

Empathize

Define

Ideate

Prototype

Test

### Persona:

Jan-Willem is een 19-jarige student. Hij houdt ervan om samen met zijn vrienden op stap te gaan en te feesten. Hierbij houdt hij ervan om samen met z'n vrienden er ook een hoop drank bij te betrekken. Ze gaan altijd indrinken (dit houdt de kosten lager) en daarbij doen ze altijd drankspellen. Maar niet overal waar ze indrinken hebben ze altijd spullen om drankspellen te doen. Maar iedereen heeft altijd wel een telefoon bij. Dit vinden hij en zijn vrienden heel jammer, want dit zorgt altijd wel voor leuke avond als er een drankspelletje bij betrokken wordt.

### Define:

Hij en zijn vrienden willen altijd wel een drankspel spelen.

Niet iedereen heeft de spullen, maar wel altijd een telefoon.

Hoelang ze een drankspel willen doen is afhankelijk van de avond.

Hoeveel ze willen drinken ligt aan de stemming.

### Ideate:

Soort piccolo, met opdrachten en trivia (mix)

- Minigame: willekeurig nummer, degene die het dichtstbij raad mag uitdelen
- Vraag of opdracht hoeveel personen en hoeveel slokken.
- Instellen van een difficulty (uitbreiding)

Most likely to hot potato version.

- Telefoon wordt doorgegeven naar de persoon, most likely to..
- Als 'bom onploft' bij jou moet je adtje.
- Tussendoor willekeurig een slok nemen of uitdelen. (voordat je verder mag)

Soort mexen

Truth or Dare

Never have I ever

Soort ganzenborden, met allemaal vakjes die verschillende opdrachten hebben.

#### King of booze:

- Challenges waar je kiest voor het accepteren of drink zoveel...
- Leaderboard met wie de meeste challenges heeft geaccepteerd.
- Custom challenges kunnen toevoegen.

#### Living room twister:

- Linkervoet op de bank
- Meubels zelf invullen

#### Piccolo / King of Booze:

- Aantal spelers instellen
- Willekeurige speler aan de beurt.
- Die krijgt een opdracht of een vraag en keuze om te drinken. (in verhouding)
- Aantal vragen gekregen vs gedaan. (hoe meer je skipt, de meer de slokken worden)
- Tussendoor willekeurige minigame (juffen, random number, etc)
- Handmatige challenges toevoegen?
- Bij beëindigen van het spel een statistieken bord. (die je delen)
- Van tevoren aangeven dat je de meeste slokken kan nemen of de meeste challenges kan accepteren dat de winnaars hiervan mogen uitdelen. (Zorgt voor andere manieren van spelen)?
- Moeilijkheidsgraad
- Mogelijkheid voor uitbreiding.
- Challenges voor meerdere personen en mogelijk de groep.