The High Concept Document

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

## Minigame Switch

### <naam developer>

## Inleiding

Verschillende minigames die op random momenten switchen. Totale chaos.

## Features

* Enkele kleine minigames als Pong, Tetris, Pac Man
* Na een random tijd wordt het spel ineens gewisseld naar een andere game, waardoor je je snel moet aanpassen.

## Speler motivatie

De lol zit in de chaos en hectiek van het spel, en in het herkenbare van de minigames.

## Genre

Arcade

## Doelgroep

Gamers die van games met reactietijd houden en oldschool gamers die van classics houden.

## Mechanics

<welke mechanics zijn er in het spel aanwezig en hoe maakt de speler hier gebruik van>

## Competitie/cooperatie

De bestaande minigames.

## Unique Selling Points

* De hectiek/chaos gecombineerd met herkenbaarheid van de games.

## Doelplatform

Windows PC

## Ontwerpdoelen

**minstens 3 werkende minigames die vloeiend overlopen.**

## Karakters, verhaal en setting

n.v.t.