

Briefing Beispielgame

Im folgenden werden die Rahmenbedingungen und Anforderungen für ein Werbegame der Marke Gbanga definiert.

Marketing-Ziel

Für die Marke Gbanga soll ein Handy-Spiel entwickelt werden, dass potentielle Kunden von den Fähigkeiten der Gbanga Millform AG überzeugt und gleichzeitig eine virale Komponente hat, damit Mund-zu-Mund Propaganda entsteht.

Warum ein Game?

Ein Game eignet sich besonders, weil Gbanga Millform AG sich ausschliesslich mit Games beschäftigt und die potentiellen Kunden genau auf dieses Medium aufmerksam gemacht werden sollen.

Zielgruppe

Potentielle Kunden sind Firmenkunden und Marketingbeauftragte von Konsumgütermarken.

Quantitative Ziele

Es sollen mindestens:

- 300 potentielle Kunden erreicht werden
- 5'000 Likes auf Facebook dazukommen
- 5% der User andere User einladen

Kernbotschaft

Gbanga macht mixed-reality Games, und das äusserst gut.

Die Marke

Corporate Design/Corporate Identity CD/CI

Das Logo von Gbanga muss im Spiel lediglich im Startbildschirm und in den Credits vorkommen. Zudem wäre eine Produktplatzierung von Mitarbeitern erwünscht.

No-Gos

Auf keinen Fall sollte das Spiel eine flache, unkreative Kopie eines bekannten Spieles sein, sondern etwas neues, individuelles.

Core Values

Spielerisch – Mixed-reality – Innovativ – Kreativ

Kampagne

Es ist eine gross angelegte Kampagne mit Plakaten und TV-Werbung geplant. In der gesamten Kommunikation, inkl. Website, Werbespots und Posters soll die App im Zentrum stehen.

Wir wollen die App Store Logos (und eventuell einen QR-Code?) layoutmässig und inhaltlich prominent platzieren.

Sujet & Tag Line

Download Now!



Beispiel des Plakatdesigns

Zeitplan

1. Februar 2014	Entscheid/Auswahl Konzept
15. Februar 2014	Iterative Entwicklung des Spieles beginnt
10. März 2014	Drehtermin Werbespot
30. März 2014	Redaktionschluss Design der Plakate
20. April 2014	Lancierung der Spots, der Plakate und der App im App Store

Geografie

Alles wird in der DACH-Region gleichzeitig am 20. April lanciert.

Cross-Media

Alles verlinkt jeweils auf gbanga.com, wo eine Microsite mit Rangliste und Download-Link angelegt wird.

Budget

Für die Realisierung der App (Konzept, Designs/Grafiken, Programmierung, Testing) stehen 70'000 EUR zur Verfügung.

Pro zusätzlichem potentiellen Kunden, der eine Offerte einholt, zahlt Gbanga dem Gameentwickler 15 EUR, bis maximal 10'000 EUR.

Die Vermarktung der App erfolgt zusätzlich zu diesem Budget mit der Gamefirma Gbanga, welche uns bei der Bewerbung der App unterstützt. Ein Medienplan ist vorhanden.

Als Preisgelder gibt es für den besten Spieler eine Gratis-Game-App-Entwicklung.

Interna

Verantwortlich für dieses Projekt ist

Matthias Sala

Geschäftsführer

0435366701

matthias@gbanga.com

Zürich, Schweiz

Technik

Wir sind noch nicht sicher, denken aber, dass unsere Zielgruppe eher iPhones, iPads und neuere Android-Geräte im Premium-Segment besitzt. Eventuell ist Windows Phone auch wichtig.

Wir überlassen es dem Gamestudio, sich für ein technisches Tool zu entscheiden.

Wettbewerbsbedingungen für den Pitch

Den eingeladenen Teilnehmern (kein offener Pitch-Wettbewerb) wird eine Teilnahme-Entschädigung von 5'000 EUR nach Präsentation überwiesen.

Es sind 3 Studios eingeladen.

Recht

Die exklusiven Rechte am Spiel, den Grafiken und den Sounds liegen beim Auftraggeber.

Der Auftraggeber erwirbt eine Lizenz für den darunterliegenden Code.

Die exklusiven Rechte beschränken sich auf den DACH-Bereich. Der Auftragnehmer kann das Game unter anderem Namen im Nicht-DACH-Raum nach Absprache mit dem Auftraggeber vermarkten.

Nach Schweizer Recht muss die Software in mindestens 2 Landessprachen veröffentlicht werden.

Administratives

Termine siehe weiter oben.

Der Support und das Community Management erfolgen durch die interne Social Media Abteilung des Auftraggebers.

Alle Zahlungen sind zahlbar innert 30 Tagen nach Rechnungsstellung.

30% werden vorab bezahlt.

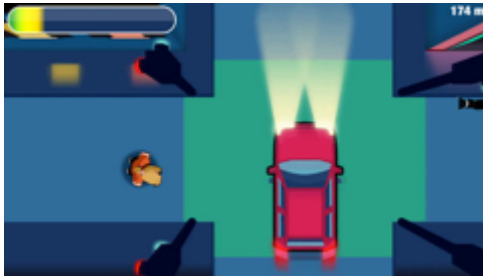
30% in definierten Milestones.

40% bei Lancierung der App.

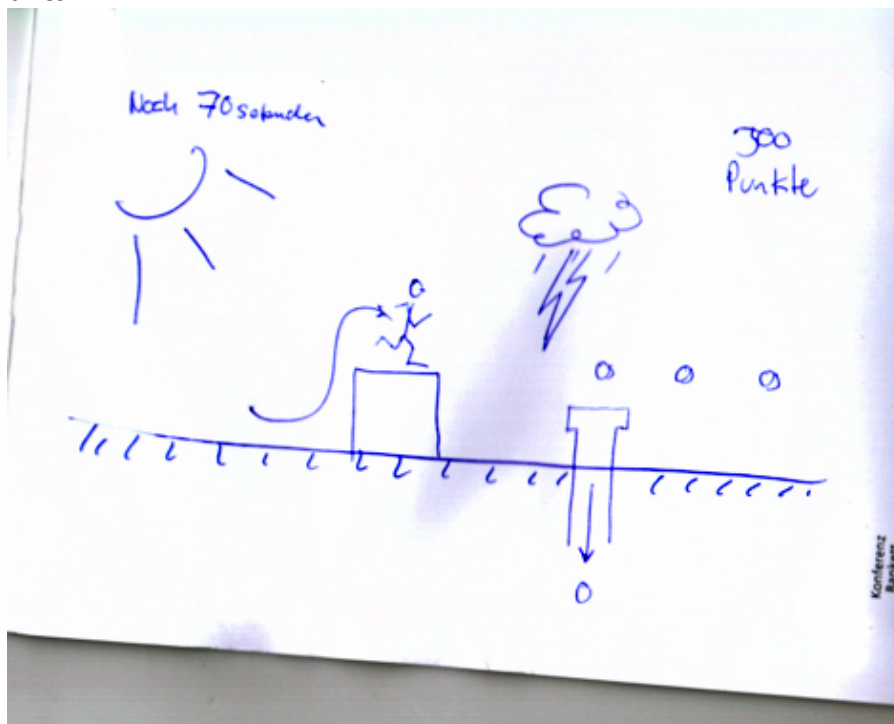
Kreativer/inhaltlicher Pitch

Die Kernidee ist ein Jump'n'Run wie bspw. [Pilotifant](https://itunes.apple.com/ch/app/pilotifant/id443757518) (https://itunes.apple.com/ch/app/pilotifant/id443757518) oder [After Party](https://itunes.apple.com/ch/app/after-party/id627847488?mt=8) (https://itunes.apple.com/ch/app/after-party/id627847488?mt=8).

Wir stellen uns eine klare Bildsprache vor, in Blautönen gehalten wie im Screenshot unten. Kontrastreiche Umrisse sowie knackig bunte Farben sollen Charaktere und bewegliche Teile vom Hintergrund abheben:



Das Konzept ist eine geteerte Strasse von links nach rechts, wie in der Skizze unten:



Das Spiel sollte sozial sein und mindestens 2 Spieler gleichzeitig sollten es spielen müssen wie bei