeft.

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. En door het spel element de competitiedrang zal de speler mogelijk het spel vaker spelen dan verwacht. Zo is in het spel ook rekening gehouden dat niet elk level hetzelfde is.

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. Ook zijn alle levels compleet anders en herhaalt zich dit tot het spel afgelopen is. Zo zal de speler nooit weten aan het begin waar de kaarten verstopt liggen.

1.6 Competitie

EU Match zelf heeft een competitie binnen het spel. Het spel slaat namelijk tijdelijk op in een sessie wat de hoogst mogelijke behaalde highscore was van de speler binnen het spel.

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 denk hierbij bijvoorbeeld aan de power ups en het herladen van kogels.

1.8 Doelplatform

Het spel kan direct gespeelt worden in de browser en is niet afhankelijk van een bepaald platform. Dit zorgt ervoor dat iedereen het spel kan spelen op elke device.

1.9 Ontwerpdoelen

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

Strategie: Neem je de gok en ga je voor power ups of ga je zonder hoe haal je een zo hoog mogelijke highscore?

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.