



Teamfactsheet

The spoils
of
Rotterdam,
team 1

Tom Ten Voorde : 0895606
Reinhart Kramer : 0919399
Marcel Hoekstra : 0918779
Max Löbker : 0911206
Joey Koene : 0900412

http://project.cmd.hro.nl/2015_2016/game_cmd1f_t1/WP/

CMD1F

28-10-2015

Eisen van de opdrachtgever

Onze game voldoet aan al de eisen die de opdrachtgever heeft gesteld.

De interactieve media zijn in de vorm van een mobiele app uitgewerkt waarin de handelsroutes en opdrachten verwerkt zijn.

Daarnaast is ook de verbinding met Rotterdam duidelijk terug te vertalen in de handelsroutes. Deze zijn uitgestippeld door Rotterdam langs een aantal mooie, bijzondere en centrale plekken komen in de stad.

De onderlinge band wordt als snel opgebouwd, omdat je als team moet proberen om zo snel mogelijk het spel te voltooien.

Je zult dus als team in een rush taken moeten verdelen en goed moeten samenwerken.

Wat betreft het de basisprincipes voor een game kunnen wij ook wel zeggen dat het onze voldoet aan alle eisen; het doel, de regels, keuzes en de meaningful play spreken allemaal al voor zich na het lezen en bekijken van de game.

Magic Circle & Thema

De magic circle komt tot stand mede door ons thema & het thema zie je terug in alle aspecten van de game. De magic circle is hiermee al deels gevormd.

In combinatie met alle andere onderdelen wat ons concept vormt, maakt dit de magic circle compleet.

Een handelsroute dwars door een stad die bekend staat om zijn handel en zijn haven.

hindernissen en piraterij. handel is macht maar, soms is het snel voorbij...

Doel

Het doel van onze game is om binnen een zo kort mogelijke tijd de handelsroute af te leggen.

Maar, dit gaat natuurlijk niet zonder slag of stoot.

Doelgroep

Onze doelgroep zijn studenten zoals wij. energieke creatievelingen. Ons spel biedt genoeg keuzevrijheid, spanning, energie en creativiteit voor de spelers om voldoening te halen uit het spelen van ons spel, wat één van de eisen was van de opdrachtgever. De opdrachten zijn divers en afgestemd op onze doelgroep. Zo kan er ten alle tijden in de game een piraat opduiken wat uit kan lopen op een groots duel.

Concept en de doelgroep

Regels

De spelregels zijn zorgvuldig en uitgebreid opgesteld om valsspelen praktisch onmogelijk te maken en het spel vloeiend te laten verlopen. Zo hebben we rekening gehouden met de manier waarop je de handelsroute bewandelt, de Do's en don'ts voor wanneer je een piraat treft, regels voor de kar en zijn inhoud en regels over de teams, opdrachten en de app.

Meaningful play

De meaningful play is voornamelijk op te merken in de 'race-factor'. Iedereen probeert natuurlijk om een zo snel mogelijke tijd neer te zetten als team. Dit kan alleen door de opdrachten goed uit te voeren of te beantwoorden & door de piraat sierlijk te omzeilen.

Keuzes

In de game zijn er een aantal keuzes die je als team kan maken. Zo kun je ervoor kiezen om hints aan te vragen bij de handelsblokkades, en wanneer je een piraat treft is het kiezen tussen leven en dood om al je goederen te beschermen.

Spelverloop

Alle teams starten de app op en zorgen dat ze ready zijn.

Elk team krijgt zijn handelsroute te zien en de race gaat van start! Daar gaan de teams, met hun boot vol goederen. alle teams proberen zo snel mogelijk en zonder goederen te verliezen het einde te halen.

Maar, dit gaat niet zonder slag of stoot of zonder gevaar.

Enmaal het einde gehaald wordt de balans opgemaakt. De goederen uitgeladen, en de eindtijd bekend gemaakt.

