

Den Blå Planet Handout

Kirsten
Peter
& Nanna
PBA i E-konceptudvikling
2013

PROBLEMTILLINGER

+ EN ÆLDRE MÅLGRUPPE

- + 10-14 årige
- + Hvordan fanger vi deres interesse
- + Et mere avanceret spil
- + Et spil der guider dig rundt på Den Blå Planet og interagerer med de forskellige akvarier

+ I KØEN

- + Skabe mere underholdning mens man venter
- + Et spil der starter i køen
- + Sjovere ventid

+ INFO VED AKVARIET

- + Kø ved infoskærme ved akvarierne
- + Mulighed for info om akvariet via spil/APPén
- + Bedre flow rundt på Den Blå Planet
- + Ved brug af facerecognition teknologi



KONCEPT

+ FYSISK OG DIGITAL GUIDE

+ Vi involverer de besøgende, ved at de skal interagere med de forskellige akvarier via et spil.



FOKUSGRUPPE

+ SPILADFÆRD PÅ MOBILE ENHEDER

- + Tiltfunktion
- + Race og forhindringer i banen
- + Mulighed for udvikling af spilelementer
- + Levels, forskellige sværhedsgrader
- + Afslapning - slå hjernen fra
- + Samler point og har mulighed for at stige i niveau (Achievers)
- + Udforsker spilverdenen (Explorer)

+ DEN BLÅ PLANET APP

- + Ok Grafik
- + Målgruppen 5-7 årige
- + Den talende hammerhaj er træls.
- + Er målgruppen 12 eller derover, skal forklaringerne af spillet være skrevet og/eller vist visuelt. Man skal kunne vælge, at springe over forklaringerne.

+ CO-CREATION

- + Customize
- + Enkelhed i grafik.
- + Opgaver og udfordringer
- + Udvikle en figur fra en én-cellet væsen til et komplekst væsen, der opnår flere og flere færdigheder
- + Et leaderboard hvor man kan vælge hvem man vil se på boardet
- + Udvikle flere væsner til samme spil, som på et tidspunkt kunne interagere sammen, samtidig i spillet

**“Et godt spil handler
om en serie af
interessante valg”**

- Sid Meier

SPILLET

- + MAN VÆLGER ET VÆSEN SOM KAN UDVIKLES I LØBET AF SPILLET
+ Storytelling skaber sammenhæng, sympati, identitet og loyalitet
- + DER ER FORSKELLIGE UDFORDRINGER, SOM INDEHOLDER ELEMENTER FRA AKVARIET (FX. LABYRINT, QUIZ & RACE)
- + MAN KAN SAMLE MØNTER SOM BRUGES I SHOPPENTIL UDVIKLING AF VÆSNET
- + MAN KAN SE HIGH SCORE OG LEADERBOARD

+ Den sjove

+ Den søde

+ Den gode

+ Den onde





HARD FUN

Giver mulighed for **udfordringer**, beherskelse og en følelse af realisering. Hard Fun fokuserer opmærksomhed mod et **mål**, begrænsninger og **strategi**.



EASY FUN

Inspirerer til **udforskning** og **rollespil**. **Sjove fiasko** situationer, **fantasier** eller bare **nyde kontrollen**, fortryllelserne og **indfanger fantasien**. Easy Fun er bobleplast i spildesign.



SERIOUS FUN

Målrettet spil der **ændrer**, hvordan spillerne **tænker, føler, opfører** sig eller gør en forskel i den **virkelige verden**.

Spændingen i spillet **opliver** ellers **kedelige** opgaver.



PEOPLE FUN

Giver undskyldning for at hænge ud med vennerne. Folk er vanedannende, og disse mekanikker opbygges over tid **sociale bånd** og teamwork.



+ I KØEN

Spillet kan aktiveres allerede mens, man står i kø og venter på, at komme ind. Man downloader spillet og opretter sig, som spiller

På en oversigtsplakat vælger man hvilket væsen man vil være. Plakaten viser nogle syltetøjsglas med frosted glas, der kun viser indholdet i glassene, typerne af væsner, vha. augmented reality.

Mens man står at vente skal der være mulighed for at få ægget ud af glasset. Vha. tilt funktionen skal man føre syltetøjsglasset gennem en labyrint af forhindringer, hvis ikke man vil vente og få en blæksprutte til, at skrue låget af, når man kommer i på Den Blå Planet.

Ved de forskellige akvarier er der forskellige opgaver/udfordringer, der skal løses, for at få væsenet til at udvikle sig optimalt.

Afhængigt af hvor godt man gennemfører banerne, får man nye elementer til sin figur eller nye bonus baner.



KORALREVET

Her er Klovnefisk, pjaltefisk, fisk der bor i koraller, fisk der spiser koraller og fisk der spiser andre fisk.

Spilelement: at indsamle ting/føde, så man kan vokse. Finde elementerne vha. augmentet reality.



+ BLÆKSPRUTTER

Verdens klogeste bløddyr kan både åbne syltetøjsglas og skifte form og farve, som det passer den.

Spilelement: at bevæge sig i en bane hvor man skal undgå at ramme blæksprutter med en bestemt farve og indsamle andre når de har en bestemt farve. Blæksprutterne skifter løbende farve med forskellig hastighed, mens man bevæger sig i banen. Banen skal have "tilt" med som teknologi, samt mulighed for at skyde genvej gennem baner, hvor der er særlig mange blæksprutter af den farve man skal indsamle, banen er til gengæld meget sværere.



+ SØHESTEN

Søheste er i familie med pjaltefisk, og derfor bor de lige ved siden af hinanden i koralrevet. De kræver meget ren vand og lever af plankton. Spilelement: Koralrevet er ved at forsvinde, hvad vil du gøre for at redde revet?

- + Skyde dykkere, der ødelægger revet når de rører ved revet med deres svømmefødder
- + Plante nye koraller til nye koralrev



+ OCEANET

Her er hammerhajer og elegante rokker
Spilelement: Svøm for livet, så du ikke bliver spist af en haj eller rokken.
Man vælger hvad det er man vil flygte fra. Banen skal have "tilt" med
som teknologi samt mulighed for genveje hvor banen bliver sværere, at
gennemføre.

APPÉN

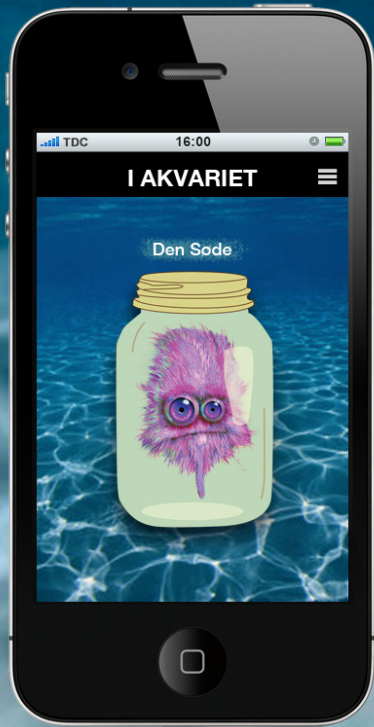
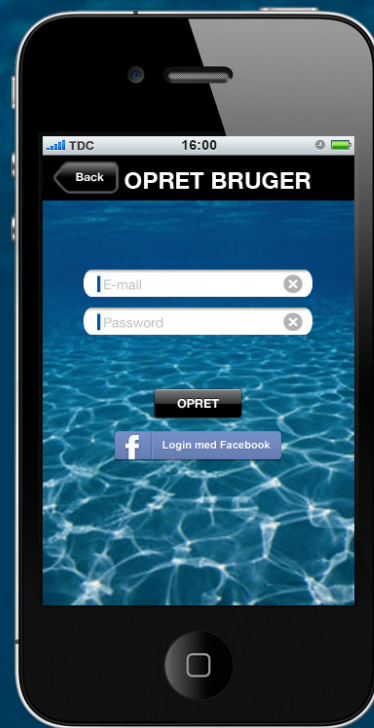
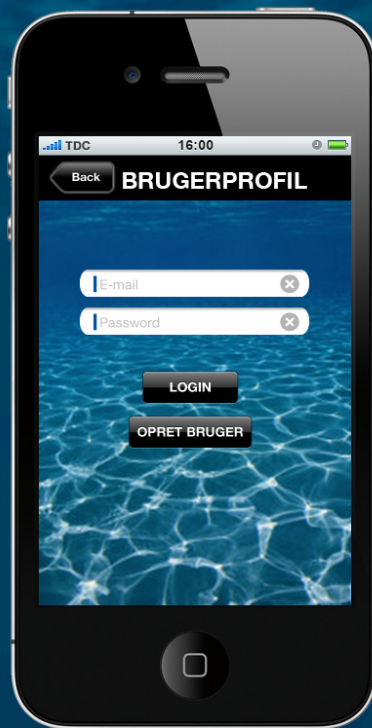
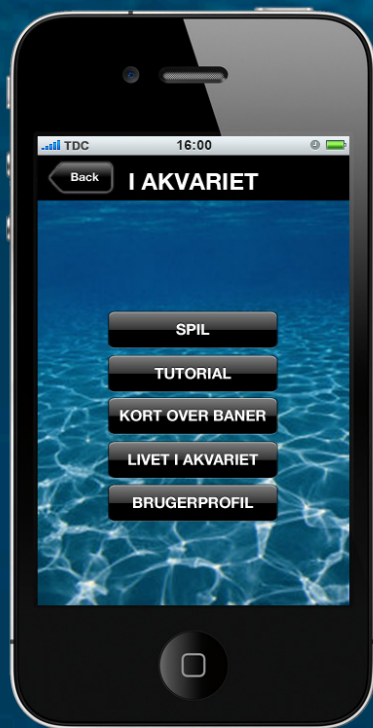


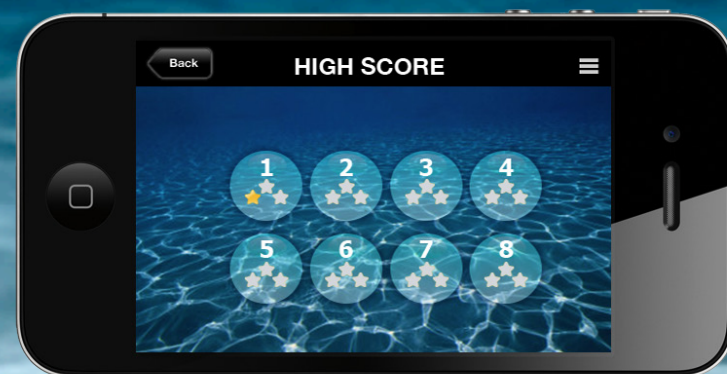
I AKVARIET

+ Link til APP prototype

intelweb.dk/app-prototype2/app/







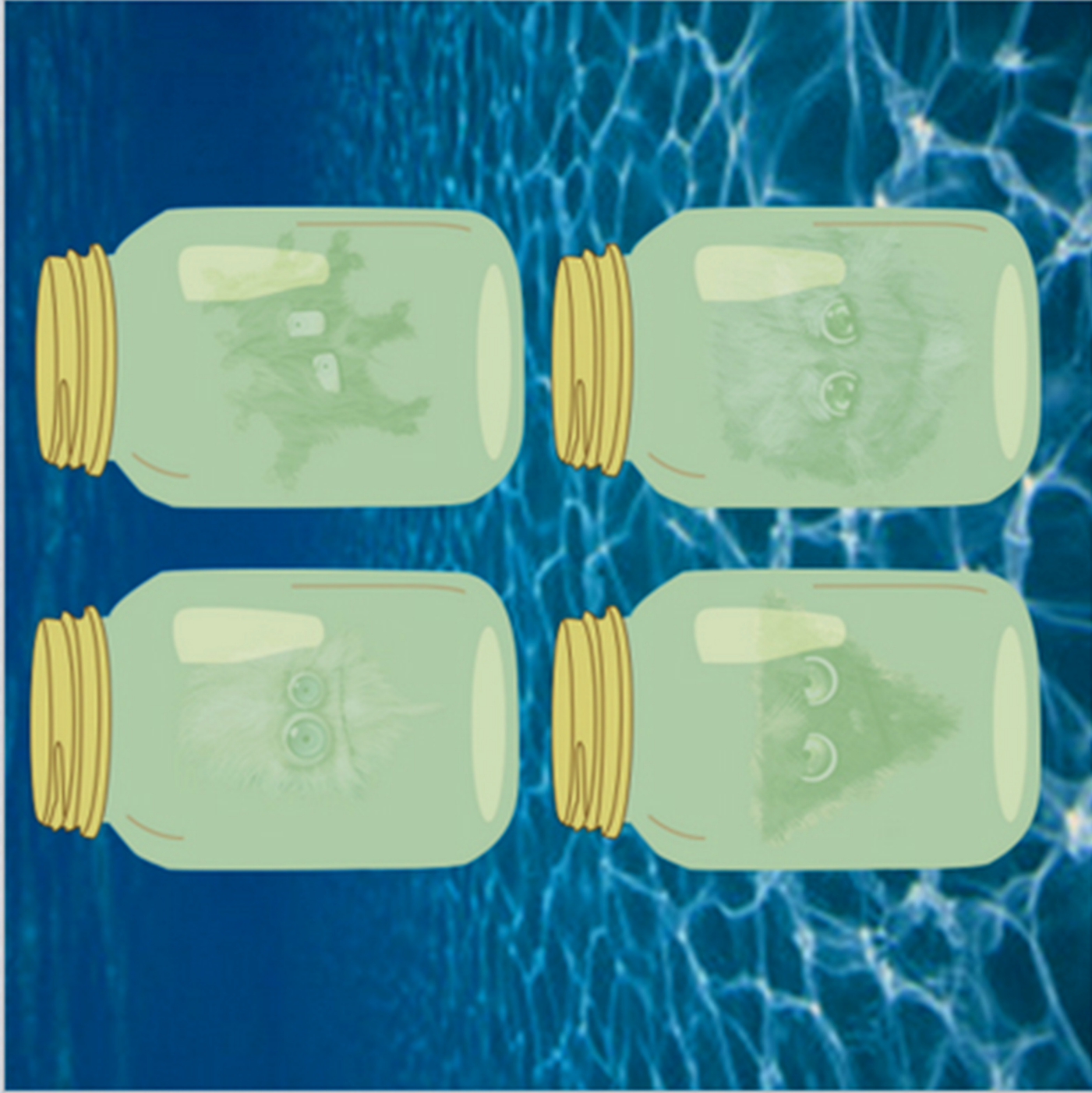


AUGMENTED REALITY



I KØEN

- + På næste side ser du udformningen af en plakat med syltetøjsglas.
- + Denne plakat skal være en del af indgangen - på facader, skilte eller flyers
- + Download APPén "Onvert Viewer" fra App Store eller onvert.com
- + Åben APPén og før mobilen hen over plakaten og se hvordan de forskellige væsner syner frem



Akvariet

Akvariet

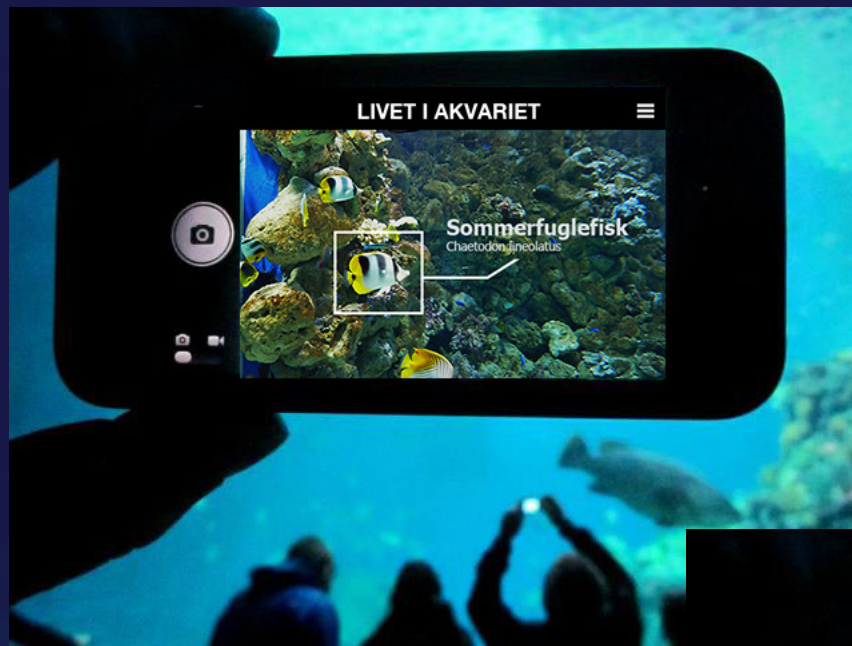
OmniVERT™

enabled



FACE RECOGNITION

+ LIVET I AKVARIET



+ Hold mobilen op foran akvariet



+ Læs mere om de enkelte fisk

THE SWEET SPOT

ABSORPTION

Underholdning:

- + Figur du udvikler
- + Forskellige baner
- + Mulighed for at blive bedre og bedre
- + Et spil man vender tilbage til

Læring:

- + Lærer om livet i havet via spillet
- + Åbner op for målgruppens interesse til akvarierne

PASSIVE PARTICIPATION

Æstetik:

- + Det visuelle univers, bygger videre på eksisterende

ACTIVE PARTICIPATION

Eskapistiske:

- + Vi lokker dem til, at udforske de forskellige akvarier, rundt i Den Blå Planet

IMMERSION