

Ingenieuze stadsgame gemaakt op Avans

woensdag 14 april 2010

Vrijdagmiddag lanceerde evenementenorganisatie Beleef Breda een nieuw interactief stadsspel waarin met gps-telefoons jacht wordt gemaakt op virtuele personages. Studenten van de Bossche Academie voor Industrie en Informatica (AI&I) ontwierpen de techniek.

Maffia

Deze middag beleeft het spel zijn vuurdoop. Medewerkers van Beleef Breda en de studenten en docenten van Avans spelen de game voor het eerst. De deelnemers verzamelen om twee uur in het Bredase café Dok19. Het spel wordt uitgelegd en iedereen krijgt een gleufhoed op met een gekleurd lint eromheen. Mensen met dezelfde kleur vormen samen een team.



Het spel heet 'Jacht naar de Macht' en draait rond het thema Italiaanse maffia. 'Het thema, de personages en de verhaallijnen zijn bedacht door Beleef Breda, wij hebben het hele technische deel ontworpen', vertelt derdejaarsstudent Technische Informatica Gou Jiang Yau. Hij zit in team lichtblauw maar mag, net als zijn medestudenten in de andere teams, niet te actief meedoen. 'Vanmiddag is een test, we gaan goed kijken en luisteren waar nog verbeterpunten zitten.'

De teams zijn stuk voor stuk fanatiek, vanaf het eerste startschot. Ze gaan op pad met gps-telefoon, een plattegrond van de stad en een kaart met de personages op een rij. Bij ontmoetingen in de stad tussen de verschillende kleuren gaan er vijandige blikken over en weer en worden er valse tips gegeven. 'Het spel kan wel een paar uur duren', vertelt een medewerker van Beleef Breda. 'Ideaal voor onze doelgroep, de vrijgezellenfeestjes of bedrijfsuitjes.'

Team lichtblauw

Bij elke locatie op de plattegrond kan het team een virtueel personage (bijvoorbeeld een pizzabakker, prostituee of politieagent) geld afpersen of omkopen voor informatie. Eenmaal fysiek op die plek, pikt de gps-telefoon een signaal op en stelt dan een vraag op het scherm. De goed beantwoorde vragen brengen team lichtblauw steeds dichterbij het einddoel van het spel: 'de Don' vinden met nog zoveel mogelijk geld in kas.



Midden op het Bredase Kasteelplein krijgt team lichtblauw een vraag over de militaire academie. 'Ja, kennis van de stad is wel handig bij dit spel, maar ook gewoon een goede algemene ontwikkeling', aldus de teamgenoot van Beleef Breda. Het team verzamelt al rondlopend hints over het uiterlijk en de locatie van de Don, het hoofdpersonage dat alle teams moeten zoeken.

'De technische ontwikkeling van dit stadsspel vormde de minor Softwareontwikkeling', vertelt AI&I-docent Wim Verhoef ondertussen. 'Onze studenten hebben samen één blok lang helemaal besteed aan het bedenken, ontwerpen

en maken van de software en hardware voor dit spel. Geweldig om vandaag in de praktijk het eindresultaat van al hun werk te zien.'

Bewegende bolletjes

In café Dok19 houdt Beleef Breda-directeur Ward Luitjes op een laptop het overzicht. Op een digitale plattegrond is exact te zien waar de verschillende teams zich op dat moment in de stad bevinden. Zes gekleurde bolletjes bewegen zich over het beeldscherm. Luitjes: 'Dat zevende bolletje geeft aan waar de Don is. Ik stuur via deze laptop berichten met hints naar de teams over zijn actuele locatie. Het zit technisch allemaal heel ingenieus in elkaar.'

Een extra prikkel voor de teams is dat ze steeds kunnen volgen wat de tussenstand van het spel is. Luitjes: 'Je kunt op je gps-telefoon je eigen geschiedenis opzoeken en volgen wie er bovenaan staat met het meeste geld, en wie bijvoorbeeld de Don al heeft gevonden.' Beleef Breda is erg tevreden over de samenwerking met Avans. 'Het eindproduct is zeer geslaagd. Hopelijk vinden onze klanten het spel ook leuk en wordt het een succes!' [LJ]