

Story Graph "De dag van het tentamen"

Hier onder staat de graaf die we hebben gemaakt bij ons scenario. De graaf geeft precies weer welke keuzes er gemaakt kunnen worden tijdens het spelen van de interactieve video en welke beelden er zullen volgen aan de hand van de keuzes.

Bij de start is er een intro filmpje die het verhaal inleidt. Vervolgens is er een filmpje van een slapende student waarna de speler kan kiezen uit opstaan of uitslapen. Kiest de speler voor uitslapen dan kost dit hem punten of het geeft 0 punten, we moeten nog even bekijken hoe dat werkt. Als er gekozen word voor opstaan krijgt de speler er punten bij, aan de hand hiervan wordt later bepaald wat voor tentamenvraag de speler krijgt.

Na het opstaan, kan de speler kiezen tussen studeren en plezier maken, waarbij weer de productieve keuze positieve punten oplevert.

Vervolgens moet de student naar de VU gaan en krijgt hiervoor de keuze tussen fietsen naar de bushalte of lopen. Met lopen komt de student te laat bij de bus aan en met fietsen op tijd. Is de student te laat dan komt deze 's avonds aan bij de VU als er al niemand meer is en is deze game over. Als de bus gehaald wordt dan is de student op tijd voor het tentamen en krijgt deze een vraag, afhankelijk van het aantal punten dat deze tot nu toe heeft gehaald.

Hier eindigt onze interactieve video.



