The High Concept Document

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

## NoteReader

### Rick Hellenthal - 1683428

## High Concept

NoteReader is een spel waarin de speler zijn of haar notenleesvaardigheid kan toetsen en hierin kan oefenen. De speler krijgt van de computer een willekeurig gekozen noot die in bladmuziek geschreven staat te zien, dit is de opdracht voor de speler. De speler moet deze opdracht vervullen door de juiste noot te spelen.

Wanneer de speler de verkeerde noot speelt wordt laten zien welke noot de speler had moeten spelen.

Op deze manier kan de speler beter worden in notenlezen, dit is dan ook het doel van het spel.

## Features

* Het bespelen van pianonoten door er met de speler er overheen te hangen en de toets in te drukken.
* De speler krijgt willekeurig gekozen opdrachten. Een opdracht is een noot die genoteerd staat op bladmuziek, willekeurig gekozen door de computer. De speler moet dan de juiste noot spelen.
* Het behalen van punten op basis van de snelheid van de speler bij het spelen van de correcte noot.
* De speler krijgt direct feedback op zijn of haar antwoord op de opdracht. Wanneer de speler de juiste noot speelt, wordt deze kort groen opgelicht. Wanneer de speler de verkeerde noot speelt, wordt de noot die gespeeld had moeten worden kort rood opgelicht.
* Het spel kan in het menu ingesteld worden zodat kruisen en/of mollen wel of niet gebruikt worden bij de selectie van een opdracht door de computer.

## Speler motivatie

Waarom vindt iemand NoteReader nou een leuk spel om te spelen? Dit hoofdstuk ontfermt zich over deze vraag. Rechts een octalysis grafiek[[1]](#footnote-1) als antwoord op de vraag, deze wordt hier toegelicht.

**Epic Meaning & Calling – 1**Op dit gebied scoort NoteReader niets. Er is geen doomscenario die alleen door de held, de speler, opgelost kan worden.

**Development & Accomplishment – 2**Op dit gebied zijn een paar punten toe te kennen. Hoe sneller de speler een woord raadt, des te meer punten krijgt deze speler. Het puntenaantal van de speler kan gezien worden als een ‘accomplishment’.

**Empowerment of Creativity & Feedback – 3**Hierop scoort NoteReader punten omdat het de speler motiveert om muziek te maken. Muziek komt voor in allerlei vormen, door NoteReader leert de speler de basis om muziek naar zijn of haar smaak te maken.

**Ownership & Possession – 4**Op dit gebied scoort NoteReader laag. De punten van de speler kunnen als bezitting gezien worden.

**Social Influence & Relatedness – 5**NoteReader scoort hier op door de lichte competitie in het spel. De speler krijgt punten toegekend op basis van hoe snel hij of zij de juiste antwoorden geeft. Aan het einde van het spel krijgt de speler te zien hoeveel punten de speler heeft gekregen en hoeveel vragen de speler heeft gehad.

Dit kan vergeleken worden met vrienden van de speler, of simpelweg anderen. Hierin ontstaat competitiedrang tussen deze mensen.

**Scarcity & Impatience – 6**Hierin scoort NoteReader hoog. De spelers spelen dit spel omdat ze noten willen leren lezen. Het kunnen lezen van noten is dus het doel van de speler, echter kan de speler dit niet magisch binnen een korte tijd leren. Dit kost tijd. Het feit dat het niet gemakkelijk te leren valt, zorgt ervoor dat de speler gemotiveerd wordt om het spel te spelen, en dat de speler meer bevredigd is wanneer hij of zij het kan.

**Unpredictability & Curiosity – 7**De opdrachten die de speler krijgt in NoteReader worden willekeurig gekozen, elk spel kan dus anders zijn. Dit zorgt ervoor dat elk spel anders is.

**Loss & Avoidance – 8**In NoteReader is het belangrijk dat de speler de juiste noot speelt, wanneer dit niet zo is verliest de speler de mogelijkheid om voor deze opdracht punten te verdienen, en gaat er veel tijd verloren.

Dit gaat ten koste van de high score, dit valt weer terug op de competitiedrang zoals eerder benoemd.

## Genre

NoteReader is een educatieve game 2D top-down spel, met een muzikaal thema.

## Doelgroep

NoteReader is een spel gemaakt voor muzikant, en mensen die interesse hebben in muziek en het spelen van instrumenten. Het leren van de noten zoals genoteerd in bladmuziek kan een lastige en saaie taak zijn, NoteReader wil dit leuk maken.

NoteReader is voor iedereen die zijn of haar notenleesvaardigheid wil verbeteren.

## Competitie/cooperatie

In NoteReader is sprake van een lichte competitiedrang. In NoteReader haalt de speler op basis van correctheid en snelheid een aantal punten. Door het puntenaantal te vergelijken met vrienden, of vreemden, wordt de speler gemotiveerd om beter en sneller te worden in NoteReader. De speler wil beter zijn dan de ander. Hierdoor wordt de speler ook beter in het lezen van bladmuziek.

Op deze manier is er sprake van competitie.

## Unique Selling Points

* NoteReader is een makkelijk op te pakken (gratis) spel die in de browser gespeeld kan worden.
* NoteReader maakt het leren van lezen van bladmuziek leuk door er een spel met competitie van te maken.

## Doelplatform

NoteReader is gemaakt voor de computer. Het kan gespeeld worden in de browser, of als native game voor Windows en MacOS.

## Ontwerpdoelen

**Laagdrempelig:** Het spel moet voor iedereen op te pakken zijn.

**Educatief:** Het spel moet de speler helpen met het leren lezen van bladmuziek

## Karakters (verhaal)

De speler bestuurt een hand die zijn wijsvinger uitsteekt, met deze wijsvinger speelt hij piano.

1. https://yukaichou.com/gamification-examples/octalysis-complete-gamification-framework/ [↑](#footnote-ref-1)