

NEWS? — Hybride Game Concept



Kort overzicht:

- **Fysieke kaarten:** iedereen krijgt zijn kaart met een eigen nieuwsartikel (of blanco als troll).
 - **App:** timer, chaos-kaarten, stemmen en scores.
-

1. Fysieke kaarten: inhoud & vormgeving

Soorten kaarten:

- **Artikelkaarten** (voor niet-troll spelers):
 - **Categorie** (bijv. TikTok, Politiek, etc.)
 - **3 steekwoorden** die bij dat artikel horen.
 - (Optioneel) Kort titel-achtig "hintje" voor sfeer (maar niet teveel info).
 - **Troll-kaart:**
 - **Categorie** (zodat troll weet binnen welk onderwerp hij moet bluffen).
 - Groot **TROLL** logo (alleen zichtbaar voor die speler).
 - Blanco verder, of een grappige zin: "*Freestyle maar wat bij elkaar, good luck!*"
-

Kaartdesign Idee:

- **Kleur** per categorie (bijv. TikTok = roze/blauw, Politiek = rood/wit/blauw, Klimaat = groen).
 - Compact, handzaam (bijv. speelkaartformaat).
 - Simpel iconetje van categorie op de kaart.
 - Duidelijk vakje voor steekwoorden.
 - Achterkant: **uniform** design zodat niemand weet wie de troll is van buitenaf.
-

2. 📱 Mobiele App: functies en flow

✅ Wat doet de app?

Functie	Uitleg
Timer voor discussie	Countdown klok zichtbaar met geluid.
Chaos-kaarten	Random momenten, via geluid/melding.
Stemmen wie troll is	Via scherm stemmen op naam.
Score bijhouden en tonen	Automatisch, na elke ronde zichtbaar.

✅ Hoe werkt dat samen met de fysieke kaarten?

1. Voorbereiding:

- Spelers openen app, kiezen aantal spelers.
- **Kaarten worden fysiek uitgedeeld uit een deck dat past bij de gekozen categorie.**
- In deck: per categorie bijv. 20 unieke artikelen + 5 troll-kaarten (apart stapeltje).

2. Start ronde:

- Iedereen bekijkt **in stilte** hun fysieke kaart.
- App start de timer voor de discussie.

3. Tijdens discussie:

- App kan random **chaos-kaart triggeren**.
- Voorbeeld melding: " 🌟 Chaos-kaart! Iedereen moet nu 1 steekwoord noemen!"

4. Stemmen:

- Na timer: app opent **stemscherm**. Iedereen stemt wie de troll is.

5. Punten:

- App toont meteen wie de troll was en wie punten krijgt.
- Totaalscore zichtbaar.

6. Nieuwe ronde:

- Nieuwe kaarten uitdelen, nieuwe categorie, repeat.

3. 🔥 Praktische voorbeelden van samenloop fysiek/app

Fase	Fysiek	App
Kaarten	Iedere speler krijgt kaart (artikel/troll)	Geeft info over categorie + "pak nu kaarten"
Start spel	Spelers lezen kaart	Timer start + chaos-kaarten waarschuwingen
Chaos moment	—	App: "Iedereen moet nu 1 steekwoord noemen"
Stemmen	—	In app stemmen wie troll is
Punten	—	App telt punten en toont score

4. 💡 Extra optionele elementen (voor later):

- **Uitbreidingspacks fysieke kaarten** (bijv. nieuwe categorieën, relevante nieuws, elk jaar nieuw)
- **SFX/geluidseffecten** via app voor spanning (bijv. timer bijna op? "Tik-tok-tik!").
- **Avatars in app** (spelers kiezen personage/icoon).
- **Achievements:** "Beste troll", "Meeste correcte stem", etc.

Onderzoeksstappen doelgroep bepalen

Onderzoek bestaande spellen (concurrentieanalyse)

- Welke andere **bluf/sociale spellen** zijn populair?
- Voorbeelden:
 - **Weerwolven van Wakkerdam** → doelgroep: jongeren, studenten, vriendengroepen.
 - **Among Us** (online) → gamers, jongeren.
 - **Saboteur** → bordspelliefhebbers.
 - **Fake News Game / Mediawijsheid games** → educatieve doelgroep.

Vraag aan jezelf: Op wie lijken wij het meest? Welke doelgroep missen die andere spellen misschien nog?

2. Mogelijke doelgroepen (eerste brainstorm)

Hier wat ideeën van wie dit spel zou kunnen spelen:

Doelgroep	Kenmerken	Waarom geschikt?
Jongvolwassenen (18-30)	Studenten, young professionals, vriendengroepen	Houden van bluffen, sociaal, drankspelletjes
Middelbare scholieren (14-18)	TikTok generatie, veel groepsactiviteiten	Sluit aan bij TikTok/Media categorie
Spelletjesavonden (familie/vrienden)	Gevarieerde leeftijden, sociaal, gezinnen	Makkelijk uit te leggen, korte rondes
Bordspel liefhebbers (16-40)	Mensen die van games als Weerwolven, Saboteur houden	Houden van bluffen en rollenspellen
Educatieve settings (middelbare school, MBO)	Leren over mediawijsheid, fake news	Educatieve versie (serious game) mogelijk

A board game with cards. On each card there is a few famous celebrities written down. These names have something in common. One person needs to explain these names without saying it, and the other person from the team has to guess these names, and finally what the common thing is. (tiktok group, played in the same movie, all the ex of ...)

"Starlink" – The Celebrity Connection Game

(Physical card game + digital app hybrid)

Game Summary:

- Each **card** has **3–4 celebrity names** with a hidden common connection (e.g., all played a Marvel superhero, all dated Taylor Swift, etc.).
 - One player gives clues **without saying the actual names or the link**.
 - Teammates must guess the **celebrities first**, then guess the **connection**.
-

Digital Component: The Starlink App

The companion app elevates the game with features like:

1. Dynamic Card Generator

- Instead of only printed cards, players can:
 - Scan a QR on the physical card to load it in-app
 - OR let the app generate **random new cards on the fly** from a constantly updated celebrity database
 - Connections are categorized: Movies, Music, Dating, Politics, Scandal, etc.
 - App difficulty toggle: Easy / Medium / Hard / Gen Z / 90s Kids / Wild Mode
-

2. Game Master Mode

- The app manages rounds:
 - Timer countdown (e.g., 60 seconds per turn)
 - Background music to build tension
 - Buzzers for wrong answers or running out of time
 - Voice cues: “30 seconds left!” / “Connection time!”
-

3. Connection Reveal Animation

- After the guess, the app reveals the true connection with dramatic flair:

" 📺 All Played Batman!" " ❤️ All Exes of the Same Celebrity!"

- Bonus trivia or fun facts pop up for extra laughs and learning.
-

🏆 4. Score Tracking + Leaderboard

- Enter team names
 - The app tracks correct celebrity guesses, bonus points for nailing the connection fast, and penalties for skipping.
-

🎤 5. Voice Assistant (Optional)

- App listens for guessed names and buzzes when correct (for hands-free play)
 - “Next!” to skip
 - “Reveal!” to show the connection
-

1. 🧠 Deception Twist: “Decoy Link” Mode

When scanning or generating a card in-app, the app randomly adds a **second, fake connection** to the list.

- One team member (randomly assigned by the app) sees **both the real and decoy connections**
- Their secret role is to **mislead the guessers** into choosing the **wrong connection**
- After the team makes their guess, they vote on who the saboteur was!

Adds hidden roles, social deduction, and drama 🔥
Guess the connection **and** spot the traitor!

2. 🎲 Wildcard Events (Triggered Mid-Game)

At random moments (or by drawing a “Wild” card), the app triggers chaos:







- **"Voice Swap"**: You must speak like the celebrity you're describing
- **"Mime Mode"**: No words allowed for 15 seconds
- **"Freeze!"**: App locks out the clue-giver — teammate must continue guessing using charades
- **"Mash-Up"**: Mix two cards — must explain 7 celebrities with two overlapping connections

The app uses voice, timer, or AI to enforce these mini-rules and keep gameplay unpredictable

Ranking game

On the physical game there is one subject with 5 statements. Player 1 ranks these on their phone, the rest of the players have to guess player 1s ranking. For each correct ranking they get one point. There are levels to this games, on the upper levels the rankings get harder. Each subject will be more and more similar which makes it harder to rank and guess. There are also random cards with a “who is most likely to” cards, then everyone has to rank each other. For this card no one gets a point but it is just like a mini game.

One thing to add, there is a board with figurines and for each point the players can move up a place. The first to reach the finish line wins.

STAGE	AWARENESS	CONSIDERATION	DECISION	SERVICE	LOYALTY
CUSTOMER ACTIONS	View online ad, see TikTok's, hear about it from friends	Researches reviews, watches gameplay videos,	Purchases online or in store	Unboxes the game, downloads the app	Replays game, recommends to others
TOUCHPOINTS	Social media, word of mouth, online ads, influencers	TikTok videos, product website	E-commerce platforms, retail stores	App walkthrough	Discount on next purchase, expansion packs, new versions
KPI'S	Number of people reached	Website traffic, time on page,	Average order value	App usage rate,	Repeat purchase rate, net promoter score
CUSTOMER EXPERIENCE	Curious 	Comparing, excited, hopeful 	Confident, satisfied 	Playful, cheerful 	Engaged, connected, loyal  
BUSINESS GOAL	Increase awareness	Convince that they need to buy this game	Nice unboxing experience, seamless checkout	Easy setup, helpful app	PR packs, influencer discount codes, reward programs