



Team 3
Erwin, Shane, Evi, Argenis & Jim.
https://project.cmi.hr.nl/2015_2016/game_cmd1c_t3
CMD1C.
30-10-2015.

Omschrijf het concept

Het is een mix van een quiz samengevoegd met capture the flag. De vlag in ons spel zijn dan de QR codes die je moet zoeken.

Thema: Hotspots studentenleven in Rotterdam

Doel: Zo veel mogelijk punten te behalen d.m.v. vragen te beantwoorden binnen een bepaalde tijd.

Regels: zie spelboekje

Bij het scannen van een van de QR codes krijgen de groepen een vraag over het studentenleven in Rotterdam. De groep kan voor de vraag internet of een tip kopen d.m.v. punten uit te geven. Vervolgens hebben ze wat tijd om de vraag te beantwoorden. Als degene terug is die de code heeft gescant wordt het antwoord verzilverd en gaat de volgende weg.

Relatie met de opdrachtgever

Studenten maken kennis met elkaar

Studenten leren de stad Rotterdam kennen

Eisen van de opdrachtgever.

Gebruik maken van interactieve media

Het spel maakt gebruik van een app om de spots te scannen. De app geeft een vraag weer die de groepslid moet doorsturen naar de groep. Groep ontvangt de vraag en heeft tijd om dit te beantwoorden.

In de app komen de volgende menu opties: Vragen, Statistieken QR Code, Home, Map en Foto. ook maken we gebruik van 3 go-pros

Verbinding met Rotterdam

Studenten krijgen vragen over Rotterdam en het studentenleven in Rotterdam zoals vragen over uitgaan, eten en drinken (boodschappen) en de studie die ze volgen.

Versterken van de onderlinge band

Studenten werken in groepen en delen kennis en ervaring door middel van samen vragen te beantwoorden.

Eenvoudige spelregels.

De spelregels zo simpel mogelijk gehouden en vormgegeven in 1 net bestand.

Voldoen aan de basis principes van games.

Er zit een duidelijke gameplay in ons spel ook zijn acties van andere spelers en de meaningful play belangrijk

Verband tussen opdrachtgever en doelgroep

Het spel verbindt de studenten met rotterdam en CMD.

Relatie met de doelgroep

Studenten leren de feitjes over Rotterdam kennen.

