

## Aanvraagformulier

Vlaams Audiovisueel Fonds vzw  
Huis van de Vlaamse Film  
Bischoffsheimlaan 38 - 1000 Brussel  
T 02 226 06 30 - F 02 219 19 36

### Titel aanvraag: Merchants of the Void

Deadline: Gamefonds (entertainment en andere serious games) - 29/09/2016

**Domein:** Creatie (Filmfonds-Mediafonds-Gamefonds)

**Fonds:** Gamefonds

**Soort aanvraag:** Preproductiesteun

**Categorie:** Entertainment games

**Lengte:**

### Basisinformatie

**Gaat het om de herindiening van een eerder afgewezen aanvraag?**

Nee

**Wordt er visiemateriaal toegevoegd?**

Ja

**Op welke drager wordt visiemateriaal toegevoegd?**

Online

**Geef de URL en eventuele logingegevens waar het online visiemateriaal te vinden is.**

<https://www.catlab.eu/portfolio/>

**Werd voor dit project in het verleden al een andere aanvraag ingediend bij het VAF (eventueel onder een andere titel dan de huidige)?**

Dit is de eerste aanvraag voor dit project

**Indien van toepassing: onder welke andere titel werd dit project al eens ingediend bij het VAF?**

**Wordt er tijdens de preproductiefase een prototype uitgewerkt?**

Ja

### Artistieke en technische kenmerken

**Binnen welk genre kan je de game plaatsen?**

Party game / Trading simulator

**Geef een bondige omschrijving van de game (pitch)**

Eén tot acht spelers reizen in de party game door een zonnestelsel als handelaars met behulp van een hoofdscherm en tablets of smartphones als controllers. Het doel is om als eerste miljonair te worden door goederen te kopen en verkopen op verschillende planeten met telkens unieke settings.

**Wat is de leeftijd van het doelpubliek van de game?**

12+

**Voor welke type gamer is de game bedoeld?**

Casual / Retro

**Voor welk platform wordt de game ontwikkeld?**

PC/Mac: online

Mobiel: iOS (iPhone, iPad)

Mobiel: Android

**Specificeer het platform indien 'Andere' geselecteerd werd**

**Geef naam en voornaam van de eigenaar(s) van de auteursrechten IP/gameconcept**

Thijs Van der Schaeghe

**Wat is de originele taal van de game?**

Nederlands

**Medewerkers**

**Wie is de Vlaamse hoofdontwikkelaar (vennootschap)?**

CatLab Interactive bvba

**Wie zal optreden als vertegenwoordigend ontwikkelaar? (natuurlijk persoon)**

Thijs Van der Schaeghe

**Welke game designer(s) is(zijn) verbonden aan dit project? (natuurlijk persoon)**

Ken De Pooter

**Wie is de technical director in dit project? (natuurlijk persoon)**

Thijs Van der Schaeghe

**Wie is de verantwoordelijke contactpersoon van deze aanvraag? (natuurlijk persoon)**

Thijs Van der Schaeghe

**Financiering**

**Wat is het geschat totale productiebudget, incl. preproductiefase?**

100000

**Werd/wordt voor dit project steun aangevraagd/verkregen van andere Vlaamse overheden (vb. IWT, iMinds, Cultuurinvest, Kunstendecreet, ...)**

Niet aangevraagd

**Voor welk bedrag werd steun verkregen/aangevraagd bij andere Vlaamse overheden**

**Voor welk onderdeel werd steun verkregen/aangevraagd bij andere Vlaamse overheden**

**Werd/wordt voor dit project ook steun/aangevraagd van andere overheden in België (vb. Wallimage)?**

Niet aangevraagd

**Voor welk bedrag werd steun verkregen/aangevraagd bij andere Belgische overheden (niet Vlaams)**

**Voor welk onderdeel werd steun verkregen/aangevraagd bij andere Belgische overheden (niet Vlaams)**

**Is voor het project steun aangevraagd bij het programma Creative Europe?**

Nee

**Opmerking:** indien u tussen de datum van deze aanvraag en de beslissing erover door de Raad van Bestuur van het VAF steun aanvraag of verkreeg van een andere overheid (zie hoger), moet dit onmiddellijk schriftelijk aan het VAF gemeld worden

## **Bijlagen A**

Upload hier het financieringsplan van de preproductie. Het is verplicht om hiervoor het standaardformulier van het VAF te gebruiken:  
[http://www.vaf.be/uploads/media/Gamefonds\\_Financieringsformulier\\_01.xls](http://www.vaf.be/uploads/media/Gamefonds_Financieringsformulier_01.xls) (enkel in PDF, maximum 50 MB).

Upload hier het gedetailleerd budget van de preproductie. Het is vrijblijvend om hiervoor het standaardformulier van het VAF te gebruiken dat je hier kan vinden:  
[http://www.vaf.be/uploads/media/Gamefonds\\_Budgetformulier.xls](http://www.vaf.be/uploads/media/Gamefonds_Budgetformulier.xls) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload een synopsis: een korte inhoudelijke/conceptuele/artistieke omschrijving van het project (enkel in PDF, maximum 1 bladzijde)

Upload hier de intentienota van de ontwikkelaar over de keuze van het onderwerp, de gekozen benadering of invalshoek van het gegeven, de vorm, structuur, stijl en visuele aanpak (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier de intentienota van de game designer(s) over de keuze van het onderwerp, de gekozen benadering of invalshoek van het gegeven, de vorm, structuur, stijl en visuele aanpak van het verhaal (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier de werkprocedure en milestones: wat zijn de milestones van dit project en hoe zal u te werk gaan bij het zoeken naar coproducten, partners en financiering? 1) Maak een overzicht van de te volgen milestones; 2) Partners en financiering: wat is uw plan voor het zoeken naar partners/coproducten en verdere financiering buiten het VAF/Gamefonds? (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier de volledige beschrijving van het project: gedetailleerd uitgeschreven concept met: 1) essentie: leg uit in 1 tot 3 regels wat de essentie van het spel is; 2) story concept: geef hier meer uitleg over het achterliggende verhaal bij het spel; 3) geef aan wat uw spel onderscheidt van de concurrentie (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Geef meer uitleg over de aanpak van het terugverdienmodel (indien van toepassing) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier een motivatie van de keuze voor het platform (online, pc, console, app, etc.). Indien een prototype wordt aangemaakt: voor welk platform zal het prototype uitgewerkt worden? (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier een beschrijving van en motivatie voor de beoogde doelgroep (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier een aanzet tot het technical design document (welke engine, technische uitdagingen etc.). (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier een aanzet tot het art design document: style setting door de art director (visuele stijl aan de hand van tekst, referentie- en moodboards; sfeer- en conceptschetsen van zowel characters als environment). (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier een voorstelling van de belangrijkste personages met een korte karakterschets, eventueel geïllustreerd (indien van toepassing) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier een beschrijving van het distributiemodel en het kanaal dat zal gebruikt worden, inclusief een bewijs van mede-investering door andere partijen (distributeurs of andere) of door de game-ontwikkelaar (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier een gedetailleerde beschrijving van de promotieactiviteiten: wat is de promotie aanpak om het spel in de markt te zetten en geef een inschatting van het promotiebudget (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier het CV van de ontwikkelaar(s) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier het CV van de game designer(s) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier het CV van de technical director (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier het game design document (optioneel) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier de statuten van het aanvragende bedrijf (bij eerste aanvraag en/of eventuele wijzigingen) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

Upload hier eventuele bijkomende relevante documenten (vb. een moodboard) voor deze aanvraag (optioneel) (enkel in PDF, maximum 50 MB)

## **Bijlagen B**

Upload hier de overeenkomsten m.b.t. de auteursrechten en de auteursprestaties IP/game concept (enkel in PDF, maximum 50 MB)

## **Voorwaarden**

Hierbij verklaar ik het van kracht zijnde reglement (<http://www.vaf.be/downloads-gamefonds#reglement>) grondig te hebben doorgenomen en mij akkoord te verklaren met alle bepalingen van dit reglement

Ja

Hierbij verklaar ik dat ik op de hoogte ben van de de-minimis regel van de Europese Commissie (ref. VO 1998/2006) en eventuele vervolgvorderingen op deze regelgeving

Ja

Hierbij verklaar ik dat deze digitale versie van de aanvraag volledig overeenstemt met en conform is aan onderhavig papieren exemplaar en geen afwijkende of daarmee tegenstrijdige informatie bevat.

Ja

Handtekening verantwoordelijke aanvrager (enkel voor de papieren versie van dit aanvraagformulier)

Project: Space Trade Simulator

Aanvraag **CatLab Interactive**

€	%
---	---

VLAAMS AANDEEL	35.583	97,2%
NIET-VLAAMS AANDEEL	1.023	2,8%
<b>TOTAAL</b>	<b>36.606</b>	<b>100,0%</b>

VLAAMS AANDEEL			conf'd	€	%	% TOT
Overheidssteun	VAF	Preproductiesteun	y?	18.303	50,0%	50,0%
		Productiesteun			0,0%	0,0%
	Andere				0,0%	0,0%
Inbreng producent	Eigen kapitaal		y	18.303	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%
					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%
<b>Totaal Vlaams aandeel</b>				<b>36.606</b>	<b>100,0%</b>	<b>97,2%</b>

NIET-VLAAMS AANDEEL	Producent:	...	...	...	...	Totaal €	%	%
	Land:	...	conf'd	...	conf'd	...	conf'd	
Overheidssteun						0	#DEL/0!	0,0%
Inbreng producent						0	#DEL/0!	0,0%
Coproductie (tv, ...)						0	#DEL/0!	0,0%
Participaties						0	#DEL/0!	0,0%
Leningen						0	#DEL/0!	0,0%
Risicokapitaal						0	#DEL/0!	0,0%
Voorverkopen						0	#DEL/0!	0,0%
Europese steun						0	#DEL/0!	0,0%
Andere						0	#DEL/0!	0,0%
<b>Totaal Niet-Vlaams aandeel</b>		<b>0</b>		<b>0</b>		<b>0</b>	<b>100,0%</b>	<b>2,8%</b>

**BEGROTING GAMEFONDS: AANVRAGER: CatLab Interactive / Proj: Merchants of the Void / SOORT STEUN: Preproductie**

<b>1) Preproductie</b>	<b>Periode (dag/week/m aand)</b>	<b>Uurtarief</b>	<b>Aantal</b>		<b>Totaal</b>	<b>Vlaams</b>	<b>Niet- Vlaams</b>
a. Uitwerken gameconcept/gamedesign							
→ <i>Game designer 1: Thijs Van der Schaeghe</i>	uur	€ 21,88	40		875	875	
→ <i>Game designer 2: Ken De Pooter</i>	uur	€ 20,00	80		1600	1600	
b. Uitwerken art style en concept art							
→ <i>Game designer 1: Katia Smet</i>	uur	€ 20,00	160		3200	3200	
c. Research en technical design							
→ <i>Technical designer 1: Thijs Van der Schaeghe</i>	uur	€ 21,88	40		875	875	
d. Moodboards/storyboard							
e. Focusgroep	uur	€ 20,00	40		800	800	
f. Research (eerder leerplicht/serious games)							
g. Testing prototype	uur	€ 20,00	80		1600	1600	
<b>2) Concept en rechten</b>							
a. Auteursrechten scenario							
b. Auteursrechten muziek							
c. Adaptatierechten bestaand werk							
d. Opties							
e. <i>Andere (Voorbereiding crowdfunding en greenlight)</i>	uur	€ 20,00	40		800	800	
<b>3) Muziek/geluid</b>							
a. Overeenkomst muzikant/componist							
b. Ontwikkeling van sound FX & muziek							

c. Huur klankstudio						
d. Voice-over en vertaling						
e. Casting + catering						
f. Mixage						
g. Bruitage						
<b>4) Gamedesign Productie</b>						
a. Conceptueel ontwerp						
b. Wireframing						
c. <i>Andere (specificeer:xxxxx)</i>						
<b>5) Opnames (vb. Motion Capture)</b>						
a. Acteurs						
b. Huur Motion Capture Studio						
c. <i>Andere (specificeer:xxxxx)</i>						
<b>6) Development/programmatie (prototype)</b>	115 mandagen					
a. Interface	uur	€ 21,88	92		2012,5	2012,5
b. Front-end	uur	€ 21,88	368		8050	8050
c. Back-end	uur	€ 21,88	276		6037,5	6037,5
d. Levels						
e. Engines	uur	€ 21,88	92		2012,5	2012,5
f. Social integration						
g. Online store						
h. Multiplayer technology	uur	€ 21,88	92		2012,5	2012,5
i. Audio implementation						
j. Integratie multi devices						
k. Navigatie						
l. Conversions andere platformen						
m. <i>Andere (specificeer):xxxxx</i>						
<b>7) Animatie</b>						
a. Animatie characters (main characters, in-game characters,...)						

b. Animatie (3D)-objecten						
c. Animatie levels						
d. Animatie in-games						
e. In-game cutscenes						
f. Pre-rendered cutscenes						
<b>8) Grafische ontwikkeling productie</b>						
a. Character design						
b. Decors						
c. 3D models						
d. Andere (specificeer: xxxxx)						
<b>9) Testing en bugfixing / usability</b>						
a. In-house testing						
b. Gebruikerstesten extern						
c. Software QA (testen van software)						
<b>10) Materiaal computer</b> (max. 1/4 <sup>de</sup> afschrijfbaar per jaar)						
a. Hardware						
Vul in						
b. Software						
Creative cloud	maand	60,49	6		0	362,94
c. Licenties/registraties/patenten						
Vul in						
d. Webruimte (voor gebruik van deze game)	maand	110	6		660	660
<b>11) Handleiding</b> (vb voor leerplicht/serious games)						
<b>12) Testgroepen</b>						
<b>13) Juridische en financiële kosten</b>	kwartaal	1006	2		2012	2012
<b>14) Transport</b>					1200	
<b>15) Hotelovernachtingen</b>						
<b>16) Verzekeringen</b>					175	
<b>SUBTOTAAL</b>					33922	31887 1022,94
<b>17) Onvoorziene kosten</b> (max 10% sub totaal)					1696,1	1696,1



<b>18) Project management en overheads*</b> <i>(totaal max 15% op sub totaal)</i>					2000	2000	
<i>coördinatie, vaste kosten (huur vast kantoor, gebruik bureaumateriaal, telefoon, verwarming...)</i>							
<b>TOTAAL</b>					36606,04	35583,1	1022,94



# Merchants of the Void

## Synopsis

Merchants of the Void is een party game waarin één tot acht spelers het tegen elkaar opnemen in een space trading simulator. Het doel van de spelers is om als eerste miljonair te worden. Elke speler krijgt het commando over een ruimteschip en vliegt ermee van planeet naar planeet om grondstoffen en producten te verhandelen.

Met behulp van een hoofdscherm en enkele smartphones of tablets als controllers kunnen spelers handelswaren goedkoop kopen op Mars en duur verkopen op Jupiter. Dat maakt snel rijk, maar het is opletten geblazen. Ook de overheden en ruimtepiraten willen een graantje meepikken. Het is dus een kwestie van juiste keuzes maken en al dan niet berekende risico's te nemen.

Spelers die het link spelen en toch in de handen van piraten vallen kunnen de hulp van de andere spelers invoeren. Daar staat natuurlijk tegenover dat helpende spelers daarvoor graag beloond worden.

De markt evolueert snel en elke actie veroorzaakt een reactie. Soms helpt het dus om de snelste motor, de grootste ruim, de beste defensiemechanismes, etc. te hebben. Zo niet, komt jouw schip pas aan als de beste deals al zijn beklonken. Het is daarom mogelijk om je schip tegen virtuele betaling uit te breiden en sterker te maken – al staat daar dan tegenover dat je even minder middelen hebt om handel mee te drijven.

Het spel wordt een uitdagende party game die mensen samen brengt door hen uit te dagen elkaar te vertrouwen of net te wantrouwen. Ook de visuele stijl zal daarin een invloed hebben. Een overzichtelijk en speels design gebaseerd op bordspellen zal het spel extra uitdagend maken.

# Intentienota

*We schrijven 1998. Ik zit naast Jasper, die momenteel zijn beurt in Gazillionaire aan het spelen is. We delen de muis; nog even en het is mijn beurt. Het spel meldt dat een schoenenfabriek op de planeet Hork te koop staat. Het hoogste bod wint. Het spel zegt ook dat ik moet weg kijken terwijl mijn tegenspeler zijn bod ingeeft. Stiekem kijk ik niet weg. Daarna komt mijn beurt en neem ik terug de controle over de muis en het toetstenbord. Ik bied één kubar meer. Ik win de bieding en Jasper is boos.*

Games als *Gazillionaire* zijn in 2016 zo goed als verdwenen. *Turn based party games* bedienen enkel nog kleine niche markten. *Party games* zelf hebben het nog even volgehouden, maar zelfs *Buzz* lijkt helemaal verdwenen. Is het einde van de *party game* in zicht?

Neen. Gezelligheid is van alle tijd. Bordspelen zijn nooit populairder geweest, en met de opkomst van smart tv's is de *online game console* tot in de huiskamer binnen gedrongen. Spelers gebruiken hun smart devices als controllers, waardoor extra (dure) controllers niet meer nodig zijn. Daarom geloof ik dat we spelers terug aan het *party-gamen* krijgen.

*Merchants of the Void* is een spel voor jong en oud. Vlieg van planeet naar planeet. Leer de basisprincipes van de vrije handel kennen. Vecht tegen ruimtepiraten. Verraad je vrienden, maar ontdek ook wat de consequenties zijn. Win... of verlies, maar heb vooral een wonderlijk gezellige avond.

## Bazillionaire

*Merchants of the Void* is losjes gebaseerd op de concepten beschreven in een vorig dossier "Bazillionaire" dat in 2012 is ingezonden. Het concept is sindsdien echter danig veranderd: we ruilen massive multiplayer om voor local multiplayer, stappen af van de complexe productiestructuren en beperken de tijdsduur van een spel tot ongeveer een uur. Het concept van *Bazillionaire* is zodanig geëvolueerd dat we ervoor gekozen hebben een nieuw document op te stellen in plaats van het oude concept opnieuw in te zenden.

## QuizWitz

De technologie die we voor *QuizWitz* ontwikkeld hebben krijgt een uitgesproken rol in de ontwikkeling van *Merchants of the Void*. Spelers verbinden hun eigen smartphone met het spel en gebruiken dit om commando's naar hun ruimteschip te sturen.

Thijs Van der Schaeghe  
Alpha Cat at CatLab



# Intentienota Auteur

De ruimte spreekt elke generatie opnieuw aan vanwege haar imago als de final frontier. Iedereen wil dromen van een grotere maar toch bereikbare wereld die onze toekomst zal bepalen. In Science Fiction verhalen komt de technologische toekomstvisie van onze tijd samen met de kracht van fantastische verbeeldingskracht, en dat is wat mij inspireert.

Keer op keer maakt een science fiction film of game furore onder grote communities wereldwijd. Enkele van de grootste franchises waar niet omheen te denken valt, spelen zich af in de ruimte. Kijkers en spelers willen een nieuwe wereld kunnen ontdekken en hun stempel drukken. Ze willen deel uitmaken van de toekomst.

Het is onze bedoeling om een wijd verspreid concept als de ruimte samen te brengen met een ander concept dat ons allen bezighoudt, namelijk de markt. Alles wat we doen en kopen kost wat, waardoor andere mensen winsten boeken. Zelfs mochten we in de toekomst tot in de ruimte geraken, zal onze wereld draaien om handel en winsten. Dat concept brengt onze game tot leven. Daarvoor zullen we een knipoog maken naar enkele reeds bekende inspiratiebronnen zoals Gazillionaire en Firefly. We stoppen daar echter niet.

Shooters, RTS games, RPGs, empire building, ... Voor mij zijn er in de gaming wereld er nog steeds te weinig leuke games waarin je wordt uitgedaagd om competitief te denken zonder oorlog te voeren of actief te vechten. Zeker in de wereld van de party games, waar alle grote titels zich veilig nestelen binnen de meest gebruikte genres.

Party games zijn nog steeds een gegeerd gegeven, dat merken we niet bij onszelf, maar bij studenten die we kennen of tijdens familiefeestjes. Zo blijft het genre op de markt populair. Kijk maar naar nog steeds groeiende uitgevers van gezelschapsspellen, game developers die hun inspiratie er halen of nieuwe initiatieven zoals AirConsole. Samen spelen zal steeds belangrijk blijven.

Tot slot gaan we uit van onze eigen sterktes en inzichten. Onze game QuizWitz staat technisch gezien op punt waardoor we een basis hebben om op verder te bouwen. Ook hebben we heel wat bijgeleerd over belangrijke zaken zoals terugverdienmodellen, community building en zelfs crowdfunding. Aangezien we voor dit project een duidelijke scope opstellen en het geheel minder onderhevig is aan evolutie in de tijd, kan het zonder twijfel naast QuizWitz bestaan. We blijven dus in onze core business terwijl we onze horizon verruimen tot ver boven ons huidige wereldbeeld.

Ken De Pooter  
Talking Cat at CatLab



# Werkprocedure

## Game design document

Het game design document wordt een *work-in-progress* dat evolueert terwijl we het prototype bouwen. De eerste versie is alvast hierboven beschreven. Tegen het einde van de rit van de pre-productie moet het geheel een concrete vorm hebben en hebben we bepaald welke beloften we kunnen doen tijdens de crowdfunding campagne.

## Prototype

De bouw van het prototype is geraamd op ongeveer zes man-maanden. We werken volgens de agile methodologie met sprints van ongeveer 3 weken. De eerste twee sprints worden samengevoegd waardoor we op week 6 een speelbaar prototype dienen te hebben waarin navigeren en handelen al beperkt mogelijk moeten zijn.

De prototypes worden meteen beschikbaar gesteld aan een beperkte community (familie en vrienden). Na elke sprint plaatsen we de game online en nemen we even tijd om de game te evalueren. Events als "Indie game salon" en "Brotaru" staan ons toe ook feedback van collega game ontwikkelaars te vragen; iets waar we gretig gebruik van willen maken. We willen daarom onze betrekking tot deze communities vergroten.

De vooropgestelde iteratieve werkwijze geeft ons na 6 sprints een prototype dat we kunnen gebruiken in steam greenlight en de crowdfunding campagne. Deze twee campagnes zullen dan bepalend zijn voor de verdere verloop van het project.

## Technisch

*Merchants of the Void* zal belangrijke elementen van onze party quiz game *QuizWitz* overnemen. De engine die voor de quizgame is gebouwd kan perfect dienst doen voor de party game elementen die voor deze game nodig zijn.

Gezien de game op een mobiele telefoon gespeeld kan worden ontwikkelen we de game in HTML5 waardoor de spelers geen speciale apps moeten installeren. Met deze manier van werken kunnen we de game ook eenvoudig omvormen om zowel op PC als mobiele market places aan te bieden.

## Greenlight / Crowdfunding

We willen zo snel mogelijk een gemeenschap van fans opbouwen. Daarom zullen de greenlight- en crowdfundingcampagne een belangrijk deel vormen van onze campagne. De greenlight campaign willen we nog tijdens de bouw van het prototype opstarten. De crowdfundingcampagne volgt nadat we een werkend prototype kunnen tonen aan de wereld. Daarna volgt het verder opvullen van de financiering.

# Airconsole

Er zijn gesprekken met *N-Dream AG* (Zwitserland) om de game uit te brengen op hun virtuele console *AirConsole* (<https://www.airconsole.com/>). Ook *QuizWitz* wordt in de komende maanden beschikbaar gesteld op *AirConsole*, waardoor ook hier de benodigde technologie hergebruikt kan worden.

Afhankelijk van de noden kan *N-Dream AG* ook een deel van het productiebudget voor zijn rekening nemen via hun ondersteuningsprogramma's (<http://developers.airconsole.com/#/projects>). Dit wordt tijdens de pre-productie verder bekeken.

We geloven dat onze game een waardevolle toevoeging kan zijn in hun platform. *N-Game AG* heeft in 2015 \$1,4mil opgehaald om hun platform te versterken en een deel van dit geld is gereserveerd voor het aantrekken van nieuwe party games.

## Milestones

In principe wordt het project opgestart in april. Afhankelijk van lopende freelance projecten verschuift deze datum. Voorlopig gaan we uit van een start op 3 april 2016. De sprints zijn flexibel, maar onder volgt een globaal beeld van de huidige planning.

Aangezien de planning loopt over een langere periode is deze niet volledig accuraat. We gaan er echter vanuit dat de crowdfundingcampagne in november gestart kan worden.

W1	3 april	(Opstart gamedesign. Opstart prototype.)
W7	26 april	Sprint 1: speelbaar prototype (vliegen en handelen)
W8	5 juni	Evaluatie sprint 1, update game design doc.
W9	12 juni	Sprint 2: shared world map, player journal
W12	3 juli	Evaluatie sprint 2, update game design doc, opstart concept art
W13	10 juli	Sprint 3: Interrupts & crew
W16	31 juli	Evaluatie sprint 3, update game design doc, evaluatie concept art
W17	7 augustus	Sprint 4: NPC, quests (basic), co-op voor interrupts
W20	28 augustus	Evaluatie sprint 4, update game design doc, voorbereiding greenlight
W21	4 september	Sprint 5: Crew, crew bonus, invloed daarvan op interrupts
W24	25 september	Evaluatie sprint 5, update game design doc, opstart greenlight, voorbereiding crowdfunding
W25	2 oktober	Sprint 6: Polishing, update graphics met concept art graphics
W28	23 oktober	Evaluatie sprint 6, afronden greenlight (hopelijk), voorbereiding en opstart crowdfunding.
W29 - ...	30 oktober	Oplevering prototype. Start crowdfunding communicatie.

# Concept

## Essentie

Eén tot acht spelers vliegen met een ruimteschip door een zonnestelsel. Het doel van het spel is om miljonair worden door handel te voeren tussen verschillende planeten. Tijdens hun vlucht kunnen spelers elkaar helpen bij het verslaan van ruimtepiraten, clandestiene handelaars of de overheid.

## In het kort

De *Merchants of the Void* is een party game waarin één tot acht spelers het tegen elkaar opnemen in een *trading simulator*. Het doel van de spelers is om als eerste miljonair te worden. Elke speler krijgt het commando over een brak ruimteschip en vliegt hiermee van planeet naar planeet om grondstoffen en producten te verhandelen.

Handelswaren goedkoop kopen op Mars en duur verkopen op Jupiter maakt snel rijk, maar pas op, ook de overheid, ruimtepiraten en louche zakenaliens willen een graantje meepikken. Het is dus een kwestie van juiste keuzes maken en al dan niet berekende risico's nemen.

Spelers die het link spelen en toch in de handen van piraten vallen kunnen de hulp van de andere spelers inroepen. Daar staat natuurlijk tegenover dat helpende spelers daarvoor graag beloond worden.

De markt evolueert snel en elke actie veroorzaakt een reactie. Soms helpt het dus om de snelste motor, de grootste cargo hold, de beste defensiemechanismes, etc. te hebben. Zo niet, komt jouw schip pas aan als de beste deals al zijn beklonken. Het is daarom mogelijk om je schip tegen betaling uit te breiden en sterker te maken – al staat daar dan tegenover dat je even minder middelen hebt om handel te drijven.

## Zonnestelsel

Het universum bestaat uit een tiental planeten die op een arbitraire afstand van elkaar liggen. Elke planeet heeft een eigen interne markt die, afhankelijk van de import/export en een willekeurige factor, op en neer beweegt. Koopt een speler alle *Xerio* (bepaalde handelswaar) van de lokale markt op, dan wordt de prijs voor *Xerio* op deze planeet de hoogte in gedreven. Is er *Xerio* in overvloed, dan zakt de prijs dan weer.

## Handelswaren

Op elke markt kan er gehandeld worden in handelswaren. Dit zijn een twintigtal waren die beschikbaar zijn op de planeten en gekocht of verkocht worden aan prijzen die afhankelijk zijn van de lokale markt.

## Schepen

Bij het starten van het spel krijgt elke speler een basis ruimteschip. Dit schip heeft een beperkte cargoruimte, een trage motor en weinig defensiemechanismes. Op bepaalde planeten krijgen spelers de mogelijkheid om



hun motoren, cargoruimte en defensiemechanismes op te waarderen. Daarvoor moeten ze wel eerst naar deze planeten vliegen en verliezen ze dus mogelijk interessante koopjes.

## Story

Doormiddel van NPC karakters die op de planeten verblijven kan een verhaallijn in het spel geweven worden. Deze *story mode* kan een alternatieve overwinningsconditie bieden bij het spel. De mogelijke storylines worden tijdens de preproductie verder uitgewerkt.

## Inspiratie: Gazillionaire Deluxe

De gameconcepten zijn geïnspireerd op *Gazillionaire Deluxe*, een ietwat obscure game dat in 1996 uitgebracht werd door Lavaminds. Dit spel heeft in Vlaanderen een behoorlijke achterbangekregen omdat het als shareware aangeboden werd bij een aantal computertijdschriften.

Hoewel *Gazillionaire* tegenwoordig technisch outdated is blijft de gameplay tijdloos. Het originele spel was echter *turn based*, waardoor een speler steeds op alle andere spelers moest wachten. Dit willen we veranderen door *Merchants of the Void* *real time* te maken, waardoor alle spelers tegelijk hun acties kunnen uitvoeren.

De originele fun-factoren houden we echter wel over:

- De lokale markten reageren op acties van de spelers, waardoor strategische keuzes gemaakt moeten worden.
- Zowel *cooperation* als *competition* komen aan bod. Spelers kunnen hun medespelers zowel helpen als hinderen. Als een speler een andere speler helpt, kan hij daarvoor beloond worden.
- Semi-willekeurige gebeurtenissen zorgen ervoor dat spelers, zelfs als ze aan het winnen zijn, op hun hoede moeten blijven.
- Het spel kan gewonnen worden op 30 tot 60 minuten. Daarna verder spelen kan, maar moet niet.

## Backstory

De uitvinding van lasertechnologie als hulpmiddel voor FTL/ruimtereizen zorgde voor een aardverschuiving voor de mensheid. Grote bedrijven slaagden erin om hun focus te verruimen en nog meer winst te maken. Daardoor kregen zij ook op aarde steeds meer macht met globale privatisering tot gevolg. Na vele decennia verhuisden steeds meer mensen naar de verschillende ruilposten en werden meer en meer kolonies gesticht. Dat was mogelijk dankzij de relatieve vrede die er heerste nu de grote bedrijven alle middelen inzetten op de ruimte. Dankzij de grootte van de ruimte kon de mensheid op die manier op massale schaal uitbreiden naar alle uithoeken ervan.

Ongeveer tweehonderd jaar na de uitvinding van de vernieuwende technologie grijpen steeds meer kolonies opnieuw de macht over hun domein, vaak planeten. Dat zorgt voor een nieuw uitdagend klimaat waarin grote ondernemingen hun monopolies stilaan verliezen. Kleine ondernemers en rag tag ruimtevaarders zien hun kans om zelf iets uit de grond te stampen en aan de schaduw van de magnaten te ontsnappen.

De speler begint als een kleine handelaar die zijn imperium in het zonnestelsel wil opbouwen. Hij of zij beslist zelf op welke manier dat te bereiken en of alles volgens de regels gebeurt. Het is opletten geblazen voor zowel de andere spelers als de grillen van de wet en vogelvrij verklaarde piraten.

## Herspeelbaarheid

Dankzij de willekeurige evenementen in het spel, en de veranderlijke markten, is het spelherspeelbaar. Voor de questes en de NPCs moet nog verder gekeken worden; mogelijk is hier wat *procedural generated content* mogelijk. Dit wordt opgenomen in het uiteindelijke game design document.

## Concurrentie

Door te mikken op korte, multiplayer spelletjes blijven we uit het vaarwater van de grote games als *EVE online*. *Merchants of the Void* sluit nauwer aan bij bordspelen dan bij traditionele trading simulator games. Toch zien we vooral andere space trading games als concurrenten aangezien de essentie van de game erop gebaseerd zal worden. Geen enkele daarvan is echter ontworpen om multiplayer op efficiënte en leuke manier te ondersteunen.

Daarnaast is het aanbod van party games (Scene It, Guitar Hero, Buzz, Mario Party, etc.) groot geweest, maar het is tegenwoordig behoorlijk kaal. Initiatieven als *N-Dream's AirConsole* willen daar, net zoals ons eigen spel *QuizWitz*, verandering in brengen. We geloven immers dat games - nog steeds - mensen bij elkaar kunnen brengen. Een gezonde dosis competitiviteit is daarbij steeds een motivator om elkaar beter te leren kennen.

# Terugverdienmodel

Dit wordt verder bekeken tijdens het pre-productie stadium. De game zal echter waarschijnlijk als premium game uitgebracht worden, waarbij we een gratis online demo van pakweg 10 rondes aanbieden. Na deze gratis rondes moet het spel gekocht worden om verder te kunnen spelen.

Prijszetting, online distributiekkanalen etc. wordt bekeken tijdens het voorbereiden van de crowdfunding campagne.

# Platform

Net zoals *QuizWitz* wordt *Merchants of the Void* gebouwd in HTML, wat betekent dat het online speelbaar is, maar dat het ook eenvoudig omgebouwd kan worden naar andere platformen. We geloven nog steeds dat online games een steeds groter marktaandeel zullen verwerven.

Ondertussen willen we echter de Steam community niet vergeten. We voeren een Steam Greenlight campagne om na te gaan of het concept een reeks volgelingen kan aantrekken en zijn dus ook genoodzaakt om de game ook op Steam uit te brengen. Dit opent ook meteen de mogelijkheid om opgenomen te worden in bundles.

Hoewel we via onze samenwerking met *Plug-In-Digital* een rechtstreekse lijn naar Steam hebben, willen we de Greenlight-campagne gebruiken om het project te evalueren, en zonodig bij te stellen.

Consoles als Playstation en Xbox zijn niet geschikt omdat elke speler een eigen scherm moet hebben om zijn schip te besturen. WiiU is een mogelijkheid, maar dat moet bekeken worden tijdens de pre-productiefase.

Voor het prototype werken we de local multiplayer web versie uit. Dit zal ons toelaten om snel feedback van de community te krijgen.

# Doelgroep

Na een eerste globale analyse komen vooral fans van bordspellen en classic games in het vizier- hoewel ook casual gamers zich mogelijk aangesproken zullen voelen. Het spel kan namelijk niet alleen in gezelschap gespeeld worden maar ook op zichzelf.

In de toekomst moeten we vooral definiëren wie onze primaire doelgroep zal worden en hen uitdiepen om te komen tot enkele gerichte persona's. Dat is een belangrijke focus tijdens deze eerste stap, de pre-productiefase. Door het prototype te laten spelen en informatie over spelers te verzamelen kunnen we een beter beeld vormen voor de toekomst. We zullen echter ook hier beroep doen op de juiste mensen om kennis te vergaren.

# Technical Design Document

Het prototype wordt met dezelfde technologie als *QuizWitz* gebouwd. Dit betekent dat we een HTML5 game bouwen die over websockets communiceert met smart devices, waarop de spelers hun commando's ingeven en het spel zo besturen. Op de smart devices dient enkel een browser voorzien te zijn, maar er worden apps voorzien die oudere browsers betere compatibiliteit geven.

## HTML5

Het spel zelf draait in een HTML5 container (webbrowser, nw.js (op computer) of phonegap (op mobiel)). Het prototype wordt geprogrammeerd in Angular2 in combinatie met CreateJS.

Door op deze manier te werken is het spel meteen en zonder downloads beschikbaar voor een grote groep spelers.

## NodeJS

De communicatie met de smart devices gebeurt over websocket (via socket.io) over een NodeJS server. Het geheel wordt gehost op Heroku en is horizontaal schaalbaar, waardoor het spel een groot aantal spelers aan kan. Deze infrastructuur is reeds voorzien voor *QuizWitz*.

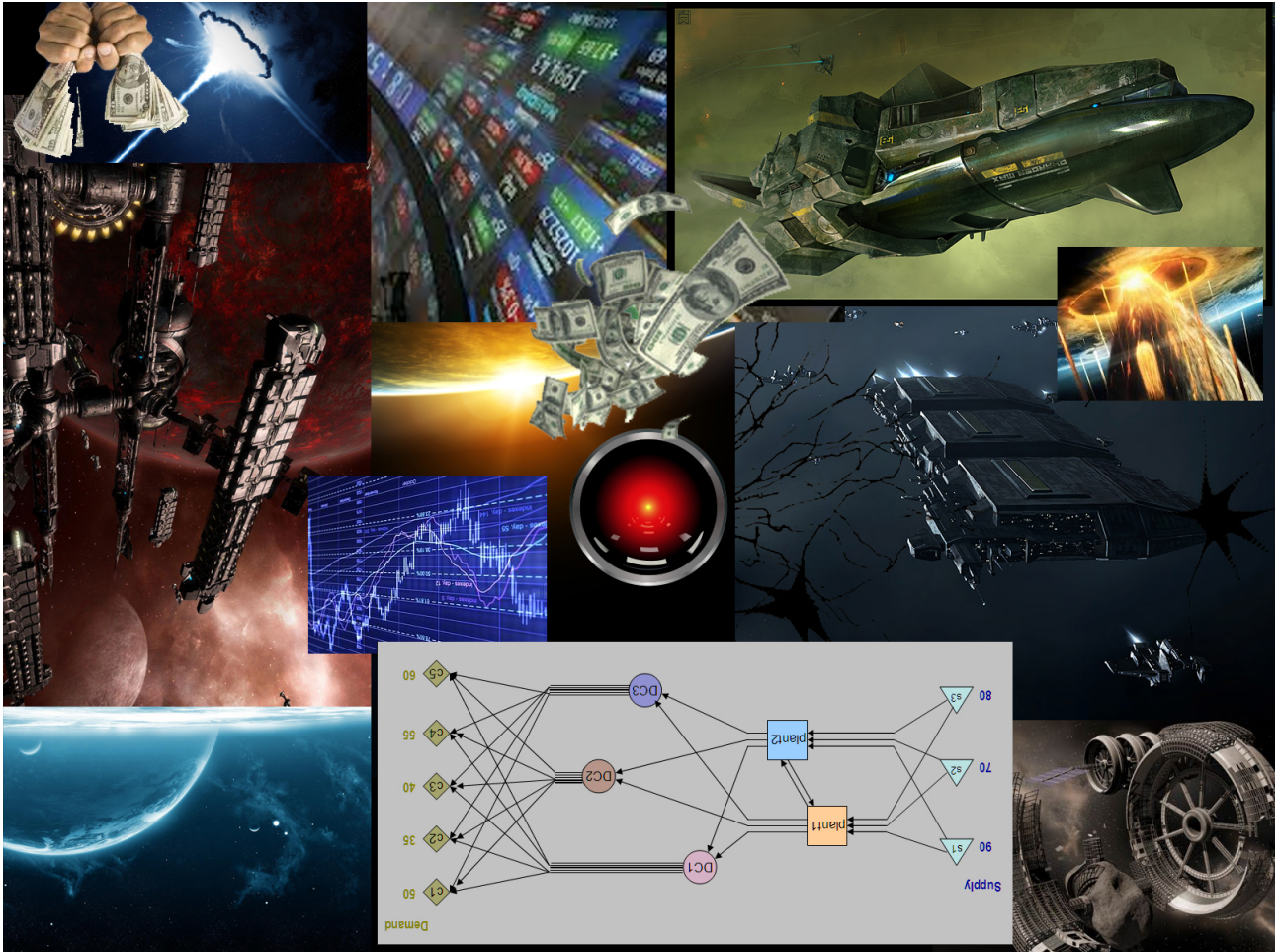
## Licenties

Aankoop van het spel gebeurt via de bestaande infrastructuur voor *QuizWitz*. Aankoop van de Steam game gebeurt via Steam. Voor *QuizWitz* zijn hiervoor al de nodige voorbereidingen getroffen.

# Art Design Document

Te bekijken tijdens pre-productiefase. Er is budget uitgetrokken om te bekijken welk design de doelgroep het meest aanspreekt.

De interface moet speels zijn, maar ook een zakelijk karakter hebben.



# Distributie

Te bekijken tijdens pre-productiefase.

In eerste instantie zien we twee grote kanalen:

1. *Steam*: tijdens de Greenlightcampagne bekijken of het spel een toekomst heeft.
2. *AirConsole*: nu nog een kleine speler, met potentie om een grotere speler te worden.

Afhankelijk van het verloop van de greenlight- en crowdfundingcampagne gaan we evalueren wat de beste strategie is.



# Promotie

Te bekijken tijdens de pre-productiefase. Zodra we beeldmateriaal van concept art of het prototype hebben beginnen we uiteraard met het opbouwen van een community, voornamelijk via de offline game meetings in België.

Zowel een greenlight- als een crowdfunding campagne zullen de basis van de community vormen.

**Thijs Van der Schaeghe** (° 2/4/1986)  
full stack developer  
founder CatLab Interactive bvba



## Contact Details

Adress: Edelarendries 4  
9820 Merelbeke  
Belgium

Tel: +32 4 73 72 68 79

E-mail: [thijs@catlab.be](mailto:thijs@catlab.be)

Website: <http://www.catlab.eu/>

## Education

Highschool **Vrije Rudolf Steinerschool, ASO.**

2008 – 2011 **University college Ghent**  
Faculty of Applied Business and ICT  
Applied Computer Science

## Work experience

2007 – 2008 **Wax Interactive** (Sint-Martens-Latem)  
New Media Developer (php, javascript)

2/2011 – 5/2011 **Van Hoecke Automation** (Gavere)  
Software developer (internship, .NET)

5/2011 – 7/2011 **Van Hoecke Automation** (Gavere)  
Software developer (freelance, .NET)

9/2011 – 9/2012 **Dashlane SAS** (Paris)  
Web application developer (freelance, javascript)

9/2012 – 10/2014 **bmgroupp** (Gent)  
Technical lead Cloudwalkers (freelance, php, mysql, javascript)

10/2014 – 5/2015 **QuizWitz** – CatLab Interactive (Gent)  
Technical lead QuizWitz game project (nodejs, socket.io, php, javascript)

5/2105 - / **Showpad** (Gent)  
Software engineer – backend development

## Some projects

These projects give some idea on what I have been working on over the years. I have also released some (still undocumented) open source material at our github page:

<https://github.com/catlabinteractive>

### **QuizWitz** (2015, CatLab Interactive)

Party quiz game. The game is controlled with the smartphones of the players. Makes heavy use of user generated content and there is a social component. Technologies: nodejs, socket.io, php rest api for storage & social compents. HTML5 frontend (social component) and canvas game client (easeljs, backbone). Built for download with node-webkit and packaged for mobile using phonegap.

<http://www.quizwitz.com/>

### **Cloudwalkers** (2012 – 2014, bmgroup)

Social network aggregation tool. Modules for facebook, linkedin, google+ and twitter. Read and write messages to your social network accounts, schedule future content and create automatic triggers. Written mostly in php with a gearman job queue. HTML5 frontend communicating with a REST API. API documentation using swagger-ui.

<http://www.cloudwalkers.be/> (discontinued)

### **Dashlane** (2011, Dashlane)

HTML5 frontend for the popular password manager Dashlane. Especially interesting because the password does never leaves the client. Encrypted packages are received trough a REST API and locally decrypted using javascript. Mostly custom made, but based on backbone.

<https://www.dashlane.com/app/>

### **Dolumar** (2008, student project)

Dolumar is my second attempt to create a browser game. Featuring a rich and beautiful interface and interesting gameplay, combined with tight integration with both Facebook and OpenSocial.

<http://www.dolumar.com/>

## Languages

- Dutch (first language)
- English (fluent in speech and writing)
- French (notion)

## Skills

### Web Technology:

- **PHP**: expert.
- **.NET**: average
- **Javascript**: expert
- **MySQL**: average
- **(X)HTML, CSS**: average to expert
- **NodeJS**: experienced
- Experienced REST API designer.
- Likes to play around with *new* technologies.

### Computer science:

- **Java**: average
- **C#** (and VB, if required) (with .NET framework): moderate

### Social networking:

- experience with **facebook connect** + apps framework
- experience with apps on the **opensocial** framework
- experience with **oauth2** (server & client), **openid**, **mozilla persona**, ...

### Various:

- **C++**: basic knowledge.
- **AS**: basic knowledge
- **LUA**: basic knowledge
- **Guitar Hero**: *expert*

### Team player

- I have been doing consultancy for over five years.
- I like working according to the SCRUM principles.
- I am experienced with rapid prototyping concepts.
- I am open to constructive criticism.
- Going for *pragmatic solutions* is sometimes required, but I will always fight for doing things *the right way*.



# KEN DE POOTER

15-03-1989



## PROFIEL

Van nature nieuwsgierig.  
Een hart voor mensen, kunst en cultuur.  
Gedreven door concepten en creativiteit.

## OPLEIDING

2012 - 2014 Cross Media Management  
Karel de Grote-Hogeschool, Antwerpen

2011 - 2012 (Getuigschrift) Concept Artist  
Syntra Hasselt

2008 - 2011 Project Management  
Karel de Grote-Hogeschool, Antwerpen

2007 - 2008 (niet afgestudeerd) Geschiedenis  
Universiteit Antwerpen

2001 - 2007 Latijn - Moderne Talen  
Xaveriuscollege, Borgerhout

## WERKERVARING

All Round Manager januari 2014 - heden  
CatLab Interactive, Gent  
- Online marketing, Project management, PR -

Stage Cross Media Manager februari - maart 2014  
GRIN, Antwerpen  
- Online marketing, PR -

Stage Project Manager februari - mei 2011  
La mosca, Gent  
- Project management, Creative management -

Studentenjob Verkoper februari 2009 - juli 2010  
UGC Cinema's, Antwerpen + januari - maart 2013  
- Klantgerichtheid -

KUIPERSAKKERSTRAAT 147

2900 SCHOTEN

DEPOOTER.KEN@GMAIL.COM

+32 499 14 15 39

## ▶ TALENKENNIS

### NEDERLANDS



### ENGLISH



### FRANÇAIS



### DEUTSCH



## ▶ VAARDIGHEDEN

CREATIVE WRITING PHOTOSHOP

BLOGGING SOCIAL MEDIA

PROJECT MANAGEMENT

TEAMPLAYER COPYWRITING

# Budget

## Pre-productie

Er is budget voorzien voor het uitwerken van het game design document en een ietwat grotere post voor het uitwerken van een art style. Ook is er tijd voorzien voor het definiëren van de doelgroep.

Ten slotte is er tijd voorzien voor het voorbereiden van een Steam greenlight- en crowdfundingcampagne. Hiervoor willen we echter het prototype kunnen tonen op beurzen en conferenties, dus deze fase valt op het einde van de pre-productie.

Verder is er een beperkt budget voorzien voor de huur van het kantoor, boekhouding, etc.

## Concept art

Onze designer Katia is voor de laatste maal beschikbaar voor vakantiewerk, dus proberen we daar optimaal gebruik van te maken. We willen onderzoeken welke art style het beste past bij onze doelgroep. In eerste instantie willen we de oude spelers van *Gazillionaire* bereiken, maar de game dien ook toegankelijk genoeg te zijn om een nieuwe generatie te bereiken.

Ook voorzien we art voor de website en het opstarten van een community.

## Prototype

In de budgetering is een prototype voorzien. De kosten van het prototype bestaan volledig uit de lonen uitbetaald aan het team.

Het prototype is bedoeld om de core gameplay uit te testen. Gezien onze technische ervaring met *party games* en de aantrekkingskracht die dit type games heeft op beurzen en conventies, focussen we in het prototype op deze modus. Op die manier kunnen AI en online multiplayer verschoven worden naar het productiedossier.

# Team



**Thijs** Van der Schaeghe is de *Alpha cat*. Thijs schrijft de code houdt de financiën in de gaten. Thijs *writes code for money* en geeft het daarna graag uit aan gekke project als QuizWitz en *Merchants of the Void*.

**Katia** Smet zorgt ervoor dat alles er b-e-a-u-tifull uit ziet. Als designer van het team zorgt zij voor design en art. Katia studeert Digital Design and Development aan de Howest.

**Ken** De Pooter schrijft elke ochtend zijn dromen op. Ken droomt van games en zorgt voor de communicatie. Als hij geen games aan het bedenken is, werkt hij op de digitalisering en marketing van de bibliotheek in Grimbergen.

# Bijlagen

## Prototype storypoints (huidig concept doc)

De functionaliteiten die geïmplementeerd moeten worden in het prototype, gesorteerd volgens toegevoegde waarde ten opzichte van schatting van werk. Deze lijst wordt mogelijk veranderd naargelang het game design document vorm krijgt / na testen van de game.

Story	VP	SP	SP/VP
A user can start a game	55	1	55.00
A user can join a game (portal)	55	1	55.00
A user can arrive on a planet	34	1	34.00
A user can leave a planet	34	1	34.00
A user can spawn on a random planet	55	2	27.50
A user can fly to planet	55	3	18.33
A user can buy resources on a planet	55	3	18.33
A user can sell resources on a planet	55	3	18.33
A user can watch what is in their cargo	34	2	17.00
A user can win the game	13	1	13.00
A user can reward a friend that helped during an interrupt	8	1	8.00
A user can watch the world map (no zooming)	55	8	6.88
A user can watch their journal	13	2	6.50
A user can finish a quest	5	1	5.00
A user can change their route while flying to a planet	13	3	4.33
A user can fire crew	3	1	3.00
A user can react to interrupts in flight	13	5	2.60
A user can start a quest	5	3	1.67
A user can upgrade their ship engine	5	3	1.67
A user can talk to NPC	8	5	1.60
A user can watch their crew / see their bonuses	3	2	1.50
A user can help other players during interrupts in flight	8	8	1.00
Crew bonus determines outcome of interrupts	3	3	1.00
A user must be able to control the game by smartphone	8	13	0.62
A user can hire crew	3	5	0.60
A user can watch the world map (with zooming)	3	8	0.38
Planets move in the solar system	1	13	0.08
Flights between planets take into account gravity	1	13	0.08

SP: story points, VP: value points.