

# PROBLEMSTILLINGER

## + 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

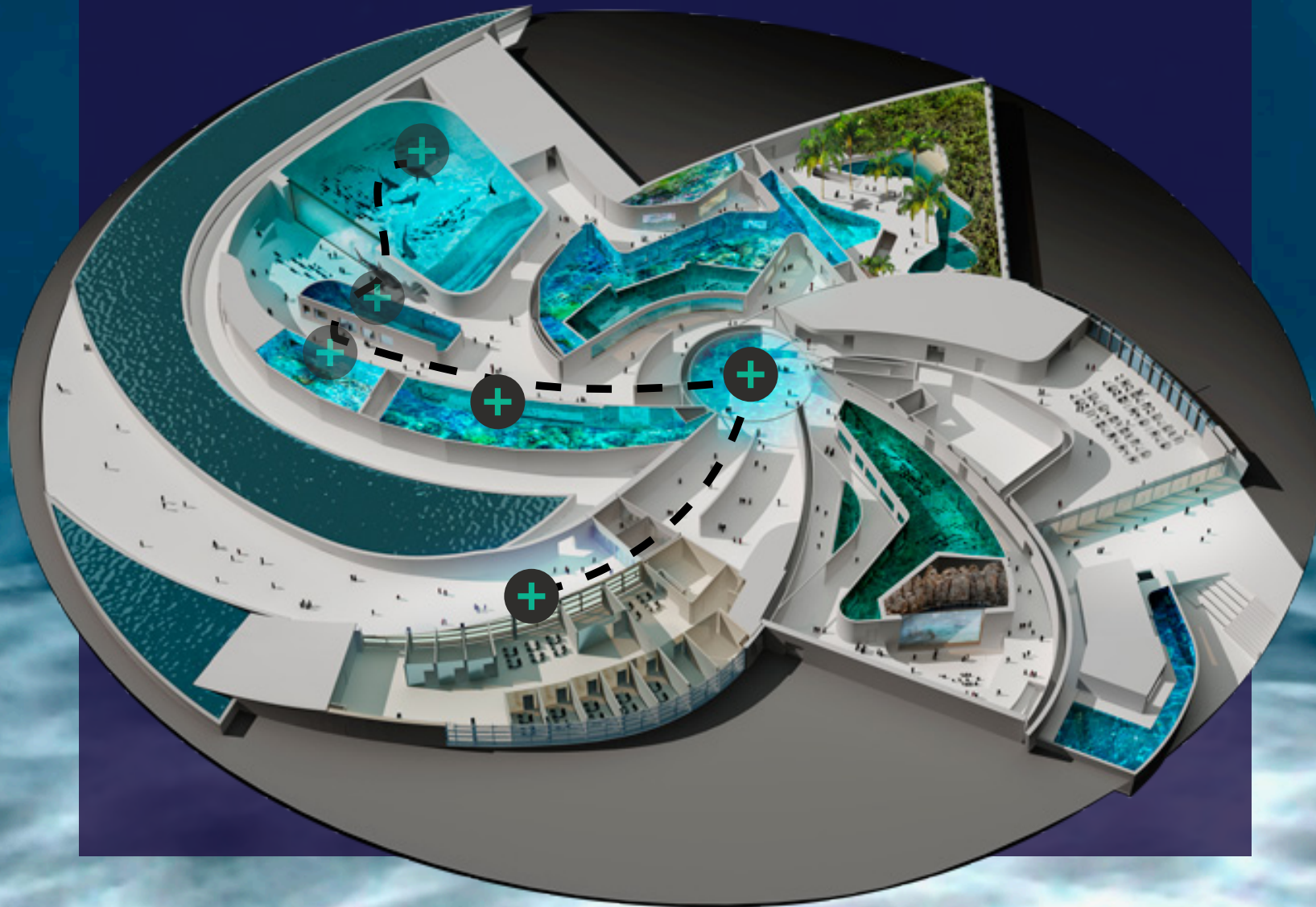
## + INFO VED AKVARIET

- + 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



## + 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



# APPÉN

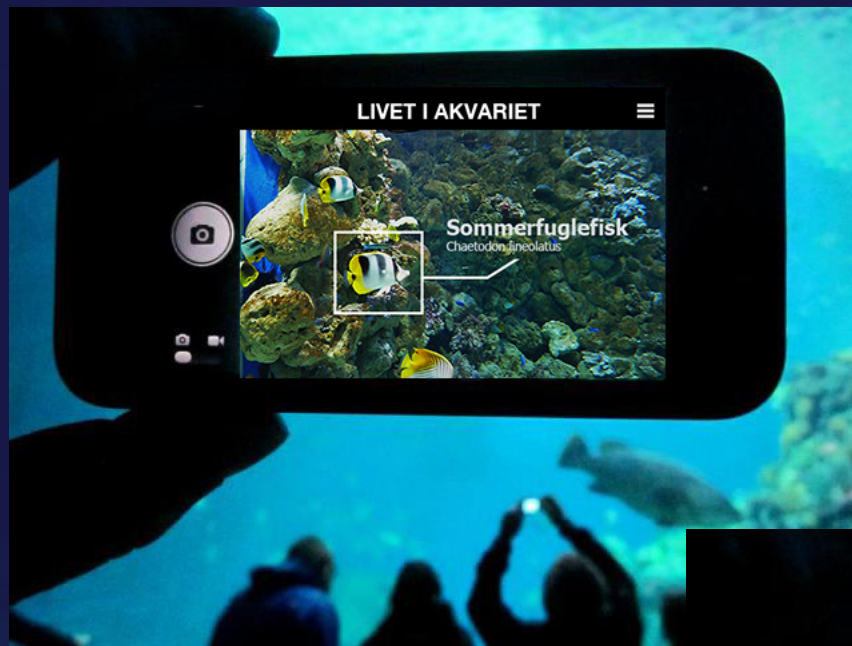
+ I AKVARIET





# 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