



# Briefing

Mobile game project



Afbeelding 1. Momonga (Paladin Studio's)

## Achtergrond

Ons bedrijf, toSpace, is een beginnend bedrijf opgestart in het begin van 2013. We willen ons gaan richten op het bedenken en produceren van digitale multimedia concepten zoals websites, apps en (mobile) games. We richten ons op innovatieve en creatieve concepten. We streven naar een gestroomlijnd proces waarbij we gebruik gaan maken van bijvoorbeeld agile development werkwijzen zoals Scrum.

## Doel

We willen in een halfjaar tijd (van februari tot eind juni 2013) dit project gaan gebruiken om aan te tonen dat we in staat zijn om een unieke game te produceren voor mobile devices en om een succesvol project te leiden. We willen onze kennis vergroten door middel van het bijhorend onderzoek. De kennis die met dit project vergaard wordt willen we in de toekomst toepassen voor het bedrijf toSpace. We willen een kwalitatief product opleveren dat we volgend jaar zouden kunnen presenteren bij de Spin-Awards.

## Doelgroep

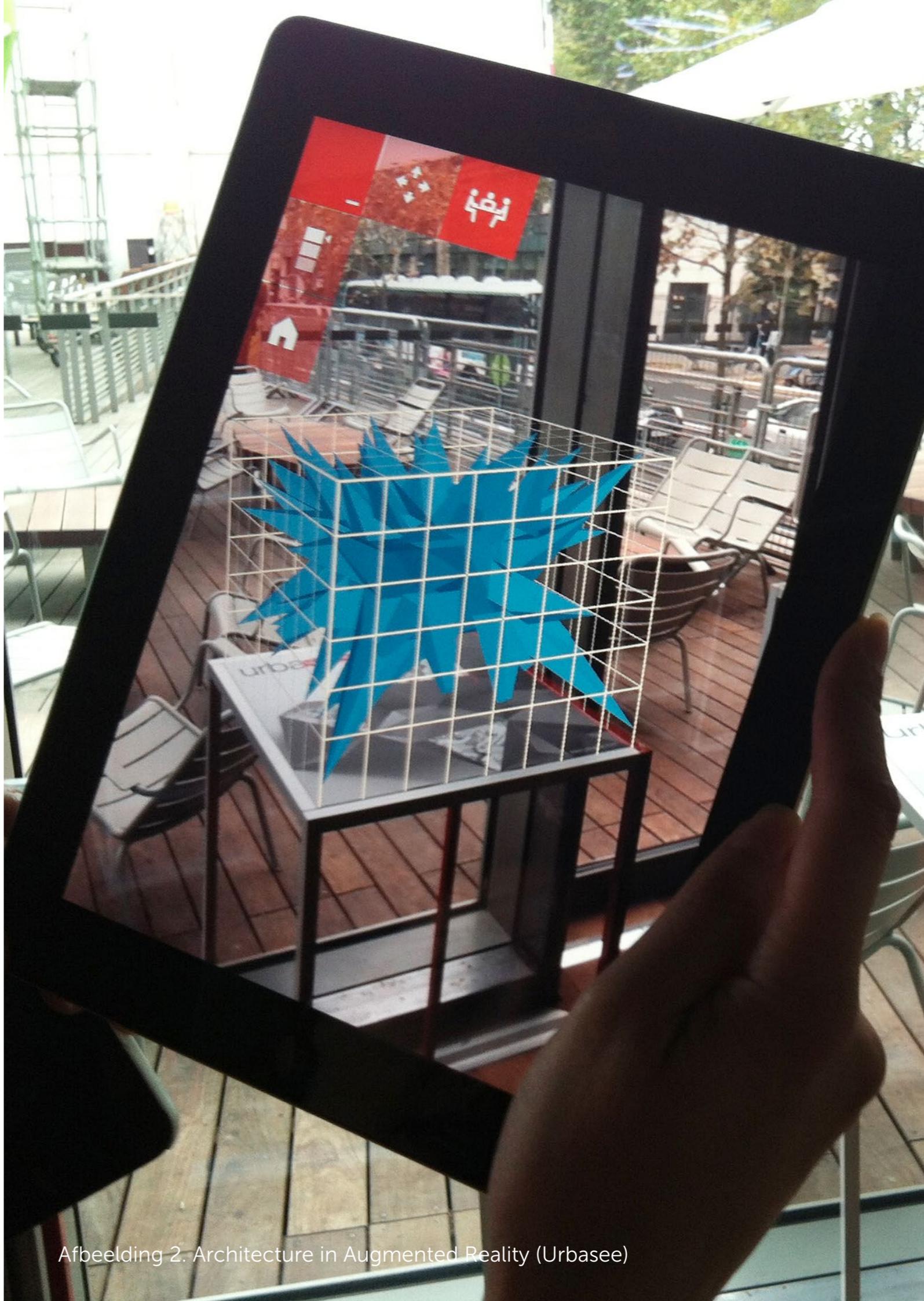
We hebben er voor gekozen om ons niet op een doelgroep te richten maar op het mentality™ model met volggroepen (ontwikkeld door Motivation<sup>1</sup>). Om deze volggroep goed in kaart te brengen moeten er verschillende persona's gemaakt worden. Deze persona's moeten in kaart worden gebracht zodat we een duidelijk overzicht krijgen van alle potentiële gebruikers/consumenten.

## Opdrachtomschrijving

Ontwikkel een game voor iOS en Android die voldoet aan onze product- en proceseisen. Daarbij wordt een onderzoek gedaan. Het is onderzoek is bedoelt om een objectieve kijk te krijgen op de game die ontwikkeld moet worden. Dit omdat wij op dit moment te weinig ervaring hebben met het maken van games. Het is de bedoeling dat het een unieke game wordt. Dit willen wij bereiken door middel van een unieke interactie (zie ook product- en proceseisen).

## Boodschap

“Games zijn uniek, ze kunnen je laten verwonderen door unieke gebruikersinteracties en door het ontdekken van een bijzondere wereld.”



Afbeelding 2. Architecture in Augmented Reality (Urbasee)

# Eisen van de opdracht



## Proceseisen

Voor deze opdracht zijn de volgende dingen vereist:

- > Opleveren van een onderzoeksrapport
  - Volggroep-onderzoek met persona's
  - Gameplay technieken
    - Onderzoek naar sensoren op mobile devices en hoe deze toegepast kunnen worden in de game.
    - Verslag (bestaande) unieke gameplay elementen
    - Verslag bestaand wetenschappelijk onderzoek naar beloningssystemen.
  - Productie tools/technieken
    - Onderzoek naar software om de game te produceren.
    - Onderzoek naar programmeertalen
    - Meetgegevens performance op devices
  - Gebruikerstesten
    - Onderzoek naar middelen om gebruikerstesten uit te voeren
    - Prototype(s) testen op een gebruikersgroep
- > Uitbreiding van de minimale eisen voor de game op basis van het onderzoeksrapport
- > Minimaal 1 werkend prototype van de game
- > Een plan van aanpak
- > Verslaglegging van het concept
- > Ontwikkelen via Scrum

Aan het einde van Jaar 3 Kwartaal 3 (ten opzichte van studiejaar 2012/2013) is er een tussentijdse beoordeling. Deze beoordeling gaat over het verloop van het proces en de verwachtingen. Op dit moment wordt het besluit genomen om definitief door te gaan met dit project of om het ten einde te brengen.

Afbeelding 3. Patapon (Sony)



## Productisen

Afbeelding 4. fLOW (Thatgamecompany)

### Verbinding met real-life

motion sensor, gps, kompas, geluid, Augmented Reality, The Game (1997, David Fincher), Memento (2000, Christopher Nolan), Guitar Hero (Activision), Rayman Raving Rabbits: TV party (Ubisoft), Levend Stratego, Geocaching, Layar, Parrot AR Drone, Qr codes, Foursquare, Mario Kart Wii (Nintendo), Flower (Thatgamecompany), Kinect (Microsoft), Playstation Move (Sony), Wii (Nintendo), Wii U (Nintendo), Draw Something (OMGpop), Wordfeud (Hbwares), Sound Shapes (Queasy Games)

### De omgeving in de game veranderd door middel van interactie

Flower (Thatgamecompany), Loco Roco (Sony), Cargo Bridge (Limexgames), .detuned (.theprodukt), SHIFT (Armorgames), Patapon (Sony), Farmville (Zynga), Weerwolf van Wakkerdam (999 Games), Kolonisten van Katan (999 Games), Sid Meier's Civilization (2k Games), The Company of Myself (Freegames.com), Little Big Planet (Sony)

### Unieke gameplay

Flower (Thatgamecompany), Katamari (Namco), de Blob (THQ), Super Paper Mario (Nintendo), Momonga (Paladin Studios), Sound Shapes (Queasy Games), Airsoft, Paintball, Laserquest, Adje Kratje, Journey (Thatgamecompany), fLOW (Thatgamecompany)

### Puzzelelementen in de game

Cargobridge (Armorgames), Echochrome (JAPANStudio), Continuity (Ragtime Games LLC), Lemmings (Psygnosis), Electric Box (Twinkle Star Games), The Company of Myself (Freegames.com), Flow Free (Big Duck Games LLC), Sid Meier's Civilization (2k Games), Little Big Planet (Sony)

### Abstracte stijl (vormgeving)

Loco Roco (Sony), Patapon (Sony), Worms (Team17), de Blob (THQ), Continuity (Ragtime Games LLC), Echochrome (JAPANStudio), SHIFT (Armorgames), fLOW (Thatgamecompany), Minecraft (Mojang), Little Big Planet (Sony)

### Vrolijke stijl (vormgeving)

Loco Roco (Sony), Patapon (Sony), Worms (Team17), de Blob (THQ), Mario (Nintendo), Momonga (Paladin Studios), Flower (Thatgamecompany), Angrybirds (Rovio Games), de Blob (THQ), Little Big Planet (Sony), ModNation Races (Sony)

### **Behalen van beloningen in het spel**

Foursquare, Xbox Achievements (Microsoft), Likes (Facebook), de Blob (THQ), Little Big Planet (Sony), PS3 Trophies (Sony), highscores, levels, bonuslevels, collectables, valuta

### **Ontdekken van het spel tijdens het spelen**

Zelda (Nintendo), Red Alert 2 (Westwood Games), de Blob (THQ), Katamari (Namco), GTA (Rockstar Games), Little Big Planet (Sony), ModNation Races (Sony)

Uiteindelijke ontwikkeling mogelijk maken voor iOS en Android.



Afbeelding 5. Little Big Planet (Sony)



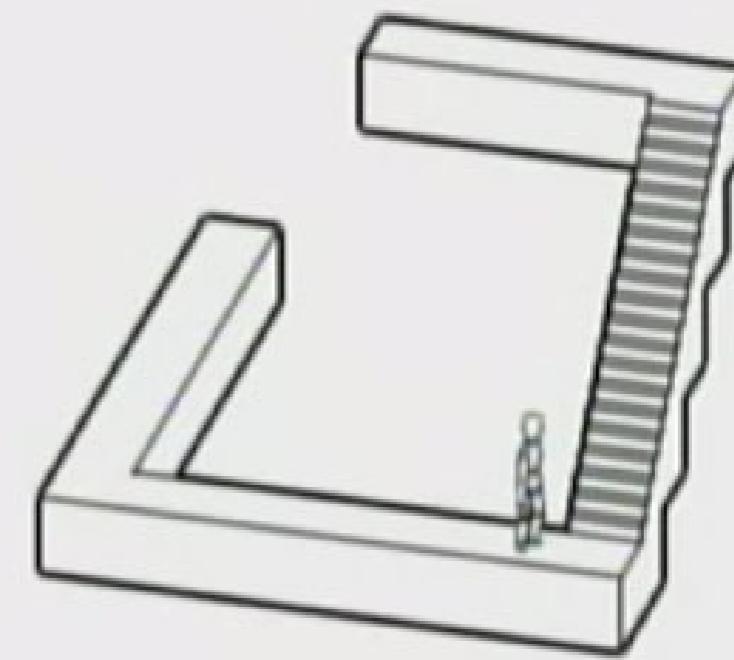
Afbeelding 6. Cargo Bridge (Armor games)  
<http://www.dailyflashgames.com/games/casual/cargo-bridge-2>



Afbeelding 8. Modnation Racers (United Front Games)  
<http://www.youtube.com/watch?v=nujR6fWifBY>

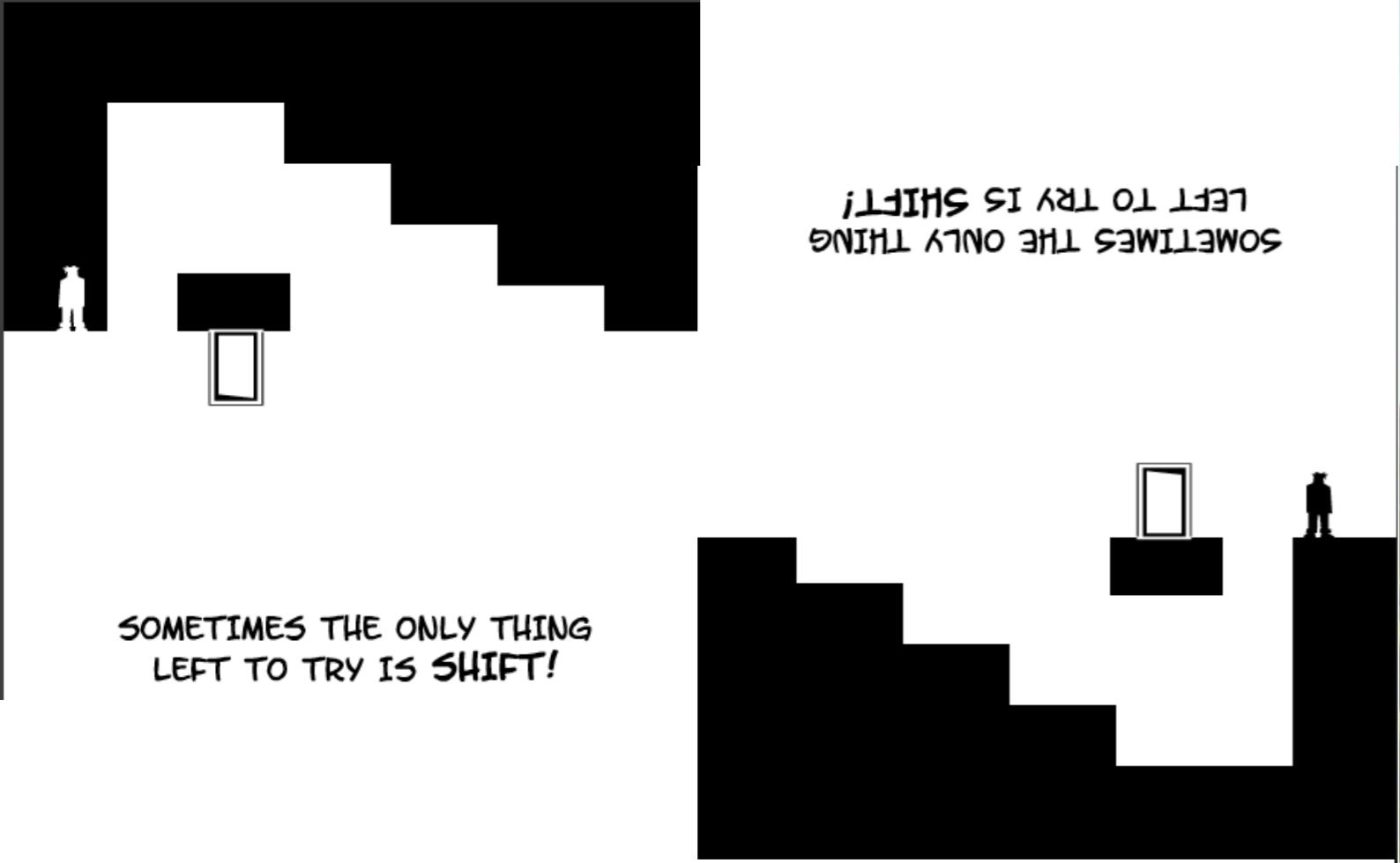


Afbeelding 7. Continuity (Ragtime Games LLC)  
<http://www.freeworldgroup.com/games9/gameindex/continuity.htm>



第一の不思議、主觀的移動

Afbeelding 9. Echocrome (JAPANStudio)  
<http://www.youtube.com/watch?v=nujR6fWifBY>



Afbeelding 10 en 11. Shift (Armorgames)  
<http://armorgames.com/play/751/shift>



Afbeelding 13. FlOwer (Thatgamecompany)  
<http://www.youtube.com/watch?v=nAdhh1Jvb-U>



Afbeelding 12. Super Paper Mario (Nintendo)  
[http://www.youtube.com/watch?v=fIQTsrq7n\\_A](http://www.youtube.com/watch?v=fIQTsrq7n_A)



Afbeelding 14. Katamari (Namco)  
<http://www.youtube.com/watch?v=zi3Vr2XLvQA>



Afbeelding 15 (boven) Sid Meiers Civilization (2k Games)

Afbeelding 16 (onder) Kolonisten van Katan (999 Games)

# Verwachting van derden

## Verdiepingscoördinator

Toewijzen van een projectbegeleider met kennis over het onderwerp

Tijdig goedkeuring geven voor het project

Eventuele wijzigingen op tijd doorgeven

## Procesbegeleider

Hulp bij functioneringsonderzoek zoals 360-feedback, peer-to-peers en het persoonlijk ontwikkelingsplan.

Tijdig aangeven of bepaalde competenties wel of niet met een bepaalde taak behaald kunnen worden.

## Projectbegeleider

Wekelijks gesprek over de status en voortgang van het project

Kennis over interactie, onderzoek en games

## Contact

Jesse van Rheenen

0615215289

j.vanrheenen@student.avans.nl

Davey van der Woert

0653116446

dp.vanderwoert@student.avans.nl