The High Concept Document

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

## Lerende Kermis

### Robert Arissen

## High Concept

Op een speelse manier vertalingen uit hun hoofdleren.

## Features

* Het spel heeft een spelaanzicht in 2D.
* Het neerschieten van letters met lazers.
* De antwoordentargets zijn kapot te schieten door met de gunpointer te mikken en te klikken op een target.
* Bij de juiste volgorden van neergeschoten letters zal je score krijgen zo je hoger in de toplijst kan komen.

## Speler motivatie

De speler wil een zo hoog mogelijke score halen om de hoogste plaats in de topscorelijst te bereiken.

## Genre

Educatief spel

## Doelgroep

De doelgroep is leerlingen welke iets dienen te leren.

## Mechanics

De mechanics die worden gebruikt in spel zijn het HTML-element Canvas en Javascript.

## Competitie/cooperatie

De competitie die aanwezig is in het spel is dat spelers de hoogst mogelijke score willen halen bij het aantal vragen.

## Unique Selling Points

* Spelenderwijs leren
* Competitie tussen leerlingen in het leren
* Hoe sneller je bent, hoe meer punten je kan verdienen

## Doelplatform

Het spel kan op elk browser gespeeld worden die canvas ondersteunen.

## Ontwerpdoelen

**Eenvoudig:** Met spatietoets mogelijk om letters neer te schieten

**Focus:** Omdat je ook foute letters en volgorden kan hebben, moet je goed opletten welke letters je neerschiet.

**Leerzaam:** Door na te denken over welke letter je moet hebben onthoud je het beter.

**Vloeiend:** Het spel moet makkelijk te starten zijn en snel te gebruiken met zo weinig mogelijk verschillende schermen.

## Karakters (verhaal)

Er zijn geen karakters in het spel aanwezig.