

Game Design Document

SPARC (game)

Contents

| | |
|--------------------------------------|--|
| Game Summary..... | 3 |
| Game concept..... | 3 |
| Genre | 3 |
| Target audience | 3 |
| Scope..... | 3 |
| Gameplay | 4 |
| Objectives/game progressions | 4 |
| In-game GUI | Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd. |
| Computer/AI-generated elements | 4 |
| Mechanics | 5 |
| Movement..... | 5 |
| Interactions | 5 |
| Smart Difficulty | 5 |
| Game Elements | 6 |
| Worldbuilding | 6 |
| Story characters | 6 |
| Locations | 7 |

Game Summary

Game concept

Sparc is een meeslepende, op gamification gebaseerde sollicitatie-ervaring die spelers uitdaagt om hun vaardigheden te laten zien op verschillende terreinen. Spelers nemen de rol aan van werkzoekenden en navigeren door een reeks op vaardigheden gebaseerde uitdagingen die echte jobvereisten weerspiegelen. Het spel is ontworpen om een unieke en boeiende benadering van het traditionele sollicitatieproces te bieden.

Genre

Gegamificeerde sollicitatie-ervaring

Target audience

Mensen die op zoek zijn naar hun eerste baan. Voornamelijk 18-25 jarigen die net afgestudeerd zijn.

Scope

Job Application Integration:

- Naadloze integratie met het Indeed-platform om de echte jobzoekervaring te simuleren.

Challenges:

- Ontwikkeling van diverse beroepsgerelateerde challenges die deelnemers uitdagen op verschillende vaardigheden.
- Geleidelijke toenemende moeilijkheidsgraad om de progressie van de speler te reflecteren.

AI Evaluation:

- Implementatie van een AI-beoordelingssysteem dat de prestaties van spelers evalueert op basis van efficiëntie en creativiteit.

Leaderboard:

- Ontwikkeling van een leaderboard om de spelers te rangschikken en een competitief element toe te voegen.

Results Submission:

- Automatische indiening van de resultaten van de uitdagingen naar het bedrijf als onderdeel van de sollicitatie.

User Feedback:

- In-game feedback om spelers constructieve informatie te geven over hun prestaties en gebieden voor verbetering.

Real-world Notifications:

- Integratie van in-game meldingen om spelers op de hoogte te houden van de reactie van het bedrijf, vergelijkbaar met echte sollicitatieprocessen.

Gameplay

Objectives/game progressions

De doelen worden gegenereerd door AI. Ze zorgen voor een goed beeld van de speler. Er worden namelijk meerdere manieren ontworpen om één objective op te lossen, waardoor AI het pad dat de speler aflegt kan analyseren en op basis hiervan een psychologisch/professioneel profiel kan opstellen. Gebaseerd op dat profiel en wat er nog nodig is om het profiel bij te vullen, worden er door AI nieuwe levels met doelen gegenereerd. Eens de AI genoeg informatie verzameld heeft, wordt het spel beëindigd.

Computer/AI-generated elements

De AI genereert een groot deel van de game. Het pre-made eerste level zal aangepast worden op basis van de baan waarvoor gesolliciteerd wordt. Daarna zullen de volgende onderdelen van de game bijna volledig door de AI gemaakt worden. Hierin zal de AI rekening houden met de baan waarvoor gesolliciteerd is en de aanpak en resultaten van de vorige challenges. Dit betekent dat de AI de nieuwe omgevingen, challenges en objecten/NPC zal genereren.

Mechanics

Movement

Het karakter, Lodewijk, wordt vanaf top-down bestuurt en kan alle richtingen op lopen. Lodewijk kan niet springen en kan niet door obstakels, zoals muren, of objecten, heen lopen. Wanneer Lodewijk bij een gebouw naar binnen of naar buiten gaat, wordt er een nieuw gebied geladen waar de speler dan in kan rondlopen.

Interactions

Lodewijk kan met verschillende objecten interacteren. Dit verschilt per object, zo kan hij aanschuiven bij een meeting, werken aan een computer en documenten uitprinten. Hiermee krijgt de speler zo veel mogelijk opties om problemen op te lossen, waardoor een duidelijker profiel gevormd kan worden. Deze interacties passen bij het object of de omgeving. Zo kan je denken aan het besturen van graafmachines bij een bouwplaats of het scannen van een patiënt in het ziekenhuis.

Ook kan Lodewijk praten met NPC's in de vorm van mensen. Deze kunnen opdrachten geven of vragen stellen. De speler krijgt dan de mogelijkheid om te terug te praten met een inputbalk. Een gesprek kan beginnen door fysiek naar een persoon te gaan, te bellen of gebeld te worden of via online meetings en e-mails.

Smart Difficulty

Terwijl spelers bezig zijn met de game zal onze AI hun gedrag analyseren. Hieruit kan het een profiel maken, maar de resultaten worden ook gebruikt voor de moeilijkheid van de challenges. Daarnaast zal ook de baan waarop gesolliciteerd wordt invloed hierop hebben. Een managersfunctie zal meer uitdagingen hebben dan een klantenservicebaan. De AI zal dit allemaal meenemen en dit zorgt ervoor dat de moeilijkheid past bij wat er van de speler verwacht wordt. Dit wordt ook in real-time aangepast. De volgende challenge wordt pas gegenereerd wanneer de vorige behaald is.

Game Elements

Worldbuilding

Voor de worldbuilding gaan wij gebruik maken van generative AI. Hiervoor gebruiken we een bepaalde manier van een prompt schrijven naar openAI chatGPT4. Deze maakt het mogelijk door middel van Dall-E3 om afbeeldingen te maken. Bij het solliciteren wordt er op de achtergrond gekeken naar welk genre jij solliciteert, op basis hiervan wordt er een bijpassende werkomgeving gegenereerd. Een voorbeeld van iemand die op een kantoorbaan solliciteert:



An office layout showcasing cubicles, meeting rooms, lounges, and various office elements, blending new gaming aesthetics with a modern office setting. Top-down inspired game. (gebruikte prompt)

Story characters

Voor ons spel hebben we onze gemaakte pixel karakter genaamd Lodewijk. Lodewijk is onze standaard karakter die de gebruiker moet kiezen. Hierbij kan de user alleen als Lodewijk spelen. Het enige wat de gebruiker voor nu kan aanpassen is de huidskleur. Het pak dat Lodewijk draagt zijn de kleuren van onze stylescape. In een later stadium zou de user de pak kleuren kunnen aanpassen en ervoor kiezen om als vrouw te spelen.



Locations

Locaties worden bepaald door de sector waar de gebruiker op solliciteert. Als de gebruiker zou solliciteren voor een baan in bijvoorbeeld de bouw. Dan zou er als voorbeeld een bouwplaats gegenereerd worden waarbij de gebruiker dan buiten loopt. Dus voor locaties is er nog niet per se een vast punt opgesteld waar de gebruiker doorheen loopt omdat dit per sector kan verschillen.