

Design document Project DfS

Haunted House

Last updated: 15-11-2015

“Een single player third-person actie-puzzelgame waarbij de ruimte zowel de tool als de tegenstander van de speler is.”

Introductie:

De mechanics die over de afgelopen weken zijn vastgesteld hebben wij geanalyseerd en gebalanceerd om de randcriteria van het project te waarborgen. Deze randcriteria zijn onder het volgende kopje ‘The Big Five’ gedefinieerd.

The Big Five:

Opdracht: Bouw een 3-dimensionale game die de speler een alternatieve kijk geeft op Ruimte en bestaat uit ten minste 3 ruimtelijke uitdagingen.

Thema: Player vs Environment, Spookhuizen, Halloween

Gevoel: Overwinning, Te slim af zijn

Content: n.v.t.

Doelgroep en situatie: Casual gamers leeftijden 12-18. Spelen de game thuis op pc, mogelijk met xbox controller.

De Mechanics:

In de game *Haunted House* zijn een aantal mechanics bedacht, getest en toegepast. Deze mechanics zijn:

- Lopen
- Springen
- Hangen aan randen
- Voorwerpen verschuiven
- Gedrag van bespookte object verwisselen
- Spoken uit bespookte objecten verdrijven

Deze mechanics worden uitgevoerd door de speler om te interacteren met zijn omgeving. De omgeving heeft vervolgens zijn eigen gedrag wat veroorzaakt wordt door de huisvesting van spoken in de objecten in de ruimte. Deze 'bespoking' kan één gedrag uit de volgende lijst ten gevolge hebben:

- Groeien
- Rondlopen
- Rondvliegen
- Wiebelen
- Volgen en aanvallen

De schaalverdeling:

Naar aanleiding van de lessen van Tim Bosje, Micah Hrehovcsik en Meindert Ekkelenkamp in de lessen van Action Design Principles en Level Design en het Play Mechanic Model hebben wij alle mechanics die de speler tot zijn/haar beschikking heeft beschreven en beoordeeld op de Quality, Frequency en Clarity van de mechanic.

Quality: De waarde die de speler aan de mechanic hecht door de impact van de mechanic op de speelsituatie.

Frequency: De frequentie waarmee de speler de mechanic tijdens het spelen moet gebruiken.

Clarity: De mate waarin de speler de uitkomst van zijn handeling kan voorspellen en begrijpen.

Bij het beoordelen van elke mechanic op de bovenstaande onderdelen is het *niet* zaak om een zo hoog mogelijke score te behalen, het is zaak om het beoogde *doel* te bereiken. Dit doel wordt bepaald door de vooraf vastgestelde opdracht, thema, gevoel, content en doelgroep zoals beschreven in 'The Big Five'.

De Beoordeling:

*Moet verder getest worden

Lopen:

Beschrijving: Met de WASD-toetsen/linker analogue stick kan de speler zijn/haar karakter zich op het X- en Z-vlak van de ruimte laten rondbewegen. Bij het lopen speelt een animatie om elke voetstap creëert een geluid en stofwolk ter feedback voor de speler.

Quality: **Medium**

Frequency: **Medium***

Clarity: **Very high**

De kracht van lopen is relatief laag, om veel gebieden te bereiken moet er gebruik gemaakt worden van ondersteunende mechanics. Lopen is echter wel de hoofdzakelijke mechanic om de levels mee te verkennen en de puzzelelementen inzichtelijk te krijgen.

Alhoewel lopen de hoofdzakelijke manier van transport is voor de speler, zijn de doelen van het spel er niet op gebaseerd. Experimenteren met de loopafstand tussen puzzelelementen is nodig om de ideale frequentie van lopen vast te stellen.

Er mag geen enkele onduidelijkheid zijn over lopen. Het moet volzitten met feedback elementen die de speler de mogelijkheid geven zich volledig te focussen op puzzelen en platformen.

Springen:

Beschrijving: Met de spatiebalk kan speler springen. De speler heeft een maximale hoogte die hij kan bereiken, als hij de spatiebalk minder lang ingedrukt houdt, komt hij minder hoog. Het springen is onafhankelijk van de horizontale movement.

Quality: **Medium**

Frequency: **Medium***

Clarity: **Very high**

Wordt bepaald door het aantal voorwerpen waarmee je hier nuttig gebruik van kunt maken, maar zelfde als lopen, is ontdekken van ruimte in verticale as. Voegt toe aan de complexiteit en mogelijke puzzels.

Afhankelijk van het level wederom, niet iets wat je supervaak doet maar wel regelmatig. Door experimenteren kunnen we de exacte frequency nader bepalen.

Movement opties moeten hoge clarity hebben omdat ze een basis moeten vormen en geen onderdeel zijn van het puzzelen. Daarnaast is 3-dimensionaal platforming één van de grootste bronnen van ergenis in games, dit willen we voorkomen.

Hangen aan randen:

Quality: **Low**

Frequency: **Low***

Clarity: **High**

Enkel richels die op de juiste hoogte geplaatst zijn zijn bruikbaar om aan te hangen. Daarnaast kan er niet gehangen worden aan schuddende objecten en kan de speler zich niet optrekken. Dit om de lage fysieke kracht van het spelerskarakter te benadrukken en de focus meer te leggen om andere mechanics.

We willen deze mechanic niet te veel gebruiken in de game om hiermee het gevoel van macht en gezag van de environment intact te houden voor de speler.

Movement opties moeten hoge clarity hebben omdat ze een basis moeten vormen en geen onderdeel zijn van het uitpuzzelen.

Objecten rondschuiven:

Quality: **Low**

Frequency: **Low**

Clarity: **Low***

In niet heel veel verschillende situaties toe te passen. Dit is om de omgeving de vijand te laten blijven. Als je te veel dingen rond kunt schuiven is de omgeving te beïnvloedbaar en niet meer een enemy maar een tool.

Dit is om de omgeving de vijand te laten blijven. Als je te veel dingen rond kunt schuiven is de omgeving te beïnvloedbaar en niet meer een enemy maar een tool.

Op dit moment kunnen wij nog niet inschatten of het experimenteren met deze mechanic goed aansluit op de overige puzzels van het spel. Wanneer dit het geval is zal de clarity laag blijven zodat de speler moet onderzoeken wanneer deze mechanic toegepast moet worden en wanneer niet. Wanneer de mechanic niet goed aansluit zal de clarity hoog liggen zodat frustratie vermeden wordt.

Gedrag van bespookte objecten verwisselen (Switcher):

Beschrijving: Bespookte objecten hebben een gloed om zich heen, maar die is voor ieder soort gedrag hetzelfde.

Je klikt op een bespookt object, hierdoor krijg je direct een effect te zien: Het aura van het object begint te pulseren. Ook is er een ray te zien die willekeurig over het object heen beweegt. Als de speler deze eerste actie heeft uitgevoerd, is zijn beweging gefreezeed. Op het moment dat hij twee keer achter elkaar een bewegingstoets indrukt (dus WASD of spatie) wordt de actie gecancelled. Als de speler met de rechtermuisknop klikt, wordt de actie gecancelled. Als de speler op een tweede voorwerp klikt, gaat de random bewegende ray in de richting van het andere object en wordt de ray langer, zodat er een verbinding tussen twee objecten is. Hierna volgt een visueel ding (bijvoorbeeld dat er een blob uit alletwee de dingen komt, of als tijdelijk alternatief, dat beide objecten snel pulseren en dan zijn de twee behaviours geswitcht).

Zie ook beschrijving Ghostmechanics

Quality: **High**

Frequency: **Medium***

Clarity: **Laag**

Dit is de hoofdmechanic van het spel. Om veelzijdige en uitdagende puzzels te bouwen wordt de quality van deze mechanic zeer hoog. Dit komt vooral voort uit de hoeveelheid en de impact van het gedrag van objecten in de omgeving.

De frequency van de mechanic zal waarschijnlijk oplopen naar mate het spel vordert. Latere levels zijn complexer en maken gebruik van meer switches per puzzel.

Door een lage clarity, de complexiteit van de puzzel en de omgeving, zal het niet altijd duidelijk zijn wat de actie van de speler voor exacte gevolgen heeft. Dit biedt de speler ruimte voor experimenteren en puzzeling.

Spoken uit bespookte objecten verdrijven (Spooky Spooker):

Beschrijving: Je gooit een cube door op de linkermuisknop te klikken (dit geeft een visueel effect) het bespookte voorwerp waar de cube op landt verliest zijn gedrag. Na x (voor nu 3) seconden komt dat gedrag weer terug. Je kunt ook de linkermuisknop ingedrukt houden, dan hou je de cube voor je, als je hem dan loslaat gooit hij hem. Ook kun je op de rechtermuisknop klikken om de actie te cancelen, als je de linkermuisknop aan het ingedrukt houden bent.

Je kunt maar één object tegelijk spooken, dus als je een nieuw object spookt gaat het oude object verder met zijn gedrag. Bespookte objecten hebben een veel zwakker aura.

Quality: **Medium**

Frequency: **Medium***

*Clarity: Medium**

Alhoewel de Spooky Spooker op elk bespookt object gebruikt kan worden is de uitkomst hiervan vrijwel altijd hetzelfde.

De focus zal vooral liggen op de Switcher mechanic met de Spooky Spooker als secundaire mechanic. De frequentie ligt hierdoor iets lager dan dat van de Switcher. Het is wel mogelijk levels juist meer gebruik te laten maken van de Spooky Spooker voor het behoud van variatie.

De uitkomst van het gebruik van deze mechanic is eigenlijk altijd vrij duidelijk, het zal hierdoor moeilijk worden om de clarity laag te houden. Indien mogelijk zou de clarity laag moeten zijn om experimenteren en puzzelen te stimuleren.

Gedrag van bespookte objecten:

Over Gedrag

Er moeten veel verschillende behaviours zijn om de twee belangrijkste mechanics: de spooky spooker en de behaviour switcher een hoge quality te geven, en zo interessante, unieke gameplay te krijgen.

Daarnaast moet er met de behaviours puzzels gemaakt kunnen worden waarbij de speler zich slim gaat voelen als hij ze oplost.

(Groeien / verticaal omhoog/omlaag)

Beschrijving

Voorwerp groeit in hoogterichting heen en weer. Voorbeeld: Staande klok die de hoogte in gaat en dan weer kleiner wordt.

Usecases

Nieuwe hoogtes bereiken

Verticale doorgangen blokkeren/vrij maken.

Rondvliegen / schuiven

Beschrijving

Voorwerp loopt (of vliegt, twee verschillende behaviours die in principe hetzelfde doen), gemiddelde snelheid om het een powerful iets te houden maar wel overzichtelijk.

Bewegen tussen 2 set points.

Usecases

Meeliften met de beweging

Voorwerpen uit de weg krijgen

Voorwerpen ergens anders heenkrijgen

Wobblen

Beschrijving

Voorwerp wiebelt heen en weer.

Usecases

Dingen die er op liggen vallen er van af.

Voorwerp is niet meer overheen te lopen.

Follow & Attack

Beschrijving

Voorwerp probeert zich voort te bewegen naar de speler. In de buurt van de speler doet het voorwerp een aanval, met de middelen die het heeft.

Usecases

Harnas vormt dreiging, beïnvloeden terrein wordt hierdoor interessant (omdat er nu redenen zijn dat moeilijk overheenloopbaar te maken.

Kan gebruikt worden om voorwerpen jouw kant op te laten lopen / ze in iets dangerous te luren.

Work in Progress

hoe verlies je?

wat doet de aanval van de attack?

hoe werkt het followen

als een kast ergens tegen aan botst

challenges definiëren

sound / audio

switchen uiterlijk, thema → merle

character + animaties → mike

mechanic lopen, switchen, dummy gedrag → dwight

level design, challenges definiëren, → niels

Hoe verlies je?

Wat is doel van verliezen?

Feedback geven dat je niet goed bezig bent, omgeving gevaarlijk laten lijken, puzzel resetten.

Waarom niet?

Kan te punishing zijn, kan puzzelen tegenwerken als de speler doorheeft wat de oplossing is maar "doodgaat"

Oplossing? Soort heart replenisher waar de speler altijd weer kan restoren?

Wat doet de aanval van een attack?

Blokken speler, gevoel van gevaarlijke omgeving toevoegen, leven toevoegen aan obstakel.

Wat doet followen?

Mogelijkheden: binnen vaste radius gaat een object achter je aan OF object gaat eindeloos achter je aan. Voordeel vaste radius: overeenstemming andere movement, geen vreemd gedrag waarin je objecten hele levels doorsleept. Voordeel eindeloos: biedt meer mogelijkheden omdat je niet vast zit aan een bepaalde radius.

Wat als een kast ergens tegenaan botst?

Omkeren, geen puzzels maken die gebaseerd zijn op het eerst "unlocken" van de nieuwe beweging, maar nog steeds werken met max range.

Mogelijke oplossing:

Aanval blokkeert de speler, dus een aanvaller is een soort blokkade. Als de speler geraakt wordt, krijgt hij een knockback. Voordeel is dat je niet met health hoeft te werken, wat gemakkelijk kan zorgen dat de focus afraakt van het puzzelen. Nadeel is dat het misbruikt kan worden waarin de speler zichzelf laat slaan om op bepaalde plekken te komen. Het is moeilijk te controleren.

Mogelijke oplossing 2:

Aanval raakt speler, kan dus daadwerkelijk levens verliezen. Nadeel is dat je je voortgang in de puzzel kunt verliezen als je doodgaat, voordeel is dat dit gebruikt kan worden om te resetten, en dat de omgeving gevaarlijk lijkt. Ook kan het er voor zorgen dat het afraakt van puzzelen en dat het meer het ontwijken van vijanden wordt.

Ruimtelijke challenges

Uitdaging waarin je goed moet nadenken hoe je de ruimte tegen zichzelf gebruikt

Uitdaging waarin je vooral de ruimte van je afslaat door de ruimte te nullifyen

Uitdaging waarin je een mix tussen actie en puzzel hebt, deel met wegrennen van vijanden, snel actiepuzzelen.