

Persbericht:

Nieuwe Vlaamse sociale game brengt derde dimensie naar Facebook

Sociale netwerkgames zijn een miljardenindustrie geworden. Zynga, de grootste speler binnen dit segment, bereikt wereldwijd elke maand 250 miljoen unieke spelers en heeft een jaarmzet van 850 miljoen dollar. Naast deze grote spelers zijn er echter ook kleinere bedrijven die door te innoveren een deel van de markt veroveren. De pas uitgebrachte game Hot Rod Racer van de Vlaamse gameontwikkelaar GriN in samenwerking met IBBT-MICT-UGent doet dit door actie-elementen en echte 3D graphics naar Facebook te brengen.

Hot Rod Racing

Hot Rods zijn uitgebouwde antieke wagens waarvan de motor sterk is opgedreven. Hot Rod racing is een waar fenomeen in Amerika waar het deel uitmaakt van de rockabilly en pinup subcultuur, maar ook in Vlaanderen bestaat er een populaire scene met als jaarlijks hoogtepunt de Rockabilly Day. De Facebookgame Hot Rod Racer brengt deze subcultuur naar Facebook in een volwaardig 3D actiegame waarin spelers verschillende wagens kunnen verdienen, uitbouwen en gebruiken om hun vrienden uit te dagen tot een race.

Echte 3D actie op Facebook

Daar waar Facebookgames traditioneel gebruik maken van 2D of pseudo-3D graphics brengt Hot Rod Racer voor het eerst een echte 3D race-ervaring naar sociale netwerken. *“Totnogtoe waren het vooral casual gamers, spelers van korte, eenvoudige 2D games, die hun weg vonden naar Facebook. Hot Rod Racer laat ook gamers die van 3D houden toe om op Facebook te gamen,”* aldus



Wim Wouters van GriN. Bovendien kan je in de game om de beurt racen zodat je niet samen online hoeft te zijn. Je prestatie wordt opgenomen en gepost op de muur van je tegenstanders. Wanneer zij online komen, kan de wedstrijd echt beginnen. *“Deze vorm van turn-based multiplayer racing is heel geschikt om op Facebook te spelen omdat je niet op hetzelfde moment moet spelen en je makkelijk je vrienden kan uitdagen”* aldus Wouters.

Product van Vlaamse bodem

De game is een honderd procent Vlaamse productie van het Antwerpse gamebedrijf GriN in samenwerking met grafisch designer Sam Dams, beter bekend als Kustom. Bovendien wordt er gebruik gemaakt van muziek van de Gentse surfband Speedball Jr. *“Games zijn een goeie manier om muziek aan een nieuw publiek voor te stellen en onze surfmuziek past helemaal in een Hot Rod racegame”* vertelt Alexandra Cools, bassiste van Speedball Jr.

Rol van de overheid

Het gameconcept kwam tot stand met steun van IWT onder de vorm van een haalbaarheidsstudie en werd verder ontwikkeld in samenwerking met de onderzoeksgroep

IBBT-MICT van de Universiteit Gent. *“Het is makkelijk om andere games te kopiëren maar om echt nieuwe gamevormen te ontwikkelen moet je met je doelpubliek samenwerken,”* vertelt Dr. Jan Van Looy, onderzoeker aan de UGent. *“Door onderzoek te doen naar de beleving die een game opwekt, leer je waarom bepaalde games werken of net niet.”* Tijdens de ontwikkeling van de game konden en kunnen spelers deelnemen aan playtesting waarna hun feedback wordt gebruikt om de game te verbeteren.

Info

De game is gratis beschikbaar op <http://apps.facebook.com/hotrodracer>

- Screenshots: www.grin.be/previews/hotrodracer/screenshots.zip
- Trailer: www.grin.be/previews/hotrodracer/ingame.zip
- Trailer (lo-res): http://www.youtube.com/watch?v=vjxFBwc_2aM

GriN (ontwikkelaar), www.grin.be: Wim Wouters, wim@grin.be, T: +32 479 67 89 96

IBBT-MICT-UGent (onderzoek), www.mict.be: Jan Van Looy, j.vanlooy@ugent.be,
T: +32 9 264 84 76

Speedball Jr (muziek), www.speedballjr.com: Alexandra Cools, speedballjr@gmail.com,
T: +32 485 39 18 90

Kustom Graphic Design, www.kustom.be: Sam Dams, kustom@pandora.be,
T: +32 475 46 23 23