

# Huiswerkopdracht III

## *Concept story bible:*

### **Cultuur**

Het verhaal speelt zich af in de Verenigde Staten in het jaar 2017. De wereld die wij hebben bedacht voor het verhaal verschilt niet veel met de echte wereld behalve dan dat we enkele characters in het verhaal bewust minder realistisch over laten komen. De taal die de mensen in het verhaal spreken is Engels, maar is door ons vertaald naar het Nederlands. Wij hebben real-life personen gebruikt voor ons verhaal en proberen daarom ook hun manier van praten en gewoontes terug te laten komen.

We laten de characters de Amerikaanse gebruiken overnemen om zo toch het gevoel te krijgen dat het Amerikaanse mensen zijn ondanks dat ze Nederlands praten. We hebben duidelijke characters in het verhaal en je kunt er goed een beeld bij bedenken, ook omdat het personen zijn uit de echte wereld. Zo proberen we President Smith (Trump) af te beelden in nette kleding zoals een pak. Ook Kevin kleedt zich netjes als de zoon van een rijke vader. Nu hebben we nog twee personen die duidelijk niet het geld en de mooie kleding hebben als Kevin.

Maria kleedt zich als een normale middenklasser met hier en daar 2e hands kleding (hand-me-downs) van de rest van haar familie. Ze is het soort persoon dat graag anderen helpt en hard werkt voor dat wat ze wilt bereiken. Maria en haar familie zijn rooms-katholiek en sterk gelovig, ze houdt ook graag de tradities van haar familie in eer. Wanneer ze bij haar familie is spreekt ze vloeiend Spaans, maar ze spreekt ook Engels in de buurt van vrienden. Niet iedereen uit haar familie spreekt Engels, maar veel mensen wel.

Ivan is minder van de tradities van zijn volk. Merendeels omdat hij denkt dat hij alleen is en niet is opgevoed met de traditie en cultuur. Ivan heeft door zijn reizen veel van de Engelse taal opgepikt, maar je kunt nog goed een Russisch accent horen. Ook heeft hij minder zorgen aan de kleding die hij draagt. Hij draagt kapotte shirts en broeken en besteedt veel meer aandacht aan zijn elektronica.

## **Geografie**

De Verenigde Staten is een groot land met niet alleen heel veel verschillende staten, maar ook een groot aantal verschillende klimaatsystemen. De klimaten in Amerika lopen uiteen van een koud toendraklimaat tot een tropisch regenwoudklimaat en vrijwel elke variant die er bestaat zit er wel tussen in. Ook wat betreft temperaturen en neerslag zijn er erg grote verschillen.

Het verhaal speelt zich af op meerdere gebieden onder andere Washington D.C. en Hawaii. Washington D.C. is de hoofdstad van de Verenigde Staten van Amerika, hier zal het merendeel van het verhaal zich af spelen. De zomer is warm; de winters is vrij mild en Washington kent vier seizoenen, die soms vrij snel over kunnen gaan in elkaar.

## **world State**

De wereld zoals we hem nu kennen is zo slecht nog niet. Natuurlijk zijn er nog veel conflicten in landen over de hele wereld waar nog niets aan gedaan wordt maar er zijn wel veel organisaties die deze conflicten wel proberen op te lossen. Bovendien spelen de grootste conflicten zich af op andere continenten.

De wereld kent momenteel geen oorlog, nog niet. Tenminste niet als het aan president Smith ligt. Hij probeert nog steeds een muur te bouwen tussen Amerika en Mexico. Met Smith als president begint de wereld steeds sneller achteruit te gaan en zal heel de wereld veel oorlog kennen.

Vele landen zullen uit paniek en angst voor president Smith hun eigen leger zo goed mogelijk versterken. Terwijl er ook landen zijn die er alles aan doen om aan Smith's goede kant te komen. Ze brengen hem cadeaus en bieden hem grote deals voor landelijke rechten of olie die hopelijk hun land zal beschermen. Er zijn zelfs landen die meedoen aan het uitdrijven van de Mexicanen en bieden ook hun hulp aan bij het bouwen van de muur.

## *Thematische toelichting:*

### **Belangrijkste thema's:**

- woede
- vriendschap versus familie

**Zeggingskracht:** Kwaad met kwaad bestrijden is op de lange termijn zinloos.

De woede van Kevin willen wij overbrengen op de spelers door hen zelf ook boos te maken op zijn vader, Donald.

Dit willen we doen door cutscenes, waarin je ziet hoe naar Donald zijn zoon behandeld en cutscenes waarin je ziet hoe Kevin erachter komt wat zijn vader allemaal voor corrupte dingen gedaan heeft. Ook willen we de spelers frustreren door hen letterlijk tegen te werken door het handelen van zijn vader.

We zouden bijvoorbeeld een metertje kunnen maken van hoe leuk het Mexicaanse meisje Kevin vindt. Een doel van de speler is om het balkje vol te laten zijn, dan krijgen ze verkering. Als Donald Smith echter weer een speech geeft waarin Mexicanen de dupe zijn, kan dit metertje omlaag gaan.

De zeggingskracht willen wij overbrengen door het verloop van het verhaal. Als de speler bij de climax van het verhaal komt, en Smith senior schiet Ivan dood, dan gaat de speler zich afvragen waar hij het allemaal voor gedaan heeft. Hierna willen we nog Kevin na de begrafenis met een vroegere leraar (een wijs oud iemand) laten praten, die hem de zeggingskracht letterlijk verteld.

Ten slotte zie je nog een cutscene dat Kevin naar Mexico verhuisd en nog lang en gelukkig leeft samen met Isabella.

Wij kiezen bewust voor deze volgorde omdat op deze manier de hele gameplay voor niks lijkt te zijn, wat goed past bij de zeggingskracht. Toch willen we de speler helemaal aan het eind een happy end laten zien omdat Kevin (en hopelijk de speler) geleerd heeft van zijn fouten. Ook willen we op deze manier de spelers het spel met een goed gevoel laten afsluiten, waardoor ze eerder geneigd zullen zijn om positief over onze game te vertellen aan hun vrienden.