

The High Concept Document

(Based off of concept document created by Ernest W. Adams)

Multi-Memory

Raoul Wernert – 1676356 – 28-10-2018

High Concept

Multi-Memory is een didactische memory game waarbij andere didactische games bij in zitten. Het doel is om zo snel mogelijk de memory uit te spelen door een kaartje met het antwoord bij het kaartje met een vraag te matchen. Hiervoor krijg je per ronde 30 seconden de tijd. Na deze tijd kan je geen kaartjes meer aanklikken en verandert de focus naar de minigame. Dit kunnen verschillende didactische spellen zijn zoals bijvoorbeeld multiple choice, open vragen of kaartjes slepen. Hiervoor krijg je 20 seconden en voor elk goed antwoord komt er 1 seconde bij de 30 seconden memory tijd. Dus hoemeer vragen er goed beantwoord zijn in de minigame ronde, hoemeer tijd er is voor de memory ronde. Na 20 seconden verandert de focus weer naar het memory spel en kunnen er deze ronde geen vragen meer beantwoord worden.

Features

- In het memory spel zijn er 12 vragen en antwoorden mogelijk.
- Er zijn meerdere minigames mogelijk. Per ronde een andere minigame.
- Er zit geen limiet en geen minimale aan het aantal vragen voor de minigame

Speler motivatie

Het spel is leuk om te spelen doordat het spel bestaat uit simpele elementen. Opzich is memory vrij simpel, maar doordat het nu niet de bedoeling is om hetzelfde plaatje bij elkaar te zoeken maar een antwoord op de vraag, wordt memory met een andere strategie gespeeld. Ook is het leuk om te zien wie het snelste klaar is met spelen.

Genre

Het is een serieus puzzle game.

Doelgroep

Het doelgroep kan vrij breed zijn omdat het volledig kan liggen aan welke vragen er opgegeven worden.

Mechanics

- **Memory timer:** Tijdens het spelen van memory loopt er een timer die nadat deze voorbij is het memory gedeelte blokt voor alle input en de focus geeft aan de minigame. Deze tijd is 30 seconden plus 1 seconde per goed beantwoorde vraag in de minigame ronde.
- **Minigame timer:** Deze timer loopt wanneer de Memory timer is afgelopen en de focus gegeven heeft aan de minigame. Wanneer deze timer is afgelopen blokt het alle input naar de minigame en geeft de focus weer aan de memory game.
- **Verschillende minigames:** Het is mogelijk om meerdere minigames te hebben per ronde. Bijvoorbeeld bij de eerste minigame ronde moet de speler open vragen beantwoorden en bij de tweede minigame ronde moet de speler een antwoord kiezen uit een lijstje.

Competitie/coöperatie

Het competitive element in dit spel is de tijd die de speler er over doet om het memory spel uit te spelen. Het aantal goed beantwoorde vragen zou ook een competitief element kunnen zijn.

Unique Selling Points

- De docent kan zelf aangeven welke minigames er wel of niet gespeeld kunnen worden.
- De docent kan zelf de vragen en antwoorden opgeven voor memory en de minigames.

Doelplatform

Het platform waar het spel op gespeeld wordt is de browser, maar op elk device met een browser zou het spel gespeeld kunnen worden.

Ontwerpdoelen

Replayability: Doordat de vragen door de docent opgegeven kunnen worden en doordat de minigames geselecteerd kunnen worden, kan het spel gemakkelijk opnieuw gespeeld kunnen worden zonder saai te worden.

Karakters (verhaal)

N.V.T