MINOTAUR'S MAZE

Project VRIJ: Here I Am

4-player party game

Minotaur's Maze is een 4-player party couch game ontwikkeld door groep 14, de Minotaur Maatjes. In dit document wordt behandeld wat het concept is en hoe de game tot stand is gekomen.

Door: Niels de Jong, Youri Stans, Mike Ottink, Annelieke Henzen
Begeleider: Tim Bosje

Inleiding

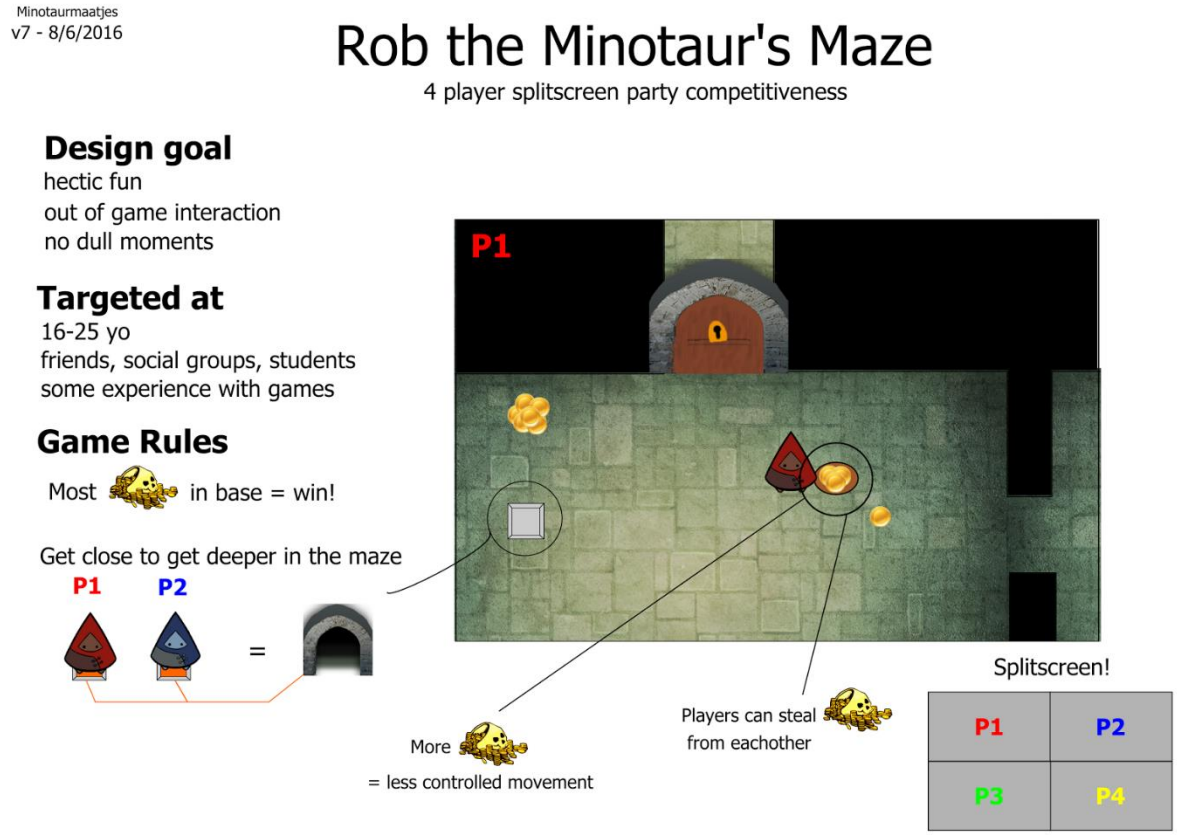
Dit is het documentatie verslag van groep 14; de Minotaur Maatjes voor het project Vrij2 “Here I Am”. Bij dit project staat de ervaring van de speler centraal. Het was de bedoeling dat we in een groep, waarvan het concept van te voren was bedacht, een ervaring zouden creeren die maximaal 5 minuten duurt. Uit ons project is hier de game “Minotaur’s Maze” ontstaan. In dit verslag zal behandeld worden wat deze game is, ons onderzoek hierna en de voortgang van het project.

Ontwerp

Conceptueel

Voor hoe we op dit concept zijn gekomen, zie ontwerpkeuzes.

Minotaur's Maze is een 4 player splitscreen party game, die je speelt met vrienden op de bank. Het is een schatzoekersrace, waarin spelers binnen een vaste tijd zoveel mogelijk geld moeten verzamelen en terug moeten brengen naar hun eigen schatkist. Dit wordt bemoeilijkt doordat de spelers zich in een doolhof bevinden en doordat ze geld van elkaar kunnen stelen zolang het niet veilig in de schatkist ligt. De persoon met het meeste geld in zijn schatkist als de tijd op is, wint.



onepage

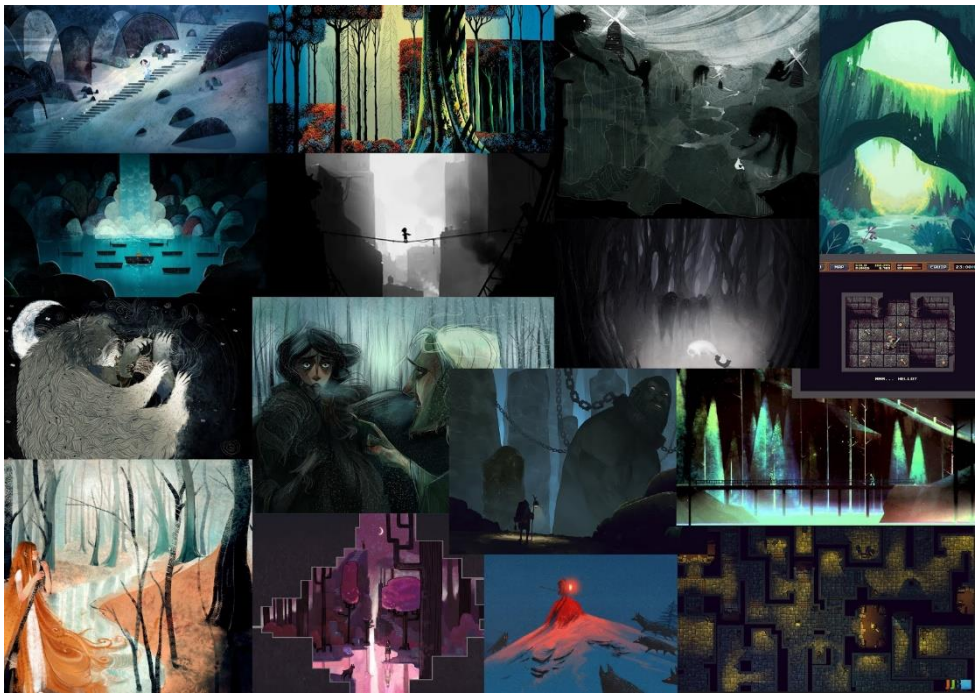
Doel is om spelers uit te lokken op een positieve manier elkaar uit te dagen en competitief te zijn. Dit loopt door buiten het spel. Doordat de spelers bij elkaar zijn en sociaal al comfortabel met elkaar zijn, ontstaat er makkelijk een positieve, plagerige sfeer.

Spelers kunnen alleen verder komen in het doolhof door samen deuren te openen, waardoor momenten van extra spanning ontstaan.

Andere elementen die variatie bieden op de basisgameplay van geld verzamelen en stelen zijn de minotaur, die achter spelers met veel geld aangaat en zo een externe bedreiging vormt voor alle spelers, en de regel dat als je meer geld hebt, het moeilijker wordt je personage te controleren. Dit opent mogelijkheden voor spelers met minder geld om te stelen om zo weer reacties bij elkaar uit te lokken.

Vormgeving

Moodboards



Moodboard versie 1

Voor de vormgeving van het project begonnen de artists met het opstellen van moodboards om de vormgeving te bepalen. We wilden een stijl aanhouden die cartoony was maar ook wat mysterieus.

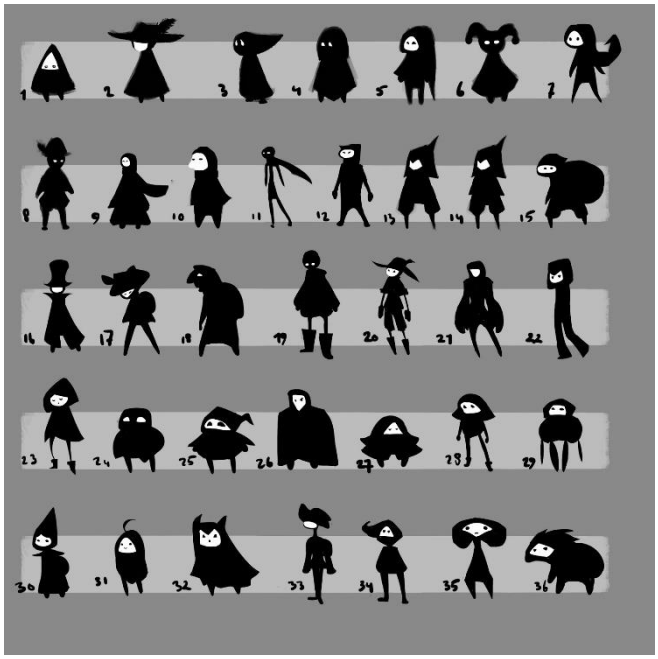
Toen we onze stijl presenteerde aan onze begeleider echter, kwam hij met een aantal goede punten. Hij zei dat onze keuzes nogal met elkaar in conflict stonden. Het was moeilijk te omvatten of deze game een adventure game zou worden of een party game. Daarom was er dus meer duidelijkheid nodig voor de stijl. Deze is daarna helemaal omgegooid, we hebben het mysterieuze element verworpen en ons meer gefocust op een cartoon stijl met meer kleuren en dikke zwarte lijnen. Gelukkig was dit nog in het begin van het proces, dus het had weinig consequenties. We hebben een paar elementen moeten aanpassen, en een nieuw moodboard opgesteld:

Moodboard versie 2

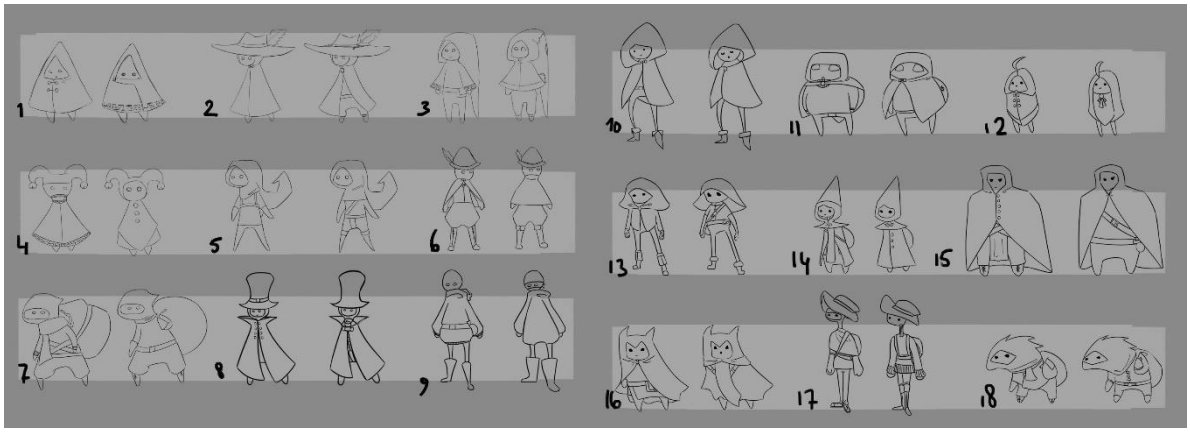
Karakters

Voor de karakters zijn we begonnen met het maken van een aantal thumbnails. Uit deze thumbnails werd een selectie gemaakt, en deze zijn verder uitgewerkt. Voor de karakters wilden we iets dat cartoony was, en niet compleet menselijk. Daarentegen moesten ze wel menselijke trekken hebben zodat de speler zich nog wel kan identificeren met het karakter.

Thumbnails:



Uitwerkingen:



Uit deze karakters werden er toen 4 gekozen, een voor iedere speler. Het was de bedoeling dat ze allemaal in het spel zouden komen, maar door tijdgebrek hebben we het gehouden bij 1 karakter dat 4 verschillende kleuren heeft. Nadere toelichting over deze keuze wordt behandeld in het deel over ontwerpkeuzes (pagina huppeldepup). Uit deze selectie van de 2e ronde aan karakter schetsen, zijn de karakters 1, 2, 14 en 15 gekozen. Ze zijn allemaal een beetje aangepast uiteindelijk. Het bepalen van de kleur was ook lastig. Aangezien we wilden gaan voor meer koude kleuren in de omgeving dachten we eerst om de karakters uitsluitend warme te geven. Vandaar dat de karakters eerst oranje, roze, geel en rood waren. Maar om het uiteindelijk toch duidelijker te maken wie welk karakter is kozen we voor rood, geel, groen en blauw. Dit zijn de uiteindelijke sprites geworden:

De kleuren staan nog niet vast aan de karakters.

Uiteindelijk hebben we ervoor gekozen om het eerste karakter in alle 4 de kleuren uit te werken en deze te animeren, om tijd te besparen. Als alle 4 de karakters in de game waren gekomen, hadden we ze ook graag allemaal een uniek vermogen gegeven, bijvoorbeeld het kunnen breken van bepaalde objecten om meer geld te kunnen krijgen, of een boost in snelheid krijgen voor een korte tijd.

De sprite sheets worden bijgevoegd in de bijlagen.

Omgevingen

Achtergrond plus muur en enkele objecten

Voor de omgeving hebben we gekozen voor gedesatureerde kleuren in een koud kleurenspectrum. Dit zijn blauwe, groene en paarse kleuren.
Er komen texturen/patronen voor in de muren en de vloeren om het visueel interessant te maken en deze zijn herhalend maar bezitten niet teveel detail om afleidend te worden.
Ook is gebruik gemaakt van lichtere en donkerdere tonen om het geheel leesbaar te maken. De achtergrond is lichter dan de muren zodat je in 1 oogopslag kan zien waar je naartoe kan.

De achtergronden hebben net als de objecten en karakters omlijning maar deze omlijning is 50% zwart en dus een donkerdere versie van de objectkleur maar niet geheel zwart. Dit is ook om de rust in het beeld te bewaren en de aandacht te vestigen op de objecten en de karakters.

Objecten

Objecten bezitten meer detail per oppervlakte dan de achtergronden en maken in tegenstelling tot de achtergronden vaak gebruik van fellere kleuren in een warm kleurenspectrum. Dit zijn voornamelijk rode en gele (en bruine) kleuren.
De omlijning van deze objecten verschilt tussen interactieve objecten (geheel zwarte omlijning) en niet interactieve objecten (50% zwarte omlijning). Dit communiceert direct naar de speler dat sommige objecten enkel voor het vullen van de scene en creeren van obstakels en dat andere objecten (zoals het geld en de schatkisten) interactief zijn en van groter belang zijn voor de speler.

Technisch

Pathfinding

Het gedeelte waar misschien het meeste tijd in heeft gezeten maar wat uiteindelijk niet in game is gekomen is de pathfinding. Omdat de pathfinding van unity niet in de x-y as werkte leek het me een uitdaging om zelf een nav mesh pathfinder te schrijven. Het was echter wat ingewikkelder dan gedacht. Het is met gelukt om een pad te vinden van a naar b op een 3d mesh, het lukte alleen niet meer op tijd om de speler dat pad te laten volgen.

https://www.youtube.com/watch?v=c0DIAW_5TQs

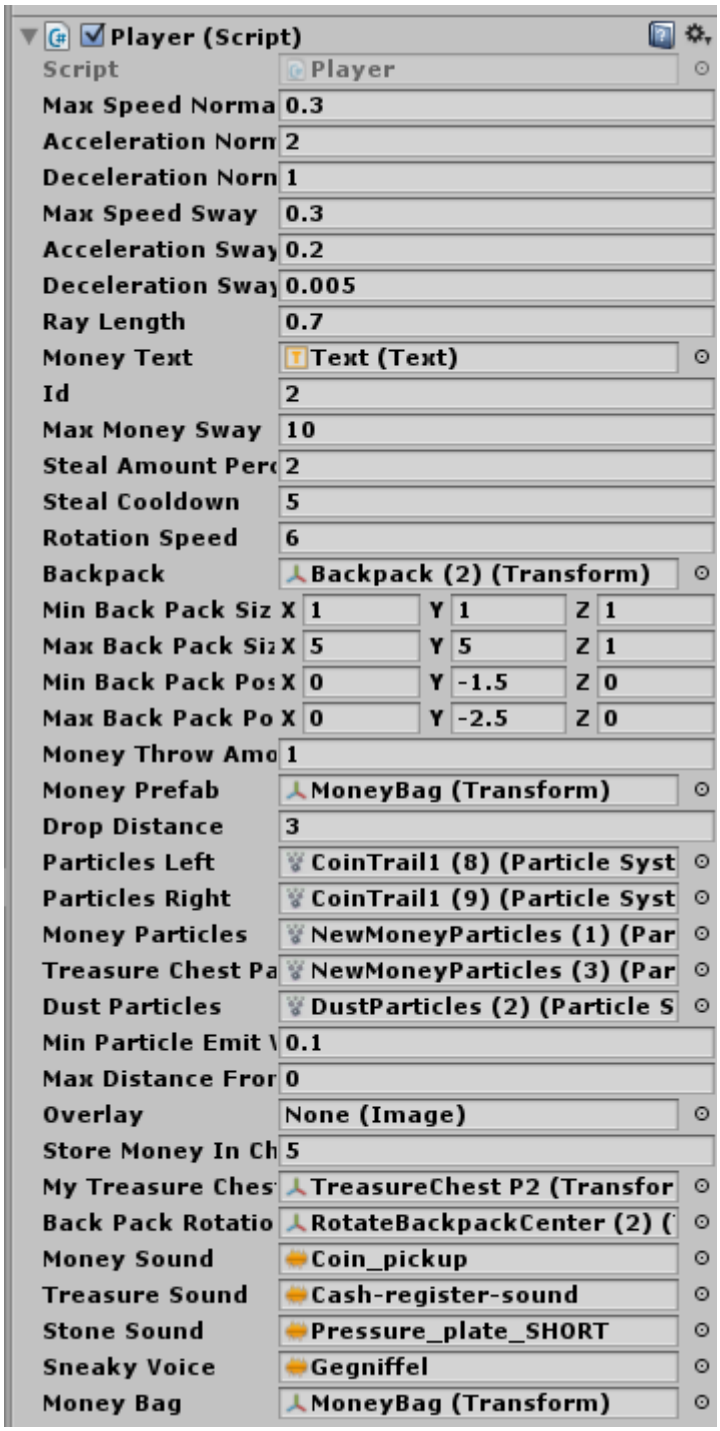
Ui

De minimap berekent waar de verste speler is en vervolgens zet hij alle andere spelers relatief aan hem op de minimap. Op die manier hoef je niet het hele doolhof te weergeven, je hoeft het niet overduidelijk te maken en de spelers weten toch nog welke richting ze uit moeten.

De ronde timer was in eerste instantie een uitdaging, tot dat ik erachter kwam dat het heel makkelijk gaat met unity sprites. Dat is dus een les voor volgende keer.

Player

De speler is heel uitgebreid geworden, er zijn veel waardes die je kan tweaken zodat de beweging en interacties van de speler goed aan voelen.



Animaties

Dit is de eerste keer dat ik met sprite animaties gewerkt heb in Unity. De animaties worden aangestuurd door een stuk script dat kijkt naar de input van de controler stick en naar de velocity van de speler.

Sprites en planes

Waar we achter zijn gekomen is dat sprites verstandiger zijn om te gebruiken voor een 2d game omdat je ze makkelijker kan sorteren. Dit is een les voor volgende keer.

Ontwerpkeuzes / Geschiedenis ontwerp

Inspiratie

We hadden een aantal richtingen waarmee we begonnen. We wilden spelers keuzes laten maken op basis van onbetrouwbare informatie: je wist niet of wat je aan clues of uitleg kreeg, wel klopt. Daarnaast wilden we spelers sporen laten achterlaten, die voor andere spelers dan weer een informatiebron zouden zijn. Dit op een grote schaal, iedere speler zou individueel de game spelen en de andere spelers zouden slecht heel indirect een rol spelen. Als laatste richting wilden we spelers elkaar kunnen laten helpen of juist tegenwerken.

Een doolhof als achtergrond voor deze twee mechanismes was een logische keus: je verdwaalt er snel waardoor ieder stukje informatie waardevol kan zijn. Ook thematisch konden we hier goed op door, vanuit de Griekse mythologie kwamen we op een minotaurus als ultieme dreiging.

Vanuit deze keuze voor een doolhof konden we meer richting geven aan onze ideeën voor sporen en onbetrouwbare informatie. Uiteindelijk vonden we de ultieme combinatie in geld: dit kon als spoor dienen, als onbetrouwbare informatie en daarnaast werd het ook de drijvende kracht (engine) achter onze game. Ook de 'schaal' van het spel veranderde: spelers zouden elkaar fysiek tegen kunnen komen in het doolhof, hoewel we op dit punt nog geen idee hadden van wat soort interactie ze dan zouden hebben. Spelers zouden in plaats van vage bronnen van informatie, directe rivalen zijn, die op een indirecte manier gebruik en misbruik zouden kunnen maken van hoe ander spelers speelden.

Met dit basisidee van een doolhof, spelers als bron van onbetrouwbare informatie en sporen hebben we gepitcht, en zijn we in de volgende fase gegaan. (Op deze drie elementen zijn talloze variaties geweest, een aantal zijn te vinden in de Darlings Graveyard)

Party, Horror of Exploration

Toen we na onze pitch een volledig team hadden en aan de slag gingen, merkten we op dat we niet een eenduidige richting op konden gaan. Nieuwe ideeën die we verzonnen sloten niet op elkaar aan. Dit kwam omdat we met onze eerste ideeën eigenlijk drie verschillende richtingen opkonden: Er was potentie een echte partygame te gaan maken, waarin het vooral ging om de interacties tussen de spelers, maar we konden ook een explorationgame maken, waarin de focus meer zou liggen op het ontdekken van het doolhof, met spelers die subtiele hints konden geven. Een horrorgame waarin het meer om de spanning en suspense zou gaan, was ook heel goed mogelijk met waar we mee begonnen waren.

We hebben hier gekozen voor de partygame. Op zich had deze keuze elke kant uit kunnen gaan (omdat alles goed was), maar de party-elementen hadden bij gebruikers al positieve reacties uitgelokt. Ook wilden we graag de spelers een onderdeel zijn van de inhoud van het spel, en met een partygame zouden we dat sneller bereiken. Maar, de andere opties zou dit ook bereikt kunnen worden.

Achteraf gezien heeft de keuze voor party ons veel voordelen opgeleverd: we konden snel testen omdat we maar korte potjes hadden, spelers konden verbaal snel feedback geven en we konden snel naar een grof idee van de uiteindelijke game toe omdat de spelers zelf het leuk maakten. Nadeel was wel dat we voor een blanco test vier personen moesten vinden. Dit had met een andere vorm minder kunnen zijn.

De basis: doolhof en beweging

De setting van het spel stond vast, dat werd een doolhof. De spelers moesten geld zien te vinden en vervolgens dat geld weer terugbrengen naar hun basis. We hebben het door de keuze van een doolhof de spelers bewust moeilijk gemaakt om hun weg terug te vinden zodat ze de keuze moeten maken hoe ver ze het doolhof in durven.

We hebben de spelers realtime besturing gegeven van een avatar. Hierdoor kon er 'game feel' ontstaan. Door het toevoegen van obstakels en de noodzaak verschillende bochten te maken, is het simpelweg "rijden" van zo'n avatar al een interessante ervaring. We hebben een week besteed puur aan het vaststellen van een set waardes die goed aanvoelden om mee te besturen. Een regel die we hadden ingesteld was om spelers die meer geld hadden ook echt "zwaarder" te maken. Dit abstracte gevoel van "zwaarder" konden we realiseren doordat we een basisbesturing hadden

Bij de basis hoort ook het geld. Dit waren simpelweg pickups. We hebben in een later stadium nog overwogen geld op te laten pikken met een knop om dit meer een actie te zijn, maar dit zou de snelheid uit het spel halen.

Uitwerking basis

kisten, deuren, dingen.

Met die basis konden we op extreem veel manieren uitbreiden.

We hebben er uiteindelijk voor gekozen om niet al te veel elementen toe te voegen om de elementen die er wél waren goed te kunnen begrijpen en testen.

Deuren zorgen ervoor dat spelers bij elkaar komen. Oorspronkelijk wilden we een spanningsveld creëeren tussen samenwerken en tegenwerken, maar in een test bleek dat er van samenwerken geen sprake was. In plaats van koste wat kost dit toch toe te voegen, hebben we gekeken waarom het spel dan wel positieve reacties uitlokte: spanning als spelers bij elkaar kwamen. Dit is nu de functie van de deuren.

Ook hebben we om het doolhof meer persoonlijkheid te geven, allerlei objecten toegevoegd die als blokkades of obstructie dienen.

Playtest: feedback feedback

(zie ook Research)

We hebben een uitgebreide playtest gedaan waarin we twee groepen hebben getest op verschillende vooraf gedefinieerde criteria. Hier kwam als belangrijkste resultaat uit dat we meer feedback aan spelers moesten geven, dus daar hebben we ons op gericht.

Ook kwam hier voor het eerste de minimap, waarmee spelers elkaar makkelijker kunnen vinden en makkelijker terug kunnen komen naar de schatkist, ten tonele. Dat dit zo belangrijk was voor spelers, kwamen we te weten door de playtest.

Afwerking

Het toevoegen van een startscherm en eindscherm zorgde ervoor dat we het probleem dat spelers niet wisten welke kleur ze waren, eindelijk konden oplossen. Ook hebben we veel verschillende soorten feedback toegevoegd.

Darlings Graveyard

Tijdens het project kwamen we telkens met nieuwe ideeën, waar we uiteindelijk niet voor gekozen hebben.

Geld

- Voorwerpen ipv. geld. Ieder voorwerp heeft een andere waarde en ziet er anders uit. Hierdoor verzamel je echt schatten, en als je iets weggooit kun je het herkennen waar je het ooit opgepakt had. Eventueel ook met verschillend gewicht: een schatkist is heel zwaar maar veel waard, maar als je achtervolgd wordt moet je het snel weggooien. Een helm is minder waard maar weegt ook minder, je kunt er twee van meenemen en één weggooien.
- cursed items
- geld geeft licht, doolhof donker

Beacons in kamers die je aan kan steken (vuur in jouw kleur) en dan zie je die kamer op je minimap. Het vuur blijft het hele spel branden maar als een andere speler langskomt kan die het vuur zijn/haar kleur geven en dan verdwijnt de kamer op jouw minimap en verschijnt die bij de andere speler.

Niet met directe tijd werken maar op een natuurlijke manier het spel laten eindigen - zodra iemand een bepaalde hoeveelheid geld heeft verzameld het spel laten eindigen, vanaf een bepaalde hoeveelheid geld komt de minotaur in actie.

Teamsamenstelling

Niels de Jong: Designer, programmeur
Mike Ottink: Programmeur, designer
Youri Stans: Environment artist, designer
Annelieke Henzen: Character artist, audio designer

Research

http://studenthome.hku.nl/~niels.dejong/files/playtest/JongNielsde_vrij2_research_v1.pdf

Zie ook bijlagen. Hieronder volgen enkel de conclusies die we getrokken hebben uit ons onderzoek:

De playtest heeft ons veel inzichten gegeven over op welke manier de spelers met het spel en elkaar interacteren, en hoe recent toegevoegde elementen daar aan toevoegen.

De belangrijkste resultaten zijn dat de tweede ring van het doolhof nauwelijks wordt benut, en dat de minimap verschillende soorten wenselijk gedrag faciliteert en daarmee belangrijk is voor het spel.

Een ander belangrijk resultaat is dat er geen sprake is van samenwerking, en dat de deuren waarvan we verwachtten dat die daarvoor zouden zorgen, er alleen voor zorgen dat spelers even samenkomen. Anders gezegd: samenwerking is geen onderdeel van ons spel. Op het moment dat spelers samenkomen, ontstaat er een moment van extra spanning.

Onze testgroep bestond uit slechts 8 personen, dus sommige resultaten zullen minder betrouwbaar zijn. Toch kunnen we ook uit deze kleine groep al algemene, veelvoorkomende problemen waarnemen en hierop aanpassingen maken.

Projectplanning

Aan het begin van het project hebben we een globale projectplanning opgesteld. We hebben deze nog een aantal maal aangevuld en zijn daarna wekelijks samengekomen om voortgang te bespreken. Voor het grootste gedeelte hebben we een cyclus gehad waarin we testten en ongeveer een of twee dagen aanpassingen maakten om dan weer te testen.

	4 april - 10 april									6 juni - 12 juni
Week	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DEADLINES		vrijdag: prototype af & testen	vrijdag: spel met art & gameplay			vrijdag: coole playtest		vrijdag alles af		Post Mortem vrijdag 10 juni
Activiteiten		prototypes			Meivakantie		verlaat: playtest	verwerken resultaten playtest	uitloop	trailer/presentatie
Art	artstijl bepaald, referentie games	opnieuw artstijl bepalen	characters, environment							
Design	Design vast, paper prototype	testen prototypes doolhof	testen prototypes doolhof		opstellen playtestdocument		resultaten playtest			
Programming	technische haalbaarheid	prototype lopen & doolhof af, splitscreen af			minotaur					

Audio	Soundstijl	sounds uitzoeken	sounds uitzoeken							

Logboek

Week 1

Persoon	Activiteit	Uren	Af
Youri	artstijl bepalen, mockup level tekenen, design	7 uur	alles
Annelieke	Referentie afbeeldingen/moodboard, mock-up tekening, character thumbnails	6 uur	Alles
Mike	technische haalbaarheid, beginnen prototype		Alles
Niels	onepages maken	2	alles

Week 2

Persoon	Activiteit	Uren	Af
Youri	Design bespreken, artstijl opnieuw bepalen	6	alles
Annelieke	Character keuzes + uitwerkingen, audio verzamelen + test maken	8 uur	Alles behalve audio test (+ meer verzamelen)
Mike	Basis omgeving op gezet en een speler. Een boel waardes toegevoed aan de speler zodat we hem kunnen tweaken.		Alles
Niels	movement tweaks,	1	ja

Week 3

Persoon	Activiteit	Uren	Af
Youri	eerste versie achtergrond maken, designkeuzes maken, overleg, objecten en achtergrond gemaakt	9	Ja
Annelieke	Character uitwerkingen uitkiezen, kleuren keuze voor characters, audio verzamelen + test maken	4	Alles behalve audio

Mike	Collision met rays ipv standaard collision. Werk speler bij op basis van de movement tweaks van Niels. Stop een doel in het spel door middel van geld en kisten. Simpele ui. Speler bewust maken van zijn omgeving en hoe hij daar mee interacteert.		Alles.
Niels	leveldesign, maken level	2	ja

Week 4

Persoon	**Activiteit**	**Uren**	**Af**
Youri	assets maken, minotaur animeren	6	
Annelieke	Meer kleuren combinaties characters, audio + test maken, sprite sheets maken, animatie sheets maken	6	Audio test af, kleuren gekozen, sheets niet af
Mike	Playtesten. Waardes tweaken.		Alles
Niels	level maken, playtesten, art implementeren		

Week 5

Persoon	**Activiteit**	**Uren**	**Af**
Youri	Meivakantie, enkel wat assets aangepast	2	
Annelieke	Test sheet maken voor het basis character, sprites maken voor het basis character, animaties in Unity maken	12	Ja, animaties wat complicaties
Mike	Werken aan het pathfind algoritme.		Niet af.
Niels	playtest voorbereiden, enquêtes maken	8	af

Week 6

Persoon	**Activiteit**	**Uren**	**Af**

Youri	Kleuraanpassingen voor de omgevingen gemaakt, playtestresultaten verwerkt in art	4	
Annelieke	Sprite sheets aanpassingen, audio	4	Ja, audio nog niet zeker
Mike	Nieuwe minimap maken en timer. De timer en minimap testen en daar op aanpassen.		Alles
Niels	playtest resultaten verwerken, test report	7	af

Week 7

Persoon	**Activiteit**	**Uren**	**Af**
Youri	Nieuwe assets gemaakt, designkeuzes besproken aan hand van playtest	6	
Annelieke	Wegens ziekte niet kunnen werken	0	/
Mike	Werken aan pathfind algoritme.		Niet
Niels	playtest resultaten verwerken	5	ja

Week 8

Persoon	**Activiteit**	**Uren**	**Af**
Youri	Nieuwe assets gemaakt, animaties van assets gemaakt, designkeuzes besproken	5	Yea
Annelieke	Chest animation, sprite sheets aanpassingen	4	Ja
Mike	Assets importeren, koppelen en polishen. Design flaws polishen. Script schrijven om de animaties aan te sturen.		Alles
Niels	documentatie, planning, feedback verwerken	4	ja

Week 9

Persoon	Activiteit	Uren	Af
Youri	Assets verbetert, toegevoegd.	4	Si
Annelieke	Start screen gemaakt, kroontjes en icon sprites gemaakt	7	Ja
Mike	Startscherm/eindscherm werkend maken. Animaties geimporteerd. De tas draaiend maken met de animaties.		Alles
Niels	research samenvatten, implementen laatste effecten	4	ja

wWeek 10

Persoon	Activiteit	Uren	Af
Youri	Laatste assets, animaties en tweaks toegevoegd. poster art gemaakt, extra presentatiemateriaal. Documentatie geschreven.	12	
Annelieke	Audio assets aangepast, documentatie, start screen bijgewerkt	9	Ja
Mike	Proberen de Minotaurus AI nog af te krijgen.		Niet gelukt.
Niels	trailer, presentatie, documentatie	6	nog niet D:

Reflectie (PMI's)

Youri

P: - Het design was vanaf dag 1 goed gefocust. We wisten wat we wilden bereiken met mechanics en gamefeel en hierdoor hebben we geen tijd verspild.
- Het design through playtesting werkte ontzettend goed. We voegden telkens 1 element toe en keken wat dit deed voor de spelers.
- De samenwerking was fijn. We konden goed op elkaar inspelen en alles kon gezegd worden

M: - We wilden de minotaur mechanic aan het spel toevoegen maar dit was een lastigere programmeerklus dan gedacht dus dit heeft veel tijd gekost en heeft uiteindelijk geen versie met minotaur opgeleverd.
- De uitleen was de laatste weken weinig open waardoor het lastiger werd om op school te werken (in verband met controllers huren enzo).

I: - Het eindresultaat is uiteindelijk anders geworden dan we van tevoren hadden opgezet. Dit door de playtest resultaten. Dit zorgde ervoor dat we geen volledige controle hadden over het eindresultaat maar spelers van het spel werden erg enthousiast van het eindresultaat.
- De minotaur is er dus uiteindelijk niet in terecht gekomen. Dit heeft echter niet gezorgd voor een minder leuk eindresultaat en mensen die niet wisten dat de minotaur gepland was misten hem ook niet.

Niels

P: + designdoelen weten te bereiken (positieve interacties tussen spelers)

+ doordat we met slechts 2 mensen het oorspronkelijke concept hadden bedacht, hadden we in korte tijd een goede basis

+ geleerd van vorige projecten mbt. rolverdeling, planning, uitloop

+ goede keus gemaakt om onnodige technische uitdagingen uit de weg te gaan

+ game feel kunnen toepassen

+ cyclus van playtesten en aanpassingen maken

+ allemaal leuke effectjes toe kunnen voegen

M: - toch nog een technisch probleem te lang laten uitlopen

- in periodes slechte communicatie als we niet fysiek bij elkaar waren

- geen projectleider aangesteld die macht had dit soort problemen op te lossen

- niet duidelijk kunnen omschrijven wat voor soort game we nu naar toe aan het werken waren

I: i we zijn begonnen met een korte iteratieloop van verzinnen en testen, en we zijn er ook weer mee geëindigd (dus ook die cirkel is rond)

i minotaur uiteindelijk toch niet in het spel Minotaur's Maze

i eerste spel wat uit zichzelf, zonder uitleg "werkt"

Annelieke

P:

+ We konden snel beginnen met het maken van de game en zijn niet lang blijven hangen op het concept omdat die er al was

+ Game voelde best gepolished aan

+ Goede rolverdeling van taken, samenwerking was hierdoor soepel

M:

- Op het laatste moment bleek toch dat de minotaur er niet in kon, wat wel jammer was

- Was vooral in het begin moeilijk in te beelden wat uiteindelijk het doel was van de game, wat het lastig maakte om er goede gameplay en stijl etc. bij te bedenken

- We hadden waarschijnlijk vaker bij elkaar moeten komen om als groep aan het project te werken, toen we dit wel deden konden problemen namelijk heel snel opgelost worden.

I:

~ Veel prototyping om de game beter aan te laten voelen

~ Alhoewel hij in de titel zat, bleek dat mensen de minotaur niet echt misten in het spel ten behoeve van het plezier

~ Meer kunnen werken met Unity animaties

Mike

P:

- Het was een pluspunt dat iedereen moeite deed om elkaar te begrijpen.
- Iedereen gaf elkaar een kans, we kraakte nooit elkaars ideen af.
- Hoewel er in het eindproduct nog wat miste, voelde het aan als een compleet eindproduct.
- Iedereen in het team had een eigen specialiteit.
- We hebben veel geplaystest(Ik ga nooit meet een product maken zonder te playtesten)

M:

- De Minotaur zat uiteindelijk niet in het spel.
- Als we niet bij elkaar waren dan was de communicatie slecht.
- Assets die aangeleverd werden waren vaak niet goed benaamd waardoor de project folder een rommel werd. Dit heb ik aangekaart maar er werd niet echt iets mee gedaan. Dit heeft uiteindelijk veel tijd gekost.

- De uitleen was vaak dicht, dat was lastig met het lenen van controlers.

I:

~ De game werd door iedereen goed ontvangen.

~ Het is de eerste game die ik gemaakt heb die zichzelf uitlegt.

Bijlagen

Minotaur's Maze Research

Inleiding

Dit is een samenvatting van de opzet en resultaten van een playtest. Het volledige plan en de volledige resultaten staan bij de bronnen. [1,2]

Voor een schoolproject maken we (een team van vier mensen) een partygame. Het is een 4 player couch game waarin spelers in een doolhof zoveel mogelijk geld moeten verzamelen terwijl ze een minotaur proberen te ontwijken.

We hebben verschillende elementen toegevoegd aan de basis die we al hadden, en willen weten op welke manier deze bijdragen aan onze designdoelen, om zo gegronde keuzes te kunnen maken welke elementen we willen behouden of aanpassen. Hiervoor is onderzoek nodig.

Methode

Om dit te testen, voeren we een playtest uit. Hierin zullen tweemaal 4 spelers het spel spelen in een setting die benadert hoe het spel uiteindelijk gespeeld wordt. We houden gegevens bij tijdens het spelen en ondervragen de spelers na afloop via een enquête.

Tijdens het spelen

wanneer treden er positiefplagerige reacties op *positiefplagerige interacties houdt in: ze dagen elkaar uit, trashtalken en doen voorspellingen over wat er wel en niet gaat gebeuren en wat ze wel en niet gaan doen, of ze proberen elkaar lichamelijk te hinderen het spel te spelen*

Uitspraken / out of game gedrag spelers van spelers noteren

detecteren of er dode momenten (waarin weinig gebeurt) in het spel zitten

Elke 15s opschrijven wat elke speler aan het doen is ingame

Spelers laten zeggen wanneer ze het saai vinden worden

Naderhand (via een enquête)

vinden er keuzes tussen samenwerken en voor jezelf gaan plaats, en kunnen deze opnieuw plaatsvinden

Vragen naar acties en motivatie er achter

Vragen of er keuzes en overwegingen tussen samenwerken of voor henzelf gaan waren, en wanneer.

score van flow, waarin spelers onder druk staan maar daar wel plezier aan beleven

Meten van flow (via de GEQ[3])

hoe beïnvloedt de minimap het spel

Op welke manier hebben spelers de minimap gebruikt? Hoe belangrijk was de minimap voor het spel?

rol van tweede ring met meer geld op het spel

Hebben spelers ervaren dat het doolhof bestaat uit een aantal ringen?

Wat vinden spelers van kamers waarvoor je twee spelers nodig?

Merkten spelers iets op toen ze verder in het doolhof kwamen?

Analyse

positiefplagerige interacties buiten het spel

- spelers doen vooral uitspraken om een samenwerking met deuren op te zetten
- en op het moment dat ze geld van elkaar kunnen afpakken

detecteren of er dode momenten in het spel zitten

Helaas is de schermopnamedata waar we op vertrouwden verloren gegaan. Spelers hebben op geen enkel moment aangegeven dat ze het saai vonden. Reacties na afloop waren dat het spannend was. We hebben dus niet de data die we hadden gewild, maar het lijkt positief.

Vinden er keuzes tussen samenwerken en voor jezelf gaan plaats, en kunnen deze opnieuw plaatsvinden

Nee. Mensen werken alleen samen om deuren open te krijgen, en die samenwerking stopt op het moment dat de deur open is. De enige keuze die je kunt maken is of je die samenwerking aangaat, maar soms moet je deuren open doen om verder te komen. Het is ook niet zo dat deze keuzes frequent voorkomen, alleen als er deuren geopend moeten worden.

flow?

Een score van 3 op een schaal van 1-5, dus geen bijzondere resultaten. Dit kan wel gebruikt worden als ijkpunt voor volgende tests.

hoe beïnvloedt de minimap het spel

spelers gaven aan dat de minimap heel erg belangrijk was voor hun speelwijze (4.3 uit 1-5)

- ze gebruikten de minimap om de weg terug te vinden naar start
- om andere spelers te vinden voor deuren- en om van andere spelers te stelen

wat is de rol van de tweede ring in het spel?

Maar 1 speler had door dat het doolhof bestond uit twee ringen
Maar 1 speler merkte op dat er meer geld was verder in het doolhof
Spelers hebben grote delen van de tweede ring nooit gebruikt.

Conclusie

De playtest heeft ons veel inzichten gegeven over op welke manier de spelers met het spel en elkaar interacteren, en hoe recent toegevoegde elementen daar aan toevoegen.

De belangrijkste resultaten zijn dat de tweede ring van het doolhof nauwelijks wordt benut, en dat de minimap verschillende soorten wenselijk gedrag faciliteert en daarmee belangrijk is voor het spel.

Een ander belangrijk resultaat is dat er geen sprake is van samenwerking, en dat de deuren waarvan we verwachtten dat die daarvoor zouden zorgen, er alleen voor zorgen dat spelers even samenkomen. Anders gezegd: samenwerking is geen onderdeel van ons spel. Op het moment dat spelers samenkomen, ontstaat er een moment van extra spanning.

Onze testgroep bestond uit slechts 8 personen, dus sommige resultaten zullen minder betrouwbaar zijn. Toch kunnen we ook uit deze kleine groep al algemene, veelvoorkomende problemen waarnemen en hierop aanpassingen maken.

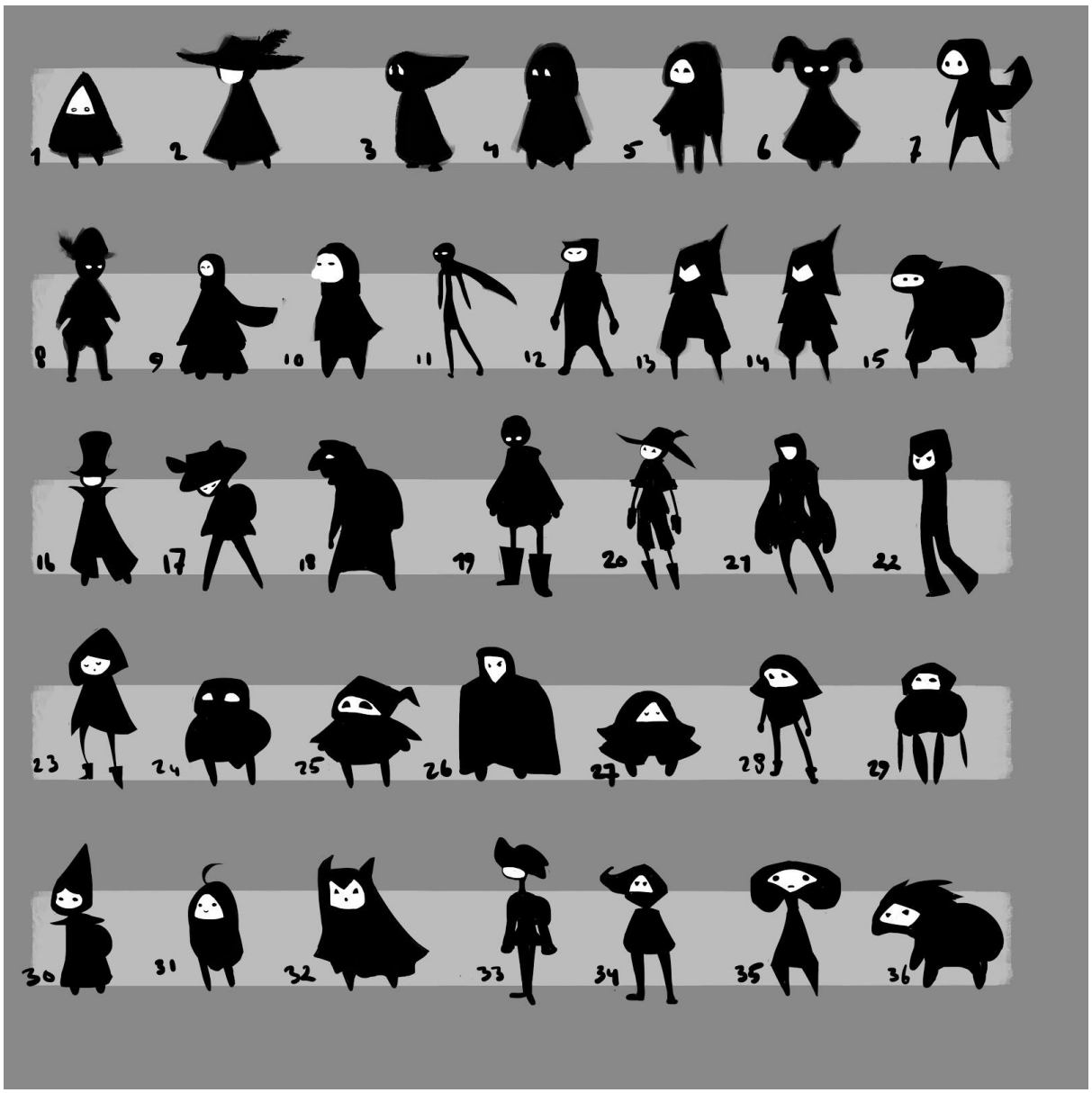
Bronnen

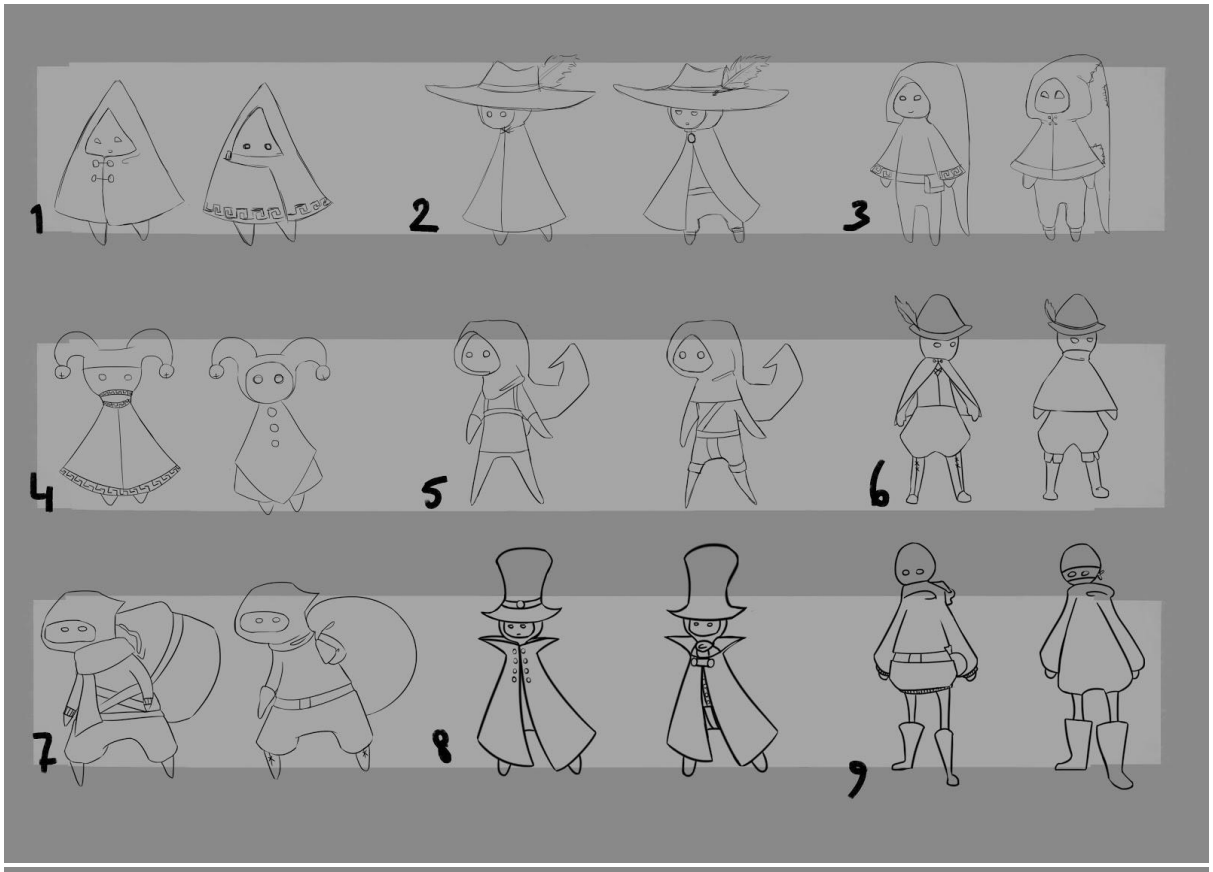
1 testplan http://studenthome.hku.nl/~niels.dejong/files/playtest/cooleplaytest_testplan.pdf

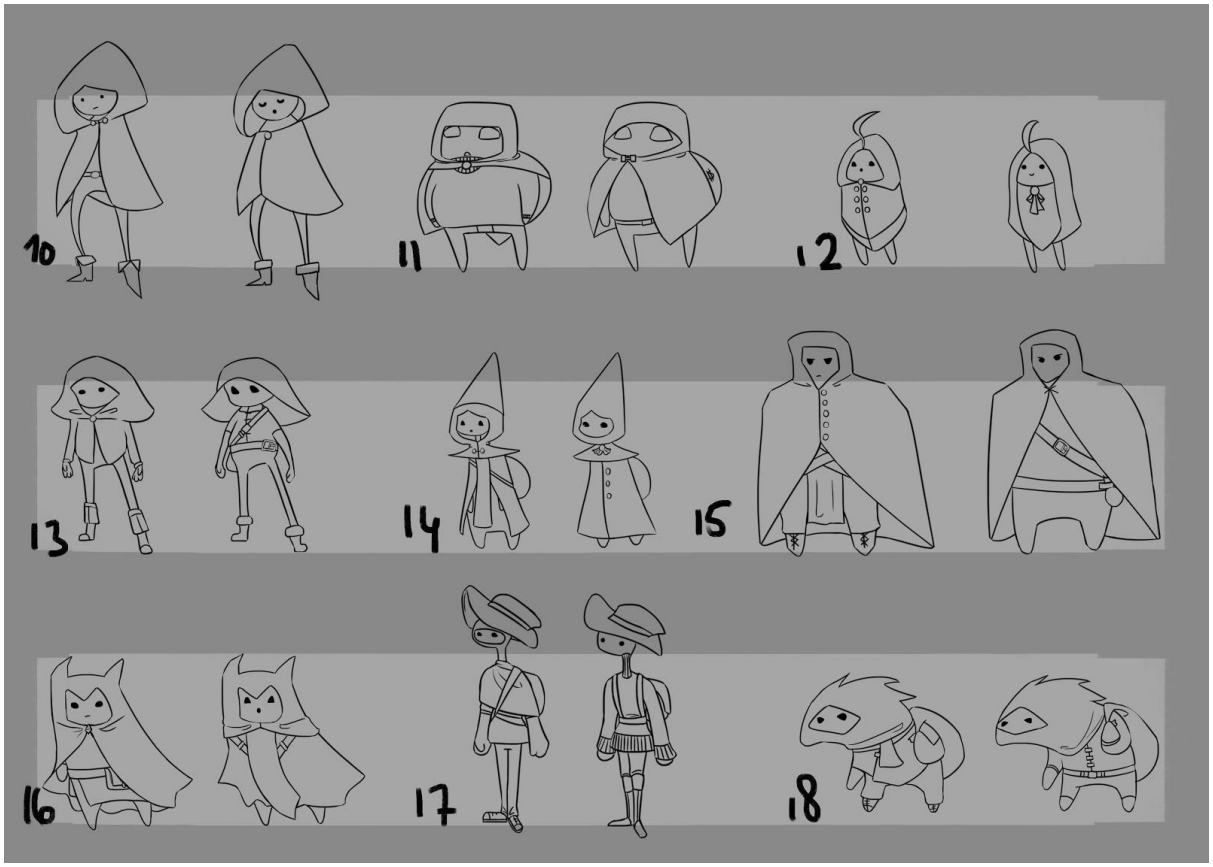
2 testverslag http://studenthome.hku.nl/~niels.dejong/files/playtest/cooleplaytest_test_verslag.pdf

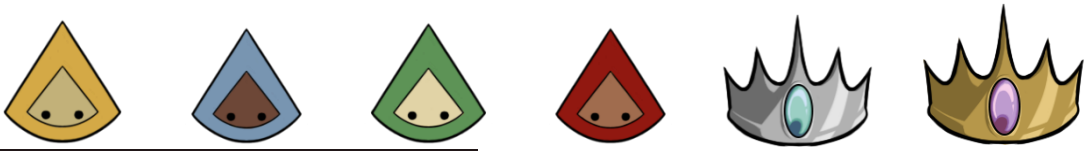
3 Game Experience Questionnaire http://www.gamexplab.nl/, geraadpleegd op 04-juni-2016 4 Enquête http://goo.gl/forms/l7ZEu9TWipckdXPQ2

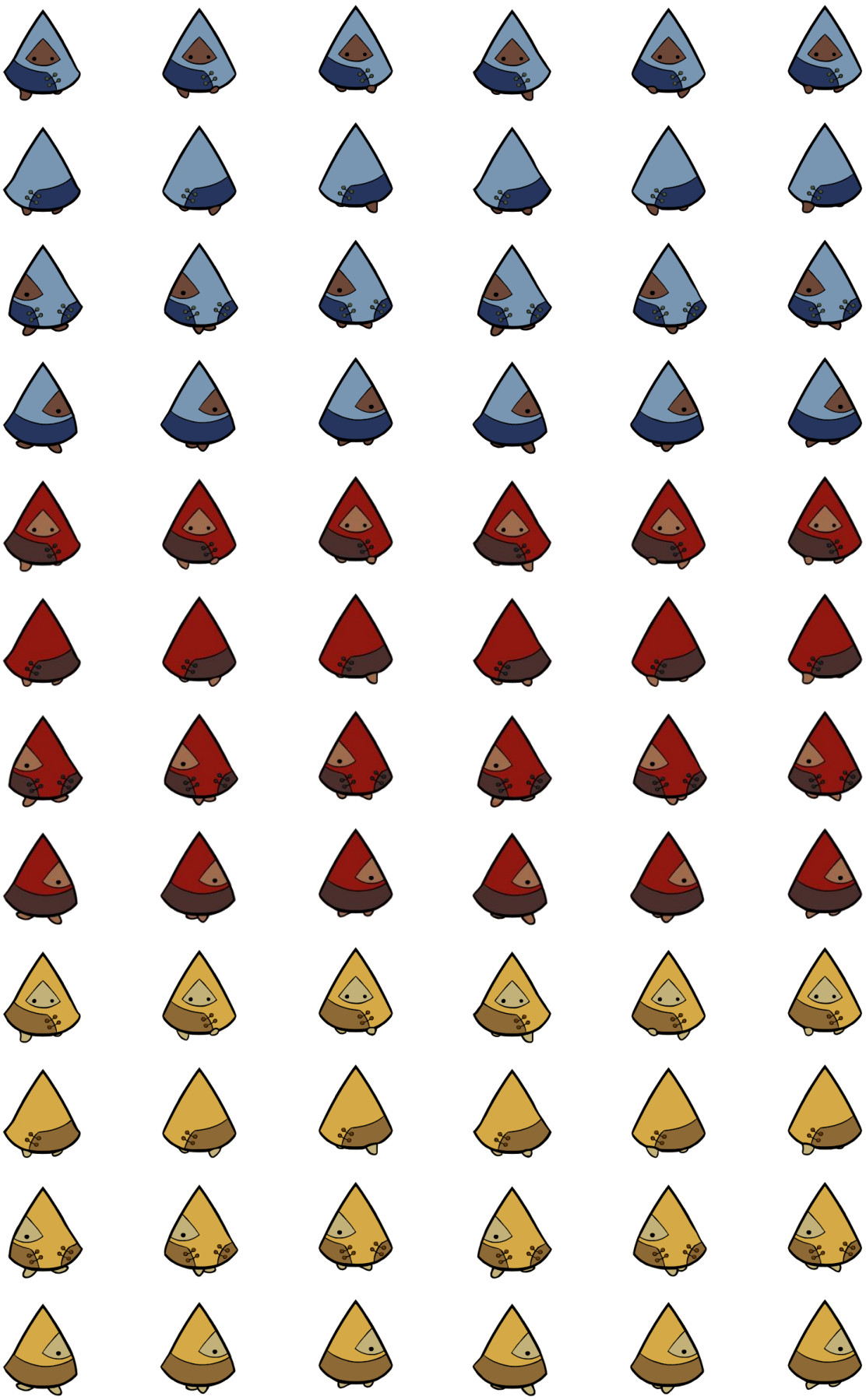
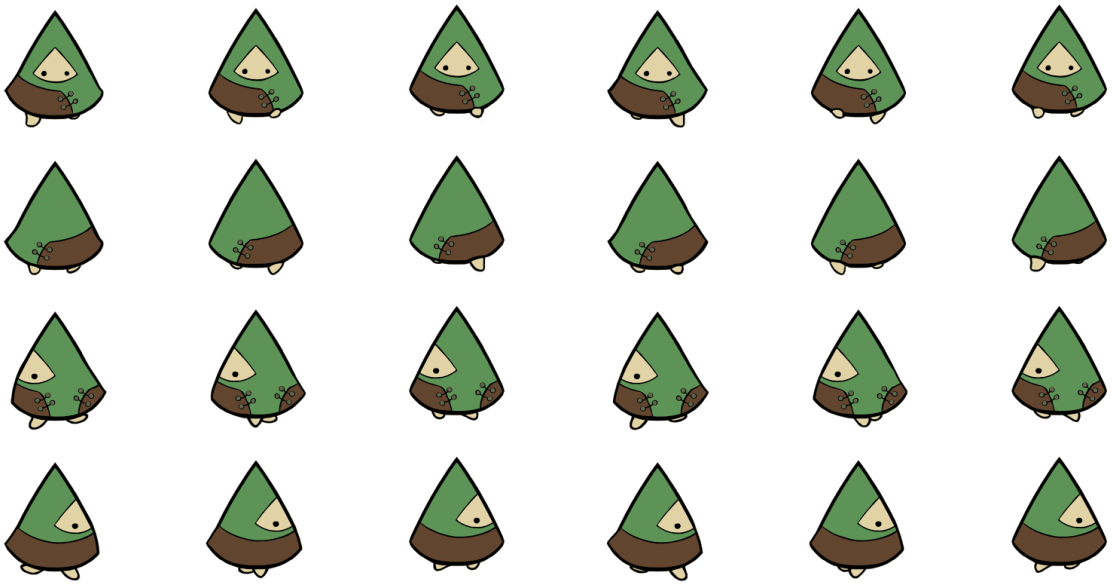
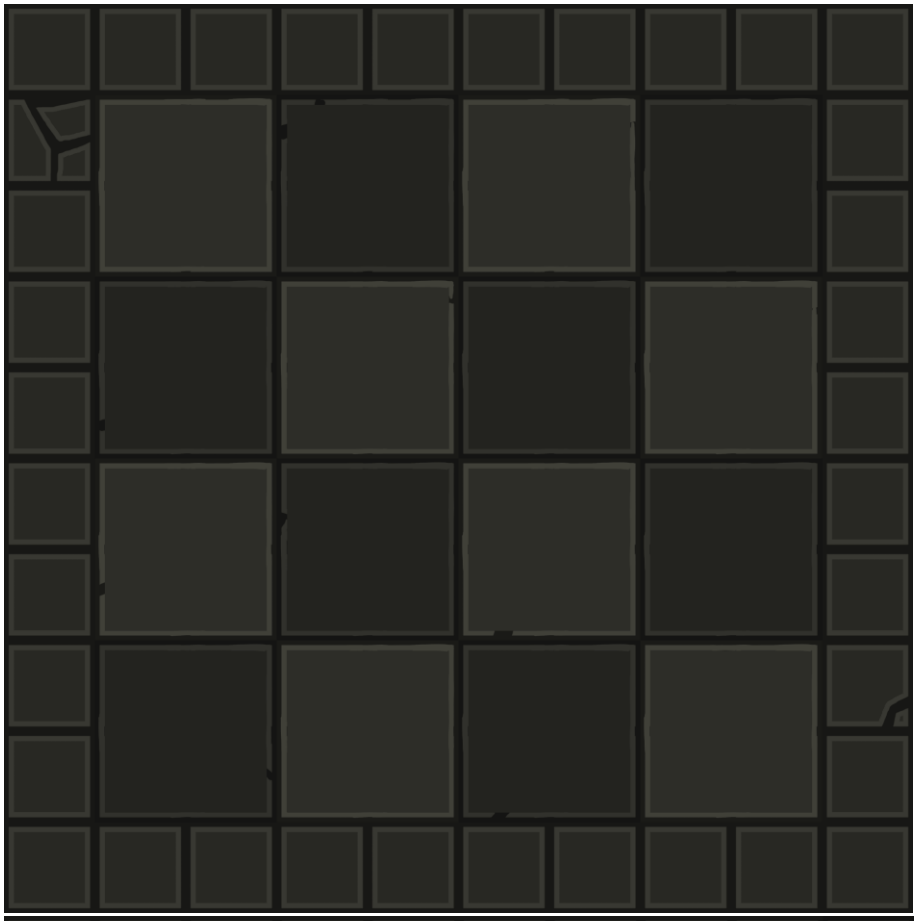
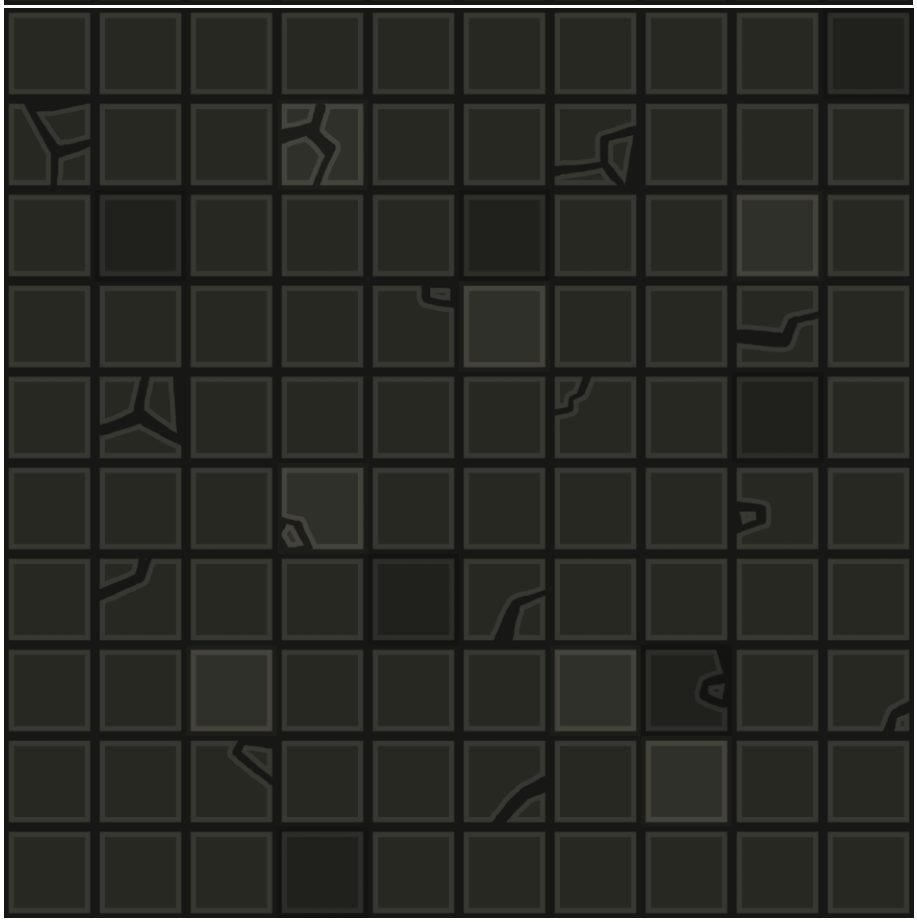
Art




1
2
3
4
5
6
7
8
9


10
11
12
13
14
15
16
17
18



Minotaur's Maze

Minotaur's Maze