

2018

Vragen-racespel

Rick van der Gun, 1663189

Versie 1

2-10-2018

Inhoud

| | |
|-----------------------------------|----|
| 1. Doel van het spel | 3 |
| Doelstelling ontwikkelaar | 3 |
| Beoogde doelgroep | 3 |
| Hoofddoel binnen het spel | 3 |
| Subdoelen | 3 |
| Motivatie waarom het spel leuk is | 3 |
| 2. Technische kaders | 4 |
| Platform | 4 |
| Actieve elementen | 4 |
| Variabelen | 4 |
| Spel start | 4 |
| Spel einde | 4 |
| 6. Flowchart | 5 |
| 7. Wireframes | 6 |
| Start: | 6 |
| Opties: | 6 |
| Spel: | 7 |
| Einde: | 7 |
| Winkel | 8 |
| 8. Octalysis grafiek | 9 |
| 9. Beleving | 10 |
| Het verhaal | 10 |
| De sfeer | 10 |
| Type graphics en geluid | 10 |
| Spelaanzicht | 10 |
| Effecten | 10 |
| Voorbeelden en referenties | 10 |

1. Doel van het spel

Doelstelling ontwikkelaar

Entertainen door het spelen en de speler laten leren

Beoogde doelgroep

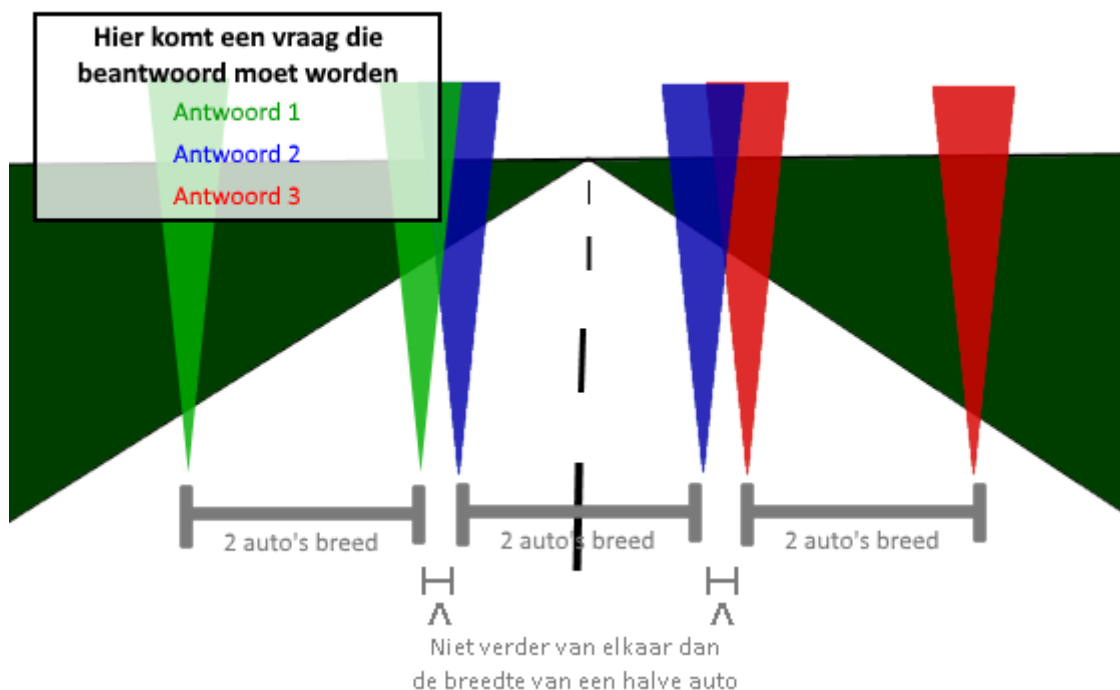
Basis- of middelbare scholieren

Hoofddoel binnen het spel

Het doel van het spel is om zo snel mogelijk van de start naar de finish te rijden met de bestuurbare auto. Op de baan zijn meerdere plekken waar door 1 van de 3 poorten gereden kan worden. Op het scherm staat een vraag die de speler moet beantwoorden door langs het goede poortje te rijden. Wanneer door het verkeerde poortje wordt gereden krijgt de speler een tijdstraf die aan het einde bij de eindtijd wordt opgeteld. Bij het doorrijden van het goede poortje gebeurt er niks. De speler kan voor zijn tijd ook medailles winnen die geld waard zijn. Goud is 3 'coins', zilver is 2 en brons is 1. Met coins kunnen er nieuwe voertuigen gekocht worden in de winkel, binnen het menu.

Subdoelen

Het goed beantwoorden van de vragen doormiddel van het doorrijden tussen 2 'flares' van dezelfde kleur die aangeven wat een antwoord is. Het moeten flares via particle effects zijn om een straatrace gevoel te geven. De kleur die geantwoord kan worden staat onder de vraag. Elke vraag heeft 3 kiesbare antwoorden dus dan zijn er ook altijd 3 poortjes naast elkaar van verschillende kleuren. De breedte van een poortje is 2 auto's breed en de 3 poortjes staan zo dicht op elkaar dat er niet tussen gereden kan worden. Zie plaatje hieronder. Bij het goed antwoorden van de vraag hoort een kleine geldbeloning van 1 'coin'.



Motivatie waarom het spel leuk is

Het spel is snel en leerzaam.

2. Technische kaders

Platform

Internet

Actieve elementen

- Raceauto
- Vraag
- Antwoorden
- Gekleurde poortjes
- Finish

Variabelen

- Racetijd
- Straftijd (aantal verkeerd beantwoorde vragen * 5 seconden)
- Geld
- De gekochte auto's

Spel start

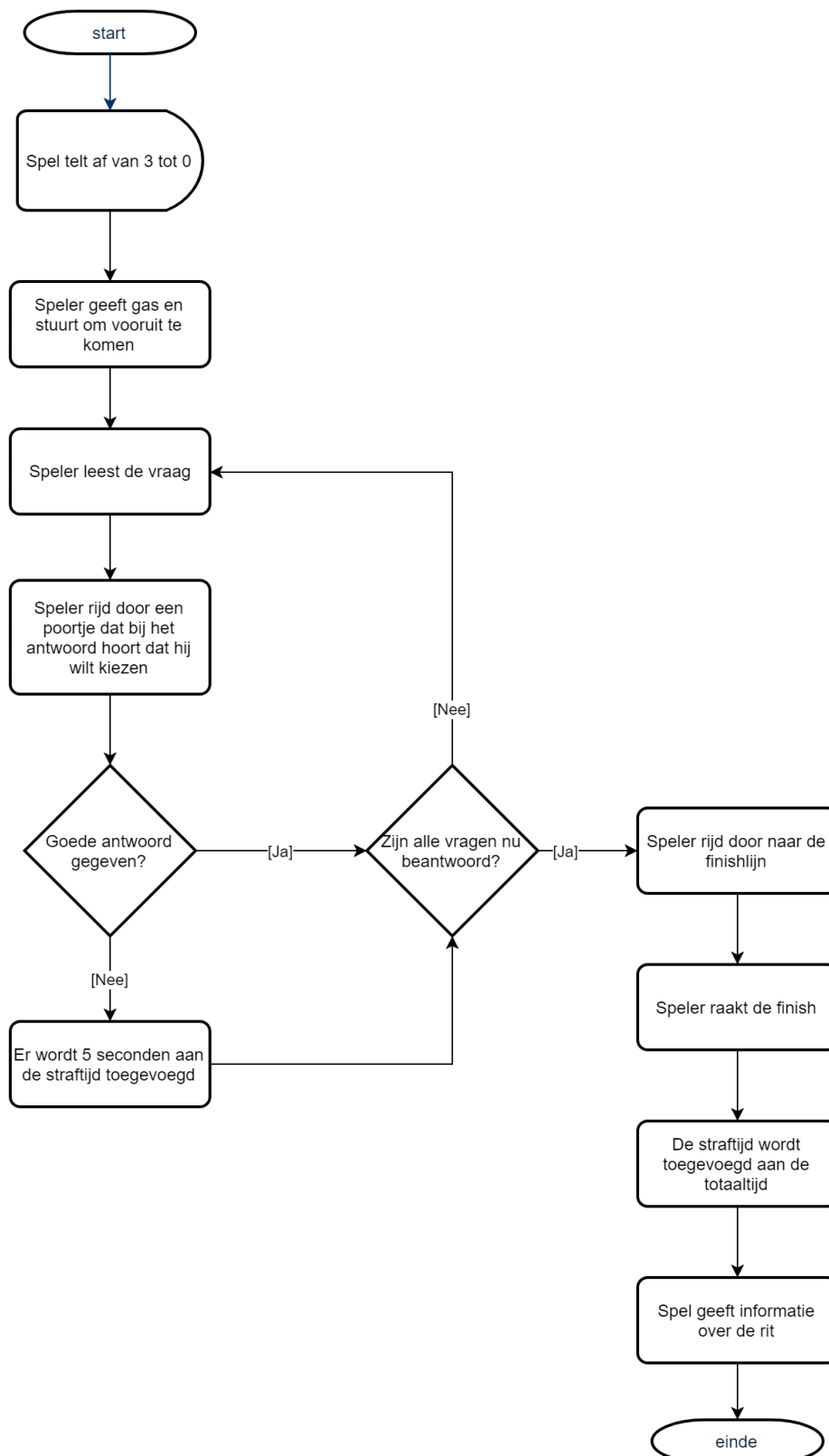
Bij de start van het spel wordt er afgeteld van 3 tot aan 0 waarbij de speler niets kan doen. Bij de 0 kan de speler gas geven en een tijd proberen neer te zetten.

Spel einde

Zodra de speler door de finish is gereden is het spel afgelopen en wordt de straf tijd bij de racetijd opgeteld. De speler heeft dan nog de keuze om de antwoorden van de vragen te bekijken om te zien wat de goede antwoorden waren bij de vragen die verkeerd waren beantwoord om de speler te laten leren. Andere keuzes aan het einde zijn:

- Naar de winkel
- Level herstarten
- Naar het volgende level
- Afsluiten

6. Flowchart

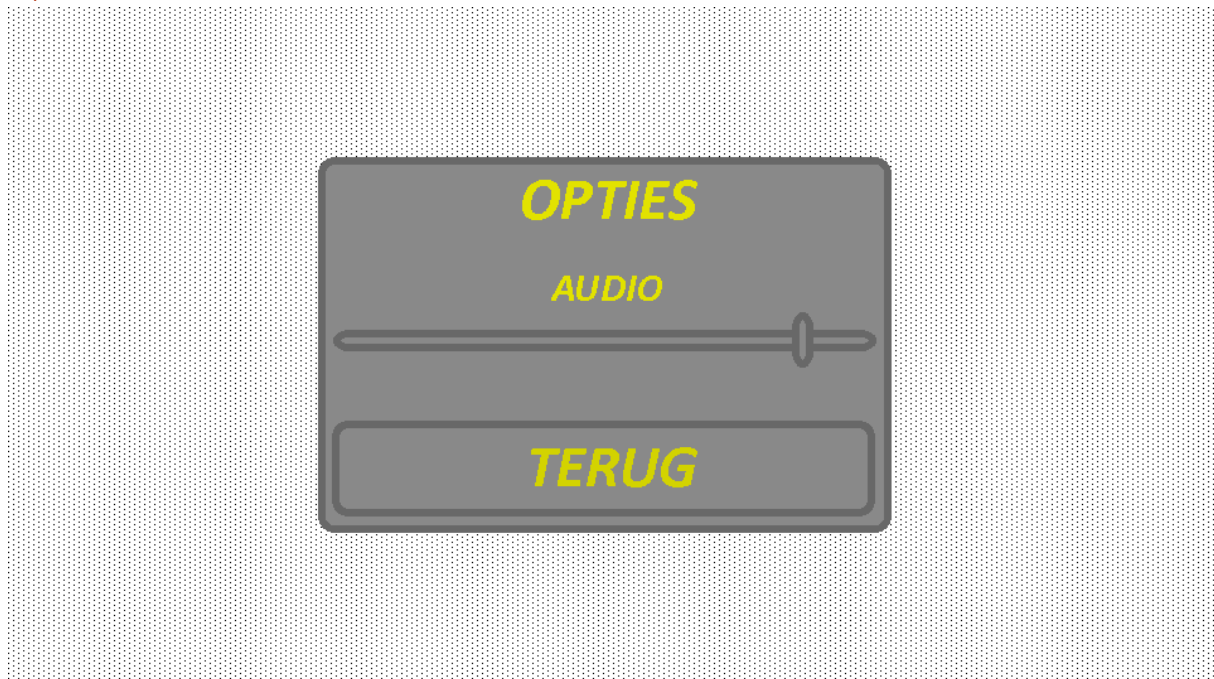


7. Wireframes

Start:



Opties:



Spel:

Wat is de diameter van de zon op een dinsdag?

Meer dan 420 km

5 meter

420 kilometer

+5.00

0:32.123

- De volgorde van de vragen moeten altijd rood, groen en blauw zijn. Het antwoorden zelf worden altijd in een willekeurige volgorde gezet.
- De rode tekst boven de huidige tijd is de straf tijd die na de race erbij wordt gerekend.
- De witte achtergrond van beide panels zijn lichtelijk doorzichtig. Ongeveer 80% opacity.

Einde:

FINISHED

IN 0:36.123

Goed geantwoord:

8/8

10 COINS VERDIENT

BEKIK ANTWOORDEN

HERSTARTEN

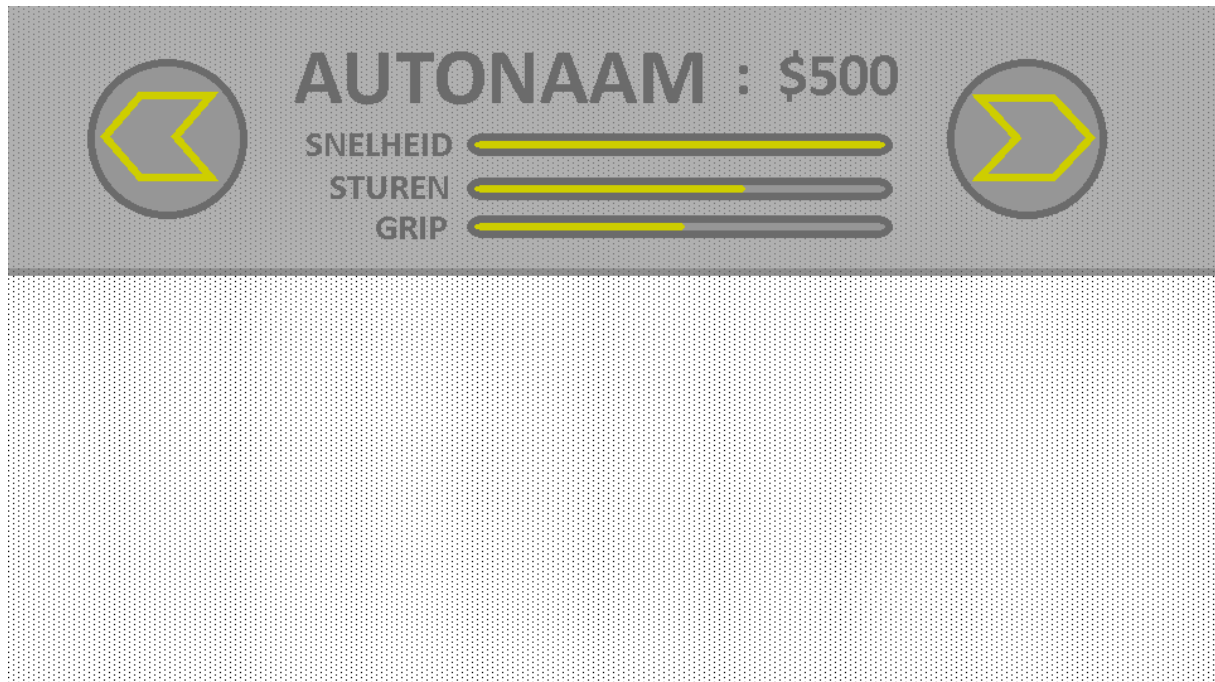
VOLGENDE

WINKEL

AFSLUITEN

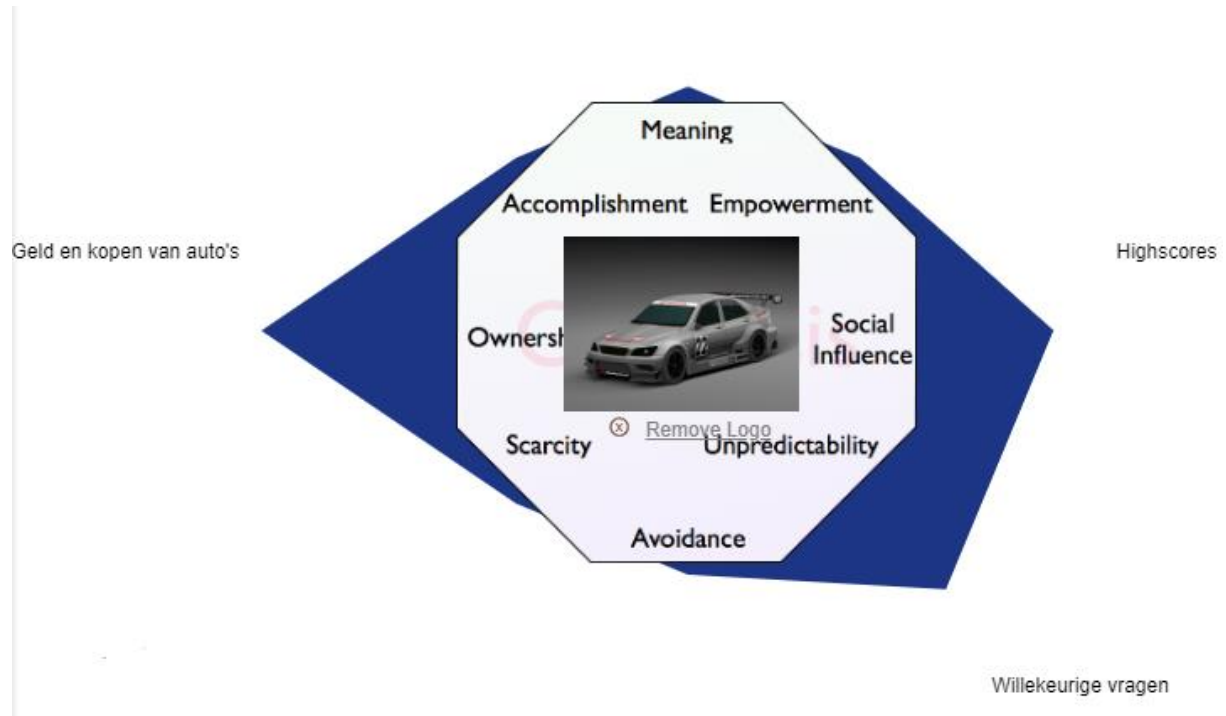
- Dit scherm komt over de camera heen wanneer de finishlijn wordt aangeraakt met een lichte opacity van ongeveer 80%
- 'Volgende' betekend de start van het volgende level

Winkel



- De onderkant van het scherm is over voor een model van de auto die aan het draaien is om te laten zien wat de speler kan kopen.
- De pijlen aan de zijkanten zijn om te scrollen door de auto's heen.

8. Octalysis grafiek



Ownership, unpredictability en social influence zijn de enige punten waar hoog voor wordt gescoord. De reden hiervoor is omdat het spel willekeurige vragen bevat en highscores die met vrienden gedeeld kunnen worden. Daarnaast kan je met het goed beantwoorden van vragen en het rijden van een snelle tijd geld verdienen waarmee nieuwe dingen gekocht kunnen worden zoals nieuwe voertuigen.

9. Beleving

Het verhaal

Het spel heeft geen verhaal.

De sfeer

De sfeer is straatracing.

Type graphics en geluid

Modern uitziende raceauto's met semi realistisch geluid.

Spelaanzicht

Normaal, camera achter de auto.

Effecten

Bandenrook bij de auto's, en flares als checkpoints

Voorbeelden en referenties

- Andere arcade nacht-racing games zoals Need For Speed Underground 2, of Forza Horizon 1-4, Midnight Club.
- Opdrachten beantwoorden zoals in gewone quiz shows.