

Project: Hex Game

Aanvrage

CatLab Interactive

€	%
---	---

VLAAMS AANDEEL

21.250 100,0%

NIET-VLAAMS AANDEEL

0 0,0%

TOTAAL**21.250 100,0%**

VLAAMS AANDEEL			conf'd	€	%	% TOT
Overheidssteun	VAF	Preproductiesteun		10.625	50,0%	50,0%
		Productiesteun			0,0%	0,0%
		Andere			0,0%	0,0%
Inbreng producent	Eigen kapitaal			10.625	50,0%	50,0%
		Participatie honorarium producent			0,0%	0,0%
		Participatie faciliteiten producent			0,0%	0,0%
		Participatie overheads			0,0%	0,0%
Coproductie					0,0%	0,0%
					0,0%	0,0%
Participaties					0,0%	0,0%
					0,0%	0,0%
Leningen (ter financiering vh projectbudget)					0,0%	0,0%
Risicokapitaal					0,0%	0,0%
Voorverkopen					0,0%	0,0%
					0,0%	0,0%
					0,0%	0,0%
Europese steun					0,0%	0,0%
					0,0%	0,0%
					0,0%	0,0%
Andere (sponsoring...)					0,0%	0,0%
					0,0%	0,0%
Totaal Vlaams aandeel				21.250	100,0%	100,0%

NIET-VLAAMS AANDEEL	Producent:	Totaal €	%	%
	Land:	...	conf'd	...	conf'd	...	conf'd	
Overheidssteun						0		
Inbreng producent						0		
Coproductie (tv, ...)						0		
Participaties						0		
Leningen						0		
Risicokapitaal						0		
Voorverkopen						0		
Europese steun						0		
Andere						0		
Totaal Niet-Vlaams aandeel		0		0		0	100,0%	0,0%

Dit formulier is een gereduceerde versie van het standaard financieringsplan van het VAF, dat ook de basis vormt voor de interne gegevensverwerking. Op termijn zal een aangepaste systematiek voor de gamesector op punt gesteld worden.

3. Begroting

Kostprijs dag (inclusief overhead)	250			
	Dev	Concept	Duur	Kost
Prototype (html5)				
Opbouw hex engine op basis van Dolumar engine				
- Hexagonal grid	100%		10	2.500,00 €
- Placeholder graphics (Dolumar)	50%	50%	5	1.250,00 €
- Map & object engine	100%		15	3.750,00 €
- Movement & interface	100%		5	1.250,00 €
- Network (socket.io) & turn based ruleset	100%		10	2.500,00 €
Implementatie game rules (1 ras)				
- Battle system, units, stats	80%	20%	10	2.500,00 €
- Base building, skill tree	80%	20%	10	2.500,00 €
Concept				
Concept art (stage + begeleiding)		100%	5	1.250,00 €
Paper prototype & playtesting		100%	5	1.250,00 €
Base ruleset & initial stats		100%	5	1.250,00 €
Evaluatie & opmaak productiedossier		100%	5	1.250,00 €
Totalen	55%	45%	85	21.250,00 €

4. Intentienota producent

Tegen juli 2015 zal het Quiz Witz project, waarvoor we in december 2014 steun ontvingen, technisch afgerond zijn. Voor het najaar willen we graag nog eens terug naar de wereld van de strategy games, waar we, dankzij Dolumar, ondertussen toch redelijk wat ervaring rond hebben opgebouwd.

Technologisch gezien blijven we met “After the Cold” een beetje in onze comfort zone. We ruilen het isometrische perspectief van Dolumar om voor een flexibeler hexagonale grid en stappen over op turn based gameplay, maar we blijven binnen de html5 engine. Met de kennis van websockets, die we opgebouwd hebben vanuit het Quiz Witz project, en een extensieve ervaring met turn based gameplay (Route to Destiny, Dolumar) belooft “After the Cold” een prachtige mashup van eerdere projecten te worden.

Qua setting putten we ook wat uit eerdere projecten. De wereld is verwoest door een allesvernietigende atoomoorlog en de mensen, die zich jarenlang ondergronds verscholen hebben (zie Route to Destiny), verlaten hun holën om zich weer op de aarde te settelen. Ze komen echter al snel in aanraking met een ras van gemuteerde kakkerlakken, een ras van geëvolueerde ratten en zelfs een buitenaardse beschaving van cyborgs die na millennia terugkeert naar de aarde.

Op gebied van gameplay mikken we tussen Warcraft en Age of Empires in, maar dan turn based. Geen gigantische technology trees als in Civilization, maar korte multiplayer spelletjes van een twintig à dertig minuten. Vier unieke rassen, elk met eigen troepen, gebouwen en technology trees, zorgen voor vier unieke speelstijlen waarin elke speler zich kan specialiseren.

Tijdens de preproductie fase willen we de basis van de game uitwerken in een prototype. Het turn based regelsysteem leent zich perfect voor een paper prototype, maar tegelijk beginnen we ook aan een web based prototype dat we al even kunnen testen met een selecte groep spelers.

Zoals we ook in Quiz Witz deden, willen we opnieuw inzetten op het sociale aspect van de game community. Zo willen we user generated content aanbieden in de vorm van user generated maps, maar ook eventueel door het open stellen van de game engine voor alternatieve game regels.

Ook bekijken we ook de mogelijkheid om een meta game op te stellen dat beïnvloed wordt door alle individuele spelletjes. Denk bijvoorbeeld aan de vier rassen die strijden om zoveel mogelijk oppervlakte op een wereldkaart in te nemen, waarbij elk spelletje mee de loop van de geschiedenis bepaalt.

De nadruk ligt op open technologieën, uitbreidbare modules en robuuste ontwikkeling. De ervaring en de goesting zijn er. Dolumar was bijna succesvol en heeft break even gedraaid. Ik geloof dat we met dit concept een stuk hoger kunnen mikken.

Thijs Van der Schaege
Head cat at CatLab Interactive

5. Intentienota game designer

Eén van de meest gespeelde genre in de games wereld is strategy, een genre dat vele vormen en stijlen aanneemt. Het genre is naar mijn mening echter vastgeroest in verschillende sub-genres die elkaar zo hard beconcurreren dat spelers weinig nieuws onder de zon vinden.

Enerzijds zijn er de turn-based games waarin je over de periode van enkele uren een rijk opbouwt. Die zijn visueel vaak prachtig en nodigen spelers in hun wereld uit. Een ander sub-genre is de MOBA. Deze online battle arena's lijken allemaal op elkaar en proberen te lenen uit dezelfde succes factor. Uiteraard zijn er nog vele anderen, en uiteraard zijn er in elk van die sub-genres geweldige games beschikbaar.

Ik miste echter games zoals die vroeger gemaakt werden, bijvoorbeeld Warcraft en Age Of Empires. Die games hadden een snel tempo, een unieke visuele stijl en gameplay, en zijn nog steeds immens populair. De belangrijkste factoren die een game naar mijn gevoel zo lang populair houden zijn balans en plezier. Daarin draagt een consistente stijl bij aan het plezier.

Omdat onze studio web games maakt, gingen we op zoek naar een middenweg tussen het snelle tempo van RTS games en het meeslepende karakter van turn-based strategy games. After the Cold wordt een game waarin spelers een wereld binnen treden waarin ze volledige controle krijgen over hun steden en eenheden. Dat doen ze in korte veldslagen die tussen de 25 en 45 minuten duren en waarin ze het opnemen tegen AI of andere spelers. Hoe vaker ze winnen, hoe meer hun rang zal stijgen en hoe meer badges ze kunnen verzamelen, wat de game socialer maakt.

Ik koos voor een post-apocalyptische wereld omdat het tot de verbeelding spreekt van velen. Zonder aan zombies of slepende ziekten te denken, ging ik aan de slag om er een epische fantasie structuur aan te geven. Een wereldwijde kernramp veroorzaakt de geboorte van enkele nieuwe rassen, wat een strijd om dominantie en overleven uitlokt.

Een onderliggend thema, dat ik niet overduidelijk zal uitspelen is het feit dat de mensheid naast al het andere ongedierte moet leven. Zelfs het hoog technologische ras, de Remnants, zijn vervlochten met technologie en gebruiken de doden van hun vijanden tegen hen. Technologie die menselijk lijkt, en dus op dezelfde lijn ligt als de oorzaak van de gebeurtenissen.

Ken De Pooter
Game Design Cat at CatLab Interactive

6. Werkprocedure en milestones

Milestones:

1. Papieren Prototype + concept art (stagiaire)
2. Prototype: Hex Grid Engine
3. Prototype: Implementatie Game Rules na playtests
4. Evaluatie + productiedossier
5. Website +blog

Werkplan:

We hebben nog geen werkplan om extra fondsen of coproducenten uitgewerkt. Dat zouden we ook graag willen voorleggen aan de mensen van Think With People. Zij helpen starters bij het uitbouwen van hun modellen. Wel zullen we aanwezig zijn op een aantal aankomende beurzen voor ontwikkelaars, waar we mogelijk partners kunnen vinden. We plannen in elk geval een korte pitch om op die manier mensen warm te maken voor ons nieuwe project.

7. Gedetailleerde beschrijving project

A

After the Cold is een turn-based strategiespel voor het web dat zich afspeelt in een post-apocalyptische high-fantasy setting. Nadat de Koude Oorlog uit de hand liep, moet de speler zijn ras naar de overwinning leiden op mappen die verdeeld zijn in zeshoekige tegels.

B

De Koude Oorlog loopt uit de hand. Kernwapens vernietigen de grootsteden van de aarde. De mensheid wordt gedecimeerd, maar het belangrijkste effect van de ramp was niet te voorzien. In de kraters muteren kakkerlakken die zich de Spawned noemen, en in de fallout zones evolueren ratten, die door andere rassen da Rattateer worden genoemd. Tot overmaat van ramp komt een aloud ras terug van hun exodus naar de ruimte om al het ongedierte op de aarde te verdelen. De game speelt zich af na de eerste jaren van de ramp, wanneer de rassen elkaar stilaan ontdekken.

In de eerste versie van de game beginnen we echter met twee rassen; de Humans en de Spawned. Deze twee zien elkaar als aardvijanden. De mensheid leeft in de minder leefbare gebieden zoals bergen, woestijnen, bossen en poolkappen. De Humans denken vooral aan overleven en het heroveren van hun eigen gebieden. De Spawned leven namelijk waar de mensheid ooit groot was, en namen ook gebieden in waar geen straling was, en de mens nog had kunnen heropbouwen. De mensheid leeft echter eerder verdeeld vanwege hun verdeelde geologische locaties.

De Spawned zijn een ras met vele voordelen. Ze hebben sterke eenheden en ze kunnen in vele omgevingen overleven. Ze kiezen echter enkel voor de meest gunstige gebieden, waardoor ze zicht op de vijand verliezen. Ze zien zichzelf al als de nieuwe eigenaars van de aarde, en de meeste van hen negeren de mensheid volledig. Ze experimenteren nog met hun eigen cultuur maar hebben veel overgenomen van de mensheid. Ze leerden veel uit de vele veroverde ruïnes.

C

After the Cold wordt gespeeld op een veld van zeshoekige tegels en is turn-based. Spelers kunnen echter ook gebouwen plaatsen en op die manier hun rijk uitbouwen. De meeste games die turn-based zijn concentreren zich op de plaatsing en het gebruik van de eenheden, zeker games die op het web gespeeld worden. Andere concurrerende spellen duren heel erg lang. De opbouw van een rijk tot de speler wint kan tot 12 uren duren, wat het moeilijk maakt om dat soort games online te spelen, bijvoorbeeld Civilization. De korte, krachtige veldslagen van After the Cold houden de spelers alert en vragen minder investering van tijd.

Andere concurrentie is vaak ouder en is het RTS genre zoals het gemaakt werd ten tijde van Age of Empires en Warcraft. Die games hadden een grote impact op spelers en worden nog steeds gespeeld. Ze zijn echter real time, en werden al zeker niet in de browser gespeeld. Kortom, de combinatie van turn-based gameplay en korte veldslagen tegen andere spelers in een web browser is uniek.

Spelers krijgen toegang tot single player campagnes die epische verhaallijnen volgen over onze eigen planeet. Ook in dat concept zit veel nieuws. De meeste epische fantasie zal gaan over verre werelden, terwijl de meeste post-apocalyptische games en verhalen gaan over de overlevingsstrijd van de mensheid tegen schijnbaar onoverkomelijke dreigingen zoals zombies, aliens of ziektes.

After the Cold is een unieke game waarin epische fantasie en post-apocalyptische thema's samenkommen, net zoals turn-based gameplay samen komt met de vlotte speelstijl van RTS games.

Concurrentie

After the Cold is een turn-based strategiespel van middelgrote omvang in een unieke setting die een mix is van twee uiterst populaire genres; fantasie en postapocalyptisch. Daarenboven bevat de game een mix van verschillende spelementen die samen weinig directe concurrentie ondervinden: real-time strategy, 4X en Multiplayer Online Battle Arena's (MOBA).

Eerst en vooral zijn er onze inspiraties, namelijk de Warcraft en Age of Empires/Mythology series. Daarin krijgen spelers controle over verschillende eenheden, waaronder villagers waarmee ze gebouwen kunnen zetten, gewone units en heroes. Ze spelen korte veldslagen met een snel tempo waarin ze kunnen overwinnen door de vijand uit te schakelen. Het zijn real-time strategiegames, en werden uitgegeven om en bij de eeuw wisseling.

Hoewel deze traditionele strategy games dus een inspiratie vormen, behoren ze nog steeds tot een ander genre. We nemen het snelle tempo en de korte duur van de veldslagen mee, iets wat in hedendaagse games zo zeldzaam is, dat vele spelers terug blijven grijpen naar die oude games.

Ook binnen de turn-based strategy games is After the Cold uniek. Hoewel een aantal in dat genre wel op het web gespeeld kunnen worden, geeft nagenoeg geen enkele de mogelijkheid om zelf gebouwen te bouwen tijdens de veldslag zelf, zoals bijvoorbeeld Lords of War and Money.

Andere games zijn dan weer eerder tactical RPGs, zoals bijvoorbeeld Final Fantasy Tactics of Age of Wonders. Op het web vinden we wel regelmatig uitgebreide empire building games terug, maar aangezien ze gericht zijn op lange termijn game play, horen ze eerder bij de persistent browser-based games zoals Tribal wars of onze eigen game Dolumar. Voorbeelden van dergelijke games zijn Forge of Empires en Sparta.

Als gevolg van het rooster van zeshoeken dat de basis vormt van onze veldslagen zal After the Cold nog het meest vergeleken worden met de Civilization reeks. Deze reeks 4X games maken deel uit van een generatie trage strategie games waarin de spelers over bijna alle aspecten van hun rijk controle kan uitoefenen.

Een enkel spel kan tot 24 uren duren, wat spelers een uiterst meeslepende maar erg langdurige ervaring biedt. Andere games in dat genre zijn Endless Legend of Sins of a Solar Empire. Het gevolg is dat de meeste van deze games binnen fantasy of science fiction vallen op vlak van thematiek.

Ten laatste zijn er nog de moba games zoals Defense of the Ancients en League of Legends. Deze games zijn concurrentie op het vlak van korte spellen op hoog tempo waarna de resultaten doorgevoerd worden naar een eigen account op het platform. Deze games geven echter enkel tactische controle over heroes, terwijl wij bovenal een strategy game willen maken.

Een laatste voordeel dat ons onderscheidt van concurrentie is het feit dat After the Cold web-based zal zijn. Dat maakt cross-platform mogelijk, en daarenboven kunnen we de game zonder problemen uitbreiden. Op die manier zullen spelers beginnen met twee speelbare rassen en drie standaard types heroes. We kunnen dan blijven uitbreiden waar vraag naar is. Bovendien kunnen we de gedrag

van de spelers als inspiratie gebruiken om de verhalen binnen de wereld uit te breiden en eenheden, mappen of single player story campaigns toevoegen.

Kortom, After the Cold brengt turn-based strategy samen met het opbouwen van een eigen rijk op een vlotte manier, beperkt in omvang en tijd. Dat leidt tot korte, maar krachtige veldslagen met als doelpubliek strategen met allerhande achtergronden. De aanwezigheid van het battle.net-achtige platform houdt spelers bij elkaar en nodigt hen uit om steeds sterkere tegenstanders uit te dagen.

8. Aanpak terugverdienmodel

De game zal gratis beschikbaar zijn op het web. Het account dat spelers maken is echter beperkt tot 2 van de 4 rassen, en ook het aantal beschikbare helden is gelimiteerd. Ze kunnen het spel uitbreiden met de 2 nieuwere rassen door middel van een enkele aankoop. Daarenboven zijn er talloze helden beschikbaar in een aparte marktplaats. Die zal voortdurend aangevuld worden, net zoals de verhalen over de wereld van After the Cold. Een uitbreiding daarop kan zijn dat spelers nieuwe skins voor eenheden kunnen kopen. Die kunnen een ander wapen vast hebben of ander harnas aan hebben. Die skins veranderen echter niets aan de statistieken van de eenheden, en dus ook niet aan de balans van de game.

Een andere optie is om de game aan te bieden tegen een eenmalige betaling. In dat geval moeten we echter heel zeker zijn van de tractie van de game.

9. Motivatie keuze platform

We ontwikkelen voor het web omdat we de game zo toegankelijk mogelijk willen maken. Iedereen moet kunnen toetreden tot de wereld van After the Cold. De opkomst van HTML5 laat het ons toe om op die manier een hele wereld te creëren. HTML5 is ook waar we ons in specialiseren.

Daarnaast heeft CatLab Interactive veel ervaring met ontwikkelen voor web. We hebben er dan ook al heel wat ervaring voor kunnen opdoen dankzij Dolumar en QuizWitz, onze andere games. Omdat we onszelf in de markt zetten als ontwikkelaars voor het web willen we ook de grenzen van dat wereldwijde platform aftasten en gebruiken. We willen via onze distributeur Plug-In-Digital de game ook beschikbaar maken voor PC en Mac. We werken al met hen samen voor onze quiz game QuizWitz.

We zullen de game ook prototypen, één maal in papieren vorm, en later meteen op het web. Een papieren versie levert nieuwe inzichten op, en aangezien het een turn-based game is, kan het gemakkelijk getest worden op die manier.

10. Herspeelbaarheid

Net zoals alle strategie games, zal After the Cold steeds nieuwe uitdagingen bieden. Elke speler kan zijn strategie zelf uitwerken, waardoor geen enkele tegenstander dezelfde is. Daarenboven zullen er veel verschillende mappen zijn om op te spelen. Ze hebben elk andere elementen die aandacht vragen en spelers zullen moeten leren en anticiperen om te kunnen winnen. Ook de helden dragen bij aan de herspeelbaarheid. Als spelers nieuwe helden kopen kunnen ze andere strategieën uitwerken. Zo zullen er helden zijn die beter zijn om andere eenheden te ondersteunen, of om recht naar het gevecht te sturen. Nog andere zullen een bonus hebben tegenover andere helden.

De single player zal een tutorial bevatten waar spelers meer kunnen leren over het spel en een eerste kennismaking krijgen met de verschillende rassen. Op die manier zullen ze sterker de multiplayer in gaan. De single player vertelt het verhaal in After the Cold, maar is uiteraard optioneel, wat spelers nog meer keuze laat. Ook op bepaalde multiplayer mappen kunnen spelers met elkaar samen werken om bepaalde verhaalgebonden locaties te beschermen of om reliquieën te verzamelen.

Het platform buiten de veldslagen zal ook een bron van herspeelbare elementen zijn. Daarop kunnen spelers elkaars vooruitgang volgen en elkaar mogelijk uitdagen. Er zal een Facebook integratie bestaan waardoor spelers kunnen laten zien wat ze bereiken aan al hun vrienden. Het platform zal ook de mogelijkheid bieden om gilden of allianties te starten. Die teams van spelers kunnen dan samen leren spelen door de single player samen uit te spelen of door andere teams uit te dagen.

Ten slotte willen we spelers de mogelijkheid geven om zelf mappen te maken en content toe te voegen. Op die manier worden ze nog meer betrokken bij de game en komen ze terug om eigen mappen te testen en promoten.

Er zal altijd wat te vinden zijn voor ancients en nieuwe spelers. Het is de bedoeling dat ze overwinning en verlies kunnen ervaren op vele verschillende manieren. Hoe dan ook moeten ze telkens met een frisse kijk de uitdaging aangaan.

11. Beschrijving en motivatie van de beoogde doelgroep

Onze doelgroep zal leeftijdsgewijs uit adolescenten en volwassenen tussen 14 en 30 bestaan. We richten ons vooral op fans van turn-based strategie games en nieuwelingen in het genre. We kiezen voor volgende persona's op basis van een korte analyse van de markt van huidige strategy gamers, en zelfs van MMO gamers.

Persona's

	1. Hardcore Gamer	2. Casual Strategy Gamer	3. Fantasy Geek
Geslacht	M	M	V
Leeftijd	17-22	25-30	18-27
Beroep	Student	Vaste job	Student (of creatieve job)
Financiële situatie	Variabel	Stabiel	Variabel
Doel	Be the best	Plezier > story en wat multiplayer	Exploratie + story mode
Opleiding	Hoger of universiteit	Variabel	Hoger of universiteit
Vrije tijd	Veel games, blogging, communities	Buitenhuis, casual games, settled, board games	Lezen, board games, blogging, beurzen
Buying Decision	1. Features 2. Competitiviteit 3. Prijs	1. Features 2. Prijs 3. sociaal?	1. Story 2. Features 3. Prijs
Shopping Habits	Games, extra's, films, consoles	TV & series, boeken, vacations	Board games, merchandising, books, movies
Zoekt naar	Een voordelige, competitieve ervaring	Een voordelige snelle strategy experience	Netwerk en story experience

De hardcore gamer is de meest veeleisende doelgroep op vlak van competitiviteit en gameplay features. Alles moet perfect werken en de ervaring moet compleet genoeg zijn. Game progression is heel belangrijk.

De casual strategy gamer zoekt vooral naar een game met een lage instapdrempel. Eentje waar hij regelmatig naar kan terugkeren of zelfs na een jaar opnieuw kan oppikken. Hij of zij gaat minder snel over tot aankoop, behalve wanneer hij of zij zich in een gaming-periode bevindt.

De fantasy geek is iemand waarvoor het verhaal en exploratie vooral van belang zijn. Als dat aanslaat, zal hij of zij regelmatig terugkeren. Uiteindelijk zal de fantasy geek door het verhaal mee getrokken worden. Story progression bepaalt in dit geval de levensduur van de game.

12. Aanzet technisch design document

In de lijn van onze vorige projecten werken we volgende html5 standaard en ontwikkelen we een game die zeer toegankelijk is. De game Game Dev Tycoon¹ heeft recentelijk aangetoond dat html5 games ook razend succesvol kunnen zijn, zelfs voor groteren projecten. En natuurlijk kunnen we ook ons eigen QuizWitz als voorbeeld gebruiken.

Verder zijn er nog indie projecten zoals het (nieuwe) Cross Code² en het eerder experimentele Little War Game³ die aantonen dat moderne browsers klaar zijn voor real time action, iets wat in de tijd van Dolumar nog niet echt mogelijk was.

Engine

De engine zal losjes gebaseerd zijn op de Neuron Game engine (een inhouse engine waar o.a. Dolumar op gebouwd is). Deze engine is echter sterk verouderd en is vooral op mobile devices pijnpuntjes aan het krijgen. Daarom wordt geopteerd voor een volledige rewrite, ook om het hexadecimale grid in te kunnen werken.

De engine gebruikt meerdere lagen van canvas elementen om op een performante en mooie manier de interface op te bouwen.

De engine maakt onder andere gebruik van het open source easeljs framework dat we eerder ook voor QuizWitz gebruikten.

WebSocket

Voor de communicatie tussen de spelers opteren we alweer voor socket.io, die op ondersteunde browsers gebruik maakt van websockets, maar op oudere browsers een fallback via ajax polling gebruikt. Socket.io heeft vooral bij het QuizWitz project zijn nut al meermaals bewezen.

De communicatie tussen spelers gebeurt via een nodejs service.

Game rules

Maps en game rules worden in respectievelijk json en javascript geimplementeerd en staan los van de engine. Er wordt bekijken of de game rules open source vrijgemaakt kunnen worden om zodoende spelers de kans te geven hun eigen regels of mods op te maken.

De game rules worden ofwel op de client, ofwel op de nodejs server uitgevoerd. Voor het prototype beperken we ons tot validatie op de game client, maar in productiefase willen we dat deze zowel serverside als client side kan uitgevoerd worden.

¹ <http://www.greenheartgames.com/app/game-dev-tycoon/>

² <http://www.cross-code.com/en/home>

³ <http://www.littlewargame.com/>

13. Aanzet art design document

Voor het design van de achtergronden, gebouwen en eenheden zullen we vooral samen werken met onze stagiaire die vanaf midden februari begint. We zullen een herkenbare stijl uitwerken die eigen is aan de game. We bepalen daarbij vooraf bepaalde elementen die terug moeten komen. We willen een samenspel van overheersende tinten brengen, waardoor de game consistent blijft, en een duidelijke sfeer brengt.

We zien de visuele stijl niet al te realistisch, en laten ons inspireren door andere epische games. In het moodboard geven we een overzicht van onze inspiraties. Sommige daarvan spreken ons aan voor de sfeer, anderen voor het kleurgebruik of de stijl van de modellen. Vooral het bombastische maar iconische karakter van Warcraft 3 nemen we als voorbeeld.



In het moodboard zijn volgende games te zien: PoxNora, Age Of Empires 2, Warcraft 2 en 3, Thiberian Saga, Settlers Online, Age of Mythology, Ministry of War, Endless Legend, Civilization, Heroes of Might and Magic.

De wereld van After the Cold is postapocalyptisch/na-oorlogs en bevat tegelijkertijd een fantastie thema. Dat betekent dat de designs herkenbare elementen gaan bevatten uit verschillende genres. De uitdaging is dat alles goed samen moet werken om de wereld tot leven te brengen.

After the Cold speelt zich af in een alternatieve realiteit. Jaren nadat de Koude Oorlog uit de hand liep breekt de strijd tussen de verschillende rassen los. De evolutie werd door de ramp eeuwen terug geduwd en de wapens die de mensheid tijdens de Koude Oorlog ter beschikking had zijn grotendeels verdwenen. In hun opbouw hebben de rassen zichzelf, hun wapens en uitrusting moeten aanpassen aan constante dreigingen en oorlogvoering. Daarom zal After the Cold een mix worden tussen postapocalyptische en middeleeuwse elementen, met een invloed van het fantasy genre. Ongetwijfeld zal steampunk ook een invloed hebben vanwege de eenheid tussen post-industriële elementen en fantasy invloeden die deze stijl te bieden heeft.

We laten ons beïnvloeden door iconische eenheden en helden zoals die van Warcraft 3, Age of Empires 2 en Supreme Commander. Het plan is om te werken in 2D en we zullen initieel 6 eenheden en 3 helden voor 2 van de rassen ter beschikking stellen. We zullen experimenteren met verschillende elementen en stijlen om de juiste stijl te vinden. We bepalen daarbij vooraf bepaalde elementen die terug moeten komen. We willen een samenspel van overheersende tinten brengen, waardoor de game consistent blijft en een duidelijke sfeer brengt.

Elke eenheid zal kledingstukken dragen die de kleur van de spelers aannemen. Op die manier kan de speler gemakkelijk eigen eenheden herkennen. Hoe duidelijker die kleur naar voren komt, hoe meer de speler zich verbonden voelt met de eenheden, gebouwen en helden. Hij of zij associeert ze namelijk met zijn eigen kleur.

Hier volgen enkele eerste aanzetten tot eenheden en helden. De concepten werden getekend door Melissa Stockman.





14. Beschrijvingen personages

Er zijn drie standaard helden voor de Humans. Radulf Thorwin is een sterke leider die tracht terug te vechten tegen eender welke vijand die hen toegang tot natuurlijke grondstoffen ontzegt. Hij gelooft rotsvast in de wet van de sterkste. Joann of Dinara is een matriarch uit het gebergte waar ze naar genoemd is. Zij gelooft in een diplomatische aanpak waarin geen plaats is voor inconsistentie. De laatste held is Willelm Minster, een toegewijde rechter die na de vernietiging van de menselijke beschaving op zoek gaat naar de daders onder de mensheid. Hij heeft volgelingen die The Inquisition genoemd worden. Zij staan hem bij in het onderzoek en ook het uitvoeren van de straffen. Willelm wordt door velen gehaat, maar door anderen aanzien als iemand die doet wat anderen niet durven.

Ook de Spawned beginnen met 3 helden. De eerste is Gaül Rilun, de keizer van het Europees Spawned-rijk. Hij houdt met heel zijn hart van zijn volk en gelooft in de goedheid van zijn volk. Dat neemt niet weg dat hij een sterke militaire leider is met invloedrijke generals en een drang naar uitbreiding. De laatste menselijke vestingen vormen namelijk maar een verwaarloosbare dreiging. Die nonchalance tegenover de vijand wordt niet gevuld door de tweede held; The Hauler. Hij wil alle mensen uitroeien, en het liefst van al elk ander intelligent ras op de aarde. De Spawned zijn naar zijn gevoel het enige ras dat het verdient om te bestaan. Hij staat open voor elke reden om de mensheid opnieuw als een dreiging af te kunnen schilderen. Vrouwelijke Spawned worden gezien als de moeders en dus verdedigers bij de Spawned. Manij is een vrouwelijke generaal aan een van de Spawned fronten. Ze is verantwoordelijk voor een groot gebied en is erg trouw aan haar positie in de orde. Ze houdt van discipline en staat erom bekend de beste soldaten te trainen.

15. Distributie

We gaan de game online aanbieden op het web. Voor de distributie werken we wel opnieuw samen met de mensen van Plug-In -Digital. Zij hebben toegang tot platforms zoals Steam, Amazon en GOG. Meer informatie over hen is beschikbaar op hun website: <http://www.plugindigital.com/>

Plug-In-Digital zorgt enkel voor de distributie, waardoor de marketing nog steeds op onze schouders terecht komt. We zullen echter ook opnieuw samen werken met Think With People om onze plannen op te stellen. We zaten al geregeld samen om de marketing voor QuizWitz te bespreken. Zij helpen startende ondernemingen bij het opstellen van business- en marketing modellen. Het is een organisatie van de Cronos groep.

16. Promotie

Op vlak van promotie willen we ons richten op sociale media en collaboratie. Eerst en vooral zullen spelers prestaties kunnen delen op sociale media. Vervolgens gaan we ook bloggen over de vooruitgang van de game. Alle nieuwjes over de ontwikkeling zullen we zonder censuur delen. Collaboratie betekent dan ook een open en eerlijke communicatie naar de fans toe. Het wil ook zeggen dat we hen om feedback zullen vragen en naar hun mening zullen polsen wanneer we dat nodig achten. Ook zullen we hen betrekken bij de belangrijke alpha tests, aangezien de balans van een strategie game steeds de basis is van een lange levensloop.

Zoals in het vorige puntje reeds is aangehaald, zullen we samen zitten met Think With People. Dat geeft ons essentiële inzichten om te overwegen. Daarnaast zullen we de game zeker tonen op zo veel mogelijk beurzen. Daar ontmoeten we vaak belangrijke enthousiastelingen die ons helpen om de game aan de man te brengen en word-of-mouth in gang te zetten.