

Dit formulier is een gereduceerde versie van het standaard financieringsplan van het VAF, dat ook de basis vormt voor de interne gegevensverwerking. Op termijn

VAF - aanvraag PRODUCTIESTEUN GAMEFONDS		BUDGET OV	(alle bedragen in €)	
Project:	QuizTed	Aanvrager:	CatLab Interactive bvba	
Code	Omschrijving	Totaal	Vlaams	Niet-Vlaams
01-00	PREPRODUCTIE	17,358.00	11,034.00	6,324.00
02-00	SCENARIO & RECHTEN	0.00	0.00	0.00
03-00	MUZIEK	750.00	750.00	0.00
05-00	GAMEDESIGNER	3,795.00	3,795.00	0.00
Totaal Above-the-line		21,903.00	15,579.00	6,324.00
10-00	PLOEG PRODUCTIE & ADMIN.	33,186.00	33,186.00	0.00
11-00	PLOEG REGIE	0.00	0.00	0.00
12-00	PLOEG BEELD	0.00	0.00	0.00
13-00	PLOEG KLANK	0.00	0.00	0.00
14-00	PLOEG COMPUTER PROGRAMMATIE & CGI	0.00	0.00	0.00
19-00	PLOEG VERTOLKING	0.00	0.00	0.00
20-00	SPECIAL EFFECTS	0.00	0.00	0.00
21-00	MATERIAAL CAMERA	0.00	0.00	0.00
24-00	MATERIAAL KLANK	0.00	0.00	0.00
25-00	HUUR STUDIO'S & MAGAZIJNEN	0.00	0.00	0.00
26-00	MATERIAAL COMPUTER	3,400.00	2,500.00	900.00
27-00	PRODUCTIEBUREAU, POST, TELEFOON	0.00	0.00	0.00
30-00	FILMS, NEGATIEVEN, FOTO'S	0.00	0.00	0.00
31-00	GELUIDSDRAGERS	0.00	0.00	0.00
33-00	OPNAMEKOSTEN	0.00	0.00	0.00
35-00	TRANSPORT	0.00	0.00	0.00
36-00	HOTEL & MAALTJDEN	0.00	0.00	0.00
Totaal Productie		36,586.00	35,686.00	900.00
50-00	PLOEG POST-PRODUCTIE	0.00	0.00	0.00
51-00	PLOEG MONTAGE	0.00	0.00	0.00
52-00	PLOEG KLANK & MIXAGE	2,000.00	2,000.00	0.00
53-00	KLANKSTUDIO'S	0.00	0.00	0.00
54-00	MONTAGECELLEN	0.00	0.00	0.00
57-00	WERKEN LABORATORIUM	0.00	0.00	0.00
58-00	HOTEL, TRANSPORT, KANTOOR	2,500.00	2,500.00	0.00
Totaal Post-Productie		4,500.00	4,500.00	0.00
72-00	WEBRUIMTE	0.00	0.00	0.00
73-00	FINANC. & JURID. KOSTEN	1,750.00	1,750.00	0.00
74-00	TAALVERSIES	4,000.00	4,000.00	0.00
75-00	VERZEKERINGEN	0.00	0.00	0.00
Totaal Diversen		5,750.00	5,750.00	0.00
Totaal Below-the-line		46,836.00	45,936.00	900.00
Totaal Above & Below-the-line		68,739.00	61,515.00	7,224.00
90-00	ONVOORZIENE KOSTEN (max 10% op Below-the-line)	4,683.60	4,593.60	90.00
91-00	OVERHEADS (7,5% op Above + Below-the-line)	5,155.43	4,613.63	541.80
92-00	HONORARIUM PRODUCENT (7,5% op A + B-the-line)			
ALGEMEEN TOTAAL		78,578.03	70,722.23	7,855.80

Dit formulier is een gereduceerde versie van het standaard budgetformulier van het VAF, dat ook de basis vormt voor de interne gegevensverw

4. Intentienota ontwikkelaar

We zijn altijd al fan geweest van een warme avond met vrienden of familie en een gezellige quiz. Er zijn natuurlijk quiz games op de markt, maar vaak zijn speciale hardware (consoles, speciale controllers, ...) vereist. Bovendien kampen deze games vaak met het probleem dat het aantal vragen beperkt is. De ontwikkelaars van deze games blijven immers gebonden aan hun releases en updates.

Tegelijkertijd worden er een flink aantal platformen op het web uitgegeven waar spelers hun eigen quizzes kunnen maken en die van anderen kunnen spelen en testen. Deze games worden vaak door hobbyisten in elkaar gestoken en werken vaak enkel in single-player of online multiplayer (al dan niet tegen vrienden, maar steeds online).

Naast het ontbreken van goed uitgedacht design, elimineren deze platformen veel van het sociale contact dat de traditionele (offline) spellen zo uniek maakt.

Daarom ben ik in het begin van 2014 begonnen bouwen aan een brug tussen quiz bouwers en mensen die gewoon een leuke avond willen hebben. Ik wou een spel dat ik thuis, in de zetel met mijn vrienden kon spelen, met vragen die geschreven zijn door quiz masters van over de hele wereld.

Gezien speciale hardware geen optie was, heb ik mij gericht op iets wat iedereen in huis heeft: een smartphone of een tablet. En zelfs een oude xbox360 controller moet bruikbaar zijn; aansluiten, op start duwen en spelen. En bewijzen dat ik wel degelijk de slimste ben.

Begin 2014 ben ik aan een prototype begonnen, tussen andere projecten door. Al snel bleek het technisch allemaal perfect mogelijk, zolang het maar robust genoeg geschreven was.

Ik liet het project aan wat mensen zien en de respons was over het algemeen positief genoeg om een gokje te wagen. In de zomer van 2014 heb ik Ken, Katia en Yannick een vakantiejob aangeboden om dit project een niveautje hoger te tillen. Later kwamen daar nog Pieterjan en Michael bij, die zich bezig hielden met onze game een unieke soundtrack te geven. Het resultaat daarvan was dit weekend (4 en 5 oktober) op Gameforce te zien, en de respons was alweer positief.

Daarom wil ik nu de volgende stap nemen en dit project van een (duur) hobbyprojectje naar een full blown product tillen. Er is enthousiasme, zowel bij het team als bij de spelers. We hebben een duidelijk afgelijnde scope. Voor marketing en distributie laten we ons zoveel mogelijk begeleiden door o.a. het franse Plug-In-Digital en Think with people.

Ik geloof dat deze (kleine) game een groot potentieel heeft en ik hoop dat VAF ons kan helpen dit potentieel te verwezenlijken.

Thijs Van der Schaeghe
- Head Cat at CatLab Interactive

5. Intentienota game designer

Naar ons gevoel mag niemand moeten kiezen tussen een sociaal platform en een echte party quiz game. We lieten ons bij het ontwerpen inspireren door onze moderne wereld en besloten dat het nodig was om twee delen uit te werken: een sociaal netwerk waar mensen met elkaar in contact komen, quizzes kunnen delen en verzamelen, en een uitdagende party game voor spelers die hun familie en vrienden willen uitdagen. We maken QuizTed voor quizzers van over de hele wereld. Het onderwerp is dus vooral verbondenheid en contact tussen mensen.

De ‘Question Packs’ die spelers kunnen bouwen en verzamelen brengt een gevoel van persoonlijkheid en verantwoordelijkheid mee. Spelers zullen geneigd zijn om zelf bij te dragen wanneer ze onderwerpen missen of zelf veel weten over een bepaalde niche. Op die manier wordt de ervaring persoonlijker en vooral meer divers.

Wanneer we over een quiz game spreken denken we vaak ook aan een excentrieke quiz master, een aantal deelnemers en al dan niet een publiek. Vanuit die visie hebben we het project vormgegeven. De excentrieke Britse quiz master wordt Ted, de host van een klassieke quiz die de hele wereld vragen stelt en hen op een licht synische manier uitdaagt. We willen de oude quizshows uit de vroegere jaren terug op het scherm toveren. Ook daarom gebruiken we één figuur om de herkenbaarheid te verhogen en het klassieke gevoel beter over te brengen.

Het hele publiek wordt deelnemer. De technologie is gebouwd zodat in theorie een hele zaal het spel tegelijk kan spelen. (De “event for hire” piste willen we trouwens ook verder bekijken.)

QuizTed wordt een sociale game gericht op het delen van kennis, maar ook hét spel waar je op een gezellige manier kan tonen wie de slimste is.

We zetten zwaar in op kwaliteit. De game moet om het even waar perfect werken. Er zijn concurrenten op de markt, maar ik geloof dat we met de juiste uitwerking en de juiste technologieën nog een groot publiek kunnen bereiken.

6. Beschrijving project

Essentie

We bouwen met QuizTed een quiz spel dat mensen terug samen in de woonkamer brengt. Het spel wordt op de televisie gespeeld en iedere speler gebruikt zijn eigen smartphone of tablet om de vragen te beantwoorden.

Concept

QuizTed is een gezellige party quiz game met een eigen platform waar mensen elkaar kunnen ontmoeten en Question Packs kunnen verzamelen, maken en al dan niet publiceren. De game zal dus uit twee geïntegreerde luiken bestaan. De party game brengt families en vrienden samen, en iedereen kan meespelen omdat elke telefoon, tablet of eender welk toestel met browser ondersteuning kan omgetoverd worden tot een controller. Zo kan iedereen op het feest ook echt deelnemen!

Het sociale platform biedt quiz fanaten de mogelijkheid om kennis te delen en van elkaar bij te leren. Op die manier bouwen we een community uit die spelers en bouwers verbindt, en waar user-generated content diversiteit verzekert. Aangezien we mensen willen samenbrengen, richten we ons voor het thema op gezelligheid en gezonde competitie. We gaan voor een klassieke jaren 1950 stijl en een jazzy tune voorzien van het gevoel van een tikkende klok. Zo worden spelers aangemaand om zo snel mogelijk te antwoorden. Ook zal een voice-actor verschillende zinnen inspreken om Ted tot leven te brengen. Hij zal commentaren geven bij de prestaties van de spelers door hen te prijzen of uit te dagen om het beter te doen. De party quiz game zal initieel enkel een vraag met 4 mogelijke antwoorden ondersteunen, hoewel quiz bouwers al vanaf het begin ondersteunende afbeeldingen zullen kunnen invoegen. Op termijn zullen er ook nog rondes met andere vereisen en doelen toegevoegd worden.

Originaliteit

QuizTed werkt. Altijd en overal. Om QuizTed te spelen heb je geen speciale controllers of game consoles nodig. Je opent de app op je smart-tv, je tablet of computer, laat iedereen verbinden met hun smartphone en speelt een leuk (en leerrijk) spelletje.

De meeste party quiz games worden gemaakt door een enkel bedrijf, waardoor het aantal vragen beperkt blijft. De speler heeft ook weinig zicht op het soort vragen dat gesteld kan worden en de moeilijkheidsgraad ervan. Wij willen de diversiteit verhogen doordat de hele community zelf vragen kan maken. Daarenboven kunnen spelers zelf kiezen welke Question Packs ze verzamelen en spelen. Ze krijgen dus meer controle over het spel.

Terwijl het social platform kennis van over de hele wereld verzamelt, brengt de party game vrienden en familie samen voor een strijd in geletterdheid.

7. Terugverdienmodel

Het verdienmodel wordt nog onder de loep genomen. Samen met de mensen van Think with People (een initiatief van de Cronos groep) wordt bekeken wat het interessanste model is.

Wat momenteel de voorkeur geniet is een gratis (beperkte) versie bereikbaar via webbrowser (als demo), met gedistribueerde apps op android, iOS, steam, ...

8. Platform

Voor distributie werken we samen met de mensen van Plug-in-Digital. Op termijn moet QuizTed op elk capable apparaat beschikbaar komen, maar in eerste instantie focussen we op volgende platforms (in volgorde van geplande release date):

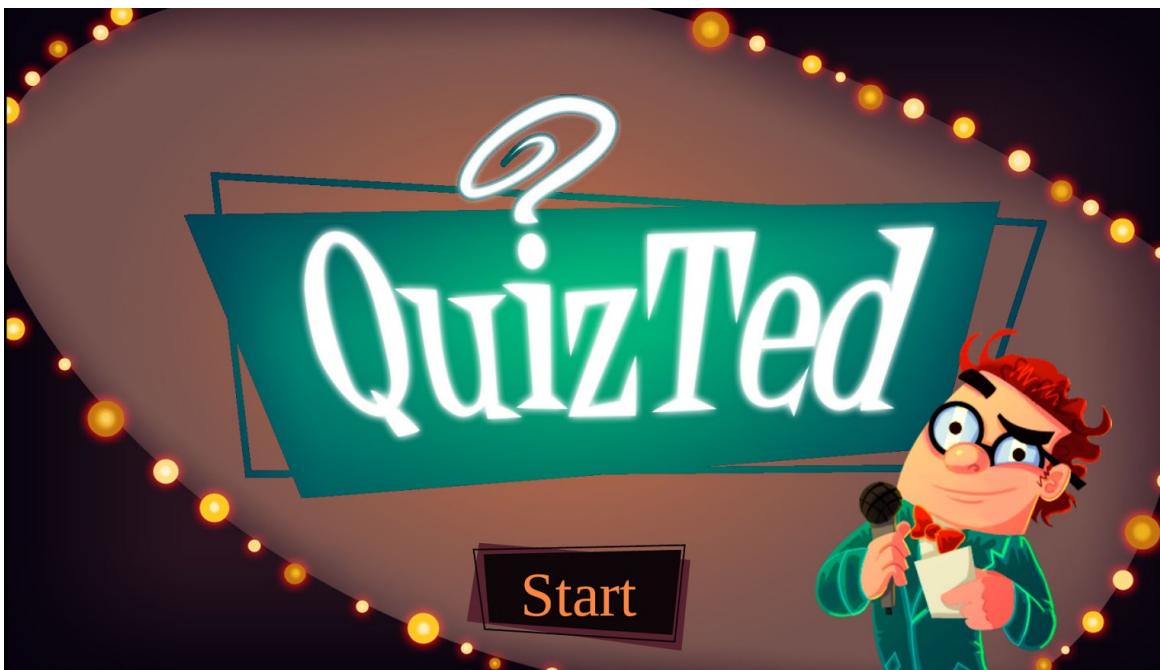
1. Web versie
2. Mobile (android & iOS + eventueel windows phone, te bekijken)
3. PC, Mac & Linux (via de mensen van plug-in-digital, release op oa. steam)

Gezien we de game bouwen op de open HTML5 technologie is cross platform development erg eenvoudig en moeten voor elke device slechts enkele specifieke aanpassingen worden gedaan.

Na stap 3 willen we ons ook richten op consoles, waarvan vooral de WiiU een interessante is; zij hebben immers een html5 framework waar QuizTed in theorie zonder aanpassingen op moet kunnen draaien. Er wordt echter ook gekeken naar Playstation (3/4) en Xbox (360 & 1), gezien beide platformen ook speciale quiz controllers verkopen. Idealiter kunnen we hier dan ook gebruik van maken.

9. Prototype

Een prototype van de game is speelbaar op <http://client.quizted.com/demo> .



10. Doelgroep

We bouwen twee luiken uit, wat betekent dat we ook twee types van mensen zullen aantrekken. Enerzijds zullen er de party game fans zijn, die vooral quizzes gaan verzamelen en spelen. Anderzijds zullen er gebruikers zijn die vele quizzes gaan maken. Zij zijn de mensen die hun kennis willen delen.

In de volgende tabel maakten we een overzicht van de persona's die we op het oog hebben. Hoewel we specifieke hard core gamers zullen aanspreken, zullen we zeker in een latere fase ons doelpubliek uitbreiden. We stonden ook op GameForce, een beurs rond alles wat met games te maken heeft, waar we al heel wat nieuwe inzichten wisten te verwerven. Zo zullen we ook nog op F.A.C.T.S. meer leren over ons doelpubliek en wat ze verwachten.

Mensen leken vooral positief te reageren wanneer we hen vertelden dat iedereen zonder extra controllers te moeten kopen mee kan spelen. We vermeldden ook vaak feestjes met familie en vrienden, waarop mensen meteen ideeën kregen voor tijdens de belangrijkste feestdagen. Ons doelpubliek wordt dus erg breed, maar we zullen ons vooral kunnen richten tot bepaalde momenten in het leven van die verschillende mensen.

Anderen wilden meteen al vragen beginnen maken. Daarom kan het interessant zijn om hen elk apart aan te spreken wanneer we gaan denken over onze promotie aanpak.

Ook om het doelpubliek verder te bepalen werken we samen met de mensen van Think with People.

Persona's

	1. Mother figure	2. Happy Student	3. The “Professional”
Geslacht	V	V	M
Leeftijd	25-35	18-25	20-35
Beroep	Steady, vaste job	Student	Kennis-job
Financiële situatie	Stabiel	Variabel	OK tot stabiel
Doel	Family bonding Friends (network)	Vertier & vrienden Party game aspect	Share knowledge & Insights (creator)
Opleiding	Hoger of unief heel specifiek	Hoger of unief	Hoger of unief heel specifiek
Vrije tijd	Settled Healthy lifestyle Buitenhuis Casual games	Drinks & parties Kot-studenten Party games	Bijleren Brain training
Buying Decision	1. Ease-of-use 2. Features	1. Prijs 2. Features	1. Features 2. Prijs
Shopping Habits	Boeken Kids stuff Fast-facts content How-tos	AAA games TV & series Boeken Fun-facts	Tv & series Boeken Fast-facts Guest blogs
Kortom	Life >> gemakkelijker	Life >> leuker	Life >> kennis delen
Zoekt naar	Casual or Family experience	voordelige party experience	Knowledge based network

11. Game Design Document

In het kort

Tagline

QuizTed: Bring the global party quiz community to your home!

Genre

Party game / Quiz / Social platform

Pitch

QuizTed is een party quiz game met een heuze community waarin spelers zelf “question packs” kunnen verzamelen of maken en publiceren. De party game zelf kan bestuurd worden met gamepads, smartphones, tablets en andere. Er staat geen limiet op het aantal deelnemers aan de quizzes.

Vorm & structuur

In wezen spreken we met het QuizTed project twee doelgroepen aan. Enerzijds zijn er de quiz bouwers, en anderzijds de quizzers zelf. Daarom werken we met twee luiken die integraal met elkaar verbonden zijn; het sociale platform waar quizzes gemaakt, gepubliceerd en verzameld kunnen worden, en een party quiz game waar vrienden en familie samenkommen.

Stilistisch willen we een unieke mix van huiskamer-gevoel en jaren 50 sfeer creëren. We willen dus de game heel erg perfectionistisch uitwerken om zo nog meer het verschil te maken online; daar ontbreekt vaak een goed design.

Beschikbare talen

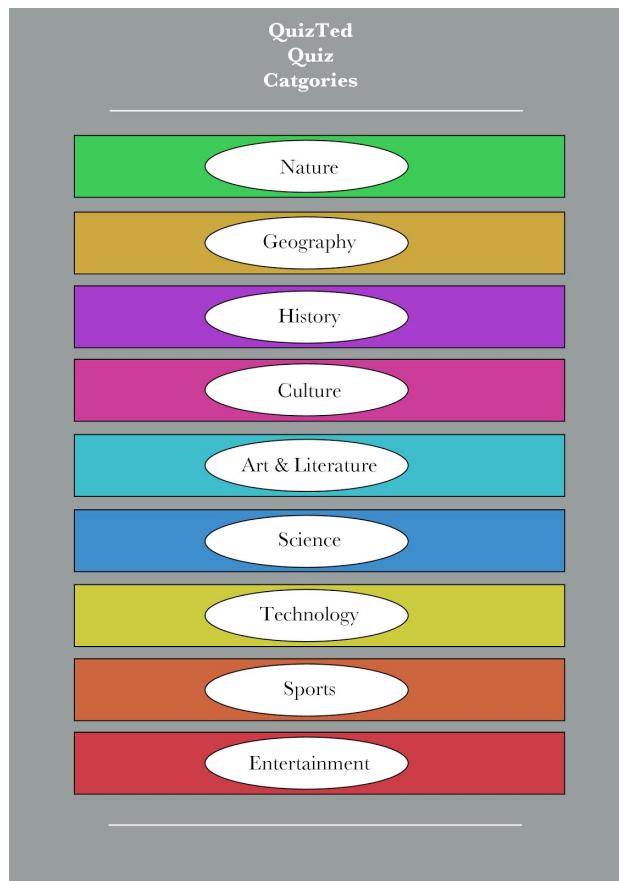
Het spel zal in eerste instantie in het Engels en het Nederlands worden uitgegeven. De infrastructuur om vertalingen toe te voegen is echter aanwezig, dus de meerkost voor vertalingen zit vooral in de geluidsopnames van de voice over.

Question Packs

Question Packs zijn de schatten van QuizTed. Spelers kunnen ze samenstellen door vragen in te voeren, testen en vanaf 20 vragen publiceren. Op de marktplaats kunnen ze packs verzamelen in een eigen bibliotheek en dan gebruiken in de party game. Elke pack is tevens een quiz ronde en bevat een aantal belangrijke gegevens zoals een categorie, rating en moeilijkheidsgraad. Ze bestaan in 2 vormen. Enerzijds als volwaardige Pack, en anderzijds als Beta Pack. Wanneer een pack een beta Pack is, wordt dat weergegeven met een B-icoon. Dat wil zeggen dat de Pack nog niet genoeg ratings heeft ontvangen van de andere gebruikers. Meer hierover in Question Packs op het platform.

Categorieën

Elke pack komt overeen met één categorie. Er zijn acht categorieën waar spelers uit kunnen kiezen. Ze hebben hun eigen kleurcode, hoewel elke kleur dezelfde intensiteit heeft. Bekijk de afbeelding voor meer informatie.



Om te specifiëren zullen quiz bouwers per vraag kunnen kiezen uit een aantal subcategoriën.

Social Platform Luik

- Ongelimiteerd aantal question packs
- Eigen profiel & bibliotheek
- Op voorhand eigen quizzes instellen
- Forum

Party Game Luik

- Ongelimiteerd aantal spelers
- Steeds andere vragen
- Bestuurbaar met alle devices
- Voice acting & original soundtrack

Alle features zullen beschikbaar zijn op het web, maar er is zeker de mogelijkheid om ze uit te breiden naar andere platforms.

Visie & Structuur

Hoewel online wel een aantal sites bestaan waar gebruikers eigen vragen kunnen creëren en spelen, houden wij vast aan het klassieke idee van quizzes als gezellige activiteit. De meeste van de bestaande quiz sites bevatten weinig design en diepgang. Ze bieden enkel de mogelijkheid om alleen te quizzen of online. We zorgen ervoor dat spelers hun eigen packs kunnen verzamelen en verdelen. Op die manier staan spelers dichter bij de content die ze kunnen spelen.

We maken een apart luik voor de party game omdat op die manier kunnen spelers steeds op gelijke basis met elkaar quizzen. Het wordt een party game omdat uit eigen ervaring is gebleken dat quizzen via het internet maar een beperkte ervaring te bieden heeft. In de party game setup kunnen spelers zelf kiezen of ze op dat moment packs aanklikken of een vooringestelde quiz willen spelen. Ze kunnen dan ook aanduiden hoeveel vragen uit de packs gesteld worden. De rondes worden in oplopende moeilijkheid weergegeven.

Herspeelbaarheid

Eén van onze grootste troeven is herspeelbaarheid. Doordat de gehele community meewerkt aan de creatie van Question Packs en de grote variatie vragen, topics en gebruikers wordt het mogelijk om ongelimiteerd aantal quizzes te spelen. Zo ook zorgen we ervoor dat Packs steeds meer vragen hebben dan er gesteld worden. Op die manier ontstaat er een gelimiteerde willekeurigheid die de herspeelbaarheid en het verrassingseffect in de hand werken.

Stijl

De visuele stijl volgt het idee van de gezellige quiz avond tussen vrienden en familie. Het design oogt klassiek en rustgevend. Ook de muziek zal daarop inspelen met jazz-achtige klanken. De host, Ted, zal opgewekt maar uitdagend klinken en ook de tikkende klok zal niet ontbreken.

Het platform zal diezelfde richting volgen om de eenheid tussen platform en party game te bewaren. Alleen zullen op het platform geen muziek of geluiden voorzien worden, aangezien het gaat om een online netwerk.

Social Platform

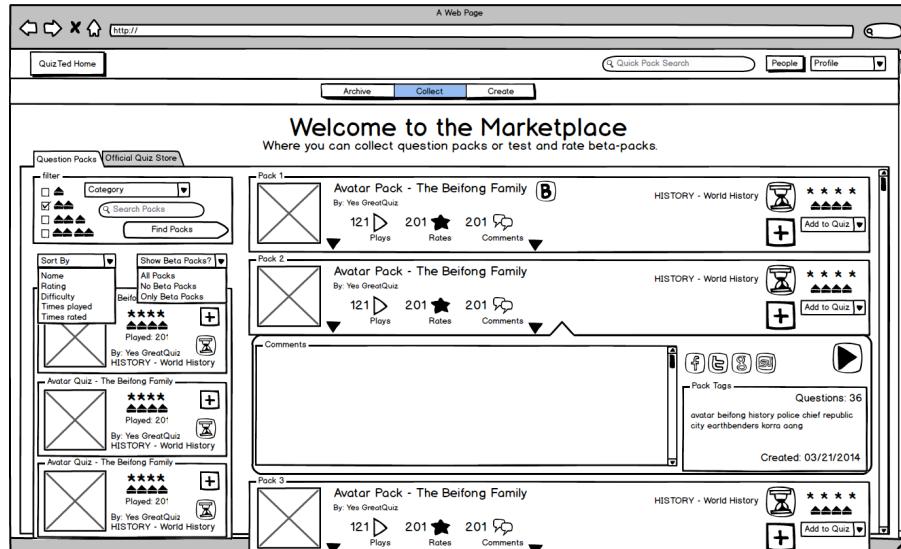
Toelichting

Het sociale platform zal gebruikers voorzien van een eigen profiel. Ze kunnen verschillende gegevens opgeven en met elkaar in contact treden. Het is de bedoeling dat het een heel sociaal gegeven wordt waar mensen met elkaar kunnen praten, discussiëren en ideeën uitwisselen.

Naast het sociale kunnen gebruikers een eigen archief aanleggen van Question Packs. Die pakketten met minstens 20 vragen kunnen ze verzamelen uit de grote bibliotheek van Packs.

Question Packs op het platform

De Packs worden hier weergegeven als het ware documenten. Ze hebben een eigen identiteit. Dat wil zeggen dat ze een naam hebben, een eigen categorie, een user rating, tags, beschrijving en een moeilijkheidsgraad. Daarenboven kunnen spelers reageren en de Packs delen, zowel op het eigen netwerk als op sociale media. De afbeelding geeft aan hoe ze weergegeven worden in de Library/Marketplace.



Packs worden verzameld in de grote bibliotheek, The Library/Marketplace. Van daaruit kunnen spelers ze ook meteen testen en een rating toevoegen in de Party Game. Meer informatie over de Party Game in het gelijknamige hoofdstuk. In de grote bibliotheek kunnen spelers hun zoekresultaten sorteren of aanpassen.

Beta Packs & rapporteren

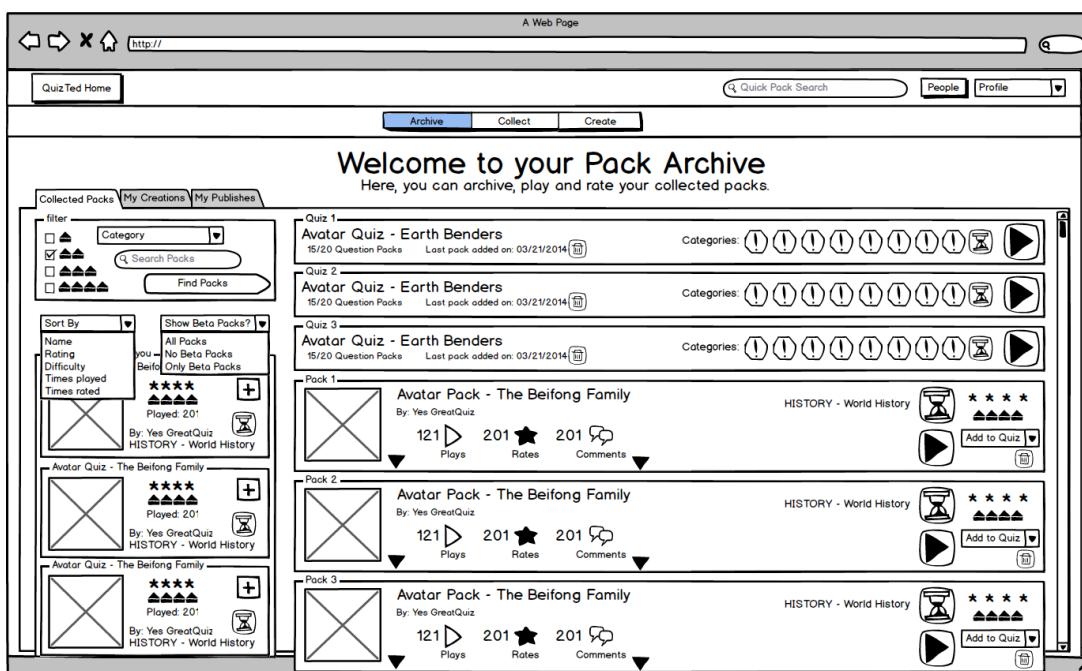
Beta Packs zijn Packs die nog niet goedgekeurd werden door de andere gebruikers op het platform. Elke Pack die gepubliceerd wordt moet door deze fase gaan. Op die manier kunnen ze gefilterd worden en getest. Enkel spelers die hun leeftijd opgaven en minstens 20 vragen schreven kunnen een Pack publiceren. Op die manier behouden we zicht op de leeftijden van de spelers. Wanneer een Pack genoeg ratings krijgt naargelang het aantal spelers op het netwerk, wordt de Pack geaccepteerd als volwaardige Pack.

Filteren op Beta Packs in de bibliotheek en ze toevoegen aan het persoonlijke archief kan enkel wanneer de speler zijn of haar leeftijd heeft opgegeven en boven de 18 jaar oud is. Die voorwaarden zijn ook vereist om Beta Packs te testen in de bibliotheek.

Alle Packs kunnen gerapporteerd worden aan CatLab Interactive, maar er wordt vooral voorrang gegeven aan klachten over Beta Packs.

Packs Archief

Wanneer spelers Question Packs toevoegen komen ze terecht in een persoonlijk archief, waar ze verder kunnen indelen. Standaard staat hun archief ingesteld op moeilijkheidsgraad, maar ook hier kunnen spelers zelf filteren.



Quiz Maps

Spelers kunnen de Question Packs ook bundelen in Quiz Maps. Dat zijn verzamelingen van Packs, vergelijkbaar met bestandsmappen. Spelers kunnen een maximum van 20 Packs, en dus rond, toevoegen.

Ook deze Quiz Maps hebben een eigen identiteit. Dat bevat onder meer een naam, aanmaakdatum, gemiddelde rating en moeilijkheidsgraad, aantal Packs en beschikbare categorieën. Een Quiz Map openen leidt de speler naar een overzicht van de ID's van de toegevoegde Packs. In dit overzicht is het mogelijk om de Quiz Map te spelen, te delen of Packs toe te voegen of verwijderen.

The screenshot shows the QuizTed Home page for the 'Avatar Quiz: The Beifong Family'. At the top, it displays 'Average Quiz Map Difficulty' (3 stars) and 'Average Packs Rating' (4 stars). Below this, it shows 'Categories: HISTORY - World History' and 'Total Questions: 36' with a note 'Last pack added on: 03/21/2014'. A 'Play' button is visible. On the left, there's a sidebar for 'Recommended Packs' showing five entries for 'Avatar Quiz Pack - The Beifong Family' by 'Yes GreatQuiz', each with a play count of 121, a 5-star rating, and 201 comments. Each entry includes a 'Add to Quiz' button.

Profiel

Spelers hebben een persoonlijk profiel dat anderen toont wie ze zijn en waar hun interesses liggen. Het toont de naam, de leeftijd, locatie, join date, last online, aantal gespeelde en gecreëerde Packs, badges, favoriete categorieën, een foto en eigen Packs en Maps.

De favoriete categorieën worden visueel weergegeven en bevatten het aantal gespeelde Packs binnen een bepaalde categorie. Spelers kunnen elkaar contacteren via de messaging feature. Volgende afbeelding toont hoe een profiel er voor een andere speler uitziet.

Forum/Lounge (V2.0)

Naast persoonlijke communicatie krijgen spelers toegang tot het QuizTed forum. Daar kunnen ze verschillende topics bespreken en ideeën uitwisselen voor te maken quizzes. Het vergroot nog eens de omvang van het platform en dus de game.

Platform

Het sociale platform zal volledig op het web plaats vinden. Dat is ook gemakkelijk voor het delen van media, opstellen van vragen en maken van Quiz Maps.

Gameplay & Features

Hier bestaat de gameplay vooral uit het vergelijken en verzamelen van Packs, het nakijken van ranglijsten, ontmoeten van gelijkgezinden en zelfs bespreken van ideeën.

Recap features:

Social Platform Luik

- Ongelimiteerd aantal question packs
- Eigen profiel & bibliotheek
- Op voorhand eigen quizzes instellen

- Forum

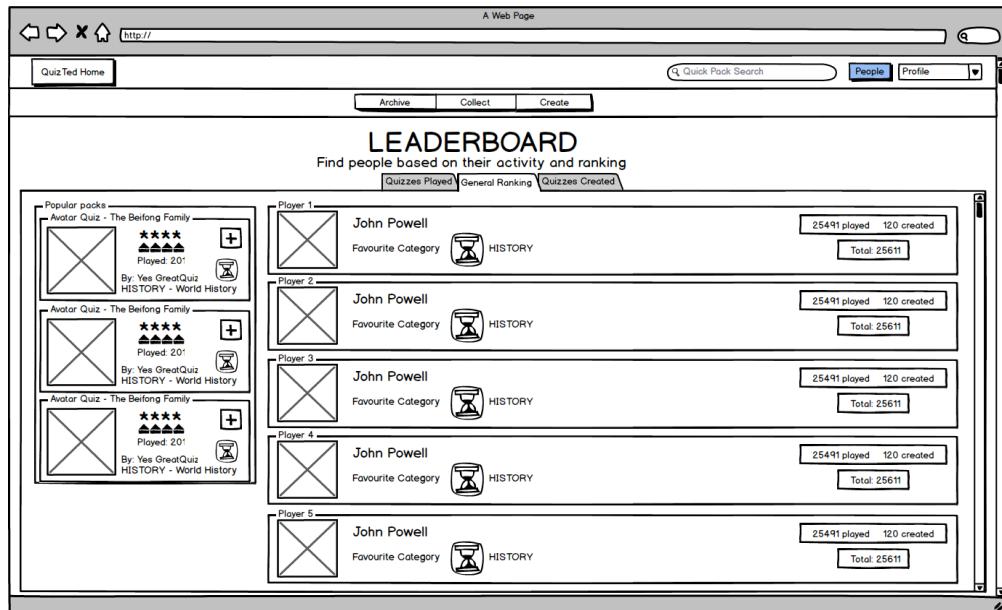
Muziek & sound

Op het sociale platform zullen we geen geluiden of muziek voorzien. We zien het namelijk als een puur online gegeven waar mensen zelf hun eigen inspiraties moeten kunnen laten vloeien. Ze moeten zichzelf vooral kunnen uiten in hun profiel, soorten vragen en op de fora.

User progression

Er zullen verschillende uitdagingen bestaan voor de spelers. Er zal zeker een ranglijst zijn. Hoe hoger spelers staan, hoe meer aanzien ze krijgen op hun profiel. Het dient vooral als 'bragging right' en vergelijkende factor met andere spelers. We kunnen als studio ook individuele spelers belonen of hun Packs opnemen in officiële Quizzes. Daarover meer in het hoofdstuk Monetization. Ook kunnen spelers badges verzamelen.

Spelers zullen zich verplicht voelen om hun score in de ranglijsten te verhogen. Er zullen drie belangrijke types van punten te verzamelen zijn. Ze dienen echter alle drie om hun niveau van activiteit en engagement aan te tonen. Enerzijds is er het aantal gespeelde Packs, wat enkel de multiplayer opties optelt, en anderzijds het aantal gecreëerde quizzes. Op die manier wordt duidelijk wie eerder een Quiz Fanatic is en wie een Quiz Master. Ten derde worden deze punten opgeteld in een algemene score die de alle spelers met elkaar vergelijkt.



Naast klimmen in de ranglijst zullen spelers ook badges kunnen verzamelen. Die bestaan uit een grote variatie aan verschillende beloningen. Sommigen zullen gebonden zijn aan de ranglijsten en weer anderen kunnen verzameld worden tijdens de Party Quizzes of bij publicatie van quizzes. De kader toont een aantal mogelijke targets en niveaus met hun badge namen.

Badge level >	1	2	3
---------------	---	---	---

Quizzes Played	Active Quizzer	Crazy Quizzer	Mad Quizzer
Quizzes created	Quiz Creator	Smart Creator	Masterful Creator
Times posted forum	Contributor	Accomplice	Mobster
Times commented	Commentator	Critic	Thought Leader
Times rated	Concerned citizen	Jury member	Judge
Times reported	Reporter	Quiz Cop	Vigilante
	Social Quizzer	Sentry	

Uiteraard zal ook het verzamelen van zoveel en zo interessant mogelijke Packs bijdragen aan de ervaring.

Ronden en categorieën

Een Pack is ook een ronde, en elke Pack kan één categorie bevatten. Er is dus een categorie per ronde, en elke ronde is gelijk aan één Pack. In een zelf samengestelde Quiz Map kunnen spelers maximum 20 Packs zetten, wat overeen komt met 20 rondes.

Party Game

Toelichting

De Party Game is het luik waarin spelers de quizzes zullen spelen. Ze kunnen er de kennis van hun vrienden of familie testen, en worden ontvangen door een ietwat cynische host. Een zo goed als ongelimiteerd aantal spelers kan het spel joinen door middel van hun smartphones, tablets en andere toestellen. Spelers kunnen er ook badges verzamelen.

Question Packs in de Party Game

In dit geval worden de Packs rondes in de quiz. Aangezien elke Pack vragen over één categorie kan bevatten, gaat elke ronde over één categorie. Wanneer het spel opgestart is kunnen spelers beslissen welke Packs ze willen spelen. Ze kunnen dus navigeren tussen Question Packs en Quiz Maps om hun keuze te maken.

Na elke Pack/ronde wordt er een tussentijdse ranglijst getoond en zal de quiz master commentaar geven op de prestaties. Indien ze in de Pack Selection aangeduid hebben dat ze de Packs een rating willen geven, doen ze dat ook op dat moment.

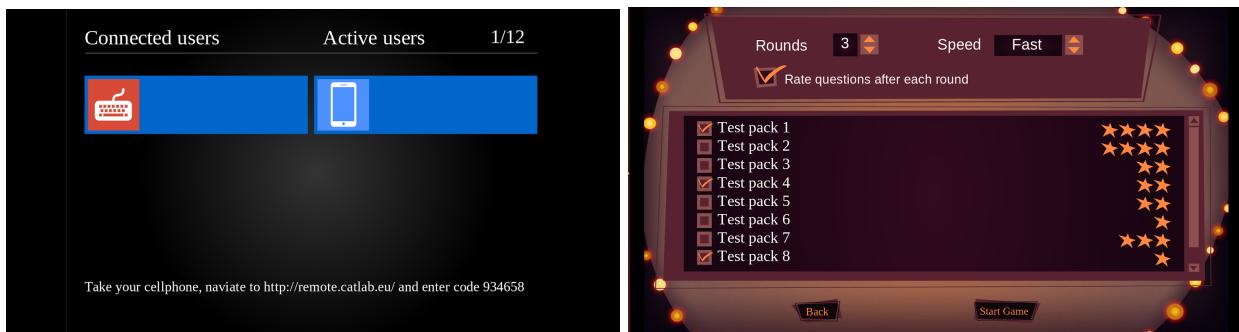
Question Packs zullen steeds een rating en moeilijkheidsgraad hebben. Terwijl de ratings door de spelers zelf worden gegeven en dus een interessante sociale peer pressure vormen, zal de moeilijkheidsgraad bepaald worden door hoeveel keren en welk procent van de vragen juist beantwoord worden.

Beta Packs kunnen alleen gefilterd en verzameld worden door spelers die daarvoor kiezen én hun leeftijd opgaven. Op die manier kunnen alleen spelers die oud genoeg én actief genoeg zijn die Packs spelen.

De Schermen

Het spel bevat voor elke optie en elk niveau een scherm. Spelers krijgen eerst de mogelijkheid om te kiezen tussen Single - en Multi Player; Game Mode Screen. Als ze Multi Player kiezen komen ze vervolgens op het scherm waar de andere spelers hun toestel kunnen identificeren; Player Identification Screen. Op het scherm daarna kan de eerste speler beslissen welke Quiz of welke Packs ze willen spelen, en hoeveel vragen ze krijgen per ronde; Pack Selection Screen. De Single Player komt meteen op dit scherm uit. Hij kan ook beslissen of hij telkens de gespeelde Packs een rating wil geven. Na al deze selecties komt het scherm dat de quiz zelf aankondigt.

De quiz begint dan met de gemakkelijkste ronde eerst. Telkens wordt er eerst een categorie gebonden animatie getoond en dan worden de vragen gesteld. Per vraag komt het verkregen aantal punten bij het vorige aantal. Na het Pack/de ronde wordt het totaal van de verdiende punten toegevoegd aan het vorige totaal, en geeft de host commentaar op de stand van zaken. Het laatste scherm kondigt het einde van de quiz en tevens natuurlijk ook de winnaar aan. Vervolgens kunnen de spelers door klikken naar het Pack Selection Screen, of de Party Game resetten, wat hen naar de Game Mode Screen brengt.



Ten laatste identificeren we de eerste 8 spelers als verschillende kleuren. Zo kunnen we voor de puntenverdeling en de voice acting de spelers beter definiëren.

Rood, Blauw, Groen, Bruin, Geel, Oranje, Paars, Roze

Recap Features

Party Game Luik

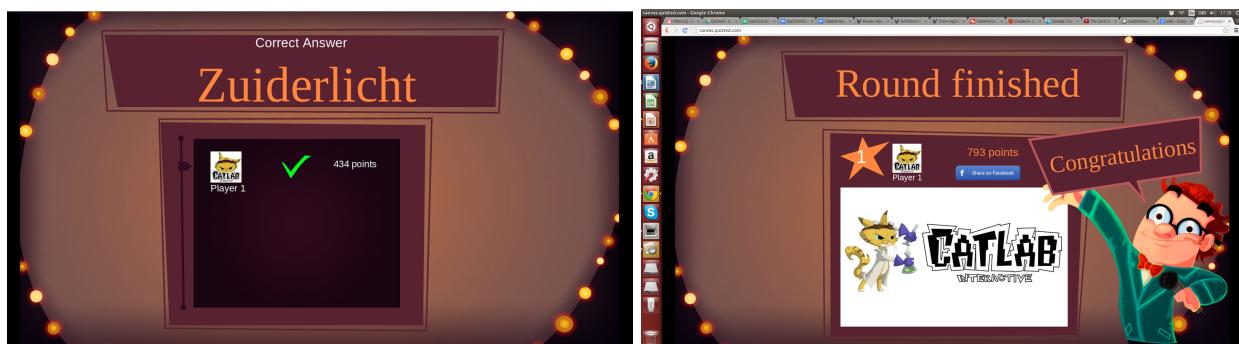
- Ongelimiteerd aantal spelers
- Steeds andere vragen
- Bestuurbaar met alle devices
- Voice acting & original soundtrack

Muziek & sound

In dit deel van het spel zullen geluiden en muziek voorzien worden. De muziek zal bestaan uit verschillende loopjes. Zo zal er tijdens de voorstelling van QuizTed en de selectieschermen muziek zijn. Die zal lounge-achtig en warm klinken om zoveel mogelijk het huiskamergevoel te ondersteunen.

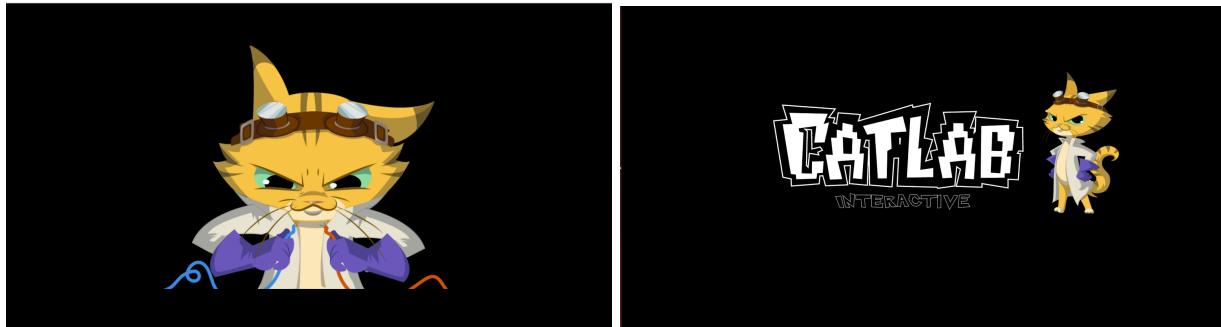
Elke categorie wordt aangekondigd door een eigen korte animatie van ongeveer 2 tot 3 seconden. Die zullen ook voorzien zijn van unieke geluiden. Tijdens de vragen zijn concentratie en tijd key. Daarom wordt dit deuntje iets meer motiverend en doet het denken aan het tikken van een klok. Tijdens de laatste seconden zal de klok luider klinken om zo de spelers een verhoogd gevoel van urgentie mee te geven. Mogelijk krijgen de Packs per categorie een eigen variatie op de main theme.

Na de vraag zal de optelling van de punten niet begeleid worden door muziek, maar wel door geluiden. De Category Theme speelt hier gewoon verder. Enkel op het einde van een ronde zal terug een andere theme te horen zijn. Die rondt samen met de uitslag van de ronde, en later ook de quiz, en commentaar van de host het geheel af.



Geluiden

Vooraleer de Party Quiz start zal het CatLab logo te zien zijn. Dat zal gepaard gaan met een korte animatie en geluid. Dat zal uit drie delen bestaan; het genereren van elektriciteit, het verschijnen van de naam en de effecten, en tenslotte het verschijnen van de kat.



Doorheen de selectieschermen zullen de verschillende selecties en confirmaties gepaard gaan met een geluid. Wanneer de speler bijvoorbeeld een keuze maakt tussen Single of Multi Player, of wanneer een speler tot het spel toetreedt zullen verschillende geluiden te horen zijn.

Wanneer dan een ronde start, zal telkens de korte animatie van de categorie gepaard gaan met geluid. Ook wanneer een speler een selectie maakt tussen de antwoorden zal een geluidje dat bevestigen. Ook telkens wanneer er een optelling van punten plaatsvindt, zullen er geluiden afgespeeld worden.

Voice Acting!

Een voice actor zal alle lijnen die de Quiz Host zegt inspreken. Daarvoor kunnen we beroep doen op Voices.com. De Host zal een licht cynisch karakter vertonen en doet erg denken aan hosts van Britse quiz shows. Volgend schema toont aan tijdens welke de schermen de host iets kan zeggen. Dat hoeft echter niet altijd het geval te zijn, en daarom stellen we ook targets op die het host event kunnen triggeren.

Hieronder staan enkele initiële voorbeelden van zinnen voor de voice actor met hun targets na de vragen.

> 800 punten	(de speler antwoordde al in de eerste seconden)
RED	Red is on fire!
BLUE	Blue was definitely certain about this one!
GREEN	Pardon my French, but does Green have ants in his pant?
BROWN	Pardon my French, but does Brown have ants in his pant?
YELLOW	Purple answered before anyone could say: Gibberish
ORANGE	If you run fast enough, maybe you'll catch a glimpse of Orange!
PURPLE	Purple answered before anyone could say: Gibberish

PINK	Wow! Pink can press buttons in the blink of an eye! Impressed...(not really)
< 200 punten	(de speler antwoordde in de laatste seconden)
RED	You're a daredevil, Red! Never do that again!
BLUE	Blue is like a special agent, doing a lot of precision work.
GREEN	Green knew this only after some serious consideration!
BROWN	Brown is like a special agent, doing a lot of precision work.
YELLOW	Yellow! That was in the nick of time!
ORANGE	Orange! That was in the nick of time!
PURPLE	Purple knew this only after some serious consideration!
PINK	Pink mysteriously waited for the last possible moment to get this right...

Hieronder staan enkele initiële voorbeelden van zinnen voor de voice actor met hun targets na de rondes.

First player 9,999 in lead	(eerste speler staat 9.999+ punten voor de volgende)
RED	If this were an election, Red would be your new president!
BLUE	That's it people, Blue is turning this into a done deal!
GREEN	I think it's time to put the squeeze on Green!
BROWN	Brown was destined to be a winner all along...
YELLOW	I think it's time to put the squeeze on Yellow!
ORANGE	If this were an election, Orange would be your new president!
PURPLE	If this were a strategy game, you would all be under Purple's rule!
PINK	Pink was destined to be a winner all along...
0 deze ronde	(geen enkele vraag correct of beantwoord tijdens de voorbije ronde)
RED	I'm worried; Can anyone please check Red's pulse?

BLUE	Come on Blue! Don't you know the sky's the limit?
GREEN	I shouldn't say this, but Green seems to be barking up the wrong tree!
BROWN	I shouldn't say this, but Brown seems to be barking up the wrong tree!
YELLOW	That's it. That's all Yellow's work down the drain!
ORANGE	That's it. That's all Orange's work down the drain!
PURPLE	Come on Purple! Don't you know the sky's the limit?
PINK	I'm worried; Can anyone please check Pink's pulse?

Player progression

Moeilijkheidsgraad

Question Packs hebben een rating en moeilijkheidsgraad. De gemakkelijkste ronde zal dan eerst gespeeld worden, en de volgenden worden steeds moeilijker. Op die manier zullen spelers steeds voor een grotere uitdaging komen te staan.

Punten

Telkens na een vraag krijgen spelers punten bij. Die worden na elke vraag ook weergegeven, en na elke ronde en na de volledige quiz vergeleken. Spelers worden ook licht onder druk gezet of gesteund door de host en zijn commentaren.

Boni (optie)

Optioneel zullen spelers ook bonussen kunnen toevoegen aan hun totale puntenaantal door bijvoorbeeld heel snel of op het laatste nippertje te antwoorden. In volgend schema alvast enkele mogelijkheden.

After Question		++
>800p	Quick Scorer	250
<200p	Daredevil	100
Only one correct	Lone Ranger	400
3 in a row	Three in a Row	250
5 in a row	Combo Master	450
Everyone correct	Slumber Party	100 voor iedereen

After Round		++
Perfect round	Topic Scholar	700
% correct	Topic Student	500
Op this round	Minor Setback	300
9000+p behind lead	Rations Collector	200
Last Player	Out of Luck	100

Badges (optie)

Uiteindelijk kunnen spelers optioneel ook badges verdienen tijdens de Party Game. Dat werkt een beetje zoals de bonussen. Wanneer ze bepaalde doelen bereiken zoals een bepaald aantal History vragen correct beantwoord, krijgen ze een badge die aangeeft dat ze die categorie goed onder de knie hebben.

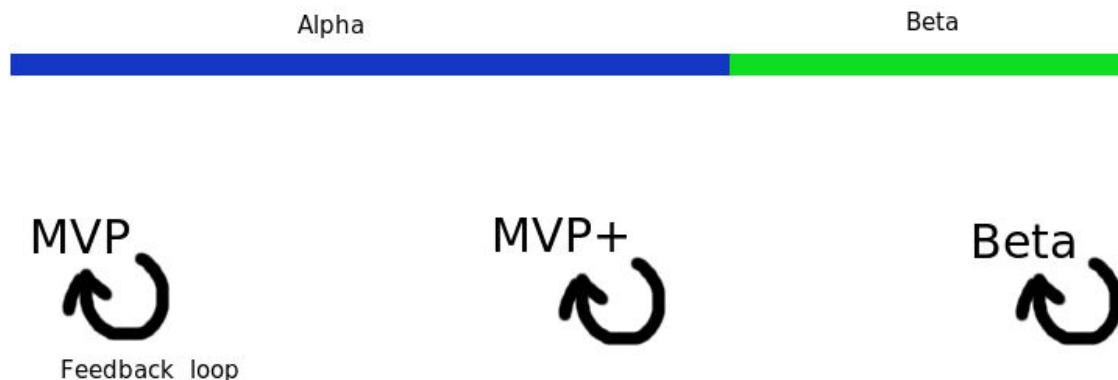
Badge level >	1	2	3
Single Player games finished	Quiz Tester	Quiz Scout	Quiz Laborant
Total points collected	Apprentice	Scholar	Sage
Perfect rounds	Learning Curve	Winning Spree	Victory March
Times won	Winner	Victor	Legend
Times ended last	Humiliation	Abasement	Mortification

Ook zullen er badges zijn voor de prestaties per categorie.

QuizTed Planning

Het Party Game luik is het eerste dat we uitwerken. Het zal tevens dienen als de demo game voor promotionele event quizzes en beurzen. Het spreekt voor zich dat alle basisfuncties eerst aan bod komen. Dat wil zeggen dat de meeste aandacht zal uitgaan naar de identificatie van de verschillende toestellen en alle functionaliteiten die het optellen van punten en bewaren ervan mogelijk maken. De technische planning is te vinden in volgend schema.

Het sociale platform zal als tweede luik van het spel uitgewerkt worden. In de eerste plaats bepalen we welke features we in welke versie willen uitwerken. De wireframes komen ook al gauw aan bod, al voorzien we een eerste versie voor de beta fase.



MVP = Minimal Viable Product

MVP

Dit is eigenlijk waar we nu staan.

Dit bevat:

- De klassieke “trivia” gameplay modus
- Enkel vragen, geen afbeeldingen
- Geen authenticatie

De proof of concept is an sich een minimum viable product, maar we willen graag de kwaliteit nog een tikkeltje hoger leggen. De basisgamefunctionaliteit zijn reeds ingewerkt, maar we missen nog een aantal zaken die we er in willen voor we echt aan de grote testronden beginnen.

MVP+

Dit bevat:

- Authenticatie van gebruikers
- Image attachments
- Bijhouden van statistieken

Beta

Dit bevat:

- De “buzz” gameplay modus
- Offline storage
- Packacing voor mobile

De ervaring van de speler

Spelers worden eerder lid dan klant wanneer ze hun toegang tot het spel aankopen. Ze krijgen alle mogelijkheden om zichzelf te uiten, hun kennis te delen en te testen, en te communiceren met andere quiz fans. Ze worden dus lid van een globale gemeenschap van quizzers en quiz masters. De wereldwijde interactie zorgt voor inspiratie en tevens een sociaal leerplatform.

Ook de Party Quiz zelf is sociaal. Spelers kunnen hun vrienden en familie uitnodigen voor een gezellige spelavond waarin ze ongetwijfeld wat over elkaar te weten komen. Al is het maar over welke topics ze het meest kennen. Het staat in rechtsreeks contact met hun profiel en hun bibliotheek in het netwerk. Zo kunnen ze ook tijdens het quizzen badges verzamelen die op het profiel komen te staan.

12. Art Design Document

ALGEMEEN

QuizTed

Bring the global party quiz to your home!

Oriëntatie Art Style

De visuele stijl volgt het idee van de gezellige quiz avond tussen vrienden en familie. Het design oogt klassiek en rustgevend. Het geeft het gevoel van een quiz show uit de jaren '50. Ook de muziek zal daarop inspelen met jazz-achtige klanken. De host, Ted, zal opgewekt maar uitdagend klinken en de tikkende klok zal niet ontbreken.

Setting

De art zal het gevoel van gezellige quiz volgen. Het meeste design in QuizTed zal bestaan uit user interfaces.

Moodboard



Schetsen

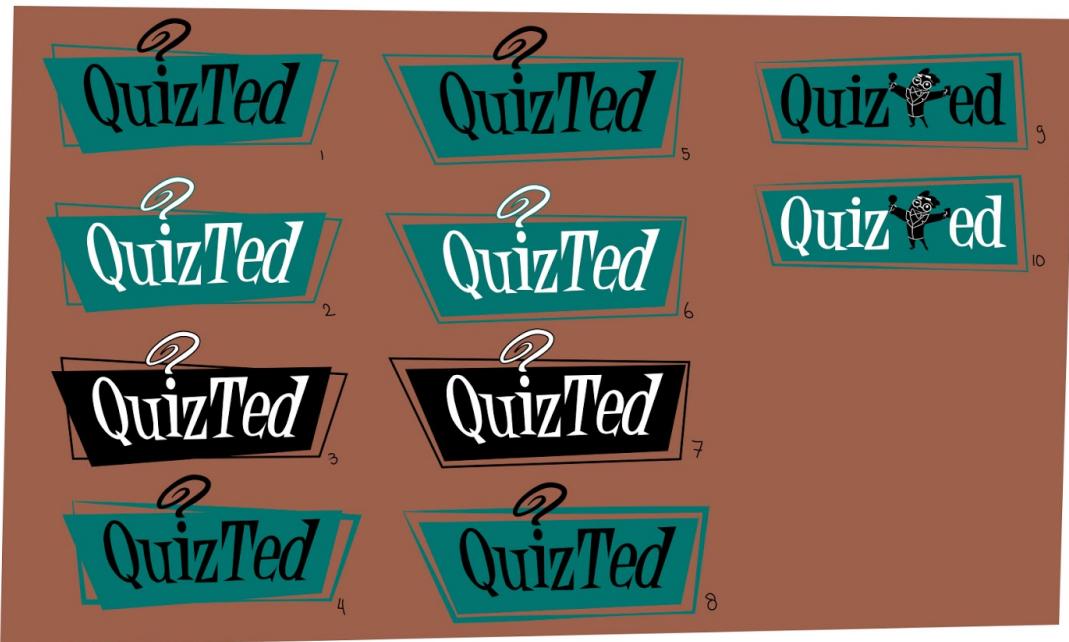


Uitwerking in 2D

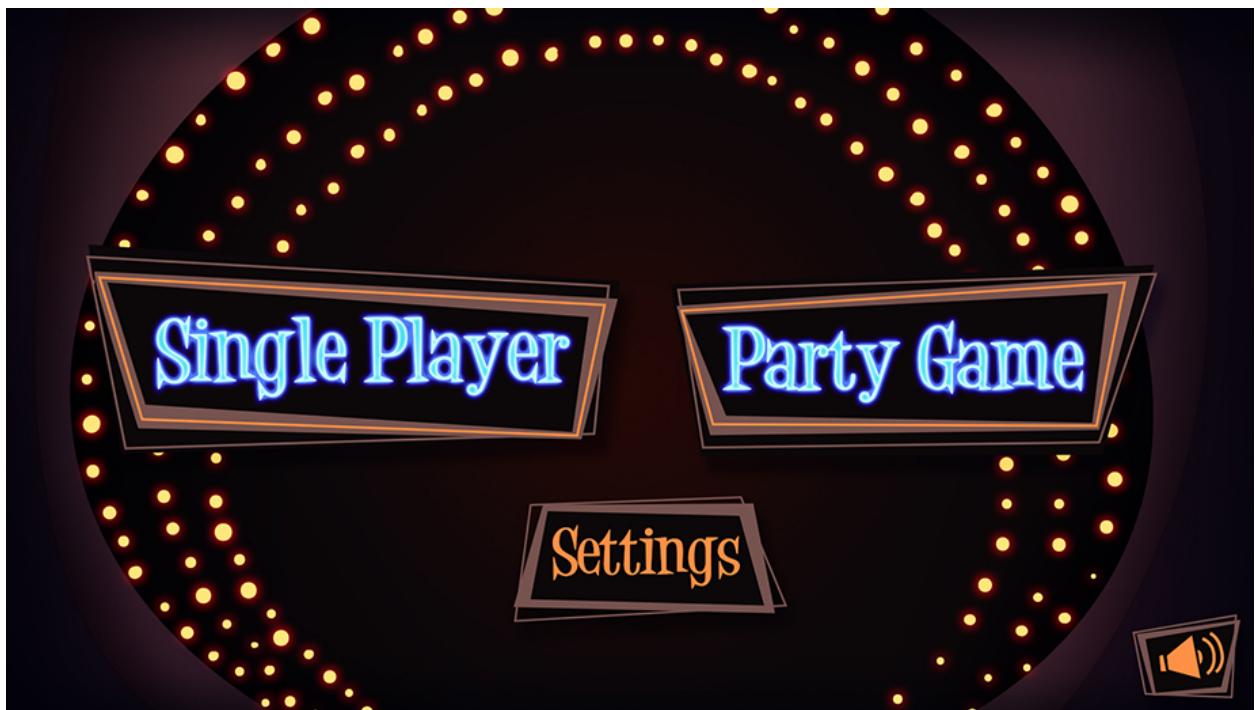


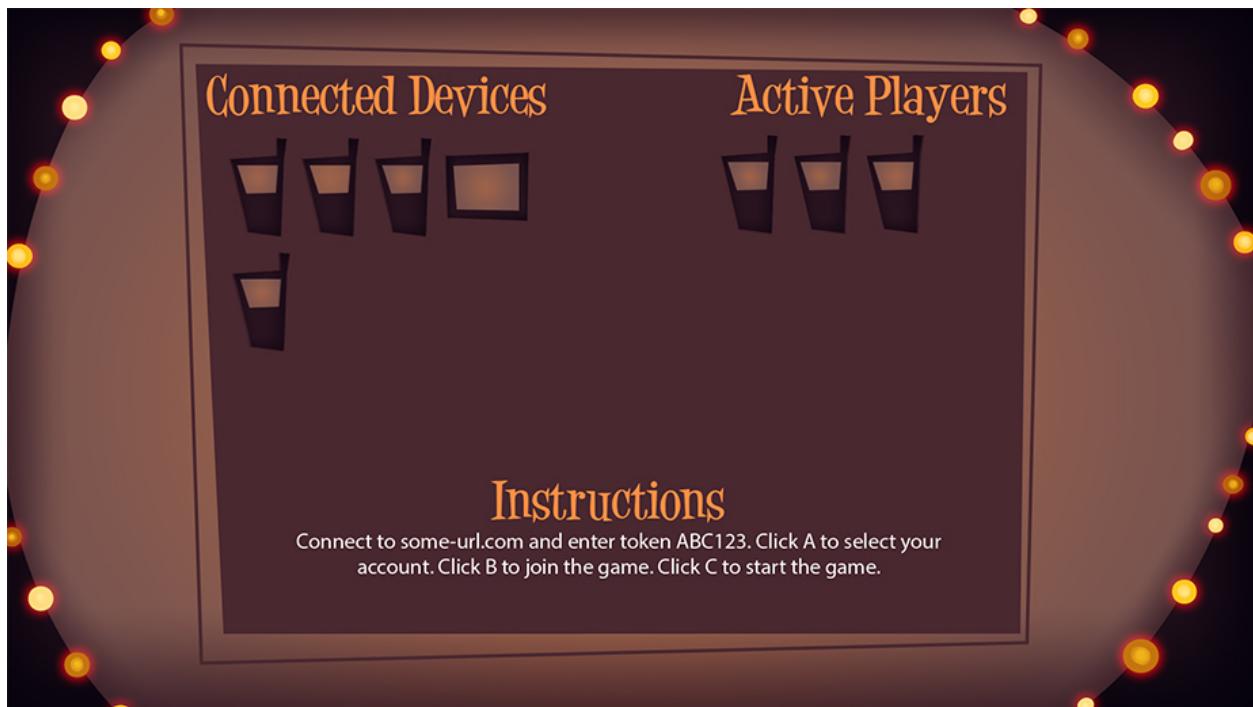
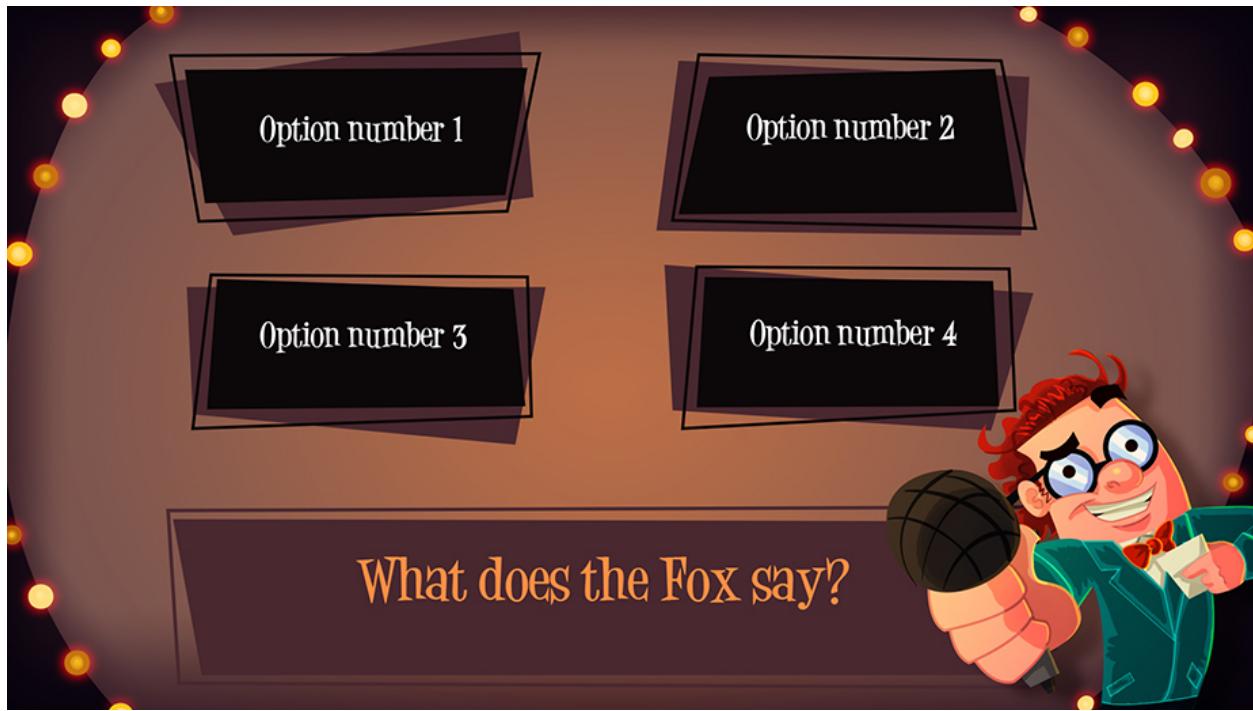


Uitwerking van het logo



Interface Design





Startscherm







Muziek

Om het geheel te versterken zal de muziek het thema van de jaren 50 volgen door middel van jazz- & jaren '50 klanken. Meer over de muziek staat uitgeschreven in het Game Design Document onder elk van de twee luiken.

13. Technical design document

Het QuizTed project is opgesplits in vier deelprojecten.

CatLab Remote

Beschrijving

CatLab Remote is een nodejs applicatie die de communicatie tussen de controller en de het spel regelt. De remote zelf heeft geen informatie over het spel zelf en is dus inzetbaar voor andere games.

De nodejs app maakt gebruik van socket.io, een open source project van google om een websocket connectie te openen in browsers. Socket.io is zodanig gebouwd dat het op oudere browsers fallback methodes gebruikt, zodat zelfde oudere smartphones gebruikt kunnen worden.

Het aansturen van de remotes gebeurt ook via een websocket en is platform onafhankelijk, waardoor we de QuizTed client dus op eender welk platform kunnen uitbrengen.

Library

CatLab Remote bevat ook een javascript library die het aansturen van zowel de remotes (smartphones, tablets, ...) als local controllers (toetsenbord, gamepads, ...) toelaat. Op die manier is de code voor de controllers gecentraliseerd en is dit geheel eenvoudig inzetbaar voor eventueel toekomstige games.

Authenticatie

Ook bevat CatLab remote een oauth2 client die de authenticatie van de spelers (tegenover een op te geven API) voor zijn rekening neemt. De speler wordt door de authentication flow begeleid en de game krijgt de uiteindelijke access token doorgestuurd, om op zijn beurt de API requests te doen.

Bluetooth & local wifi

Initieel nog niet ingepland, maar wordt zeker bekeken: de mogelijkheid om via het lokale netwerk of via bluetooth te spelen. Hiervoor zijn nodejs modules beschikbaar, maar er moet nog onderzocht worden of deze modus echt toegevoegde waarde levert.

QuizTed Client

Beschrijving

De QuizTed client bevat het eigenlijke spel. De client is geschreven in javascript en maakt gebruik van het createjs framework. Dit laat ons toe om gebruik te maken van de krachtige flash pro editor, die we gebruiken voor het maken van de assets animaties.

De QuizTed client gebruikt de library van CatLab remotes om te communiceren met de spelers.

Packaging

De client is in zijn geheel geschreven in javascript en gebruikt één canvas element. Hierdoor zitten we in een ideale situatie waar het pakken van geoptimaliseerde code voor verschillende platformen een eenvoudige taak wordt.

Voor mobile wordt nog gekeken naar cocoonjs, phonegap en andere diensten. Doorslaggevend zal de performance zijn; onze animaties zijn relatief eenvoudig, maar de game moet ook op oudere toestellen soepel draaien.

Voor distributie op pc en mac kijken we in de richting van het node-webkit. Dit staat toe html5 apps te bundelen met de webkit engine om zo een losstaande applicatie te maken.

Offline storage

Voor de proof of concept werden alle resources online opgehaald. In de uiteindelijke release moet het spel echter ook offline beschikbaar worden. CatLab Remote valt dan terug op enkel lokale devices (waardoor smartphones niet meer bruikbaar zijn), maar gamepads en muis/keyboard blijven wel nog bruikbaar.

Hiervoor wordt een local storage management systeem opgebouwd dat de quizzes van de gebruikers lokaal zal opslaan. In de webversie zal dit noodgedwongen beperkt blijven tot pure packs (geen attachments), maar in de apps hebben we meer vrijheid en kunnen we het geheel lokaal beschikbaar maken, zodat ook zonder internet gespeeld kan worden.

QuizTed API

De QuizTed API is geschreven in PHP en is het hart van de social community. Authenticatie gebeurt door middel van oauth2 en zowel het social network als de game client zullen hiermee verbinden.

Er wordt nog bekijken of het interessant is de API ook open te zetten voor third party developers, maar gezien de onschatbare waarde van de eindeloze reeksen quizvragen, moet dit nog grondig bekijken worden.

QuizTed Social Network

Dit project omvat een javascript client voor de QuizTed API. We hebben ervoor gekozen om dit volledig in HTML5 & javascript te schrijven.

Het social network maakt verbinding met de QuizTed API en biedt de gebruiker een interface om zijn packs te beheren, de packs van anderend te beoordelen, ...

Hier gebruiken we momenteel het knockoutjs framework, maar we bekijken of de overstap naar backbonejs niet interessanter is.

De voorlopige wireframes van het social network kan je in het game design document vinden.

15. Distributie

Voor distributie werken we samen met de mensen van Plug In Digital (<http://www.plug-in-digital.com/>) die de game op hun netwerk van distribution partners zal verspreiden. Dit netwerk omvat onder andere steam, amazon, humble bundle, GOG, uPlay, ...)

Plug in digital levert echter enkel de distributie zelf, dus het marketing aspect komt nog steeds op onze schouders terecht. Samen met Think with people (een initiatief van de cronos groep) wordt gewerkt aan een solide marketingsplan.

Ook proberen we zoveel mogelijk aanwezig te zijn op game beurzen om ons project aan de game community te laten zien. Dit is veeleer om feedback te verzamelen, maar ondertussen bouwen we toch wat naamsbekendheid op.

16. Herspeelbaarheid

Eén van onze grootste troeven is herspeelbaarheid. Doordat de gehele community meewerkt aan de creatie van Question Packs en de grote variatie vragen, topics en gebruikers wordt het mogelijk om ongelimiteerd aantal quizzes te spelen. Zo ook zorgen we ervoor dat Packs steeds meer vragen hebben dan er gesteld worden. Op die manier ontstaat er een gelimiteerde willekeurigheid die de herspeelbaarheid en het verrassingseffect in de hand werken.

17. Promotie aanpak

Momenteel zijn we druk in de weer om verschillende pistes uit te denken. Zo werken we samen met Think with People aan verschillende dingen, inclusief ons marketing plan. Zij hebben kennis van zaken bij het helpen van startende bedrijven en zijn zelf een onderdeel van de Cronos groep.

Ongetwijfeld zullen we ons sterk richten op sociale media. Daar zullen mensen prestaties en quizzes die ze gemaakt hebben kunnen delen. We denken dus vooral aan co-creatie dankzij de diversiteit van het platform. We willen ook een content plan uitdenken waarin we rekening houden met belangrijke feestdagen en informatie en inzichten aanbieden op maat van onze doelgroepen.

Het marketingsbudget wordt voorlopig geraamd op €10.000,00.