

Inhoudsopgave

Opdracht	1
<hr/>	
Doelgroep	1 t/m 3
- Onderzoek	1 t/m 2
- Bronnen	2
- Segmentatie	2
- Persona	3
<hr/>	
Concept	4 t/m 6
- Concept	4 t/m 5
- Demo	5
- Concept Art	5 t/m 6
<hr/>	
Flowcharts	7 t/m 8
- Flowchart 1: FamilieHuis	7
- Flowchart 2: A-Knop	8

Opdracht

BEA Gamer is een gameontwikkelaar die zich vooral specialiseert in hardcore games. Ze zijn echter gevraagd door Sony en Microsoft om een game te ontwikkelen voor de doelgroep van de Wii. De te ontwikkelen game is bedoeld om de concurrentie aan te gaan met de Nintendo Wii en om meer inzicht te krijgen in interactieve componenten voor toekomstige consoles.

Doelgroep

De doelgroep is vooral geïnteresseerd in casual- en familiegames. Wij zijn verder gaan onderzoeken en hebben een segmentatie en persona ontwikkeld.

Onderzoek

We hebben meerdere mensen vragen gesteld over games. Daarnaast hebben we veel deskresearch gedaan. Er was behoorlijk veel informatie te vinden over de doelgroep van Nintendo. Dit zijn de resultaten van het onderzoek:

Communicatie

Ze willen met mensen die ze kennen in contact blijven. Samen spelen (ook over langere afstand) valt goed in de smaak.

Casual games

Ze hebben niet erg veel tijd om te spelen, dus moet het niet al te veel tijd kosten. Ze willen er toch het volle speelplezier uithalen.

Spelen graag met familie

Ze hebben een familie waar ze wel wat dingen mee willen doen. Het hoeft niet per se, maar het is leuk om met de kinderen te spelen.

Spelen graag minigames: spellen die je even kunt spelen

Net zoals casual games moet een game niet te veel tijd kosten. Een minigame is natuurlijk een goede oplossing. Deze hebben vaak een simpele controle en kunnen even snel gespeeld worden.

Spelen niet vaak games

Ze hebben een relatief druk leven. Ze willen andere dingen doen dan de hardcore gamer. Ze hebben ook weinig ervaring met andere spellen en zijn niet helemaal thuis in de gamewereld.

Moeten makkelijke games zijn

Met makkelijk bedoelen wij dat ze gelijk gespeeld kunnen worden zonder een al te steile leercurve.

Game moet niet gewelddadig zijn

Een bloederig spel zal hun niet aantrekken. Er mag best wat geweld inzitten, maar voor het geweld zullen ze het niet doen.

Game moet leuk zijn om te spelen

Een game moet vooral leuk zijn om te spelen. Het moet ze een goed gevoel geven als ze het spelen.

Controle moet makkelijk zijn

Ze zijn niet zo snel als de hardcore spelers, dus het moet goed te begrijpen zijn. De 'gamertaal' kennen ze niet. De interface moet makkelijk zijn en ook de controle van de game zelf moet niet te moeilijk zijn. Het moet intuïtief zijn.

Te veel knoppen zijn eng

Heel veel knoppen schrikt af. De controle van de game moet snel te begrijpen zijn.

Willen niet te veel geld besteden aan een game

Omdat ze niet de hele dag door gamen, vinden ze €60,- erg veel voor een game. Het moet dus in een lagere regio liggen.

Ze vinden het leuk als de game helpt met hun eigen leven

Games zoals Brain Training en Wii Fit zijn een succes, omdat het hun helpt bij hun eigen leven. Ze worden 'slimmer' of ze doen aan lichamelijke beweging. Dit is natuurlijk een extra motivatie om een spel te proberen.

Game kan te herkennen zijn aan de hand van de realiteit

Spellen die realistisch zijn, zijn makkelijker te begrijpen. Zo zullen ze tennis, voetbal en autorijden eerder begrijpen en uitproberen. Natuurlijk hoeft dit niet zo te zijn. Als het een erg leuke onrealistische game is zullen ze het ook proberen.

Het moet in hun eigen taal

De meeste mensen zijn niet heel erg goed in Engels en het Engels in de spellen schrikt meestal af. Als ze een woord niet begrijpen en daardoor het spel niet af kunnen maken voelen ze zich dom en dat is natuurlijk geen leuk aspect aan een spel.

Bronnen:

<http://my.opera.com/nisute/blog/show.dml/645334>

"A target group that normally wouldn't play videogames."

"Research has learned that this discouraged people to start playing videogames, because they think it's too complex to learn these controls."

<http://sickr.wordpress.com/2006/04/19/nintendos-new-target-audience/>

"Their second port of call is to bring onboard the gamers who enjoy playing the simple free online games on portals such as Msn or Yahoo games.. They just want their quick fix of fun and gaming kept simple and to a minimum."

Segmentatie

Families met minimaal twee kinderen die allebei oud genoeg zijn voor een spelletje. Ze wonen in een rijtjeshuis in een rustige en veilige buurt. De ouders zijn redelijk goed opgeleid en hebben een goede baan. Ze hebben een boven modaal inkomen. Ze vinden hun kinderen belangrijk en willen ook graag leuke dingen met ze doen. De ouders kopen zo af en toe iets leuks voor het gezin en verwennen graag hun kinderen met speelgoed.

De belangrijkste motivaties zijn plezier hebben en tijd doorbrengen met het gezin. Daarnaast hebben ze ook de behoefte om zelf dingen te doen. Ze willen zich kunnen afzonderen en zelf plezier hebben met bijvoorbeeld een game.

De ouders zien gamen als iets moeilijks. Ze vinden het leuk om naar hun kinderen te kijken als ze zitten te spelen, maar hebben geen idee wat ze moeten doen met de controller. Ze speelden vroeger niet tot nauwelijks games, maar zijn games wel interessant gaan vinden door de kinderen. Ze willen graag games die makkelijk zijn en even snel gespeeld kunnen worden. Ze hebben geen zin om uren te zitten met hetzelfde spel.

Persona

Dit is Andrea. Ze is 32 jaar en heeft samen met haar man Henk twee kinderen. Haar oudste zoon is 12 en heet Floris. Haar dochtertje heet Clara en is 9 jaar oud. Ze heeft een parttime baan, waar ze naartoe gaat als de kinderen op school zijn. Als de kinderen thuis zijn, is Andrea meestal ook thuis om op ze te letten. Ze is dus ook parttime huisvrouw. Haar man Henk is de echte kostwinner. Hij is goed opgeleid en heeft een goede baan waarmee hij een boven modaal inkomen verdient. Samen met Andrea verdient het gezin dus genoeg geld om zo af en toe iets leuks te kopen.

Andrea vindt haar kinderen het belangrijkste in de wereld en zou haar baan opgeven als dat zou moeten. De kinderen spelen graag spelletjes op de spelcomputer. Andrea kijkt graag naar de kinderen als ze spelletjes spelen, maar heeft echt geen idee hoe ze het zelf zou moeten spelen. Ze vindt het te moeilijk. Haar man Henk begrijpt het wel iets meer, maar vindt het ook nog te lastig. Daarnaast heeft Henk geen tijd om uit te vogelen hoe een game werkt.

Het liefst speelt Andrea samen met de kinderen een leuk spel. Ze wil zich meer in de wereld van de kinderen begeven, waarvan gamen een onderdeel is. Ze wil spelletjes spelen die eventjes gedaan kunnen worden en leuk zijn om te spelen. Ze wil korte, simpele en geweldloze games die ze samen met het gezin kan spelen, maar ook in haar eentje. De game moet niet te duur zijn en moet in het Nederlands zijn. Knoppen vindt ze te lastig. Daarnaast vindt ze het leuk als je iets hebt aan de game in het echte leven. De game moet ook te herkennen zijn aan de realiteit, zodat ze zich er beter mee kan identificeren.

Belangrijk voor Andrea is dat de game toegankelijk is voor het hele gezin. Ze wil plezier hebben met haar kinderen en ook meer tijd met ze doorbrengen. Daarnaast wil ze ook zelf een game kunnen spelen. Ze vindt het belangrijk om even tijd voor haarzelf te hebben.



Concept

Het concept wat wij hebben bedacht is het 'FamilieHuis'. Dit is een huis waar de zogenaamde 'Avatars' in kunnen wonen en is direct een virtuele HUB voor je Xbox 360.

Besturing

De besturing in het FamilieHuis is zo makkelijk als het maar kan. Lopen doe je d.m.v. de analoge stick en voor de rest is er maar één knop die je hoeft te gebruiken: de A-knop. Alles is te gebruiken door op die knop te drukken. Als je langs een object loopt waarmee je iets kunt doen verschijnt in het scherm een mededeling dat je op de A-knop kunt drukken en wat er gebeurt als je erop drukt. Het besturen van een karakter is nog nooit zo makkelijk geweest.

Customizing

Elk familielid kan zijn eigen avatar maken en deze in het huis laten wonen. Deze avatar is helemaal aan te passen in het FamilieHuis. Zo kun je nieuwe kleding aandoen, accessoires en meer. Je kunt de avatar helemaal op jezelf laten lijken, zodat je in feite een virtuele versie van de familie krijgt.

Naast de avatars zelf is het huis ook te customizen. Het uiterlijk van het huis kan aangepast worden en alle meubels binnenin het huis kunnen verplaatst worden en een ander uiterlijk krijgen. Zo kan de familie helemaal zelf bepalen hoe de avatars wonen.

Communicatie

De doelgroep vindt communicatie erg belangrijk. Het FamilieHuis zit daarom ook vol met dingen om met andere mensen te kunnen communiceren. Er zit een telefoon in het huis, waarmee je andere mensen kunt opbellen om even te kletsen of om uit te nodigen naar jouw FamilieHuis. Als je iemand hebt uitgenodigd, kan je samen spelletjes spelen die in het FamilieHuis zitten verwerkt. Wat dacht je van een potje tennis, golf of basketbal? Het kan allemaal met een druk op de knop.

Je kan natuurlijk mensen uitnodigen, maar je kunt ook zelf andere FamilieHuizen bezoeken. Eventjes op de koffie gaan bij je beste vriendin kan met een druk op de knop. Praten met elkaar kan via de headset of door tekstberichtjes te versturen.

Je hoeft niet per se bij elkaar te zijn om samen spelletjes te spelen. Je kunt dat ook via de telefoon regelen. Dan hoeft je dus niet naar het huis van de andere avatar te gaan of die avatar uit te nodigen.

Winkelen

Dingen kopen voor je Xbox gaat meestal d.m.v. Microsoft Points. Deze punten kosten geld en schrikken de doelgroep af. We hebben daarom bedacht dat de 'Achievement points' van de Xbox 360 gebruikt kunnen worden als betaalmiddel. Er is een grote winkel waar je deze punten kunt uitgeven aan kleding, accessoires, meubels en meer spullen. De achievementpoints die de gamers hebben verzameld zijn nu niet meer alleen om te patsen, maar om leuke dingen van te kopen.

Kamers

In het familiehuis zitten twee kamers die elk een eigen functie hebben.

De eerste kamer die we gaan behandelen is de **woonkamer**. In deze kamer zit een bank waar je gezellig op kunt zitten, een Arcadekast waarop je alle Xbox Live Arcade games kan spelen die je bezit, een tv waarop je alle video's of een DVD op je Xbox 360 kunt bekijken en de telefoon om andere mensen te bellen. De woonkamer is de kamer om gezellig samen dingen te doen.

De tweede kamer is de **slaapkamer**. Elk familielid in het huis heeft een eigen slaapkamer. Deze kamer is gebonden aan het account van de familielid en laat al jouw achievements in trofeevorm zien. Daarnaast zit er een grote TV met een Xbox 360 in de kamer, waarop je al jouw Xbox 360 games kunt spelen. Ook zit de kledingskast in de slaapkamer. De kledingskast zit vol met kleren en accessoires die de speler heeft gekocht. De slaapkamer is de kamer voor de Avatar zelf.

HUB

Ik heb het al een klein beetje behandeld: je kunt vanuit het huis allemaal dingen doen die je eerst alleen via het Xbox menu kon doen. Je kunt Xbox games spelen, video's en dvd's op je 360 bekijken en al je Arcadegames spelen. Deze games zijn allemaal alleen te spelen, maar kunnen ook gespeeld worden met andere avatars.

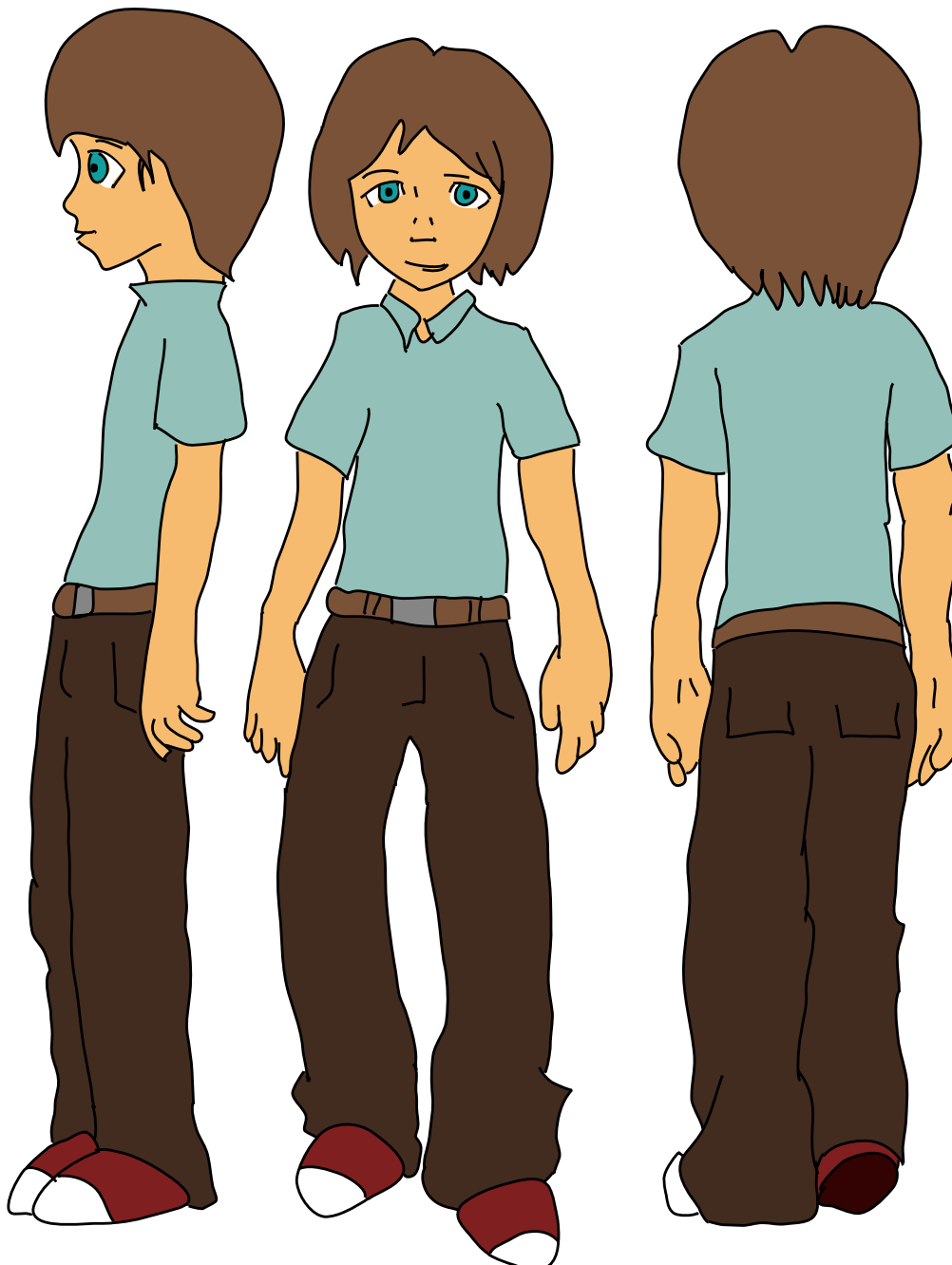
Demo

De demo is te vinden op het volgende adres: <http://www.robinbrouwer.nl/cases/case10>.

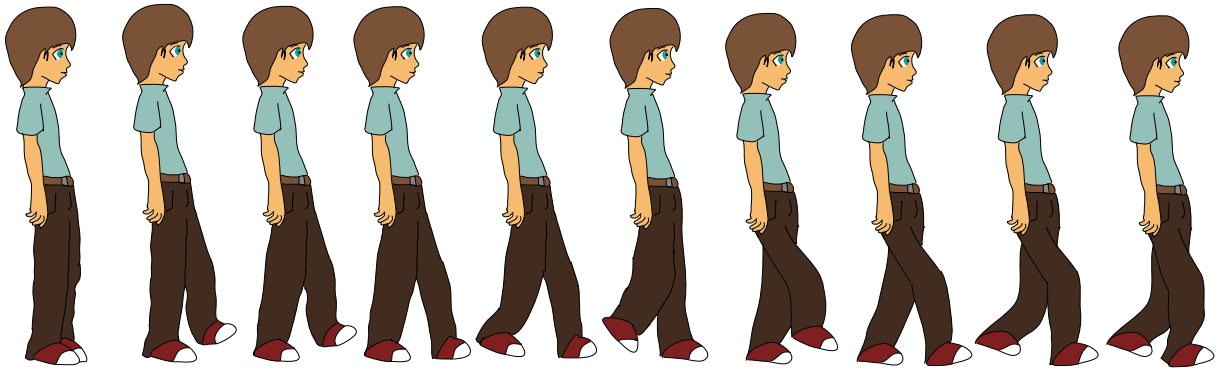
Concept art

De volgende tekeningen hebben wij zelf gemaakt.

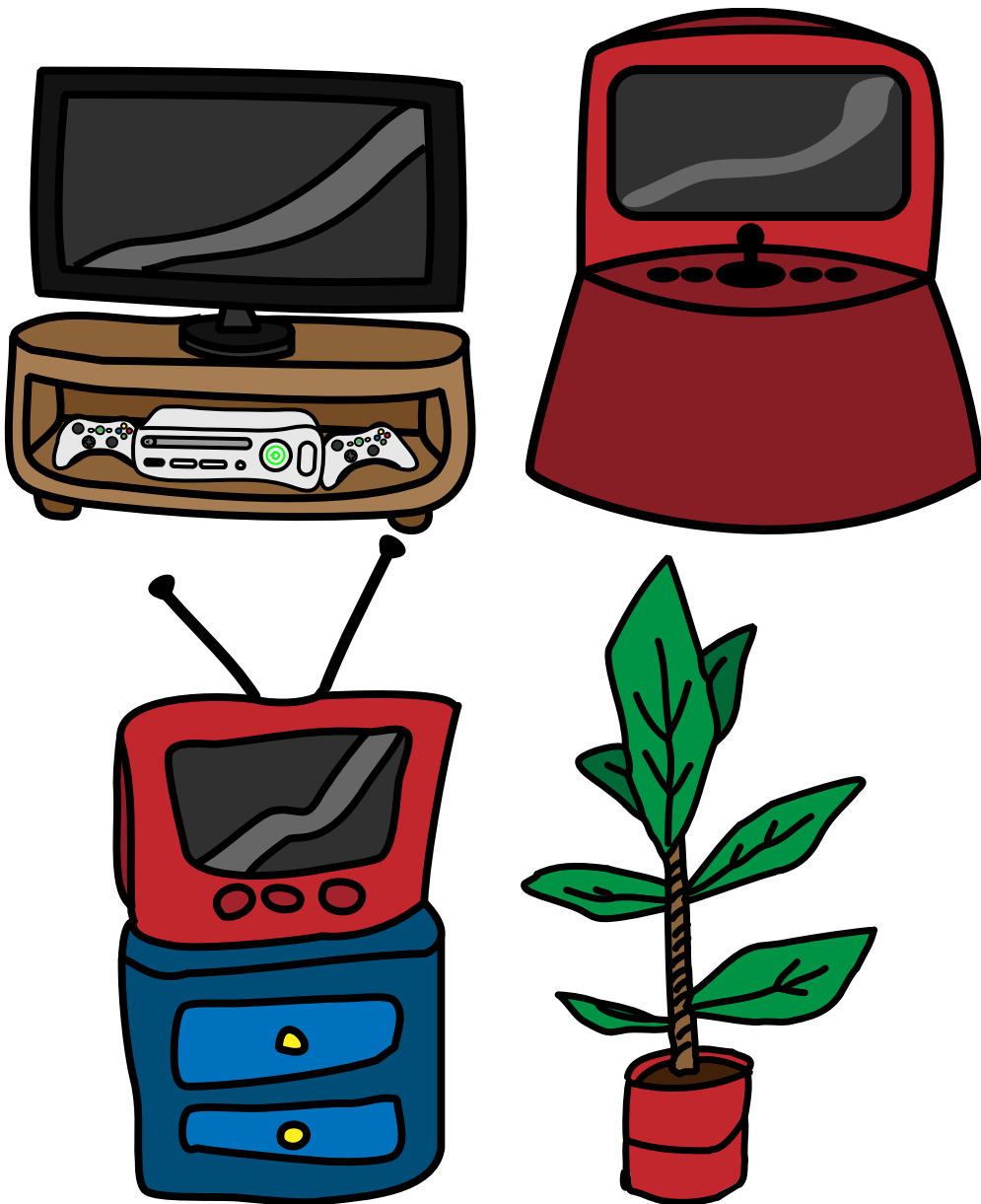
Avatar



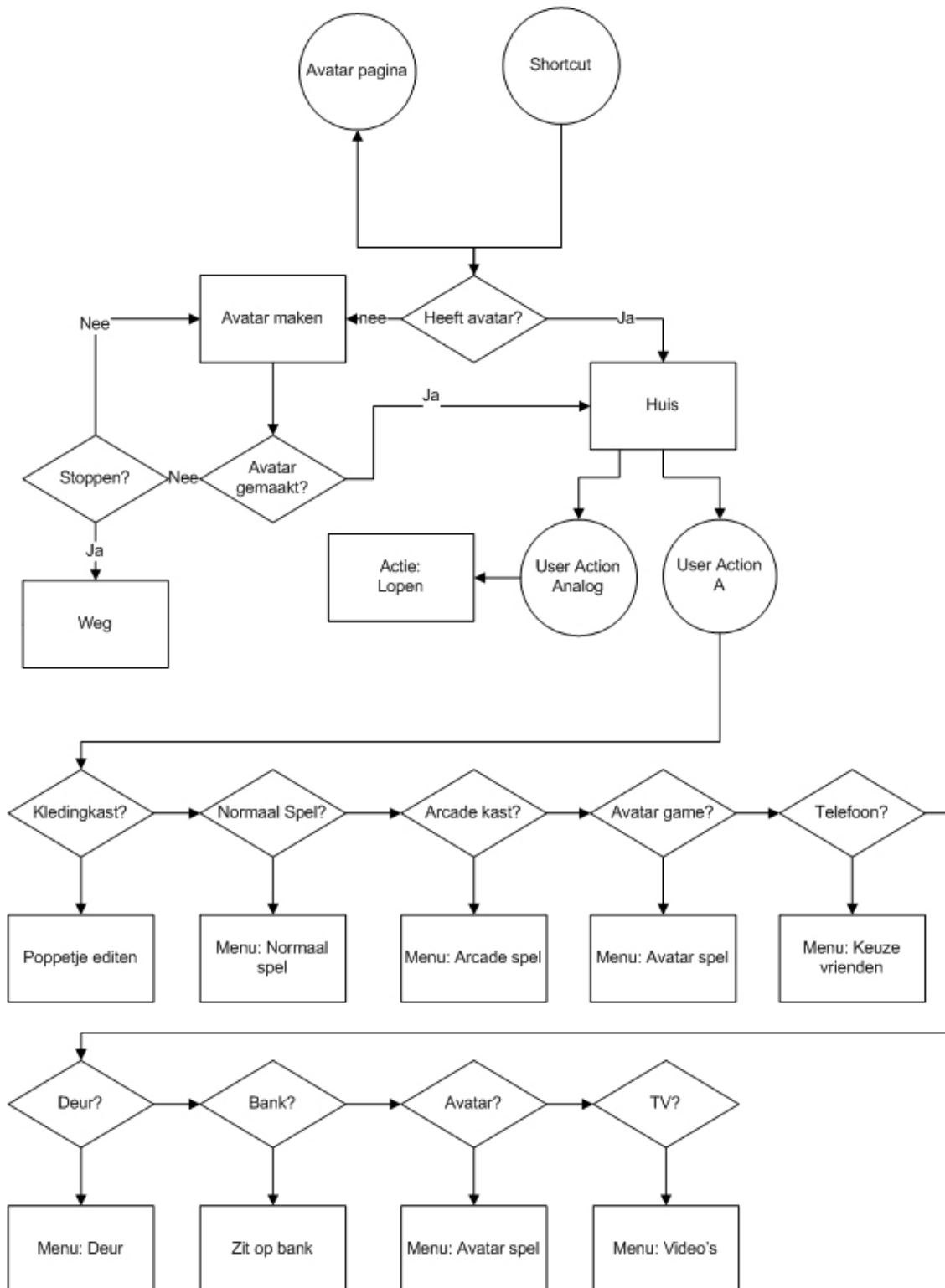
Animatie



Meubels



Flowchart 1 – FamilieHuis



Flowchart 2: A-Knop Actie

