

Terugkoppeling Crowdvoiding

Introductie

Wij zijn Team Crowdvoiding, een studententeam van 038Games. Ons team bestaat uit vijf teamleden, waaronder drie programmeurs en twee mediavormgevers. Alliantie Smart Zwolle heeft ons uitgedaagd om in verband met COVID-19 een innovatieve oplossing te bedenken om jongeren naar rustige plekken te krijgen. Het vermijden van drukte is momenteel een erg relevant onderwerp. De werkelijkheid is dat jongeren hier extra veel moeite mee hebben. Momenteel wordt het handhaven van drukte vooral gedaan door middel van handhaving. Ons idee is om dit op een andere manier te proberen. Door middel van een mobiele game willen we het vermijden van drukke plekken leuk maken voor de jongeren en hiermee de verspreiding van COVID-19 beperken. We willen hierbij spelers belonen voor het vermijden van de drukke plekken.

Onze visie op de app is niet om een informatie of advies app op te leveren. We willen jongeren een leuke ervaring leveren en tegelijkertijd het vermijden van drukke plekken stimuleren. We willen de game voor een breed publiek toegankelijk maken. Daarom houden we gedurende het ontwikkelingsproces extra rekening met jongeren met een visuele beperking.

Proces

Het project is begonnen bij het ontwerpen van een breed aantal concepten. Hierbij hebben zijn de wildste ideeën betrokken bv. het spelen van Monopoly over heel Zwolle, als piraat Zwolle veroveren en buit maken. Van deze concepten is Rescue Pets het definitieve concept geworden. Hierbij is het doel om je eigen wezen te verzorgen en voedsel te verzamelen op rustige plekken in Zwolle.

Vanuit het concept is in samenwerking met Esri en Bartiméus hard gewerkt om een spel te creëren die toegankelijk is voor een brede doelgroep en met de nieuwste vorm van kaartdata werkt. Door nauw samen te werken en door om de week een vaste review vergaderingen in te plannen konden de ideeën en problemen zo goed mogelijk worden verwerkt en verholpen. Tijdens het project zijn we ook tegen grote obstakels aangelopen door het innovatieve concept en het gebruik van nieuwe vormen van techniek. Ons eerste obstakel was het creëren van een compleet nieuwe vorm van een spel die zowel speelbaar is voor visueel beperkten en door niet visueel beperkten. Wij hebben dit obstakel overwonnen door vanaf moment één de toegankelijkheid in ons design mee te nemen. Op deze manier is er een vorm van navigatie ontworpen die door iedereen gebruikt kan worden. De nieuwe vormen van techniek bleken onze grootste bottleneck in het project door de complexiteit en geringe hoeveelheid van documentatie. Door effectieve communicatie en professioneel handelen is er in onze projecttijd het meeste gehaald uit deze probleemstelling. Wij zijn dan ook trots op het behaalde eindresultaat en het product dat in de huidige versie staat.

Product

Ons uiteindelijke idee is dat je als speler een wezen hebt die je moet verzorgen in een huis met verschillende kamers: de computerkamer, keuken, woonkamer, badkamer en kleedkamer. De speler krijgt een willekeurige wezen uit een selectie van ruim 40 wezens. Het wezen heeft vier statistieken die bijgehouden moeten worden: plezier, verzadiging, hygiëne en gezondheid. De eerste drie statistieken gaan omlaag naarmate van tijd en de gezondheid gaat omlaag als het wezen een virus bij zich draagt. Het wezen kan compleet naar eigen stijl worden aangekleed door de grote hoeveelheid aan vrijheid in kledingkeuze. Verzamel voedsel, speel spelletjes en was het wezen naar behoefte en het wezen zal voor altijd van jou zijn. Maar pas op de drukke plekken op de kaart! Op deze drukke plekken zijn virussen aanwezig waar de wezens vatbaar voor zijn. Als je wezen een virus oploopt gaat de gezondheid naar beneden en zal het snel medicatie nodig hebben. Maar wees gerust want er is altijd medicatie te koop in de webshop. Verdien muntjes door leuke avonturen als minigames te doen en zorg er zo voor dat je altijd eten en medicatie in huis hebt.

Toegankelijkheid

Het spel is zeer toegankelijk door een innovatief design die het spel speelbaar maakt voor visueel beperkten. De simpele vorm van navigatie door het gehele spel maakt het makkelijk in gebruik. De text-to-speech opties maken de toegankelijkheid compleet door alles uit te spreken wat er op het scherm staat. Het gebruik van groot contrast in het kleurenpalet zorgt dat ook mensen met een minimale visueel beperking nog kunnen genieten van de artstyle van het spel.

Kaartdata

Op de kaart zijn gebieden aangegeven waar drukte zich bevindt. Dit is statische data, gezien de scope van het project, die gebaseerd is op de context van de omgeving. Denk hierbij aan een verhoogde drukte rond kerken, supermarkten en toeristische trekpleisters. In deze drukke plekken kan je wezen ziek worden en zou hij medicatie nodig hebben, vermijd deze dan ook ten alle tijden. Op de kaart vind je ook avontuur- en voedselpunten waar spelletjes gespeelt kunnen worden en voedsel verzamelt kan worden. De locaties van avontuurpunten zijn net als de drukke plekken gebaseerd op de context van de locatie. Dit zijn dan juist de rustige locaties om de spelers te motiveren van de drukke plekken weg te blijven.