



REFERAT

Dreamgamesmøde 28. august 2010

Marie startede med at byde velkommen til de fremmødte, hvorefter deltagerne præsenterede sig selv og blev inddelt i grupper.

Dagens oplægsholder var Eske Knudsen, der til dagligt arbejder som Spil designer og Project Lead ved spilvirksomheden Serious Games Interactive.

Eske har læst i Aalborg på InDiMedia og har arbejdet 4 år i spilindustrien, først ved ITE (hugo-spillene), senere ved NDS (konsoller og ITV) og nu ved Serious Games Interactive.

Rapid Prototyping

Egen definition af, hvad det er, hvordan man skal bruge det, hvordan man ikke skal bruge det.

Prototype: En måde at simulere en del af et system på.

Rapid: Hurtige ændringer til designet af et produkt. 'Hurtig' er relativt, da det kommer an på projektets størrelse.

Prototyper træder ind i starten af et projekt, hvor man skal fastlægge design samt ved drastiske ændringer, hvor nogen har sagt, at noget ved spillet ikke holder.

Det er altid en god idé at gemme sine prototyper, da man aldrig ved, om der er en god idé imellem, der skal tages op igen og bruges senere.

Papirprototyper er en hurtig måde at afprøve designkoncepter på, og det er noget der kan laves af en enkelt medarbejder. Man skal dog være opmærksom på, at papirprototyper ikke altid overbevisende over for investorer.

Eske kom med følgende eksempler på papirprototyper:

Kortspil:

- Har en begrænset interaktion
- Spillet er 1 til 1 i forhold til det færdige resultat
- Det er hurtigt at lave, du har altid tid til at lave et kortspil
- Du kan genspille det, mens du koder (for at genopfriske mekanikken).

Puzzle Game

- De klippede papir og legede med linealer i 14 dage. Hver lille ting blev beskrevet minutiøst, hvilket resulterede i verdens mest grundige designdokument. Kunden var meget tilfreds.
- Det var nødvendigt med et stramt designdokument, da det var et løst koncept fra starten og programmeringen skulle outsources til Bangalore, Indien.





REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 28. AUGUST 2010

En sød historie

Nationalmuseets spil om klimaforandringer: Konceptet var vagt, kunden vidste ikke selv, hvordan spillet skulle være.

Sad omkring jul og spekulerede, blev inspireret af chokolade og begyndte at flytte rundt på chokoladen. Brugte reelt én mandedag på at prototype første spil. Prototypen blev brugt til præsentation ved kunden. På mødet blev spil nummer to designet, hvor kunden selv kom med input og fik stort ejerskab. Konceptet bag var rigtig godt. Men da det færdige spil blev lavet, var interaktionen rigtig dårlig.

Interaktion er netop en af svaghederne ved paperprototyping. Selvom det ser rigtig godt ud på papir, er det ikke altid, det fungerer for spilleren på en computer. Det er forskellen på spilmechanik og systeminteraktion. Papirprototyper giver en hurtig start, men virker også bedst til overskuelige projekter.

Eske er selv begyndt at arbejde med muterede prototype – hvor der gøres brug af computeren, men kun de helt basale principper. Der arbejdes med et evolutions princip, hvor man tester grundprincipperne i et spil (for eksempel interaktion), men uden grafik. Det holder stadig omkostningerne på et billigt niveau, men giver fx mulighed for at teste interaktionen i spillet – teste at gameplayet virker. Herefter kan man videreudvikle, hvis konceptet holder

Prototyper tager tid, og de skal vedligeholdes, integreres og anvendes. Der er ikke tale om en færdigpakket løsning. Prototyping kan bruges til at definere et design eller til at nytænke et design. Der SKAL være tid til prototyping (ligeegyldigt, hvad bossen siger).

Der er mange ting prototyping med fordel kan bruges til:

- Level block-out (for at se banen)
- Role playing – skabelse af dialogtræer, for at se, om dialogen giver mening, når forskellige valg træffes.
- It's all about context – det skal passe til det, du laver.

Den nemmeste løsning er tit den bedste løsning. Man starter med en core-mechanic, fylder på og vælger fra undervejs.



Introduktion til workshop

På tre timer skulle deltagerne lave, hvad man normalt ville bruge en uge på. Formålet var at lære deltagerne noget og give dem mulighed for at lave et legetøj.

Deltagerne skulle fokusere på game mechanics, holde sig fra historie og karakterdesign og sørge for at træffe hurtige beslutninger undervejs. Der ville kun blive rørt ved toppen af isbjerget når det gælder game design. Hvis man er interesseret i at lære mere, kan man se referencerne bagerst.



Vi skal rumme det hele

I workshoppen blev der arbejdet i en cyklisk proces, hvor fokus var på core-mekanikker. Der skulle gås videnskabeligt til værks og teste om elementer virkeligt var sjove – i stedet for bare at tro på dem.

Proceduren var at hvert hold skulle fremsætte en påstand, der gerne skulle være målbar, og der skulle fokuseres på det enkelte, noget, der faktisk kunne blive testet, så man kunne få et svar på, om det virker eller ej.

Fokus skulle være på det grundlæggende i spillet, kernen i spilmechanikken, frem for at forsøge at teste alle regler samtidig. Dette kan gøres ved at lave en mapping af alle elementer i spillet, vælge de vigtigste ud og teste dem – afprøve dem i praksis. Herefter kan der videreudvikles og kobles flere elementer på.

Prototyping kræver playtesting! Derfor skulle der testes tidligt og tit. Fremgangsmåden var, at deltagerne hele tiden skulle veksle mellem produktion og refleksion.

Der skulle tænkes hurtigt og der var ikke tid til finpudsning. Der skulle ikke tænkes på, at det skulle se godt ud, og det blev anbefalet at deltagerne "stjal" det, de kunne (hvis der var noget, der næsten lignede det, de skulle bruge, så var det om at bruge dét i stedet for at lave det fra bunden).

Endeligt var det bedre at fejle end at lave noget intetsigende.



REFERAT FRA DREAMGAMESMØDE D. 28. AUGUST 2010

Workshop

THEME: FEAR

MECHANIC: EXPRESSING

AESTHETICS: SENSATION & CHALLENGE

(GAME AS SENSE PLEASURE & OBSTACLE COURSE)

Deltagerne fik 15 minutter til brainstorming ved hjælp af mindmapping. Herefter blev der introduceret en submechanic: contradicting – der skulle integreres i konceptet.

Deltagerne fik så 20 minutter til at udvikle features, gruppere dem og udvælge hvilke, der skulle testes. Herefter skulle de udfylde en prototypelog med: navn på spillet, beskrivelse af gamemekanik og mål med spillet, samt hvad der skulle testes i den pågældende prototype.

Herefter skulle hvert hold præsentere deres spillkoncept for hinanden.



Hold 1: "Take That Fatty!"

Et socialt spil med pointkort, hvor de tynde mobber de fede, der som konsekvens mister social stamina. Dette kan regenereres ved at spise kage. Første spilttest skulle vise, om det giver mening at skulle vælge mellem hurtig kage eller mere langvarigt væggtab via motion.

Hold 2: "Fear of the Dark"

Et brætspil, hvor man som spiller bevæger sig ud i det ukendte i mørke. Undervejs dukker der farer op. Spilleren udvikler sin karakter undervejs. Første spilttest skulle vise, om man kan lave et dynamisk brætspil, der er udfordrende for spilleren.



Hold 3: >intet navn<

Spillet foregår i en labyrint. Der er to spillere. Den ene spiller skal slippe ud af en mørklagt labyrint. Den anden spiller er en slags game master, der ved hjælp af fælder og/eller lокkemetoder skal forhindre den anden spiller i at slippe ud. Første spilttest skulle vise, om det både var sjovt at være spiller og gamemaster.

Efter præsentationen var det tid til at udvikle første prototype. Det skulle ikke være et færdigt spil, men et enkelt legetøj med forholdsvis vide rammer, så spiltesterne havde noget rum at udfolde sig i under første spilttest og kunne komme med input, der senere kunne implementeres. Alle regler skulle enkeltvis nedskrives på regelkort, så kortene kunne udskiftes eller flyttes rundt undervejs og så der kunne komme nye til.

Så skulle der playtestes, hvilket blev gjort ved at to fra hvert hold gik over og testede et andet holds spil, mens resten blev siddende og observerede (mere eller mindre lydløst – spillene skulle kunne spilles vha. regelkortene).

Efter spilttest var det tid til refleksion i grupperne: hvad virkede, hvad virkede ikke, var der for mange åbenlyse valg (ubalance i spilmechanikken) og hvad skulle ændres/tilføjes.

Herefter reviderede grupperne deres spil – lavede det til et rigtigt spil - og så var det tid til endnu en omgang spilttest efter samme principper som før (men nye testere til alle spil, så der blev testet med "et åbent sind" og derfor mulighed for nye fejl/nye input).

Efter anden spilttest var det tid til en sidste refleksion og finpudsning, hvorefter alle hold præsenterede deres spil på ny.

Hold 1

Spillet endte med at blive et mobbe/vægtspil. Jo større man er – des mere bliver man ramt af mobning. Mobning reducerer ens stamina. Man kan hurtigt regenerere stamina vha. kage, dette resulterer dog i vægtstigning, der gør at man bliver endnu mere ramt af mobning. Man kan tabe sig vha. motion, men det tager tid og i den periode er man sårbar (første balancering: man tager kun halv skade af at blive mobbet, mens man motionerer). Alle starter med at være svært overvægtige. Den der mister al stamina først har tabt.

Holdet ville egentlig tjekke om game-mechanics overhovedet virkede, men endte med at tjekke om de forskellige roller i spillet holdt. Ved anden spilttest tjekkede de balanceringen i spillet. Hvor meget skade skal man tage hvornår, hvor meget skal man få ud af hhv. at spise kage og motionere.

Aha-oplevelse: holdet blev meget klogere på, hvor vigtig balanceringen er i gamedesign.

Hold 3 - Labyrintspil

Spillet setting er en labyrint. Én spiller skal slippe ud af labyrinten og kan kun se den del af labyrinten, der er i umiddelbar nærhed. Én gamemaster skal sørge for, at den anden ikke kommer ud. Vedkommende kan se hele labyrinten og skal følge med i, hvor den anden befinder sig, og lægge fælder herudfra (må ikke flytte fælderne hele tiden, skal holde to sekunders pause mellem hvert flyt). Spillet kører i realtime. (meget fokus på samme mekanik undervejs)

Holdet ville teste, om det var lige så sjovt at være gamemaster som spiller, og de fandt ud af, at det var meget sjovere at være spiller.

Aha-oplevelse: Meget svært for gamemasteren, at finde ud af, hvor spilleren egentlig er.

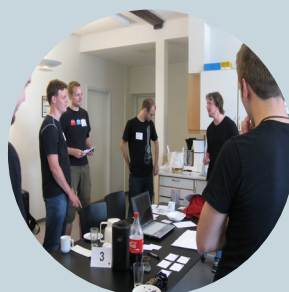
Meget svært at overlevere konceptet, så spillerne kan forstå det.



Hold 2

Man skal bevæge sig igennem en labyrint, hvor man undervejs møder farer og belønninger. To spillere starter i hver sin ende af labyrinten. Spillet er turbaseret. Man skal undgå monstre (som man ikke ved hvor er) og satse på at samle rewards i form af liv. Det gælder om at nå ind i midten af labyrinten med flest liv.

Aha-oplevelse: Det endte med at blive et meget anderledes end først planlagt. Fx skulle det have været et singleplayerspil, men endte med at blive multiplayer. Det skulle have været en ødemark, som skulle udforskes, men endte med at blive en labyrint med et mål. I arbejdet blev der mest skåret fra frem for tilføjet spilelementer. Spilttesternes motivation har været det, der betød mest for ændringerne. Der var ikke noget formål i at tage på ukendte missioner i ødemarken, men det at slå den anden i at komme først/bedst i mål, var der et formål i.



Referencer:

Järvinen, workshop slides: <http://www.cs.helsinki.fi/u/tapasane/Pelisuunnittelu/kevat2009/>

Gingold, presentation slides: http://www.slackworks.com/~cog/presentations/lightweight_prototyping_3-5.ppt

Gingold & Hecker, presentation slides: <http://www.slackworks.com/~cog/presentations/gdc06-AdvancedPrototyping.ppt>

LeBlanc & Hunicke, MDA Framework: <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/pubs/MDA.pdf>

Hunicke & Ryan, MDA Framework analysis: <http://www.slideshare.net/malcolmr/putting-the-pieces-together-the-mda-framework>

Gabler, Gray et al., 7 day prototyping challenge: http://www.gamasutra.com/view/feature/2438/how_to_prototype_a_game_in_under_7_.php

Project Horseshoe, prototyping: <http://www.projecthorseshoe.com/ph08/ph08r4.htm>

Cook, prototyping pitfalls: <http://www.lostgarden.com/2005/08/common-game-prototyping-pitfalls.html>

Experimental Gameplay Project: <http://experimentalgameplay.com/>

Experimental Gameplay Workshop @ GDC: <http://www.experimental-gameplay.org/blog/>

Nordic Game Jam: <http://www.nordicgamejam.org/>

Global Game Jam: <http://www.globalgamejam.org/>

Husk Dreamgames Fyraftensøl den første onsdag i hver måned kl. 17 på Café Nordkraft.