

iKRAFT innovationspuljen
Projektansøgning
It-platform der understøtter kontekstbaserede mobile og sociale oplevelser

Primær ansøger og projektleder:

Navn: Andy Drysdale

Virksomhed: Alexandra Instituttet A/S

Adresse: Åbogade 34, 8200 Århus N.

Tlf: +45 89425767

Email: andy.drysdale@alexandra.dk

Øvrige deltagere/partnere:

Kiloo ApS

Studsgade 7, 2

8000 Århus C

23. februar 2010

Indholdsfortegnelse

1	SAMMENFATNING.....	3
2	BAGGRUND.....	4
3	PROJEKTETS FORMÅL.....	4
4	PROJEKTBEKRIVELSE	5
4.1	ERHVERVSFREMMEPERSPEKTIV	5
4.2	INNOVATIONSHØJDE.....	5
4.3	SAMARBEJDE	5
4.4	ADDITIONALITET	6
4.5	IT-MÆSSIGT FOKUS.....	6
4.6	PILOTPROJEKT	6
4.7	FORMIDLING	7
4.8	EFFEKTDOKUMENTATION	7
4.9	FORANKRING	7
4.10	MEDFINANSIERING	7
5	PROJEKTORGANISATION	8
6	PROJEKTPLAN.....	9
	PROJEKTBUDET	10

1 Sammenfatning

Kiloo Aps og Alexandra Institut A/S ansøger hermed iKRAFT-innovationspuljen om støtte til et fælles projekt. Partnerne ønsker at udvikle og demonstrere en it-baseret platform, der er tiltænkt virksomheder i oplevelsesindustrien. Platformen skal gøre det let at generere og udvikle nye måder at tænke oplevelser og underholdning sammen med sociale relationer og leg/spil på. Den it-baserede oplevelsesplatform skal bl.a. understøtte positionerings-funktionalitet, der aktivt kan bruges til at skabe lokationsbaseret/kontekstafhængigt, oplevelsesorienteret indhold fx på mobile enheder.

Projektet vil konkret demonstrere platformens teknologiske og forretningsmæssige muligheder ved, at Kiloo udvikler en ny (proto)type "multiplayer computerspil" til iPhone baseret på platformen. Spillet bliver et "næste generations computer-rollespil", hvor handling og indhold tager afsæt i spillernes virkelige, geografiske position, og hvor det sociale aspekt på en ny måde inddrages ved at spillerne kan se og interagere med hinanden både i det fysiske og det virtuelle rum, dvs. spille sammen på hver deres mobiltelefon, hvis de er i fysisk nærhed af hinanden.

Projektet er innovativt i måden at tænke udvikling af nye oplevelser på, hvor en generisk platform, der kan håndtere en sammensmeltning af det fysiske og virtuelle rum i en oplevelsesorienteret kontekst. Dette åbner op for helt nye måder at tænke udvikling af oplevelser på fx til mobile platforme.

Forretningsmæssigt er projektet værdiskabende idet platformen åbner nye muligheder for kommercialisering og salg af oplevelser fx på mobile enheder, hvor sociale aspekter inddrages og hvor der lægges et virtuelt lag ovenpå det fysiske rum, man bevæger sig rundt i som bruger – dette kan tænkes udnyttet kommercielt i mange andre sammenhænge end computerspil. Platformen vil således være interessant for hele oplevelsesindustrien, men vil også kunne anvendes i mere seriøse situationer, fx som en platform for "serious gaming"-applikationer eller i forskellige "mobile learning" scenarier. For projektpartneren Kiloo vil projektets udbytte være en "nær markedsmodnet" prototype på et nyt computerspil "The Other Side" (for en nærmere beskrivelse af The Other Side spillet se vedlagte bilag) til iPhone, der baserer sig på platformen. Udviklingen af spillet er risikobetonet for Kiloo fordi brugernes holdning til denne nye og unikke spiltype og dermed spillets kommercielle potentiale er uafdækket. Risikoen for Kiloo i projektet ligger dermed i at skulle introducere og markedsføre en ny, uafprøvet type spil på markedet for mobile computerspil, samt at udfordre brugerne til at tage mobiltelefonen i brug til spil på en ny måde.

Samfundsmæssigt er projektet værdiskabende, idet det udfordrer og udvikler måden at have sociale relationer på gennem mobile oplevelser. Projektets resultater vil kunne bruges i adskillige andre og evt. mere seriøse anvendelser end spil, herunder fx som en lærings-platform (jf. e-learning / mobile learning) i forskellige læringsscenarier. Projektet vil også bidrage til en generelt øget teknologi-awareness ved at koble navigations-teknologiske muligheder med forskellige former for samarbejde og interaktion.

Den overordnede vision med projektet er at udvikle en platform, der bl.a. understøtter positionerings-funktionalitet, til brug for udvikling af nye oplevelser og skabelse af nye sociale relationer, illustreret ved udvikling af en konkret og nytænkende prototype af et computerspil. Platformens anvendelse på GPS-udstyrede mobiltelefoner er i første

omgang tænkt til brug i oplevelsesindustrien, som afsæt for at integrere geografiske lokaliteter i den fysiske verden med virtuelle oplevelser og virtuelt indhold.. Med andre ord er det meningen, at virksomheder som fx Kiloo med kunder i oplevelsesbranchen kan tilbyde slutbrugerne nye typer oplevelser, hvor ikke kun de individuelle, men også sociale aspekter kan dyrkes. Det er endvidere en klar vision, at spillet "The Other Side" bliver en kommerciel succes, der giver anledning til udvikling af spillet til andre mobile platforme end iPhone, og udvikling af andre forretningsområder i Kiloo.

2 Baggrund

Alexandra Instituttets afdeling for Pervasive Positioning har kompetencer indenfor positioneringsteknologier, softwareudvikling og context awareness. Herudover har afdelingen stor erfaring med projektledelse i teknologiske innovationsprocesser og -projekter. Som et Godkendt Teknologisk Service institut (GTS) har Alexandra Instituttet en teknologi-formidlerrolle i forhold til oversættelse, modning og/eller tilpasning af platformen til brug i andre relevante oplevelsesorienterede anvendelser og brancher med henblik på at udbrede teknologien til alle relevante interessenter i alle relevante brancher.

Kiloo ApS er en etableret virksomhed på det globale marked for mobilt indhold, herunder computerspil og applikationer til mobile platforme. Dermed har Kiloo et højt markedskendskab inden for branchen samt en stor erfaring med mulige salgs- og distributionskanaler for computerspil. Dette projekt ligger uden for Kiloo's kerneforretning, da positionering og sociale relationer i spil til mobiltelefoner ikke før har været kombineret på denne måde i et computerspilskoncept til mobile platforme. Det nye og uafprøvede koncept indebærer dermed en stor kommerciel risiko for Kiloo ligesom virksomheden ikke internt har de nødvendige kompetencer til at udvikle den positionerings-platform, som The Other Side skal basere sig på.

Alexandra Instituttets afdeling for Pervasive Positioning har kompetencer indenfor positioneringsteknologi, samt erfaringer med hvor sådanne teknologier kan anvendes på nye og banebrydende måder i danske virksomheder med det formål at udvikle nye services og produkter, der helt eller delvist baserer sig på geografisk og fysisk positionering. Et oplagt, nyt anvendelsesområde med stort potentiale er oplevelsesindustrien, der konstant er på udkig efter nye måder at formidle og sælge forskellige oplevelser på. Idéen om udvikling af en fleksibel platform til brug for udvikling af nye koncept for sociale og mobilbaserede oplevelser er således opstået gennem Alexandra Instituttets vedvarende arbejde med positioneringsrelaterede teknologier.

Idéen til dette projekt er opstået på et introducerende møde mellem Alexandra Instituttet og Kiloo. Begge projektpartnere har haft denne idé i ca. et års tid med hver sit perspektiv – Kiloo med et konkret spilkoncept og Alexandra Instituttet som en teknologisk service i medfør af sin GTS-status – men har endnu ikke haft ressourcer til at føre den ud i livet. Kiloo har ikke set sig i stand til at realisere projektet og udvikle spillet alene af flere grunde, dels på grund af manglende kompetencer inden for positionering, dels grundet den relativt høje risiko udviklingen af en sådan løsning indebærer.

3 Projektets formål

Teknologi benyttes i stigende grad til at mediere sociale, digitale oplevelser. Vi vil i dette projekt skabe en it-platform, der kan understøtte sociale oplevelser, der ikke kun er

digitale, men som samtidig er forankret i den fysiske verden. Det er allerede nu muligt fx gennem Google Maps og GPS-mobiltelefoner at følge sine venner på et kort. Vi ønsker at skabe et dansk, generisk fundament, der hurtigt kan bygges nye specifikke applikationer på. Inden for specielt oplevelsesindustrien kunne mange anvendelser af en sådan platform være mulige, da platformen kan skabe en art *augmented reality* for brugerne. Det vil sige, at formålet med dette projekt er at demonstrere det oplevelsesmæssige potentiale i platformen med udviklingen af et mobilbaseret spil baseret på platformen. Kiloo har en løs konceptudvikling af idéen til spillet på plads.

4 Projektbeskrivelse

4.1 Erhvervsfremmeperspektiv

Samarbejdet om dette projekt vil ved projektets afslutning føre til Kiloo's kommercialisering af computerspillet The Other Side til iPhone solgt via Apples App Store. Det er Kiloo's målsætning at udvikle The Other Side til andre mobile enheder baseret på platforme som J2ME og Android.

Dette projekt forventes at få afgørende betydning for den videre forretningsudvikling i Kiloo. Platformen forventes at være medvirkende til et vigtigt innovationsløft i Kiloo's teknologiske fundament og kompetence og ikke mindst udgøre en væsentlig konkurrencemæssig fordel for Kiloo, da virksomheden vil være først på markedet med en helt ny type spil-oplevelse.

Projektet forventes desuden at føre til kommercialisering af teknologiske serviceydelser baseret på den udviklede platform i Alexandra Instituttets afdeling for Pervasive Positioning. Ad denne vej forventes platformen på sigt at føre til kommercialisering af andre nye oplevelsesydelser end computerspil gennem samarbejde også med andre partnere.

4.2 Innovationshøjde

Alexandra Instituttets afdeling for Pervasive Positioning er, i nært samarbejde med forskere fra datalogisk institut ved Aarhus Universitet, bl.a. beskæftiget med udviklingen af nye, effektive algoritmer til softwaresystemer, der benytter sig af forskellige positioneringsteknologier. Det drejer sig både om at skabe systemer, der er robuste mht. at kunne håndtere upålidelige eller unøjagtige positionsdata, og som effektivt kobler positionsdatastrømme sammen med andre data for at løse det givne problem.

I dette projekt ligger innovationen dels i at anvende denne nye forskningsbaserede viden i et unikt spilkoncept, som ikke tidligere er forsøgt kommercialiseret, dels i at indbygge forskningsresultaterne i en generisk platform, så forskellige virksomheder hurtigt kan få omsat dem i konkrete, mobile og sociale kommercielle anvendelser inden for forskellige områder. Alexandra Instituttet vil også bidrage med sin IT-sikkerhedsmæssige spidskompetence, så det kan forhindres, at applikation og platform hackes af brugere.

4.3 Samarbejde

Projektet falder naturligt i to arbejds pakker. Udviklingen af den generelle platform varetages af Alexandra Instituttet, som har den nødvendige ekspertise og forskningserfaring. Udviklingen af den specifikke anvendelse af platformen i mobiltelefonspillet The Other Side står Kiloo for; Kiloo har sin ekspertise her og er kendt på Apples App Store for flere andre populære spil. De to arbejds pakker er indbyrdes afhængige af hinanden. Projektets partnere vil have løbende kontakt, hvorigennem

aktiviteterne i de to pakker koordineres og føder hinanden, så en fornuftig skillelinje mellem specifik applikation og generisk platform kan fastlægges.

4.4 Additionalitet

Selve ideen til spillet The Other Side er ikke helt ny, men Kiloo har ikke haft de fornødne kompetencer til at realisere den, og desuden er spilkonceptet så banebrydende, at markedet for spillet er usikkert. Der er dog klar tendens til, at brugere efterspørger denne type nye oplevelser og spil. Det ukendte marked udgør dermed en så høj risiko for Kiloo, at virksomheden ikke vil kunne realisere projektet medmindre man finder en ekstern partner som Alexandra Instituttet og med mindre udviklingen af spillets underliggende platform støttes med eksterne midler.

Alexandra Instituttet har på sin side i nogen tid set efterspørgsel i markedet efter en generel platform til mobile, sociale, kontekstafhængige oplevelser og har også konceptudviklet på idéen internt, men har ikke tidligere været i konkret dialog med virksomheder mhp. specifikke anvendelser. Som GTS-institut ser Alexandra det som sin rolle at servicere erhvervslivet ud fra manifesterede behov, og med Kiloo er et sådant behov nu identificeret. Uden en eksternt drevet foranledning samt tilhørende tilførsel af midler vil Alexandra ikke kunne realisere idéen.

Alexandra Instituttet har været teknisk primus motor i andre projekter, der knytter brugeroplevelser op på mobiltelefoner (fx Hasle Interactive), men ingen har haft samme brede og kommercielle sigte, som dette projekt lægger op til.

Der er udviklet GPS-baserede mobilapplikationer tidligere, men der findes ingen kommercielle spil med samme blanding af fysisk virkelighed og virtuelt spilunivers som her.

4.5 IT-mæssigt fokus

Projektets resultat vil være dels en software-applikation til download på iPhone, dels en software-platform, der kører på en server og understøtter telefon-applikationen og desuden er generisk og fleksibel i sin natur, så den kan danne grundlag for andre kontekstbaserede applikationer.

4.6 Pilotprojekt

Som nævnt i afsnit 4.3 bidrager projektpartnere med hver sin arbejds pakke som dog spiller tæt sammen og løbende koordineres mellem projektpartnerne. Kiloo's arbejds pakke udgør en specifik anvendelse, og det samlede resultat (specifik anvendelse + underliggende platform) er Kiloos udbytte af projektet. Alexandra Instituttets arbejds pakke er udviklingen af platformen, og platformen er, hvad Alexandra Instituttet tager med fra projektet. Alexandra Instituttet vil efterfølgende kunne udbyde platformen som en (del af en) teknologisk service, hvor det hurtigt vil være muligt at bygge nye applikationer oven på, alt efter hvad nye samarbejdspartnere efterspørger.

Først og fremmest oplevelsesindustrien (museer, forlystelsesparker, turistbureauer, festivaler, feriecentre, computerspilsproducenter) men også fx indkøbscentre og skoler er oplagte målgrupper for platformen. Platformen vil også kunne finde anvendelse inden for landmåling, bygningsinspektion, overvågningsopgaver, nødhjælpsarbejde og andre områder, hvor nem deling og udveksling af informationer fra forskellige geografiske lokaliteter er efterspurgt.

4.7 Formidling

Kiloo vil, når spillet er fuldt produktmodnet, markedsføre det via Apples App Store til brugere i hele verden. Alexandra Instituttet vil udbrede kendskabet til platformen i de relevante dele af sit store relationsnetværk af virksomheder og på den måde gøre opmærksom på platformens potentiale. Det vil konkret ske i form af artikler til forskellige nyhedsbreve, og i form af omtale i Alexandra Instituttets oplæg på instituttets website og på diverse netværksarrangementer mm.. Desuden vil vi opsøge muligheden for at skabe omtale i den danske presse af den gode historie om et unikt, dansk spilkoncept der forhåbentlig hiter på iPhone. Endelig vil projektet med afsæt i iKRAFT-projektets netværksagenter aktivt søge at få viden og erfaringer fra projektet bragt ud til relevante fora og virksomheder.

4.8 Effektdokumentation

Målsætningerne inden for projektets levetid er dels at udvikle en produktnær prototype af spillet The Other Side, dels at udvikle den generiske platform, så den er umiddelbart anvendelig og til at bygge videre på og specialisere i forskellige inkarnationer i andre projekter. Det er endvidere Kiloo's klare hensigt, at projektet fører til en markedsmodnet version af The Other Side, som vil blive markedsført og solgt. At der er risiko for, at det ikke nødvendigvis bliver en forretningsmæssig succes, er som nævnt netop Kiloo's bevæggrund for at deltage i denne ansøgning til iKRAFTs Innovationspulje, men projektpartnerne har store forventninger til spillets potentiale og indfrielse heraf.

Det er Alexandras hensigt aktivt at søge at få platformen bragt i spil i andre sammenhænge, dels med andre partnere men også potentielt i nye projekter med Kiloo som producent af skræddersyede *front ends* til mobiltelefoner. Vi vurderer, at platformen vil have stor værdi flere år frem, og det er Alexandras klare mål at bruge den i mindst to fremtidige projekter med en ekstern partner med henblik på at realisere platformens potentiale og opnå optimal effekt af projektet.

4.9 Forankring

Projektets partnere, Kiloo og Alexandra Instituttet, sikrer levedygtighed af projektets resultater på to niveauer. Kiloo gennem sin fortsatte videreudvikling af spilkonceptet og realisering af nye spil over samme platform, og Alexandra – via sit ejerskab over den generiske platformsdelt af projektresultatet – gennem sin rolle som brobygningsinstitution og GTS-institut.

Kiloo er en veletableret spilproducent, som siden sin opstart i 2000 har opbygget et bredt markeds-kendskab og bl.a. har vundet Nokia Mobile Challenge med en applikation i 2002. Virksomheden vil bruge projektet til markedsudvikling og benytte sine etablerede salgs- og distributionskanaler til at forankre projektets resultater i markedet for mobilt indhold, samt til at udvikle nye forretningsområder for virksomheden.

4.10 Medfinansiering

Den forudsatte medfinansiering opnås gennem Kiloo's engagement i projektet. Kiloo vil levere den nødvendige medfinansiering primært gennem timer, som virksomheden leverer ind i projektet til at løse de konkrete opgaver, projektet medfører. En mindre del af Kiloo's medfinansiering (anslået i budgettet til 35.000 kr.) vil blive medfinansieret gennem indkøb af hardware og software, der er nødvendige for realiseringen af projektet, herunder fx server til afvikling af platform til The Other Side spillet.

5 Projektorganisation

Som omtalt opdeles projektet i to arbejds pakker, der er forklaret i nedenstående figur. Kiloo's arbejds pakke er beskrevet med blå skrift og består af alt, der specifikt har med spillet The Other Side at gøre; Alexandra Instituttets pakke, skrevet med grønt, har med den generelle platform at gøre.



Den generiske platform (kaldet "framework" i figuren) kan i høj grad udvikles i parallel med den specifikke anvendelse af den "front end", der skal køre på brugerens mobiltelefon, og "game engine", der skal køre på samme server som framework'et/platformen. Projektledelsesansvaret vil ligge hos Alexandra Instituttet.

6 Projektplan

Følgende diagram illustrerer projektets større aktiviteter, samt hvornår aktiviteterne tidsmæssigt forventes afviklet. Bemærk at de indikerede tids-terminer ikke afspejler effektiv arbejdstid, men derimod tids-perioder, indenfor hvilke aktiviteter forventes afviklet.

Number	Task	Resource	Start	End	2010											
					May	June	July	August	September	October	November	December				
1	Spil design: Grafik	Kiloo	3/5/2010	30/6/2010												
2	Overordnet Framework design/koncept	Alexandra Instituttet	3/5/2010	14/5/2010												
3	Spil design: Lyd, musik, tekst	Kiloo	3/5/2010	30/6/2010												
4	Overordnet Game engine design/koncept	Kiloo	3/5/2010	14/5/2010												
5	Workshop 1: Snitflade mellem framework og game engine	Kiloo + Alexandra Instituttet	17/5/2010	31/5/2010												
6	Game-engine, Softwareudvikling og test	Kiloo	30/6/2010	30/11/2010												
7	Framework, Softwareudvikling og test	Alexandra Instituttet	30/6/2010	30/11/2010												
8	Workshop 2: Første prototype af The Other Side testes på framework	Kiloo + Alexandra Instituttet	29/11/2010	30/11/2010												
9	Sidste tests og tilretninger på framework, game engine og front-end	Kiloo + Alexandra Instituttet	29/11/2010	10/12/2010												
10	Formidling	Alexandra Instituttet	3/5/2010	30/12/2010												

Projektbudget

I følgende skema er opstillet et budget for det ansøgte projekt. Som det fremgår af budgettet ansøger projektet iKRAFT Innovationspuljen om i alt 505.000 kroner:

	Videninstitution	Virksomhed	Total
	Alexandra Instituttet	Kiloo	
Udgifter i kroner			
Projektledeelse og administration	35.000	0	35.000
Personel (inkl. transport)	600.000	470.000	1.070.000
Udstyr	20.000	35.000	55.000
Udgifter total	655.000	505.000	1.160.000
Finansiering i kroner			
iKRAFT	505.000	0	505.000
Medfinansiering Personel	150.000	470.000	620.000
Medfinansiering Udstyr	0	35.000	35.000
Finansiering Total	655.000	505.000	1.160.000

iKRAFT innovationspuljen
Projektansøgning It-plattform der understøtter kontekstbaserede mobile og sociale oplevelser

Bilag

Konceptbeskrivelse af "The Other Side", udarbejdet af Kiloo ApS

The **OTHER SIDE**

Something came through.

A movie poster for 'The Other Side'. It features a man in a dark suit and tie, looking intensely at the viewer with a grimace. He is holding a handgun. In the background, a ghostly, fiery figure is visible, and the overall scene is set against a dark, smoky, and fiery backdrop.

SOMETHING CAME THROUGH

When CERN finally got their famous Large Hadron Collider running, the world could draw a breath of relief. All talk about black holes was silenced. Particles collided as they should and science only used this new technology to get a new look on the first moments of our universe. Officially at least...

**'We warned them...
noone listened'**

But something else happened as well. The scientist Willem de Vries, who worked at CERN, had warned that there was a possibility that the experiment would open up what he called a rift to a parallel dimension, but nobody took him seriously. CERN, who didn't want public concern for such an odd event, threatened to fire him. And since he figured the chance of a rift was less than 0.01% he didn't take it to the public. But once in a while even the oddest things do happen.

When the first rift opened inside the lab, nothing was left alive. The military took care of the situation, the lab was sealed shut, and the case closed.

Or so they thought.

However, the universal instability caused by the original rift keeps spawning numerous other, smaller rifts around the globe, from which something has begun to appear: Creatures from a world completely unlike our own. In order not to cause alarm, the sightings have been kept secret from the public.

At first, we tried to communicate with the creatures, but they do not seem to be interested in communication at all. We don't know what they want. Are they simply animals, who walk through the rifts at random? Or are they intelligent beings that come here with a purpose? Do they seek something?

They seem to prefer being unseen, but eliminate anything that comes in their way. They are a great danger to the inhabitants of our planet. **Our only option for now is to fight them**, and hopefully in time we'll find a way to close the rifts.

A special force has been gathered from military veterans, secret service and expolicemen to take care of the situation. But we have been forced to expand our search for recruits to deal with this new threat:

WE NEED YOUR HELP!



In-game map situation



Mood images: Illustrative direction



BASIC IDEA

The basic structure of the game is an RPG with multi-player elements, but we give it a radical twist: The game world is connected

with the real world and the player moves around in the world via the GPS of his iPhone.

AUGMENTED REALITY

Whenever a player opens the Game he is presented with a google-map of his surroundings where creature-spottings and other relevant information is shown on the map. To fight a creature, investigate a sighting or similar, she **has to move physically to the location.**

If the sighting is particularly interesting, she'd better **hurry before another player gets there.**

We will make dynamic changes of the colors and graphics of the map to fit the setting and mood of the game.

HOW TO PLAY

Here are examples of ways to play the game:

1. On the way **home from school** Alex drives around a specific road corner to inspect a sighting. When he reaches the sighting he is attacked by a creature and fights a battle on his iPhone.

2. Saturday afternoon, a **family dad** takes his children out to the park to

fight some creatures there. They play with his iPhone.

3. Selina uses a **couple of hours** on Sunday to kill all the creatures in her neighbourhood.

4. A couple goes out together to **team up against a creature**, that each of them wouldn't be able to fight alone. They play with each their iPhone.

CHARACTER DEVELOPMENT

The players will have the opportunity of developing their characters by gaining experience points and finding or **buying new weapons** and equipment. By their choices of **weapons and skills** they may specialize their character in fighting

specific types of creatures.

A player gets one character when he buys the game, but for additional payment, he can have additional characters. This is one of many ways in which the game can create continuous revenue.

TEAMING UP

We may make it possible to **team up with other players** and fight creatures together. This also

happens in other multiplayer RPG's, but in our game you'll actually be physically together.

CREATURES

The creatures come in many sizes and forms. Some weapons and skills will be better suited against some creatures than others. Furthermore the creatures will have different strengths, so no matter how evolved your character has become, there will be worthy opponents out there.

The sighting-icons on the map will make an indication of which strength and kind of enemy to expect there, so you can pick enemies that suit your level. The more difficult the creature, the greater the reward you'll gain from killing it.

MISSIONS

The primary objective for players will be to fight the creatures, but for those who would like to solve more complicated missions,

The Other Side has those as well. These will be marked differently on the map ("point of interest" etc.).

PLATFORM

We will develop the game for iPhone at first, but there is nothing stopping us from expanding into other devices that has GPS – which we expect most mobile phones will have in a couple of years. If the game launches successfully we expect to expand to J2ME and Android devices (our other expertise areas).

On Android it will even be possible to have the game running in the background to notify you when you get close to something interesting – which will bring new layers to the game.



WHY THIS IS A GREAT IDEA

ORIGINAL CONCEPT!

There are many RPG's on the market, so in order to enter successfully, you have to offer something new.

We believe we do just that by our use of the GPS to connect the game world with the real world.

PRESS INTEREST

The story is unique and Augmented Reality is at this stage starting to appear and impress increasingly in media coverage.

We are convinced the press will pick up on this project as we enter the initial stages, and continue to support until launch.

CONTINUOUS REVENUE POSSIBILITIES

RPG's have proven to be a game genre that has a great attraction to players. Furthermore the games have great continuous revenue

opportunities, because players tend to stick to the game for much, much longer than a usual game. We can:

- **Sell game objects, such as weapons, directly to players.**
- **Let the players trade objects with each other and take a percentage of the price.**
- **Give players the opportunity of having more than one character at the time for a price.**
- **Allow players buy and set up "storage rooms" where they can store weapons etc.**
- **Make it possible to become a "premium member", which will give you some special features or overviews in return for a monthly payment.**

WHY SUPPORT MAKES THIS POSSIBLE

This game is much more **ambitious** than the games Kiloo usually develop.

Since it is based on new technology and requires a dedicated server, the cost of this game is larger than our usual games. Furthermore due to the original concept of the game, we

have no way to estimate the sales. It may be a flop or it may end up being a big hit.

Even though the **potential is huge**, the risk is too great for Kiloo to be able to take the chance without support.