

31-10-2015

Op dit moment in het proces willen we graag een soort “checkpoint” een overzicht van de beslissingen die we gemaakt hebben zodat we iets hebben om op terug te vallen.

(Note: aanpassingen graag invoegen als opmerkingen)

Verleden

Onze opdracht is een 3D level met tenminste 3 uitdagingen te ontwerpen. Er moet op een originele gebruik gemaakt zijn van ruimte, er moet een duidelijk begin en eind zijn en er moet genoeg variatie tussen de 3 uitdagingen zitten.

We hebben vanuit deze randvoorwaarden gebrainstormd en zijn uitgekomen op drie concepten, te weten Player vs Environment, Scope en Cops vs Robbers.

Scope

In dit concept kun je op verschillende schaalgroottes de ruimte zien en manipuleren. Door de speler zowel op micro- als op macroniveau controle te geven, geef je hem een volledig ander perspectief op ruimte en maakt hij anders gebruik van ruimte. Het oorspronkelijke concept ging uit van een complete wereld (een soort simulatie) waarin jij een God was die deze macht had. Je effecten zouden dan vooral merkbaar zijn doordat mensen er op een bepaalde manier op reageren. Je zou het weer kunnen beïnvloeden en moleculen zodat dingen een andere substantie kregen. Hierin zou je dan open puzzels hebben die je op verschillende manieren kon oplossen. Dit was echter een heel breed concept, het was voor onszelf onduidelijk waar het focuspunt lag.

Uiteindelijk realiseerden we ons dat we hetzelfde effect konden bereiken met een enkel object waarin je directer een puzzel oplost, maar nog steeds verschillende lagen kunt manipuleren. We zijn niet met dit concept verder gegaan, omdat het Player vs Environment idee ons op dat moment veelbelovender leek.

Cops vs Robbers

“Buitenspelen voor gevorderden” omschrijft dit concept behoorlijk goed. Het speelt zich in de echte wereld af. Je deelt een groep in twee groepen, de Cops en de Robbers. De Cops moeten een Bank verdedigen, een vaste plek waar geld ligt dat de Robbers willen hebben. De Cops kunnen de Robbers neerschieten door met hun smartphone te richten en op een schietknop op hun smartphone te klikken. Hiermee kunnen ze de Robbers weghouden bij de Bank. Op het speelveld, wat dus je eigen buurt of stad is (afhankelijk met hoeveel mensen je speelt) spawnen willekeurige powerups waarmee de Robbers door de verdediging kunnen breken. Dit zorgt voor keuzes tussen de Bank en de powerups voor zowel de Cops als de Robbers.

Een ander gebruik van ruimte komt om dat je de normale ruimte gebruikt als speelveld waardoor je er opeens anders tegenaan gaat kijken.

Dit was ons meest veelbelovende concept, feedback was ook dat we dit moesten proberen. Het is uiteindelijk niet doorgegaan simpelweg omdat het technisch niet haalbaar was. Het maakte gebruik van GPS, serverconnectie en de smartphone compass en nog afgezien van dat je dan heel kort kunt spelen tot je batterij leeg is, is GPS niet nauwkeurig genoeg om dit daadwerkelijk te laten werken.

Player vs Environment

Hierin is ruimte, de muren, de vloer en alles wat erin staat de vijand van de speler. Oorspronkelijk was het idee de ruimte te laten besturen door een AI, hier zijn we van afgestapt omdat je in iedere ruimte hetzelfde zou doen, nl. de AI beïnvloeden en dan een powerup o.i.d. krijgen en het level halen.

We zijn gaan kijken wat voor ons dit concept zo interessant maakte, en dat was dat de ruimte sterker was dan jij, iets wat in niet veel concepten voorkomt. Dit gaf de speler echter weinig mogelijkheid zich te uiten in het spel, omdat hij op ieder moment geblokkeerd kan worden. Dit hadden we opgelost door halverwege een omslagpunt toe te voegen: op dat moment krijg je een powerup en ben jij juist sterker dan het huis, waarna de speler wraak kan nemen en een extra sterk gevoel van overwinning krijgt. In het eerste gedeelte speelt de speler dus vooral slim, hij wordt onderdrukt door het huis. Na het omslagpunt is het meer een directe confrontatie, die nog steeds uitdagingen biedt maar waarin de speler sterker is.

Op hetzelfde moment is het thema van een spookhuis geïntroduceerd. Hierdoor kreeg de ruimte voor ons meer een gezicht en was het makkelijker om dingen aan op te hangen. Tevens is een spookhuis een gevaarlijke omgeving van waaruit het logisch zou zijn dat deze de kracht had om een speler te onderdrukken.

Uiteindelijk zijn we met dit concept verder gegaan van de drie concepten.

Vervolgens zijn we drie verschillende thema's gaan onderzoeken: De speler kon sneaken, puzzelen en wegrennen/ontwijken/een actie-gedeelte uitvoeren om het huis te slim af te zijn of gewoon te overleven. Voor deze drie onderdelen zijn we prototypes gaan maken om te zien of we het gevoel van onderdrukking te bereiken of wat voor effect het op de speler had.

Uit de puzzel kwam vooral dat het onduidelijk was dat de omgeving je vijand was. De abstracte vormgeving van het prototype communiceerde dit niet duidelijk. We hebben toen een belangrijk onderdeel binnen de puzzel vormgegeven als een oog, dat in de muur vastzit. Dit trok de aandacht, maar nog steeds bereikten we niet het effect waarin mensen zich onderdrukt voelden.

Bij het sneaken kwam vooral naar voren dat timing een belangrijke component was, en dat mensen zich vaardig voelden als ze door het level wisten te komen. Maar, opnieuw was het niet duidelijk dat de omgeving de vijand was en het voelde daarmee ook niet alsof de omgeving de speler onderdrukte

Het actiegedeelte had hetzelfde probleem: het was niet duidelijk dat de omgeving je vijand was.

Op basis van de resultaten van deze drie prototypes zijn we tot de conclusie gekomen dat het idee van onderdrukking en de ruimte tegen de speler vooral voortkwam uit hoe de objecten en de ruimte zijn vormgegeven. In dat opzicht sloot het dus niet goed aan bij de opdracht, waar juist uit de gameplay drie uitdagingen moeten voortvloeien.

Op dit moment zaten we met de vraag of we verder moesten aan dit concept zoals het nu was, welke gedeeltes we moesten behouden, of we het omslagpunt wel of niet er in moesten houden.

Ook kregen we als feedback dat de speler erg weinig kan doen, hij heeft weinig mogelijkheden zich te uiten. Dit klopt ook, in de pogingen de speler zich onderdrukt te laten voelen, hadden we hem weinig krachten of mogelijkheden gegeven om de omgeving te manipuleren. Dat zorgde er voor dat de uiteindelijke ervaring niet aansloot naar waar in dit project naar gezocht werd.

Nu

Op dit moment zitten we met de vraag hoe we het Player vs Environment concept aan kunnen passen om meer ruimte voor spel te bieden (eliminieren van lineairiteit) en hoe we hem krachtiger kunnen laten voelen (empowerment als main gevoel)

Toekomst

Hiervoor hebben we twee verschillende mechanics verzonnen die we gaan testen. Beide mechanics zijn dingen die de speler kan doen (player verbs) die in meerdere situaties toepasbaar zijn en interessante interacties met de omgeving aan kunnen gaan. (dit om de lineairiteit te verminderen) Daarnaast hebben de dingen die de speler kan doen een impact op de omgeving, waardoor ze zich krachtig voelen.

De mechanics zijn: een koepel waarbinnen de invloed van het huis ofwel volledig wordt afgezwakt ofwel extreem wordt versterkt en een grapplebeam waarmee de speler zich op een alternatieve manier door het level kan verplaatsen.

De speler moet dus nog wel rekening houden met de omgeving, iets wat een grondslag was voor ons Player vs Environment concept, maar op deze manier proberen we de problemen van ons oorspronkelijke concept te elimineren.

Deze gaan we maken en vervolgens testen om te kijken of ze zorgen voor het verminderen van lineairiteit en de speler krachtig laten voelen.

Meer over hoe het huis dingen beweegt

Optie 1 is vast beweegpatroon (bijv. kast beweegt telkens van rechts naar links) optie 2 is vaste beweegregels (kast beweegt naar rechts tot ie iets raakt, dan draait ie 90 graden en

zoekt er weer van door) Ikzelf vind de 2de het interessants omdat je meer kans op emergente gameplay hebt, maar er is nog geen beslissing over genomen.

Meer "kasten": vloer beweegt op een plek op en neer, kroonluchter gooit zichzelf naar beneden, deur klapt dicht als je in de buurt komt, kastje gooit zichzelf in jouw richting, tegels vallen willekeurig weg... Ook hier nog geen beslissingen over genomen.

Meer over hoe de koepel neergezet moet worden (bij de voeten of weggooien)

Gooien is spannender denk ik omdat je het ook op plekken kunt krijgen waar je niet per se zelf hoeft te staan