

PROJECT PLAY herkansing 2

Andrea Kruining 1a gds

INHOUD:

Documentatie

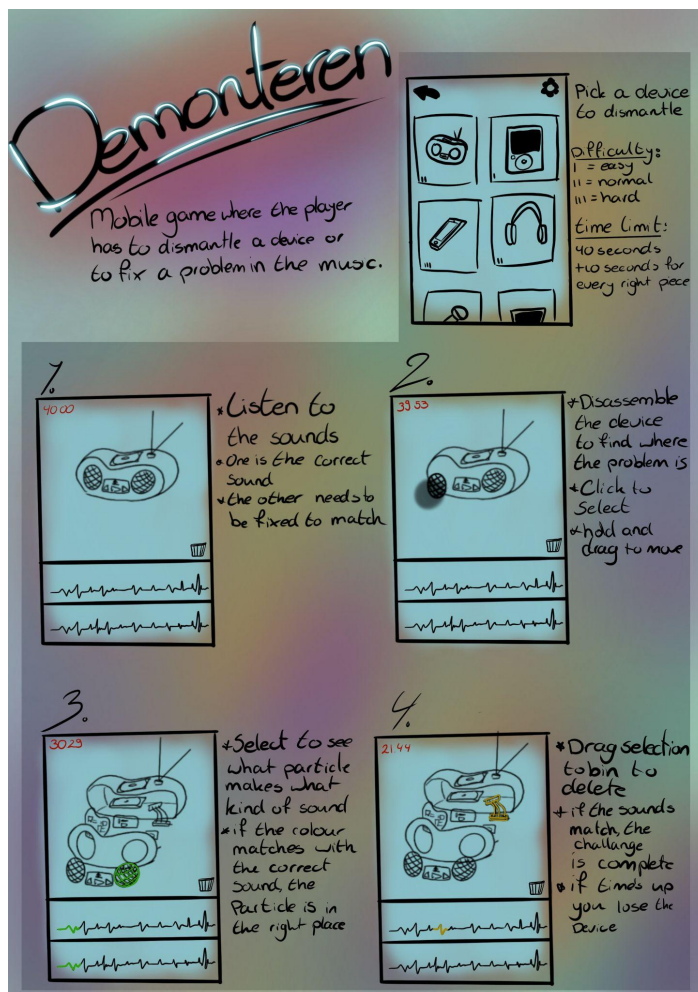
1

Eindproduct

3

Documentatie:

Uit de feedback van de herkansing heb ik vernomen dat mijn ontwerp nog te ver van het werkwoord Demonteren af zelfs na de feedback op de expositie. Ik had voor mijn originele ontwerp onderzoek gedaan over demonteren. Ik heb veel ideeën opgeschreven, maar niks vond ik interessant genoeg. Ik ben steeds verder gaan kijken wat er allemaal te demonteren valt. Hieruit ben ik gekomen op DNA demonteren en zo op bloemen. Vanuit de feedback hierop heb ik opnieuw gekeken naar demonteren. Ik merk dat ik te groots denk. Dat was mijn valkuil bij de originele opdracht en de herkansing. Ik ben te perfectionistisch en denk te groots, waardoor ik vastloop in mijn process. Ik vond het snel niet interessant genoeg of diepgaand genoeg. Ik heb lang gepiekerd over mijn ontwerp, terwijl het eigenlijk voor me lag.



Met de feedback van de herkansing heb ik mijn werkwoord gecombineerd met een van mijn grootste passies: muziek. Hieruit heb ik een game ontworpen waarbij de speler muziek moet repareren als het ware door middel van apparaten of instrumenten uit elkaar te halen.

De feedback die ik hierop kreeg was dat het realistisch gezien niet kan kloppen wat ik de speler wil laten ervaren. Hierdoor wordt het geen interessante ervaring voor de spelers. Ik moet ze juist overtuigen dat mijn logica kloppend is. De tip die ik kreeg was om fantasiewezens of objecten te gebruiken om de gameplay geloofwaardig te maken.

Hierom heb ik een aantal fantasie objecten bedacht waar muziek uit kan komen. Of bestaande objecten met wezens die muziek maken of een bepaald geluid.

fantasy objects



Ik heb een aantal extra objecten geschetst bovenop wat er in de start screen staat op de one page. Ik wilde de objecten en de wezens tot leven laten komen met hun eigen klank en muziek, daarom is het de bedoeling dat de objecten worden bestuurd door een band van fantasiewezens.

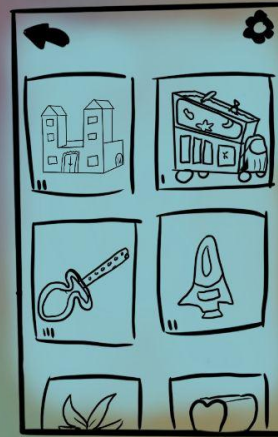
Ik wil niet dat de tekst overheerst dus heb met korte beschrijving en visualisatie het doel van het spel uitgelegd in de One Page. Door een object te demonteren komt de speler erachter hoe het geluid kan maken: de wezens erin. Zij maken een allemaal een bepaald geluid en de boosdoener moet je eruit pikken. Degene die niet in het object thuis hoort en die te verbannen naar een andere dimensie als straf. Hiermee repareer je het fantasie object.

De speler heeft een tijdsdruk van 40 seconden om het hele object uit elkaar te halen en de boosdoener te ontmantelen. Als het niet lukt het object te redden worden alle wezens verbannen naar een andere hel dimensie.

Eindproduct:

Demonteren

Mobile game where the player has to dismantle a device to find the problem in the sound



Starting screen:
Pick an alien device to dismantle

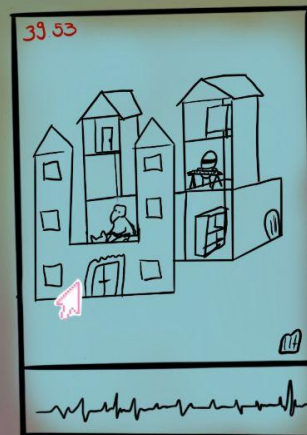
Difficulty:
I - easy
II - normal
III - hard

Time limit:
40 seconds



Listen:

- Something is wrong with the instrument. It doesn't play like it's supposed to!
- click on the sound to listen



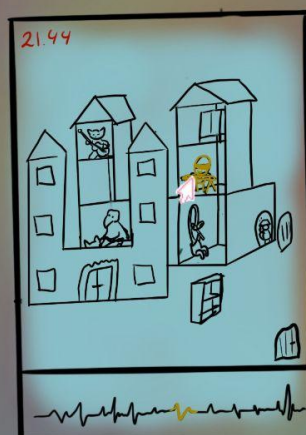
Disassemble:

- carefully take apart the device to find out where the problem is
- click and drag to move parts apart from each other



Play sound:

- click on a creature to see what kind of sound they make



Remove:

- drag selected creature and ban them to another universe
- find them in time or they will take over your device

