



Convergeren Brain- storm 4: Overzicht 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

- Aandacht wordt getrokken door de felle kleuren
- Zorg ervoor dat de groep weet dat ze samen sterker staan
- Door een bepaald ritme / structuur te geven in de tool wordt het makkelijker om er gebruik van te maken

Originale ideeën, (nog) niet realiseerbaar

- De snelheid van het spel verminderen -> sociale regeling
- Kleinere verwachtingen scheppen van spelers
- Informatie filteren in een sessie, dan hoor je het gesprek harder dan weer niet
- Legenda om grote informatie te verkleinen
- Een visual van de groeps performance geven: waarin kan je je teamleden onderscheiden? -> vaker de bal weggeven = de ander het woord geven in roleplaying
- meegenomen worden in de flow van andere motiveert je als speler
- DnD is gezelschapsspel en daarin wil je een goede harmonie en teamspirit
- een 3d versie van het spel maken die hyper realistisch is

Gewone ideeën realiseerbaar

- Korte omschrijving hebben van alle npc's / gebeurtenissen in het spel (terugval als er iets wordt gemist)

- Standaard regels, acties, dingen om te zeggen voor een karakter voorbereiden zodat je hierop kan terugvallen > bard: speelt graag muziek in zijn/haar vrije tijd of praat graag over de brij hobby/huisdieren ofzo en wil altijd mensen helpen
- Makkelijkere manier van informatie aanleveren (minder tekst, meer visuals)
- Duidelijke early game (als je net start)
- Een soort opname systeem dat wat gezegd wordt omzet in tekst.
- Click & drag onderdelen om zo snel dingen van een karakter uit te "schetsen" in notities.
- Makkelijker notities maken door basisblokken/zinnen/visualisaties te gebruiken
- Een campaign ontwikkelen die niet gaat over notities maken maar juist om lol te hebben zonder zulke dingen
 - *Mogelijkheid om niks bij te moeten houden en zonder kennis te kunnen starten bij een campaign*
- Overzichtelijke battle maps die aangeven wanneer een vijand net is aangevallen, wie van de medespelers net zijn aangevallen en wie er al dood/bloedied is
 - *Visualisaties 3d hologram zeg maar hoeveel damage er is, waar de monsters zijn ect.*
- De huidige informatie opdelen naar andere kleinere stukjes/blokken zodat het overzichtelijker en duidelijker wordt
- 'Podcast' met recaps
- De 'verwachte' action/quest in delen geven (start vraag 1 > voltooid > door naar onderdeel/vraag 2)
- De DM geeft steeds korte stukjes vrij over een karakter als de groep meer ontdekt op een digitaal overzicht van het karakter.
- een discussie sheet die voor meer begrip zorgt van andere maar ook van de adhd er zelf: je kan misschien het spel iets moeilijker oppakken, dit is niet jou schuld er zijn veel regels laat je hierdoor niet ontmoedigen
- Magic circle
 - *Een programma die de speler tot rust kan brengen bv. Met mooie kleuren, tekenen, een kort spelletje -> genoeg prikkels en de hoogte aan emoties weghalen (bv. Als er iets vervelends verteld word of in het spel gebeurt)*
 - *Met meer rust is er meer ruimte voor ontwikkeling*
- Stimuli vanuit je handen die ervoor zorgen dat er genoeg prikkels zijn en je hoofd bij het spel houden.
- Visuele herinnering, in 1 oogopslag zie je wat er gebeurd/gebeurd is
- Karakter scannen geeft informatie
- Een gezamenlijke database waar bepaalde dingen uit je notes zo te delen zijn
- Welke delen van je speler stats kan je verbeteren? visualisatie/waar wil je nog aan werken> dit van jezelf maar ook andere spelers zien om zo duidelijk te zijn waar begrip voor gemaakt moet worden
- momenten om te focussen aangeven terwijl rustige stukken even kan relaxen/de focus kan weglaten > stoplicht vanuit de dm
- korte zinnen waar je zichtbaar een toon en emotie aan kunt hangen (denk Feed-pulse smileys)
- Geluiden combineren met algemene kenmerken of situaties
- een suspect lijst houden: wie zijn de belangrijkste elementen in dit verhaal en wat zijn hun belangrijkste kenmerken

- Verbinding tussen informatie visualiseren: deze npc is dan en dan ook benoemd in het spel/zijn jullie eerder tegen gekomen
- Een tool waarbij iedereen zijn/haar notes kan toevoegen zodat er uiteindelijk een grote schematische weergave is van alle informatie uit de sessie.

Originele ideeën, realiseerbaar

- Bot/Buddy
 - *regels korter maken door een hulper erbij te halen*
 - *combat suggesties geven > je loopt iemand door combat net als karakters maken doorgelopen word stap voor stap bij D&D beyond*
 - *Een mechanic in het spel te zetten die belangrijke informatie weer terug haalt: sprekende zwaard die de spelers graag wil laten weten hoe slim hij is*
 - *Opties geven qua acties (net als bij de sims basically) ik wil iets zeggen/ aanval-len? Zeggen: iets liefs, gemeens, uitdagend, geruststellend ect. Om zo iemand door het process the loods en*
 - *Al die vragen over de campaign beantwoord*
- Visualisaties van de gebeurtenissen in het spel om voor genoeg prikkeling te zorgen/in een oogopslag te weten wat er aan de hand was > combat, met hoe erg het is en hoeveel monsters er nu nog vechten bv. > Al art
 - *Manier om de sessie op te nemen en om te zetten in visuals*
 - *Notities die omgezet kunnen worden in afbeeldingen.*
 - *Visuals tijdens/na een sessie om de sessie 'opnieuw' te bekijken/beluisteren*
 - *visuals van hoe ieder karakter doet: blij, een scar, aan het toveren ect.*
 - *Visuele herinnering, in 1 oogopslag zie je wat er gebeurd/gebeurd is*
 - *hulp bij het maken van doodles die notities vervangen*
 - *bij een visualisatie van iets: dier, enemy, persoon een lijstje met informatie er-naast houden*
- DM screen voor players
 - *notes, character sheet, timelines, schematische weergaves, spells opzoeken > gemakkelijk bij elkaar*
 - *één pagina met de informatie die nu nuttig is (data dashboard maar dan voor een sessie bijna)*
 - *Textuur*
- Combats makkelijker maken zodat mensen makkelijk spells of acties kunnen vinden en voorbereiden, zodat er minder wachttijd is voor de rest
 - *Een visual die laat weten wanneer jou beurt bijna is met standaard acties voor je karakter/de meeste karakters*
- Overzichtelijke character sheet, in te delen naar eigen smaak (drag-and-drop systeem)
 - *Iets binnen een digitale character sheet waar je al afleiding in kan vinden.*
 - *Sessies waarbij afleiding mogelijk is / er prikkels in-game worden gegenereerd voor hen die moeite hebben met concentreren*
 - *en character sheet die je zelf kan inkleuren om genoeg prikkelingen te krijgen*
 - *aandacht wordt getrokken door de felle kleuren*
 - *wie je ook bent, iedereen heeft zijn eigen bagage, mogelijk de bagage makkelijk visualiseren zodat je weet wat er in je 'tas' zit*
- Digitale notes worden door een systeem gescand en verduidelijkt aan de hand van informatie van de groep en dingen als spells, regels, characters, etc.