



# Convergeren Brain- storm 6: Hoe begin je? Startup

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



## Table of Contents

Pijnpunt..... 3

## Pijnpunt



Gewone ideeën, (nog) niet realiseerbaar

- Een dm die mensen helpt hiermee > Al die vragen beantwoord/inspeelt op het verhaal
- de (DM/)oudere spelers algemene regels laten kiezen die de spelers ten alle tijden in het spel kunnen zien (visual boven bv de map) zodat ze gestuurd zijn in wat relevant is.
- tijdens het spelen door meer te leren over het spel/lang genoeg te spelen voordelen krijgen (bv. Een schattig huisdier die je character kan knuffelen maar niet in het spel iets kan betekenen, mooiere character sheet)
- Zorgen dat je weet wat voor invloed jouw stap heeft op de rest
- Identificeren met een karakter > hoe dichterbij jij je karakter staat hoe meer jij je kan vinden in de acties
- Koppel elke actie aan een object, en laat dit object zijn kenmerken en een korte tekst aangeven wat iets doet. Hoorn spuwt vuur, etc.
- Dingen niet vertellen voor andermans veiligheid: andere aanmoedigen om nieuwe speler de ruimte te geven om te leren

Originele ideeën, (nog) niet realiseerbaar

- Spells minder lang laten duren in combat, door bijvoorbeeld een kader waarin je je actie kan voorbereiden en kan opnoemen tijdens je turn (drag & drop, met een



melding / kleurverandering als je het beter kan aanpassen/moet aanpassen door een actie van een ander karakter)

- Een one-shot met alle basics voor een D&D sessie, tegen robots, met voorbedachte actions, zodat je de flow van het spel kent voor je in een daadwerkelijke campaign stapt
  - een online game waarin je tegen bots het spel al een keer speelt met de nodige uitleg
- automatisch dingen van de spelers wegnemen zoals: tables voor backgrounds, random background story generator ect. Zodat de tijd die wel in het spel gestoken wordt besteed kan worden aan regels leren misschien
- informatie bewaren in een box, die opent wanneer jij dat wilt
- AR overlay via je camera die direct hints kan geven en informatie kan laten zien vanuit de groepsinformatie in de online portal, alsof je game UI naar de echte wereld haalt.
- net als een skilltree opties die een karakter kan doen meer unlocken

#### Gewone ideeën realiseerbaar

- Een game die gelijkwaardige regels gebruikt maar iets versimpeld (om erin te komen eerst een paar games die versimpeld zijn en daarna wat ingewikkelder)
- Buddy oudere spelers die de nieuwere speler helpen bv. Door te chatten beste
- Pratende zwaard verhaal: die volgt het verhaal en vertelt acties
  - verlichting geven door niet alles te hoeven onthouden maar een tool aan te rijken met je beste acties voor de volgende turn
- Momenten in het spel > puzzles waarin creativiteit wordt beloond! > je hebt veel mogelijkheden om het op te lossen en ff de tijd ervoor (digitale puzzles die de groep kan doen bv. Met mooie visuals)
- Een kortere lijst met de favoriete acties/abilites van je karakter
- Een visualisatie van de abilities van je karakter
  - laat voor elke spel en attack een soort visualisatie zien van wat het doet voordat je de move ook gebruikt in je beurt.
  - Geef bepaalde geluidjes als het je beurt is, als er iets belangrijks gebeurt, als er iemand een bepaalde aanval gebruikt, als iemand loopt, etc. Helpt ook met de immersie
- Een visualisatie van wat je karakter bij zich heeft > hover hier op om te zien wat je er mee kan doen.
  - Een soort ronde met verschillende acties, met plaatjes, waar je op kan staan voor meer informatie over een spell of actie, die gelijk andere dingen disabled die niet mogelijk zijn (net als bij bv animal crossing je gereedschapsriem)
- Een 'ask ...' systeem die je snel vragen kan stellen en voor je filtert welke informatie je nodig hebt
- Hoe meer regels/acties je kent hoe meer je word beloond? Xp, character art gegenereerd door een ai? Inspiration
- Een soort bot die toegang heeft in je character sheet en vanuit daaruit je allerlei opties kan geven om nu uit te voeren, maar geen onderscheid maakt in wat het allerbeste is, alleen wat mogelijk is.
- Een uitbreiding op een soort initiative-app die je stats bijhoud voor je op je sheet en direct laat zien welke aanvallen je kunt doen en wat ze precies doen.
- Een soort overzicht van de regels die alleen op jou van toepassing zijn in de vorm

van kaarten die je krijgt te zien wanneer je ze nodig hebt, met lijnen naar belangrijke onderdelen.

- Een systeem dat je character sheet tijdelijk veranderd om alleen weer te geven welke onderdelen je nu kunt gebruiken om zo nog minder clutter te hebben op je scherm.
- Stappenplan waarin je steeds een stukje meer kan met je karakter maar alles in behapbare stukken krijgt
- Een tool waarmee je spelenderwijs bekender wordt in het spel en ook buiten sessies kan oefenen
  - speler een aantal keer op een wat makkelijkere difficulty laten oefenen bv. De enemy is niet super gemeen of the npc praat zelf iets meer door
- Regels leren door mee te kijken met D&D games
- Regels duidelijk maken door programma bv: kan ik over een gat van 10m rennen met mijn char? > nee
- Suggesties geven: andere spelers deden in deze module:...
- Op een map zelf een visualisatie maken van hoe ver iemand kan lopen als ze hierover hoveren, hoe ver een spell gaat als ze hierover hoveren ect.
  - de theorie visueel maken, iedereen weet de opbouw van een film na het meerdere malen gezien te hebben met visuals
- Aangeven welke enemy no1 van gevaar is > de meeste health ect. (dan kunnen ze zelf beslissen of ze de minions eerder weg willen ruimen)
- Spells/vecht technieken langzamerhand introduceren in een game -> je begint als normaal persoon en krijgt stap voor stap iets nieuws erbij (bv. Iedere paar games) ipv. Plateau levels
- Kaarten van je acties/animated spell list
  - Online journal met alle informatie > charactersheet, notes, maar ook snelle uitleg stukken of spells die je kan casten overzichtelijk met wat ze doen
  - Online spell deck waarin je gekozen spells in een kleiner deck makkelijk toegankelijk zijn
- Beginnen met meer keuze opties en later in het spel dit steeds meer weglaten (zo is er ook nog plek voor de creativiteit in het spel alleen niet in het begin)
- Informatie beter begrijpen / behouden > tool waarmee de gevonden informatie snel inzichtbaar is, en uit te breiden per karakter
- Een online map hierbij zodat je kan zien hoe ver je spell kan casten in de battle-map
- Een karakter sheet waar al je belangrijkste acties bovenaan staan / een los sheet die je vooraan kan leggen met daarop alles wat je tijdens combat nodig hebt.
- mogelijkheid om met minder mensen het roleplaying al eens onder de knie te krijgen
- een online omgeving/community die uitleg kan bieden aan mensen dmv bijvoorbeeld een forum.
- een soort bakje met daarin al je opties en waar steeds 3 valide willekeurige opties uit krijgt om zo verschillende dingen uit te proberen maar wel op de momenten dat het ook echt werkt. Je kunt natuurlijk gewoon opnieuw rollen.
  - Als iemand niet weet wat hij/zij moet doen automatisch acties kunnen ondernemen: bv. Ik doe altijd eldritch blast in combat als warlock als ik ff niet meer weet wat ik anders kan doen



- speler 3 wil de volgende actie: fireball doen, de andere spelers kunnen dan suggesties maken bv. Richt het niet te veel op je medespelers maar hier ipv hier
- weten wat hun abilities zijn en als iemand hulp nodig heeft suggesties maken (denk hier wel aan: niet wat is het beste om te doen maar wat zou het karakter doen, mogelijke valkuil)
- een soort Peter de Panda die je wegwijst maakt in het spel door middel van verhalenwerelds iets leren maar houdt het simpel
- Geef opties vooraf met een kort verhaaltje om zo meer interest en verbinding te maken met een wapen of spell of belangrijk item
- Geef aan de hand met emoticons aan wat je karakter nu wel en niet leuk zou vinden te gebruiken, aan de hand van backstory, interesses, mood, etc.
- Attack & Spell cards maar dan gekoppeld aan je karakter sheet, die automatisch en compact updaten als er iets gebeurt, bijvoorbeeld advantage, shields, damage, required items, etc.
- Niet alles vertellen: Moeilijke class options later introduceren bv. Niet meteen een wizard kiezen omdat dat nog ingewikkeld is
- Gebruik maken van natuurlijke talenten en deze versterken: bepaalde mensen nemen notes in de campaign de ander kan wat meer op combat letten ect.
- Een strategie "boekje" wat zijn de abilities van de vijand die je hebt gezien? Hoe kunnen we hier het beste tegen counteren, wat zijn mijn medespelers ability? Kunnen we hier een combo van maken?
- veel spelen en veel op je bek gaan maar dit ook goed vinden, een guide/app/moment in het spel die spelers laat weten dat niet de optimale beslissing maken goed is en hoort bij het leren van het spel
- vragen aan andere of ze ideeën hebben en deze ook opvolgen, -> bv. In chat zien wat iemand gaat doen en een beetje waarom (bv: experienced player: fireball want grootste damage/area effect)

### Originele ideeën, realiseerbaar

- Een prepare-list waarin je tijdens andermans beurt je eigen beurt al kan voorbereiden aan de hand van drag & drop boxen, die je direct kunt updaten als er iets gebeurt wat je nog niet had verwacht.