**ondernemingsplan  
 voor  
 Grim Tale Games**

Versie 0.20  
Datum 30-11-2016  
Auteur Jarno Vos

Inhoudsopgave

Zorg dat je een inhoudsopgave maakt.

Maak een indeling in:

• Persoonlijk

-

-

• Bureau

-

-

-

# 1 De ondernemer

## 1.1 Persoonlijke gegevens

*Hier vult je al jouw persoonlijke gegevens in. Van jezelf en jouw mede-ondernemers.*

| Naam | |  | |
| --- | --- | --- | --- |
| Geslacht | |  | |
| Adres | |  | |
| Postcode | |  | |
| Woonplaats | |  | |
| Telefoonnummer | |  | |
|  | |  | |
| E-mailadres | |  | |
| Mobiel nummer  Facebook  Twitter  Linked in | |  | |
| Geboortedatum | |  | |
| Nationaliteit | |  | |

| Opleiding(en) | [inclusief cursussen] |
| --- | --- |
| Werkervaring | [werkgevers + functies + branche ervaring] |

## 2 Het bureau

## 2.1 Bureau gegevens

*Hier vullen jullie de bureaugegevens in.*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Grim Tale Games  Mozartlaan 15  8031AA Zwolle  Nederland  [info@GrimTaleGames.com](mailto:info@GrimTaleGames.com)  <http://www.GrimTaleGames.com>  Jarno Vos  Guy van der Meulen  Jens Walgien  Justin Luttmer |  |  |
|  |  |  |

## 2.2 Idee

Wij gaan de Game-industrie revolutioneren door games te maken met spelelementen die nog nooit eerder

zijn gebruikt in de geschiedenis van games. We willen games maken met dynamische verhaallijnen

waardoor de spelers zelf kunnen kiezen wat er wel en niet gebeurt en daardoor de toekomst bepalen van

deze wereld. We willen de spelers laten voelen dat alles consequenties heeft, zo kan een onverzorgde snee

al tot het einde leiden van de speler.

## 2.3 Kernwaarden

1. Elk van onze games bezit een spelelement dat nog nooit eerder is gebruikt. We vinden belangrijk dat elke spel uniek is een daarom gebruiken we in elke game een nieuw spelelement die de spelers nog nooit hebben gezien.
2. We rollen elke week een bugfix uit. We willen ook dat iedereen die ons spel koopt een goede ervaring heeft en daarom brengen we wekelijks een update uit die de door de spelers gevonden fouten oplost.
3. We willen dat iedereen een eerlijke kans heeft, daarom treden we streng op tegen hackers/bots. We maken gebruik van een geavanceerd cheaters-autodetection-systeem, waarmee we snel mensen kunnen bannen voor het gebruik van exploits, hacks of bots.
4. We vinden ook belangrijk dat mensen blij zijn met de game. Als ze binnen een week na activatie van de game hun geld terug willen is dat geen probleem, dan nemen we de game weer in en krijgen ze hun geld terug.
5. We uploaden wekelijks een vlog om spelers op de hoogte te brengen waar we momenteel aan werken. Zo creëren we een betere band met de spelers en krijgen spelers een beter beeld wat ze van ons kunnen verwachten. Ook kunnen we zo meer feedback krijgen van spelers, waardoor we beter weten welke veranderingen we moeten doorvoeren.

### 2.4 Doelgroepen

* Mannen van 18 tot 35 jaar oud die houden van uitdagende games
* Mannen van 18 tot 35 jaar oud die houden van fantasy roleplaying-games

## 2.6 Diensten

* We produceren videogames
* We verkopen onze eigen videogames
* We updaten onze videogames