

## 1.6 Bevraging van de industrie

### Doelstelling van dit werkpakket

Tijdens de co-creatiesessie zijn verschillend game concepten ontwikkeld. Deze game concepten worden voorgesteld aan vier gamebedrijven door Mathias Vermeulen van WinstonWolfe en Joost Ingels van Howest. De gamebedrijven geven feedback op de gameconcepten. Dit document bevat een samenvatting van de feedback van de bedrijven.

De volgende gamebedrijven zijn gecontacteerd:

- Quibits, Kortrijk, [www.quibits.be](http://www.quibits.be)
- Triangle Factory, Gent, [www.triangle-factory.be](http://www.triangle-factory.be)
- Lugus Studios, Genk, [www.lugus-studios.be](http://www.lugus-studios.be)
- DAE Studios, Kortrijk, [www.daestudios.be](http://www.daestudios.be)

De finale concepten worden daarna voorgesteld aan een aantal gamebedrijven en kennisinstellingen zodat die feedback kunnen geven op de concepten.

### Feedback van gamebedrijven.

#### 1) Wat vind je van het idee van een authoringstool voor minigames?

- Quibits: Interessant idee, maar niet eenvoudig.  
Knelpunt, kan rap saai worden, repetitief, in herhaling vallen  
Wat heeft de meeste meerwaarde: minigame vs. serious game
- Triangle: Zeker een haalbaar concept.  
Hebben meegewerkt aan een gelijkaardig project voor een klant.  
Belangrijk om content en gameplay goed af te scheiden.  
Fun factor is belangrijk en content is belangrijk, maar duidelijk apart behandelen.
- Lugus: Goeie opzet. Je spreekt mensen aan die niet gamers zijn.  
Het basisconcept is ludiek. Mini-games gaan gebruiken om een opleiding te geven.
- DAEStudios: Belangrijk dat de gameplay vastligt en enkel de content verandert.  
Een authoringstool kan voor bepaalde zaken maar heeft ook beperkingen.  
Het goed vastleggen en definiëren van wat de authoringstool allemaal moet kunnen. Welke parameters zijn vast en welke moeten gewijzigd worden.



ESF investeert in jouw toekomst



2) Wat vind je van het voorstel van de authoringstool hierboven?

- Quibits: Voorkeur voor internetconcept.  
Facebookconcept is niet haalbaar technisch  
execoncept is niet wenselijk (installatie is noodzakelijk)
- Triangle: facebookconcept en execoncept niet aan te raden  
internetconcept met unity plugin meest aangeraden
- Lugus: Herbruikbaarheid is goed concept.  
De mogelijkheid om door een aantal mini-games te combineren,  
een exponentieel groter aantal minigames te kunnen realiseren.  
Hebben ervaring met authoringstool voor kika en bob games die  
gemaakt zijn voor Ketnet.
- DAEStudios: Voor welke devices ga je ontwikkelen? PC, mobile, pad,...  
facebookconcept en execoncept niet haalbaar. Het beste is het  
internetconcept. Het is wel belangrijk van de gebruikte technologie eveneens  
vast te leggen.

3) Wat vind je van de voorgestelde concepten?

- Quibits: Eenvoudige herkenbare concepten. Misschien te eenvoudig. Saai.  
Geen leercurve nodig, cursisten kunnen direct aan de slag  
De concepten zijn misschien te eenvoudig, te simpel.
- Triangle: Eenvoudige herkenbare concepten.  
De gamemechanics in mini-game zijn heel belangrijk.  
Het is belangrijk dat de fun factor hoog is.  
Laatste 10% van ontwikkeling is 90% van het werk.  
Belangrijk dat de finetuning op het einde van het project voldoende  
budget en aandacht krijgt.
- Lugus: De concepten zijn leuk en zeker realiseerbaar.  
Visueel aantrekkelijker maken.
- DAEStudios: Het zijn heel eenvoudige mini-games. Het is belangrijk om de funfactor  
te verhogen. De concepten nu zijn saai en zullen vlgug vervelen.  
Belangrijk om kwalitatief goeie mini-games te maken.  
De omgeving, het karakter, het mini-game zelf moet fun zijn.  
De inhoud zelf, de opleiding, de vragen kan sec gebracht worden.



ESF investeert in jouw toekomst



4) Heb je aanvullingen? Bedenkingen?

- Quibits: Goed nadenken over de doelgroep.  
Game ervaring van doelgroep in kaart brengen.  
De gameconcepten naar een hoger niveau tillen, nu te eenvoudig.
- Triangle: Meer variaties in de mini-games  
Betere concepten.  
Triangle Factory stelt voor om eventueel tijdens een co-creatiesessie met de gebruikers mee na te denken over de concepten.  
Een kwalitatief gamedesigndocument is belangrijk.
- Lugus: Het idee van een authoringstool biedt de mogelijkheid om met een aantal mini-games en concepten een hele reeks mini-games te maken.  
Bij het vijfde gameconcept verschillende soorten van vragen en oplossingen mogelijk maken.
- DAEStudios: De partners in het project eens een aantal kwalitatieve mini-games laten spelen zodat ze weten wat de mogelijkheden zijn.  
Een goed idee om een extra co-creatiesessie te organiseren met de partners en de gamebedrijven om zo de concepten te herdefiniëren.

5) Is het technische haalbaar om de authoringstool te ontwikkelen?

- Quibits: Internetconcept is technisch haalbaar, maar bij Quibits hebben we niet alle nodige competenties. We kunnen wel met externen werken die deze kennis in het project aanleveren.  
Facebookconcept is niet haalbaar technisch  
execoncept is niet wenselijk (installatie is noodzakelijk)
- Triangle: Zeker haalbaar. Hebben een gelijkaardig project gerealiseerd voor een klant.
- Lugus: Nadenken in welke technologie je de authoringstool wil ontwikkelen.  
Flash/Html5/Unity  
Technische zeker haalbaar, is vergelijkbaar met kika en bob project.
- DAEStudios: Geen probleem. Wel belangrijk dat op voorhand wordt vastgelegd voor welke devices er wordt ontwikkeld. Belangrijk dat de mogelijkheden duidelijk omschreven zijn bij de start van het project. Het is moeilijk wanneer aan de helft van het project er plots nog een aantal extra



ESF investeert in jouw toekomst



zaken moeten geïmplementeerd worden.

6) Is de input technische haalbaar?

Quibits: Ja, voor internetconcept.

Triangle: Ja, voor internetconcept.

Lugus: Het is haalbaar, maar de tijd en budget gaat afhangen van de technologie die gekozen wordt.

DAEStudios: Ja. Alles (of bijna alles) kan. Maar geeft invloed op tijd en budget.

7) Is de output technische haalbaar?

Quibits: Ja, voor internetconcept.

Triangle: Ja, voor internetconcept.

Lugus: Het is haalbaar, maar de tijd en budget gaat afhangen van de technologie die gekozen wordt.

DAEStudios: Ja. Alles (of bijna alles) kan. Maar geeft invloed op tijd en budget.

8) Ruw idee naar kostprijs voor ontwikkeling?

Quibits	minigame 1,2,3,4	1VTE, 1 week
	minigame 5	1VTE, 2 maand

Triangle	minigame 1,2,3,4	1VTE, 1 week
	minigame 5	2VTE, 1 maand

Lugus	minigame 1,2,3,4	2VTE, 1-2 week
	minigame 5	2VTE, 1-2 maand

DAEStudios	minigame 1,2,3,4	2VTE 1 1/2 week
	minigame 5	2VTE, 6 week

9) Extra mogelijkheden?

Quibits Ontwikkelen naar mobile.

Ontwikkelen naar verschillende innovatieve devices (oculus, AUR,..)

Verschillend stijlen mogelijk (business, cowboy, ufo,...)

Triangle Sociale component toevoegen: leaderboard, challenges,...

Belang van kwalitatief goede concepten.

Ontwikkelen in Unity 5 geeft de extra mogelijkheid om te exporteren

in html5. Belangrijk dat authoringstool binnen 2 jaar nog bruikbaar is.



ESF investeert in jouw toekomst



- Lugus                    Het combineren van de verschillende mini-game concepten om zo tot nog meer mini-games te komen.
- DAEStudios            Multiplayer. Mogelijkheid van te spelen tegen andere cursisten.  
Leaderboard. Challenges.



ESF investeert in jouw toekomst

