

Merchants of the Void

I. Kenmerken aanvraag

Dossiernummer : 2016/CR/GF/2220 - 2016/EN-G1/2481

Ontwikkelaar : CatLab Interactive bvba en Thijs Van der Schaeghe

Game designer : Ken De Pooter

Technical director : Thijs Van der Schaeghe

Totaal budget: € 36.606

Vlaams aandeel in de financiering: € 35.583

Gevraagd bedrag (excl. reeds toegek. steun): € 18.303

Reeds toegekende steun: Nvt

Gevraagde soort steun: Preproductie

Regeling: VAF/Gamefonds

Beoordelingscommissie: Entertainment en andere serious games

Datum beslissing Raad van Bestuur: 5/12/2016

II. Pitch van de aanvrager

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.

III. Voorgeschiedenis van de aanvraag

Het gaat om een eerste indiening.

IV. Beslissing

De Raad van Bestuur van het Vlaams Audiovisueel Fonds heeft, na kennisname van het advies van de beoordelingscommissie in het kader van het Gamefonds, besloten om aan deze aanvraag geen preproductiesteun toe te kennen.

V. Advies van de beoordelingscommissie

Volgende punten kwamen aan bod tijdens de beraadslaging in de beoordelingscommissie, na voorafgaand onderzoek van dit aanvraagdossier. Wij benadrukken hierbij dat onderstaande tekst uiteenlopende meningen en argumenten kan bevatten, aangezien deze een weergave is van de discussie in deze commissie. Tijdens deze vergadering komen de verschillende individuele visies van commissieleden aan bod en wordt finaal anoniem over iedere aanvraag gestemd. Onderstaande tekst is dus eerder te lezen als een gecondenseerde weergave van individuele meningen dan als een synthesesetext die de eindstemming eensluidend onderbouwt.

Creatief/inhoudelijk/technisch

De meningen binnen de commissie over dit project waren bij aanvang verdeeld.

- De commissie vindt het dossier eerder aan de lichte, onvoldoende overtuigende kant, maar is over het algemeen wel gewonnen voor de partygame-insteek.
- Het project oogt als een logische volgende stap voor de aanvrager na zijn debuut met een quizgame. Daarbij deden ze heel wat ervaring op met netwerkmechanismen en gezelschapsspellen.
- Enkele commissieleden zijn geïntrigeerd door de combinatie van space management- en partygame. Een commissielid wijst op de nostalgische factor.
- Ondanks hogervermelde (grotendeels) positieve aspecten, wegen volgende, minder sterke punten finaal door:
 - o Ondanks de ervaring met quiz- en gezelschapsspellen heeft de voorganger 'QuizWitz' zich op dit moment nog niet echt bewezen. De commissie heeft daarom enige reserves om zich opnieuw in een avontuur met de aanvrager te storten.
 - o De meeste commissieleden hebben hun twijfels bij de meerwaarde van het lokaal beleven van games zoals het door de aanvrager aangehaalde Gazillionaire.

- o De uitwerking van de gameplay is eerder vaag en het getoonde visuele materiaal karig en generisch.
- o Het door de aanvrager opgevoerde argument van een 'kaal' terrein is een tweesnijdend zwaard. Het project kan een gat in de markt opvullen, maar net zo goed een stille dood sterven wegens een algemeen gebrek aan interesse. Daarbij merkt een commissielid op dat het dossier zijn beweringen over de markt niet staft met onderzoek.
- o Een commissielid stelt zich vragen bij de haalbaarheid van korte speelsessies.
- o Tenslotte hebben bepaalde commissieleden nog vragen bij het lobbysysteem, het minimum aantal spelers, tempomechanismen en visuele aankleding.

Finaal adviseert de commissie negatief over deze aanvraag.

Productioneel/zakelijk

- Niet verder onderzocht wegens afwijzing op andere gronden.

VI. Bijkomende informatie omtrent de beslissing

Samenstelling beoordelingscommissie: Karla Puttemans (voorzitter – zonder stemrecht), Bas Van Berkestijn, Youri Loedts, Zuraida Buter, Peter Van Dranen, Nico Verplancke, Raf Picavet

Rapporteur: Zuraida Buter

Projectbeheerder: Karen Van Hellemont

Herindiening mogelijk: Ja