PAD Boot Visual Game Design Document

Team: Bar-Le-Duc

Naam: Matthijs Blankevoort
Studentnummer: 500728930
E-mail: matthijs.blankevoort@hva.nl
Telefoonnummer: 06-39589078

Naam: Juan Albergen
Studentnummer: 500741755
E-mail: Juan.Albergen@hva.nl
Telefoonnummer: 06-44828711

Naam: Glenn Bond
Studentnummer: 500724556
E-mail: glenn.bond@hva.nl
Telefoonnummer: 06-48514549

Naam: Aleksej Horvat
Studentnummer: 500744286
E-mail: aleksej.horvat@hva.nl
Telefoonnummer: 06-42306186

Naam: Douk van der Putten
Studentnummer: 500742553
E-mail: Douk.van.der.Putten@hva.nl
Telefoonnummer: 06-49673936

Scrum Coach
Naam: Irene Overtoom
E-mail: i.overtoom@hva.nl
Telefoonnummer: 06-21157270

Product Owner
Naam: Mike Hofstede
E-mail: e.m.j.hofstede@hva.nl
Telefoonnummer: 06-21156866

Opdrachtgever: HvA Boot Oost

Product Owner

Albert Beije Ramirez
Coördinator BOOT Oost

Buurtwinkel voor Onderwijs, Onderzoek en Talentontwikkeling
Hogeschool van Amsterdam

M: 06 470 470 11

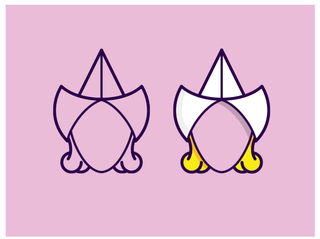
Dokument Doel

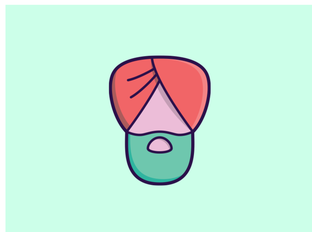
Dit dokument dient de richtlijnen aan te geven voor de visual style (Styleguide),
ondersteunt de symbolen analyse,
weergeeft de scenario verloop,
weergeeft de "level-design",
en dienst als repository voor alle game sprites en achtergronden.

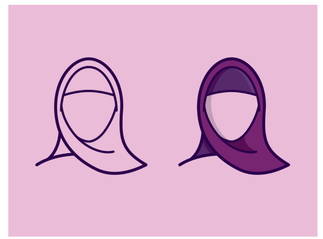
Visual Design: Aleksej Horvat

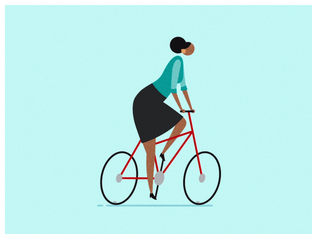
Mood Board

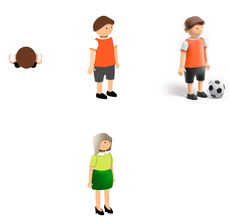
Avatars



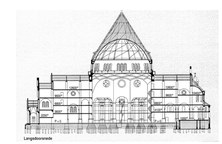






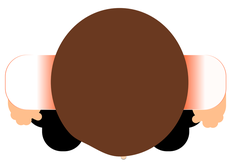


Environments



Perspective Comparison

Top-Down



Pros:
Images Easily Sourced or Created
Straigtforward Navigation

Cons:
Character occupies less space
Guesture acting difficult
No emotion expression

Front-Facing 2.5D

Pros:
Larger Screen Presence / More Emotive Guesturing
Mininamalistic Design draws does not distract from Story

Cons:
More Effort to create / higher costs to source
Better animation required

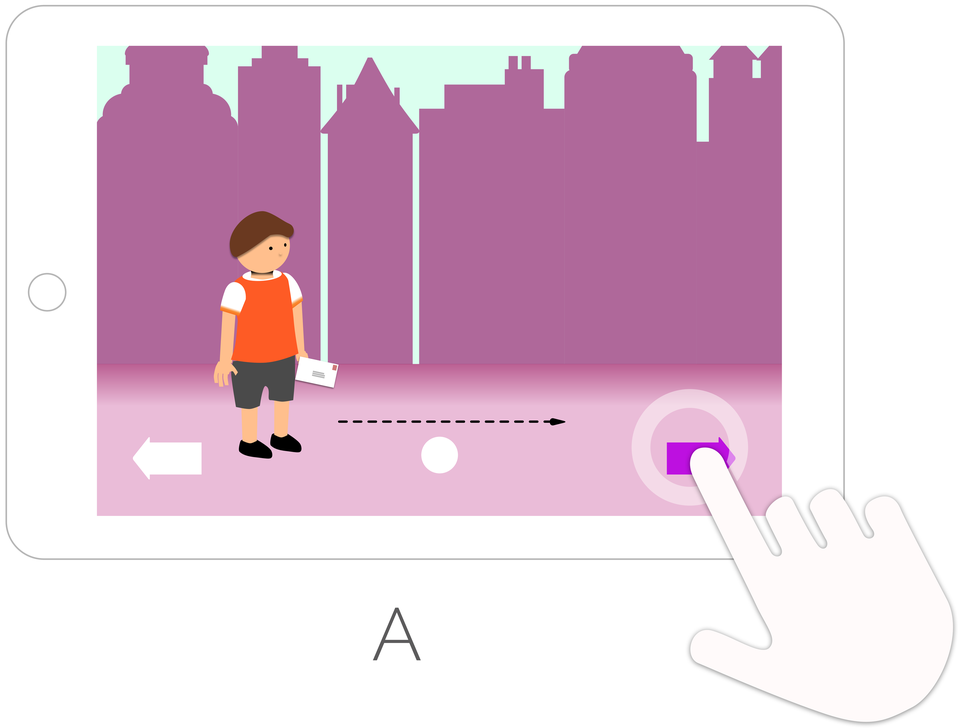
3D

Pros:
Realism contributes to believability

Cons:
Most timeconsuming/costly to create
Added details distract from Story

Navigatie

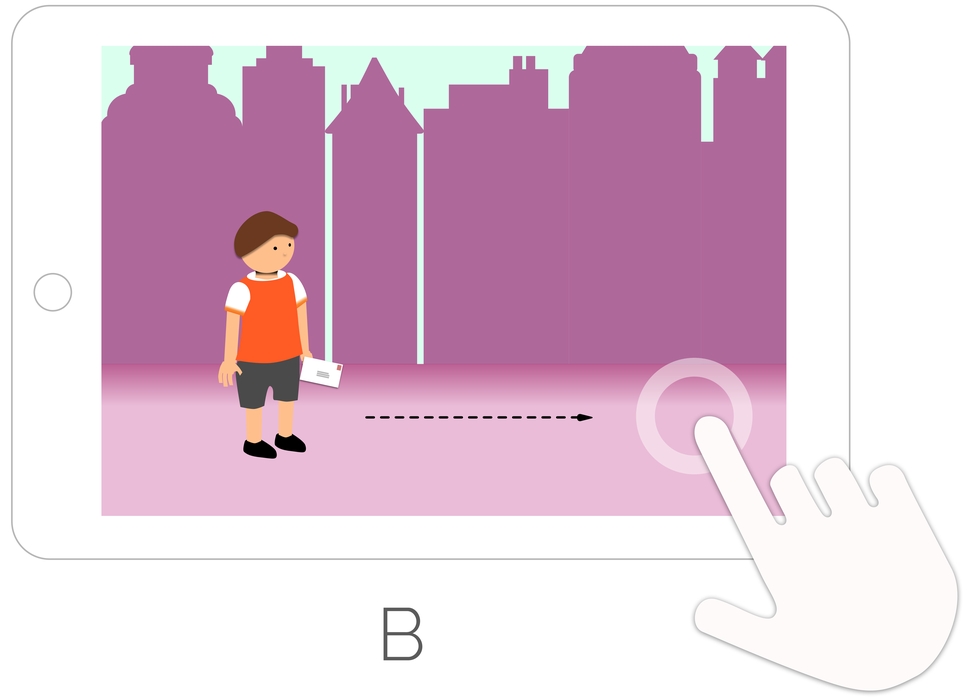
Arrows & Buttons



A

Interaction and navigation by arrow buttons.

Direct Touch



B

Interaction and navigation by clicking screen areas and objects.

Symbols & Icons

Characters

! Attention/Expression:

? Question/Confusion:

€ Money

✕ No

✓ Yes

Good

Bad

Symbols

Home

Right

Left

Mail

Storyboard

Post: Rekening of Reclame?

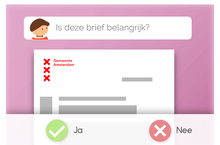
De brieven hebben een gloed om aan te geven dat ermee geïnteracteerd kan worden.

Scene 1 a
Youssef is thuis; de post arriveert.

Scene 1 b
Youssef wil zijn post lezen.

Door op een brief te klikken zal de speler deze prominent te zien.

Scene 2
Youssef leest geen Nederlands. Hierdoor weet hij niet zeker wat in de brieven staat...



Scene 3
Youssef vraagt de **speler** om hulp.

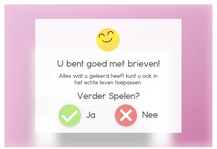
Scene 4
Youssef vraagt de **speler** om hulp.

Scene 5
De buurvrouw woont verderop in de straat. Youssef gaat bij haar langs.

Scene 6
De **speler** wordt gevraagd of Youssef hulp zal vragen aan mevrouw Jansen.

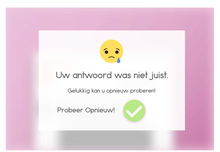
Scene 7
Youssef begroet mevrouw Jansen en legt uit dat hij niet begrijpt wat er in zijn brief staat en vraagt haar om hulp.

Scene 8
Mevrouw Jansen is heel blij Youssef te helpen met zijn brief. Zij legt uit dat hij de rioolbelasting moet betalen. Dit kan online. Youssef dankt haar hartelijk.



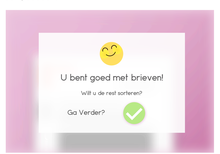
Einde Scenario - Feedback
De **speler** ontvangt feedback dat zijn/haar keuze juist was en wordt gevraagd om verder te spelen.

Deze loop wordt herhaald tot de speler bij de gemeentelijke brief uitkomt.



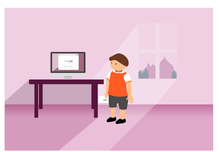
Negative Result
De **speler** wordt verteld dat zijn/haar keuze niet de beste keus is. Er wordt een nieuwe kans aangeboden.

Onjuiste Keuze



Positive Result
De **speler** ontvangt feedback dat zijn/haar keuze juist was en wordt gevraagd om verder te spelen.

Juiste Keuze

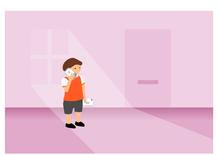


Extension 1 a - Gebruik maken van Google Translate
Youssef probeert met behulp van Google zijn brief te vertalen.

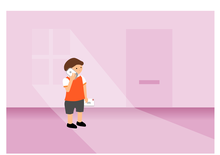
Extention 1 b - Niet gelukt
Het gebruik van Google blijkt lastiger dan Youssef had verwacht. Hij komt er niet uit.

Extention 1 c - Feedback
De **speler** krijgt feedback waarin uitgelegd wordt dat deze manier niet tot succes leidt.

Retour naar Scene 3



Extension 2 a - Bellen met een vriend
Youssef belt een vriend en vraagt om hulp met zijn brief.



Extension 2 b - Niet gelukt
De vriend van Youssef legt uit dat hij hem niet kan helpen zonder de brief te zien.
De vriend van Youssef legt uit dat hij hem niet kan helpen zonder de brief te zien.

Extention 2 c - Feedback
De **speler** krijgt feedback waarin uitgelegd wordt dat deze manier niet tot succes leidt.

Retour naar Scene 3

Bij het kiezen van de beste optie gaat de speler verder.

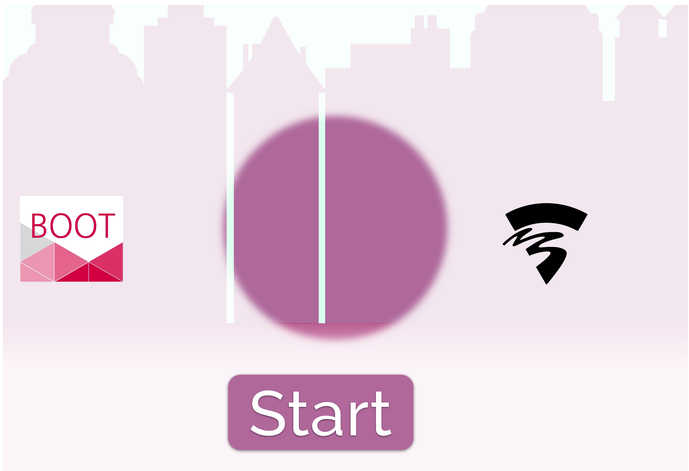
Extention 3 a - Dialogue Choice
Youssef vraagt aan de **speler** welke van de 3 zinnen die in beeld verschijnen het beste is.

Extention 3 b - Feedback
De **speler** krijgt feedback waarin uitgelegd wordt dat deze manier niet tot succes leidt. Deze kunnen per keuze verschillend zijn.

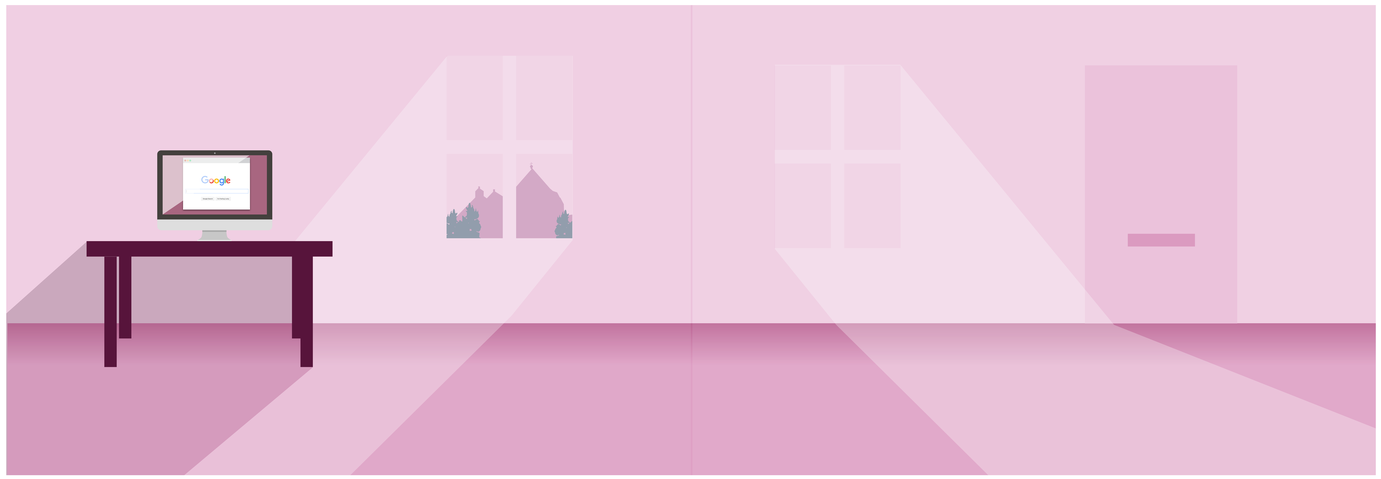
Retour naar Extention 3 a

Levels

Design



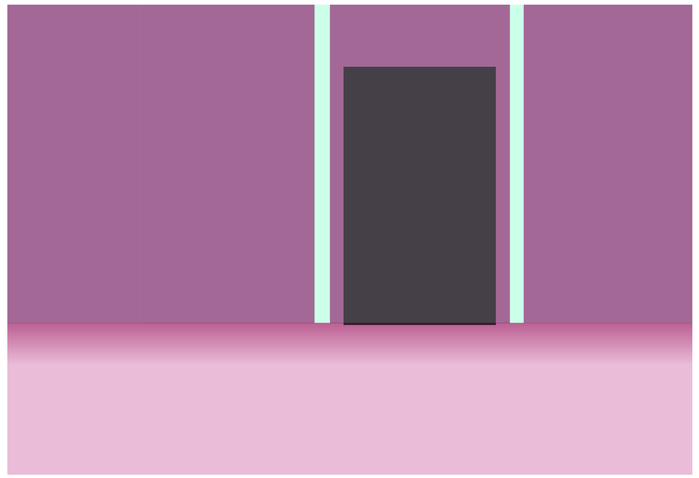
Start Screen



Computer

Home

Outside Street (Long Version)



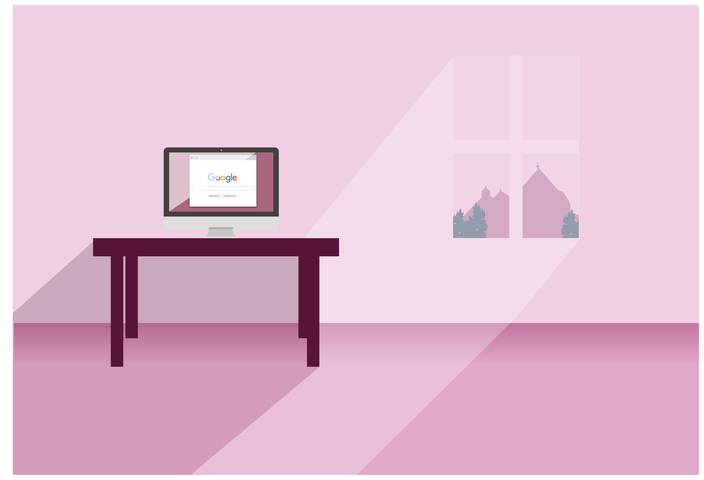
Closeup @ Door

Assets

Backgrounds

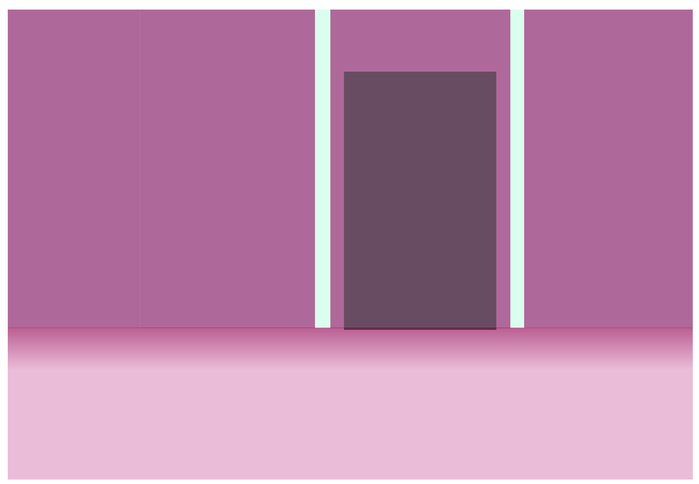
Home

Closeup Letter

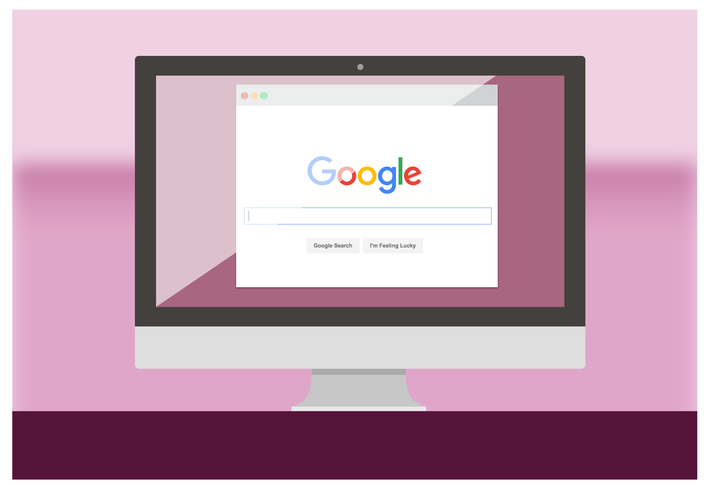


Computer

Outside Street

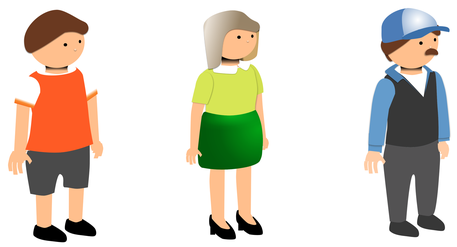
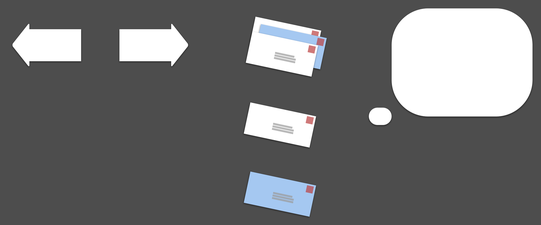


Closeup @ Door



Closeup Computer

Outside Street (Long Version)

Assets

Sprites