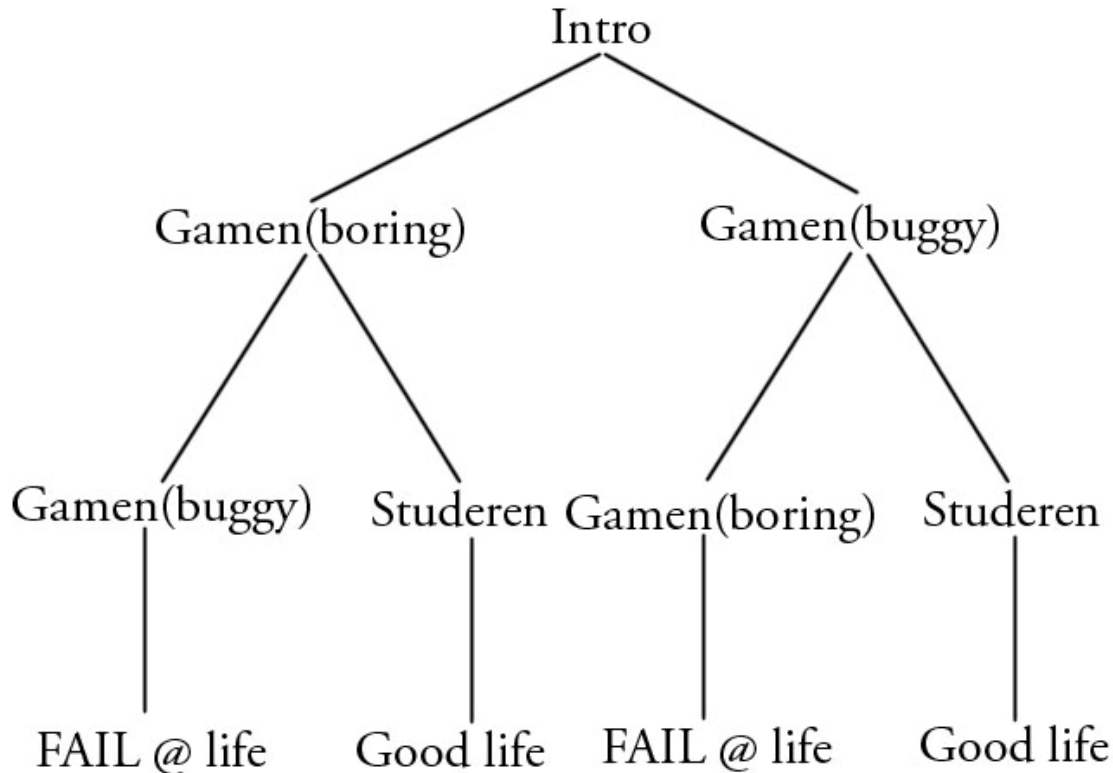


Story Graph IMM

Quincey ten Kroode (*qke200*) & Ronald Wolvers (*aws380*)

Hieronder wat meer uitleg over onze story graph en de algehele story graph.



Het idee hierbij is als volgt, nadat het intro is gezien heeft men weinig keuze en gaan hij/zij gamen. De enigste keuze is of men een buggy of saaie game wil spelen. Dit aangezien iedereen wel gamed. Hierna is weer de keuze, genoeg gehad en studeren of stug doorgaan. Als men stug doorgaat (Gamen → Gamen) dan word je een fatsige dikke game nerd die geen sociaal leven heeft en van een uitkering geniet (Bijvoorbeeld filmpje van game verslaafde, bijvoorbeeld MMO verslaafde Koreanen of dergelijk). Als men de buggy game heeft gekozen dan zal men nu alleen de saaie game kunnen kiezen en andersom. Ga je na het gamen nog wel studeren (Gamen → Studeren) dan word zal je je diploma halen en een dik betaalde baan krijgen met auto van de zaak oftewel je kom in “the good life” terecht. Andersom is ook mogelijk eerst studeren en dan gamen (Studeren → Gamen) hierbij is het gevolg hetzelfde. Maar als je blijft blokken en blokken (Studeren → Studeren) dan word je een contact gestoorde uber nerd/geek die door geen enkel “job interview” heen komt en alleen van saaie spelletjes houdt (hierbij bijvoorbeeld een filmpje van een game met het zo genoemde “Wall of text”).