



# *Family Mysteries*

**Spel van verborgen voorwerpen**

**Design: Dainius Savickas**

**Leeftijd van spelers: vanaf 4 jaar oud**

## Thematiek – gameplay

Het spel gaat om voorwerpen in onze gewone omgeving te vinden, zoals in de keuken, woonkamer, slaapkamer, tuin, kelder enzovoort. Dit puzzelspel lijkt er naar de andere verstopte voorwerpen spellen maar dan op een andere manier - dieper en meer realistisch zoals in het echte leven. Realistischer betekent dat voorwerp die speler moet vinden, kan ergens anders zijn, niet van eerste instantie zichtbaar. Bijvoorbeeld, voorwerp kan in de kast of onder de kussen of achter andere voorwerp liggen. Er zijn zo veel plekken in of achter het echte huis waar voorwerpen kunnen kwijt of verborgen zijn, daarom deze spel realistisch is en bestaat van echte levens situaties. Zoeken in dergelijke omgevingen kan zeer nuttig niet alleen voor mensen die moeilijk vinden iets te vinden maar het is ook nuttig voor kinderen te leren waar bepaalde voorwerpen in hun omgeving kunnen vinden. Veel verschillende ruimtes en plekken met verschillende niveaus en hulpmiddelen maken deze spel intrigerend en boeiend voor spelers van alle leeftijden.



## Verhaallijn

Speler speelt als Detective die onthult mysteries van kwijtgeraakte voorwerpen van familie volgens de aanwijzingen van elke familielid. Spel heeft hoofd verhaal en elke kamer of ruimte heeft eigen vervolg verhaal die met illustraties en tekst wordt uitgedrukt. Elke verhaal is uitdrukking uit ons leven situaties, die Detective probeert op te lossen. Elke situatie empathisch nadenken kan speler ideeën geven waar en wat hij/zij kan vinden.

### *Hoofd verhaal:*

Familie woont in een grote huis waar ze voorwerpen vaak kwijtraken. Deze keer is iedereen in paniek. Iedereen mist wat: vader krabt zijn hoofd en denkt waar is hij zijn horloge kwijtgeraakt; moeder trekt haar haar omlaag omdat zij haar ring kwijt is; dochter huult omdat zij haar mobiel kwijt is; zoon is boos omdat hij zijn tablet kwijt is; hond ligt verdrietig op de grond omdat hij zijn kauwspelgoed kwijt is. Zij hebben echt een hulp van professional hebben en die professional moet niets anders maar Detective zijn.



- *Vervolg verhaal woonkamer:*

Zon zoekt zijn tablet die meestal gebruikt hij in de woonkamer liggend op de bank. Maar laatste keer klopte iemand naar de deur en hij moest snel bij de deur komen. Door onverwachte storen zette hij zijn tablet ergens te liggen maar waar herinnert hij niet. Als hij tablet vindt, moet hij ook andere missende voorwerpen vinden. Help je hem tablet en nog andere voorwerpen te vinden?

- *Vervolg verhaal slaapkamer:*

Dochter zoekt haar mobiel in de slaapkamer die ze normaal altijd bij haar heeft. Zij moest omkleden om naar buiten met vriendinnen te gaan maar na omkleden, mobiel is nergens te vinden meer en geluid van mobiel is uit. Tijdens het omkleden keek ze veel kleden om te passen en nu haar slaapkamer is rommelig geworden. Als zij mobiel vindt, moet zij ook andere missende voorwerpen vinden. Probeer je haar mobiel en nog andere voorwerpen helpen te vinden?

- *Vervolg verhaal keuken:*

Moeder maakt in de keuken eten. Voor het maken eten doet ze ring uit en als eten klaar is, wil ze ring aan doen. Maar waar is de ring? Ze kan niet vinden waar ze zette het. Er zijn ook andere voorwerpen kwijt die ze kan niet vinden. Kan je haar ring en andere voorwerpen helpen vinden?

- *Vervolg verhaal kelder:*

Vader is in de kelder aan te klussen. Hij trekt zijn horloge uit voor het klus en als hij klaar met de klus is, wilt hij weer zijn horloge op zijn hand. Maar hij kan niet meer zijn horloge vinden. Tijdens zoeken van zijn horloge raakt hij ook andere voorwerpen kwijt. Help je hem alle kwijtgeraakte voorwerpen vinden?

- *Vervolg verhaal achtertuin:*

Hond speelt graag met zijn kauw speelgoed in achtertuin. Tijdens spelen roept vader hem om een snack te geven. Na een snack gaat de hond terug zijn kauw speelgoed te pakken maar waar die eigenlijk gebleven is, herinnert hond niet meer. Help je hem zijn kauw speelgoed en andere voorwerpen te vinden?

- *Vervolg verhaal garage:*

Vader gaat naar garage zijn motor te nemen en gaan rijden. Sleutels van motor liggen altijd bij de binnen deur, maar deze keer zijn die niet daar. Waar kan die kwijt zijn, is een mysterie. Kan je voor vader zijn sleutels van motor en andere voorwerpen in garage vinden?



## Spelwereld

De spelwereld bestaat uit een 2D-illustratieve omgeving zowel binnen als buiten een groot huis. Een groot huis heeft veel kamers, ruimtes, kasten, opbergruimtes en voorwerpen in die andere voorwerpen kunnen geplaatst worden. Er zijn enorm veel plekken waar verschillende voorwerpen kunnen kwijtraken, omdat familie leden van deze spel veel spullen houden te hebben. Elke ruimte ziet er verschillend uit en elke ruimte heeft eigen vervolg verhaal. Alle ruimtes zullen zachte cartoon effect hebben. Er staan verschillende meubels, kasten, voorwerpen et cetera. Elke ruimte is vindbaar door de vooruitgang van verhaallijn. Vooruitgang van het spel ontgrendelt volgende ruimtes. Het verschil van andere soortgelijke verstopte voorwerpen spelen is dat elke ruimte actieve plekken heeft die speler kan openen en dieper zoeken dan van eerste instantie zichtbaar is. Bijvoorbeeld, keuken heeft allerlei kasten, kastjes en lades die met de rechte muisknop geopend kan worden. Binnen die kasten zijn nog veel andere voorwerpen die kunnen ook verschoven worden. Zelfs voorwerpen op de voorgrond kunnen verschoven worden om benodigde voorwerpen daarachter te vinden. Hoe verder de kamers worden ontgrendeld, hoe meer verschillende verborgen voorwerpen, kasten en plaatsen een speler zal vinden en hoe meer uitdaging hij zal ervaren.

Muziek van spelwereld wordt chill-ambient type, die laat speler goed zich concentreren en gezellig in de omgeving zich te voelen.



## Karakters

De speler controleert geen personages uit illustraties of ruimtes, maar stelt zich voor dat hij een persoon in de situatie is om beter te begrijpen waar het bijbehorende object of artikel verborgen zou kunnen zijn. Zoals spelwereld, karakters zijn uit middenklasse. Ze zien er mooi uit en zijn netjes gekleed, middel leeftijd en hebben expressieve gezichten. Hoewel karakters zijn mooi maar niet zo netjes met hun spullen, want ze hebben te veel van in hun huis. Karakters geven voor de speler doelstellingen – vinden kwijtgeraakte of verborgen voorwerpen en artikelen. Deze spel heeft "Hint" systeem en karakters worden als Hint verwijzers. Als speler alle verborgen artikelen vindt, zijn de karakters degene die prijzen en niveaus afleveren en degene die complimenten voor prestaties zeggen. Alle karakters van deze spel hebben verschillende identiteit die zijn als volgt:



**Vader:** raakt voorwerpen kwijt die typisch man gebruikt, bijvoorbeeld: sleutels, horloge, schroefdrijver of zonnebril. Hij is lang, stevig, kort haar en draagt pak.



**Moeder:** raakt voorwerpen kwijt die typisch vrouw gebruikt, bijvoorbeeld: lippenstift, ring, mobiel, portemonnee of haarborstel. Zij is slank, lang haar, stijlvol omgekleed.



**Dochter:** raakt voorwerpen kwijt die typisch meisje gebruikt, bijvoorbeeld: mobiel, haarklem, notitieboek of armband. Zij is ongeveer 6-8 jaar oud, krullend lang haar en omgekleed met broek en shirt.



**Zon:** raakt voorwerpen kwijt die typisch jonge gebruikt, bijvoorbeeld: oordopjes, sokken of tablet. Hij is 8-10 jaar oud, kort haar en casual omgekleed.



**Hond:** raakt voorwerpen kwijt die typisch hond gebruikt, bijvoorbeeld: speelgoed, kauwbot of bal. Hij is gemiddeld Beagle dog, draagt een kraag en is actief en lief.

## Controls en mechanics

De speler bestuurt de spelomgeving: de kamer weergave (kan naar verschillende muren van de kamer vegen); het zijn ruimtes met openingen zoals deuren van kasten, dozen of voorwerpen waarachter andere voorwerpen verborgen kunnen worden. De besturing van dit spel is vrij eenvoudig, begrijpelijk en wordt snel opgenomen. Omdat dit spel met prioriteit voor Android- en iOS-hardware moet ontwikkeld worden, is de besturing beperkt tot enkele bewegingen die geschikt voor touchscreens zijn. De besturing met vingers is als volgt:

- één vinger aanraking selecteert een object of een knop
- twee vingers strek - zoomweergave (betaalde functie als vergrootglas)
- één vinger lang vasthouden (aanraken vasthouden) met een beweging in elke gewenste richting opent een deur of tilt een object op of verplaatst een object in elke gewenste richting. De mechanismen voor het verplaatsen van objecten naar een andere plaats door een lange aanraking met één vinger zijn beperkt tot dezelfde plaats waar het object al is geplaatst. Een doos in een kast kan bijvoorbeeld naar links of rechts binnen dezelfde kast worden verplaatst, maar niet buiten de kast. Het kussen van de bank kan naar links of rechts worden verplaatst en op het andere kussen worden gezet om te zien of er iets onder of achter het kussen zit.

Het verschil tussen dit spel en andere soortgelijke voorwerp zoekspelen is dat je naar de andere muur van de ruimte, waar je op zoek bent naar een doorzoekbaar voorwerp, kan gaan door op transparante knoppen aan de zijkanten van het scherm te klikken.



## **Bonus materiaal en extra content**

Betaalde premium functies van Hint modus en Vergrootglas zijn een bonusmateriaal. Dankzij de geactiveerde Hint modus kan de speler doorzoekbare voorwerpen veel gemakkelijker vinden. Wanneer de speler hulp nodig heeft, kan hij op een Hint knop drukken en wordt een plaats van een object gemarkeerd. Wanneer speler op een kleinere schermen zoals telefoon speelt en heeft betere zicht nodig, kan hij Vergrootglas functie kopen die met twee vingers strek vergroot de plek waar hij nodig heeft.

Extra content is een nieuwe ruimtes van kelder, achtertuin en garage, die worden ontgrendeld door betaling en door gratis ruimtes te voltooien. Extra content levert een hogere moeilijkheidsgraad, meer kasten, dozen, deuren, objecten en zelfs meer verborgen objecten achter andere objecten op, wat leidt tot een langere speeltijd en meer uitdagingen dan bij gratis te spelen content.

Na de lancering van het spel zou er extra content worden ontwikkeld om spelers aan het spelen te houden door nieuwe betaalde content toe te voegen, zoals nieuwe uitdagingen met verschillende personages, nieuwe ruimtes zoals zolder, badkamer en schuur verpakt in één pakket. Nieuwe uitdagingen hebben verschillende scenario's waarbij elk personage zich in verschillende ruimtes bevindt. Gratis te spelen kamers met premium content zullen nieuwe scenario's met andere personages bevatten.

Korte tijd na de release van het spel kan een bundel premium functies worden gepresenteerd, zoals de Hint modus met Vergrootglas samen met twee pakketten of één pakket met extra content. Al het verschillende bonusmateriaal en extra content kunnen afzonderlijk of samen in verschillende bundels gecombineerd worden om aan alle behoeften van de speler te voldoen en zo meer inkomsten aan te trekken.

Jongere spelers moeten comfortabel in de eerste gratis te spelen niveaus spelen, die gemakkelijker zijn. Dat komt ook omdat de meeste jongere spelers geen grote financiële mogelijkheden hebben om bonusmateriaal en extra materiaal te kopen. Oudere spelers zullen meer in premium versies van extra content worden uitgedaagd, omdat de meeste oudere spelers een hogere koopmogelijkheid hebben.



## Markt en verdienmodel

Free-to-play is het beste verdienmodel voor dit soort van spel omdat de meeste spelers spelen soortgelijke spelen met mobiel. Dit betekent ook dat de grootste markt waar het spel wordt gepresenteerd, bestaat uit Android- en iOS-gebruikers wereldwijd. Na succesvol introductie en verkoop van spel, mag ook PC markt bijvoegen. Na voltooiing van de hoofdruimten zal er een premium versie toegevoegd worden om meer ruimtes te ontgrendelen die niet toegankelijk in de gratis te spelen versie zijn. Spelers moeten ook betalen als ze 'Hint' systeem of een vergrootglas willen gebruiken die zoeken van artikelen verlicht. Spelers krijgen een beperkte tijd of keren van gratis Hint systeem of vergrootglas elke dag als ze naar spel inloggen. Deze methode trekt spelers vaker komen te spelen. Laatst ruimtes voor de afgesloten ruimtes en nog meer laatste ruimtes van afgesloten ruimtes worden moeilijker gemaakt om 'Ramping – coercive monetization' techniek te gebruiken om spelers dwingen de 'Hint' systeem te kopen en gebruiken. Er worden verschillende verdienmethodes ontwikkeld die leveren meer mogelijkheden om verdienkansen te vergroten, zoals: Bonus materiaal als Hint systeem en Vergrootglas; enkele Extra Content leveringen op verschillende tijd. Er zijn meerdere soortgelijke spel competitie, maar met aantrekkelijk uitzicht van spelwereld, innemend verhaallijn met verschillende karakters en ruimtes, aanpasbaar marketing strategie en weinig budget eisen zal deze spel een succes worden.



## Technische en financiële haalbaarheid

Deze spel is technisch vrij simpel te maken, omdat er geen of weinig actie is maar meer concentratie op een of meer afbeeldingen en het grondslag is diep zoeken. Het is 2D spel, dus ook geen ingewikkeld actie graphics nodig. Er is meest werk voor mooi uitgewerkte illustraties en verschillende niveaus waar veel voorwerpen en artikelen staan. Spel vergt niet veel personeel om het te maken en het meeste werk wordt door afbeeldingskunstenaars en ontwikkelaars gedaan. Het vergt ook niet veel tijd voor een volle versie te maken, omdat extra of bonus ruimtes kan ook na introductie toegevoegd worden om spelers te laten blijven spelen.

Omdat deze spel technisch vrij simpel is en vergt weinig personeel, budget kan dan ook laag zijn. Na succesvol introductie en verkoop van spel, maken extra uitbreiding met extra content van spel kan ook aparte extra budget betekenen en dat geeft minder risico en meer flexibiliteit voor de makers en investeerders. In de markt is meer soortgelijke spelen van zoeken, hoewel basis van deze spel is soortgelijk maar idee van zoeken is anders. In ieder geval budget van deze spel kan met budget van andere soortgelijke spelen vergelekt worden om beter inzicht van budget in het oog te hebben.

