



Convergeren Brain- storm 2: veel info overbrengen Startup

Amber Meijers, Carmen Engelen,
Janneke van Veltom, Julie Olree
ICT & Media Design Semester 6

Contents

Pijnpunt.....	3
----------------------	----------

Pijnpunt



Gewone ideeën, (nog) niet realiseerbaar

- Teksten dikgedrukt houden met korte punten
- In loading screens tips geven met wist je dats
- De verwachting dat iemand snel de regels moet kennen aanpassen -> aanmoedigen dat mensen nieuwe spelers mee bij de hand nemen
- Boeken met grote letters, pictogrammen ect. -> volgens de best,good and bad practices
- structurele uitleg die altijd hetzelfde is opgemaakt maar met een andere visualisatie / onderdeel
- Het herstructureren van informatie op een manier die logisch is voor spelen, niet alleen voor lezen.
- Online versie met verschillende niveau's van spelen, waarbij minder uitleg gegeven wordt aan iemand die al beter bekend is met de stof (skip tutorial)
- met een zachte hand de regels tijdens het spel vertellen (maar ook niet te vriendelijk xD nooit iets gemeens maar een grap kan er wel doorheen)

Originele ideeën, (nog) niet realiseerbaar

- Een soort (creative) wereld waar men gewoon in kan rondspelen binnen de regels van D&D om het zo uit te proberen.
- Meerdere personen willen het leren, mogelijk een platform met tool waarin je het

- samen kan leren spelen
- verschillende mensen verschillende kennis > scripts :brain: in de groep laten leren zodat ze dit deel van de info sowieso onthouden en elkaar kunnen aanvullen -> dan word er ook minder op aangekeken als iemand iets niet weet en de dm weet de regels sowieso
- Net als met kaarten een kleine penalty voor regels onthouden/vergeten hebben: degene die de meeste regels vergeet doet de recap volgende sessie

Gewone ideeën realiseerbaar

- Het opdelen van informatie in blokken: In-combat actions, out of combat actions, bonus actions, condities.
- *De speler gaat dan naar het blok en ziet welke opties er zijn op dat moment, en de andere opties vallen dan (tijdelijk) weg.*
- *Alle blokken hebben hun eigen kleuren en pictogrammen om duidelijk te maken waar dingen thuishoren.*
- *Benodigde informatie opdelen onder tabs*
 - *Lange stukken informatie verdelen in verschillende onderwerpen, en dan elk onderwerp als kaartjes uitwerken.*
 - *D&D regel-kwartet met kleuren om regels bij elkaar te groeperen. Misschien kaarten in verschillende vormen en texturen die de spelers zelf kunnen indelen zoals ze dat prettig vinden.*
 - *De regels makkelijker opdelen -> kan opzoeken op zoekterms, basis start, opgedeeld in plekken waar je het nodig zou kunnen hebben (combat, puzzel, praten ect.) net als basically google/twitter zoeken.*
 - *Overzicht met informatie die je pas later nodig hebt 'disabled' zodat je dit pas later ziet*
- *verschillende stromen die je als een soort skill tree elk onderdeel laten doorlopen voordat je bij het volgende onderdeel komt.*
- *een soort hub voor de hele game waar allerlei informatie staat die iedereen bij houdt waar je voor elk begrip automatisch dingen gehighlight krijgt die kort iets laten zien over dit specifieke begrip. Een soort hover link.*
- *Een logische volgorde van uitleg van gebeurtenissen / acties, waarbij je op basis van je levels steeds een stukje meer uitleg krijgt*
- *een overzicht per race / class met belangrijke zaken*
- I.p.v. informatie allemaal bij elkaar te zetten, naar meer informatie linken. Zo kan de gebruiker er alsnog voor kiezen om dieper op het verhaal in te gaan.
 - *Een survival guide die je gemakkelijk naar de juiste informatie helpt*
 - *□basic□ regels waar je op terug kunt vallen*
 - *samenvattingen maken voor regels, iemand kan dieper ingaan op de regels indien nodig en wordt herinnerd aan alle de regels door de kortere samenvatting*
 - *afbeeldingen en korte notes waar je bij kan schrijven alsof de regels zelf notes zijn in een klein pocketboekje met ook je character notes en dergelijke.*
 - *Eigen guide maken aan de hand van bestaande guides zodat je kan instellen welke informatie je wilt bewaren*
- Het stroomlijnen van informatie middels pictogrammen en / of visualisaties.
- Informatie in een chat bot opbreken -> door een actie geloodst worden maar ook specifieke vragen stellen
 - *het mogelijk maken om vragen makkelijker te stellen aan een bot of medespelers*

- Regels langzamer introduceren, intro modules
 - *Regels langzamer introduceren via een andere spelvorm dan D&D -> games, table top games, shows, youtube ect.*
 - *Early game edition van het al bestaande spel*
 - *Stapsgewijs leren i.p.v. alles in een keer proberen te begrijpen*
- Een verhaal maken van de informatie ipv alleen regels zodat het prettiger is om doorheen te komen
 - *Visuals maken voor de regels -> kaarten/grote map waarop je je character sheet/dice kan neerzetten met regels ernaast*
 - *Tekst visueel maken*
 - *Regels in lore vorm geven -> bv. Hoe ik via podcasts meer leer over bepaalde races doordat ik het cool vind om de wereld van dnd te ontdekken*
 - *In humoristische vorm over regels praten -> fireball wordt te veel gebruikt door wizards is grappig máár wat zijn de mechanics hier achter -> humor + education*
 - *Instap Video's waarmee je in x aantal stappen kan leren spelen*
 - *Simpele korte voorbeeld videos en afbeeldingen wanneer over een bepaald onderwerp hovert om zo kort een refresher te krijgen.*
 - *leren van de regels mooier maken, nu is het tekst op een papier maar visuals, muziek ect. Verbeteren*
 - *het maken van regels combineren met creativiteit, inkleuren/character art/story generator unlocken/gebruiken voor het leren van regels bv. Character generator voor hoe een elf er uit ziet*
 - *Interactieve film op basis van een bestaande sessie waarin dat je zelf keuzes maakt en die op verschillende manieren kan aflopen met de informatie uit het boek*
 - *Iemand meenemen in regels/lore door eromheen mooi verhaal, muziek, visuals te halen*
- Zaken als spells met animaties en alleen de nodige uitleg van range, soort actie (fire, ice etc) & de dices die je nodig hebt
 - *Cards met basis acties die altijd handig zijn voor het karakter*
 - *Alle stappen tot kaartjes maken, elke regel en onderdeel, en deze ordenen per thema zodat je D&D kunt spelen met deze kaarten "in de hand".*
 - *Laat men eigen notes maken aan de hand van korte rules bovenop deze rules-kaartjes*
 - *Laat kaartjes digitaal verzamelbaar zijn. Op het moment dat je een bepaalde regel tegenkomt dan krijg je het kaartje als onderdeel van je verzameling. Het kaartje heeft de regels op een simpele en snel checkbare manier weergegeven, en elk heeft een thema/groep om ze zo makkelijk te sorteren. Kaartjes zijn makkelijk te vinden en te verdienen wanneer je iets doet wat je nog niet eerder hebt gebruikt.*
- Een previous battle, zoals je bijvoorbeeld bij pokemon word opgeleid in het begin (Doe nu stap x, gelukt > archievement, doe nu stap Y, gelukt > archievement, doe nu stap Z > faalt > extra uitleg > gelukt > archievement)
 - *Een soort tutorial die je zelf kunt doorspelen om zo bekend te raken met de basisonderdelen van het spel.*
- Een stappenplan voor een eerste sessie -> zo neem je een beurt ; net als een tutorial in een game de acties moeten afleggen

- *Tutorials/how to's maken (zoals je ziet bij bv. programmeren)*
- *Een soort introductie serie die je begeleid door de verschillende stappen van het spel.*
- *een persoon/bot/website die verteld hoe je karakter zich waarschijnlijk voelt/wat er kan gebeuren -> je bent moe je hebt veel gerend (2 con checks gefaald) wil je nog verder rennen? (nog een con check), Je verbergen (stealth check +..) of heb jij een ander idee?*
- Informatie laten voorlezen -> podcasts, audiobooks ect.
 - *Audio uitleg*
 - *Een arduino/raspberry PI systeem met verschillende buttons, die informatie voorleest wanneer je op de bijbehorende button klikt*
 - *Op grappige manier regels vertellen/entertaining manier -> liedjes onthou je vaker dan gewoon platte tekst*
- Verschillende manieren maken van het uitschrijven van dezelfde informatie op een manier die voor verschillende mensen toch wel spannend/exciting is, de een is zoals nu, de ander is geschreven als een roman, etc.
- Een modulair character sheet met een kort overzicht van de stappen in een beurt, die alleen de (modules) laat zien die je op dit moment nodig hebt of kunt gebruiken.
- Een systeem om emotionele staat door te communiceren
- in spel vorm vs elkaar regels kennen bv. Quiz
- karakter builder waarbij je bij elke keuze een behapbare uitleg krijgt
 - *handleiding die met je mee build*
- potions die ieder een ander deel van de rules bij zich draagt en het kort kan uitbeelden gebaseerd op je class enzo
- Van tevoren opstellen welke regels belangrijk zijn en deze naleven, op maat maken van het spel
 - *Het buigen van regels*
- Het belonen van teamwork / helpen van anderen die meer moeite hebben middels achievements / inspiratie / etc.
- regels blijven herhalen in het spel (none obtrusive tho) bv. Ik ga nu 15 van mijn 30 movement speed gebruiken of ik sprint dus ik verlies mijn actie maar kan 60ft bewegen ect.

Originele ideeën, realiseerbaar

- AI Dungeon introductie maar dan met losse D&D regels
 - *Een bot waarmee je de benodigde informatie spelenderwijs leert door een soort one-shot met bots en basics actions*
 - *(Zie vorige stap) Een AI dungeon die gebruik maakt van de D&D5e regels om mensen bekend te maken met het spelen van het spel. Moedigd de speler aan en geeft suggesties gebaseerd op bestaande regels, op de input die gegeven wordt van de speler.*
 - *Via een game spelers het spel laten oefenen -> paper heroes? Is bijna zo, een gelimiteerde automatische versie van het spel die wat simpeler is zodat spelers zelf kennis kunnen maken met de basis regels en met hun vrienden hun fantasie kunnen gebruiken*
- DM scherm maar dan voor players met de belangrijkste info
 - *Slide-out window met jouw benodigde informatie (waar je eventueel een papier*

overheen kan trekken voor notes)

- *Een soort informatie riem waarbij je bij de nodige informatie makkelijk kan klikken*
- *Een tool waarin je alles samen hebt, dus naast uitleg ook je notes en character-sheet, zodat je kan refereren naar andere onderdelen of uitleg vanuit de guide (en zo dus makkelijk kan doorklikken)*
- *Een visual met stappenplan die je kan drag & droppen zodat je hem ook kan aansluiten in een later spel (gezien je na 1 game niet wel ineens alle informatie onthoud hoe ze dit ook aanleveren)*
- *informatie modular maken, iets wat een speler vaak vergeet/waar iemand weet dat een regel vaak van toepassing is (bv. Movement speed tijdens combat) op een plek zetten zodat er snel terug kan gerefereerd worden naar die regels*
- *Rate met emotes hoe belangrijk of onbelangrijk bepaalde regel-kaartjes voor jou zijn, zodat degene die het belangrijkste zijn bovenaan komen te staan.*
- Een buddy die je in het begin aan je hand mee neemt en uitlegt wat je moet doen / handig is / tips en tricks
 - *een soort saving angel die je helpt bij het maken van keuzes wanneer je iets niet meer weet*
 - *Regel pagina die luistert naar de sessie/ziet welke acties worden ondernomen en relevante regels laat zien -> kan passen bij eerder idee van volgende acties al met de groep delen*
- Alvast voor je beurt een keuze kunnen maken/aangemoedigd om alvast een keuze te maken en daarna niet te focussen op het spel
- Een soort buddy die helpt met prikkels