

# Aantal voorbeelden van onderbouwd design

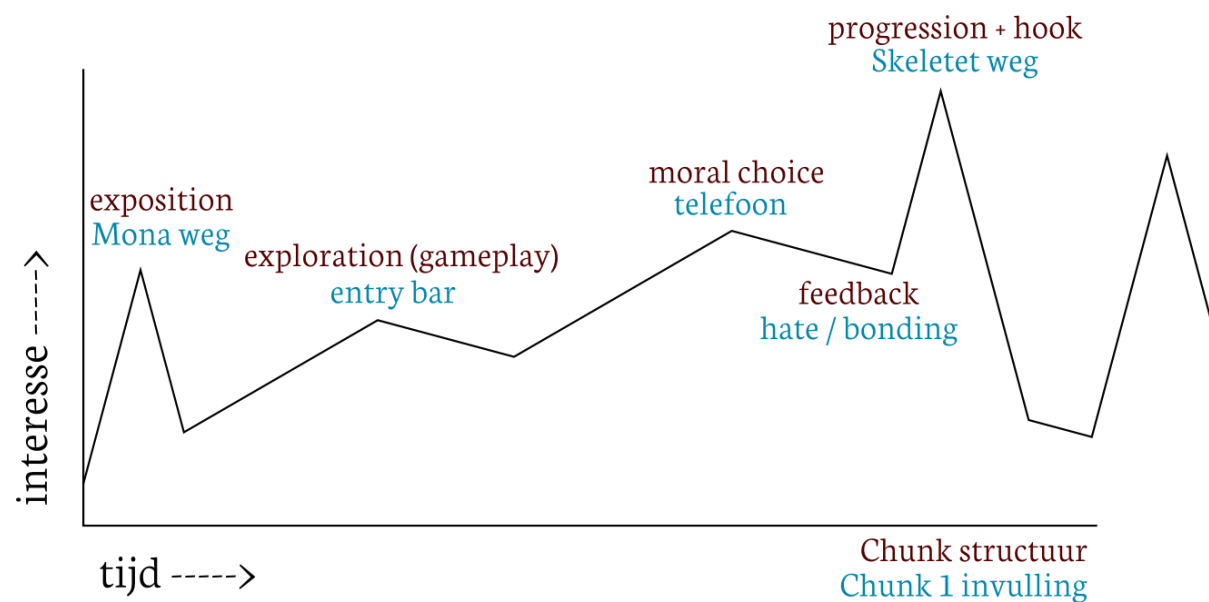
## Spanning en mysterieus verhaal

Het toevoegen van een spannend mysterie. Dit hebben we gedaan omdat a) de spanning potentieel biedt voor een hook aan het eind van de demo, wat marketingtechnisch een goede zet is en b) het mysterie is een kapstok om doelen voor de speler aan op te hangen.

## Opbouw Chunks

Gebaseerd op interesse curves (Art of Game Design)

gebaseerd op de realisatie dat de personages (art + writing) ons sterke punt is (dit adhv. positieve reacties van mensen)



## Art en writing - heavy game

Dit door de verdeling artists + writers op het team. Met één programmeur was een heel technische, gameplaygefocuste game geen goede keus, omdat je dan geen gebruik maakt van de artistkwaliteiten.

Same voor writing, dit is een sterk punt (zie Vicboys) en het zou zonde zijn daar geen gebruik van te maken

## Concepten gebaseerd op

- wat voor game we zelf wilden maken
- wat goed aansloot bij de productievaardigheden van het team

- onszelf als representaties van onze doelgroep
- doelgroep is op het eind gevalideerd

## Veranderingen over de verschillende versies van het design heen

Initieel half concept: Pocket World

- + wereld die blijft doorlopen
- + personages leiden een eigen leven
- + relaties met personages, zijn in de wereld
- + relatieweb
- + positieve vibe
- + persona's

Concept v1: Tablet Woods

- + voor tablet
- + realtime gesprekken met personages

Concept v2:

- + MDA aesthetic

Concept v3: Around the Creek

- voor tablet
- + band opbouwen met personages

Concept v4:

- positiviteit
- + spanning
- + mysterie oplossen
- + relatieweb
- + thema: vriendschap kost moeite, maar is het waard

spanning vanwege de marketing / hook waarde

Concept v5:

Concept v6:

- + uitgewerkt relatieweb + vriendschapsmeter gameplay
- + gespecificeerde doelgroep

Concept v7:

- uitgewerkt relatieweb + vriendschapswaarde
- thema: vriendschap kost moeite, maar is het waard

- relatieweb
- relaties met personages, zijn in de wereld
- realtime gesprekken met personages
- personages leiden een eigen leven
- wereld die blijft doorlopen
- + Chunks
- + morele keuzes
- + exploration
- + waarde personages
- + verhaal biedt conflict om personages uit de verf te laten komen

Concept v8:

- + doelgroep in kaart door playtest