

Minor Applied Game Design

DESIGN RATIONALE

Namen: Jeannet Welboren, Lotte van Hagen, Aaminah Basnoe en Donna Baijens

Studentnummers: 500874813, 500867555, 500857132, 500876748

Vak: Teamproject 1

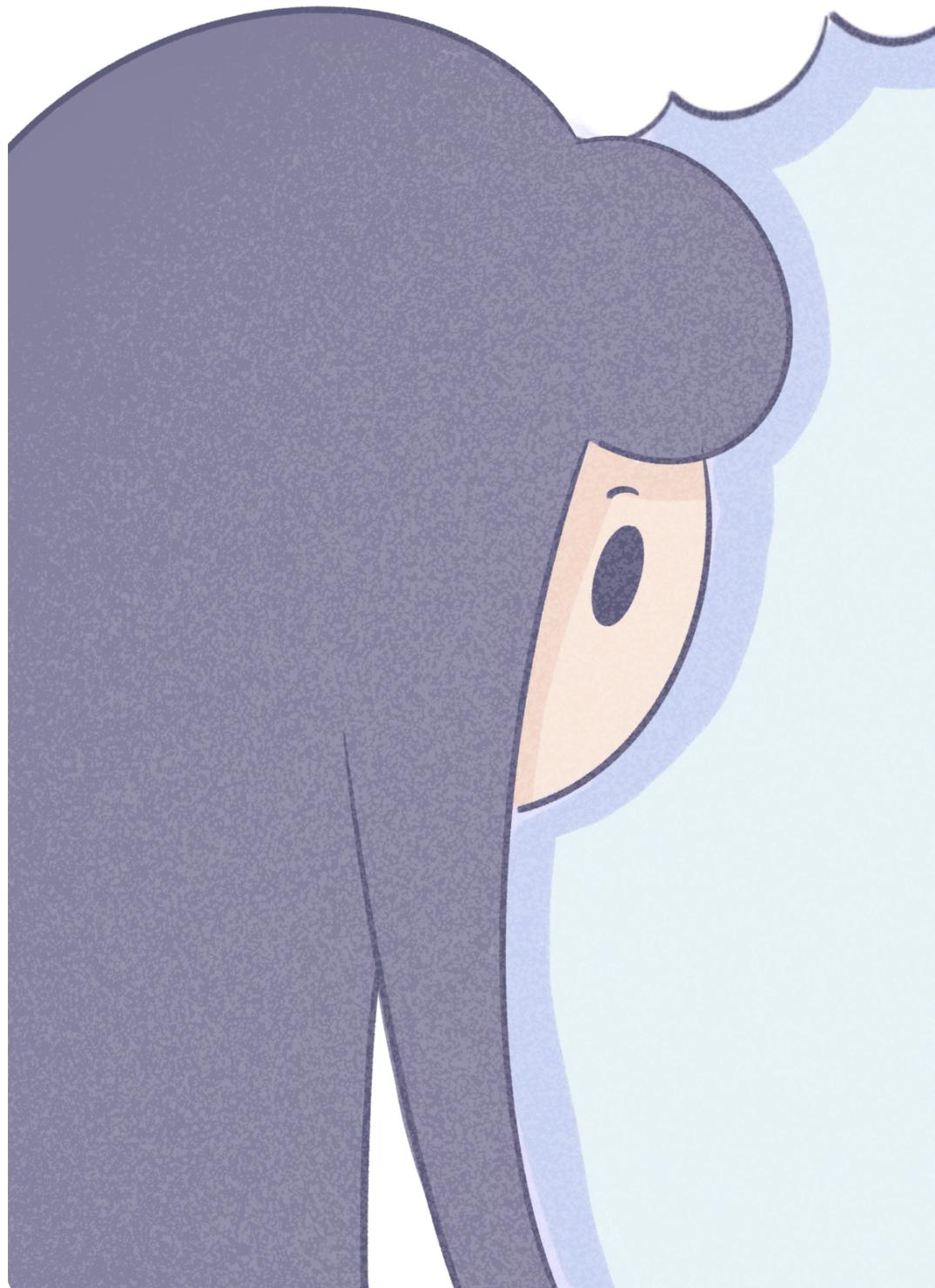
Coördinator: Walter Giannuzzi

Coach: Peter Kapritsias

Datum: 15-5-2024



INLEIDING



Voor de minor Applied Game Design is de opdracht bij dit project om een game te maken, gebaseerd op een cautionary tale. Dit is een sprookje waarbij de lezer wordt gewaarschuwd voor gevaar. Als sprookje hebben wij gekozen voor Rapunzel/Raponsje. Hierbij is het verhaal van Rapunzel verwerkt in een visual novel. Voor deze opdracht hebben wij 4 weken de tijd gekregen om eraan te werken. Hierbij hebben wij een coach en andere docenten die ons feedback geven.

In deze design rationale zullen wij onze testen en iteraties samenvattend bespreken. Hierbij zullen wij de conclusies die wij hebben getrokken toelichten.

De link naar de game staat ook in deze design rationale. Veel plezier met gamen! :)



INHOUDSOPGAVE

Design rationale

Inleiding	02
Inhoudsopgave	03
Onderzoek	04
Concept	05
Testen & Iteraties	06 - 08
Conclusie	09

ONDERZOEK

Sprookje

Voor ons onderzoek zijn we naar verschillende sprookjes gaan kijken waar een vrouw de hoofdrol speelt. We wilden een sprookje gebruiken dat in het teken staat van women empowerment. Om een beslissing te maken hebben we een Kahoot gedaan waaruit het sprookje Rapunzel is gekomen. Gezamenlijk hebben we de film gekeken en de versie van Grimm gelezen.

In het verhaal is Rapunzel in tweestrijd met haarzelf. Ze wil de wereld verkennen maar is bang om de toren uit te gaan. Oftewel het nieuwe te ontdekken. Haar moeder werkt haar tegen terwijl Flynn haar laat zien hoe mooi de wereld is. We denken met dit thema iets moois te kunnen maken voor de doelgroep.

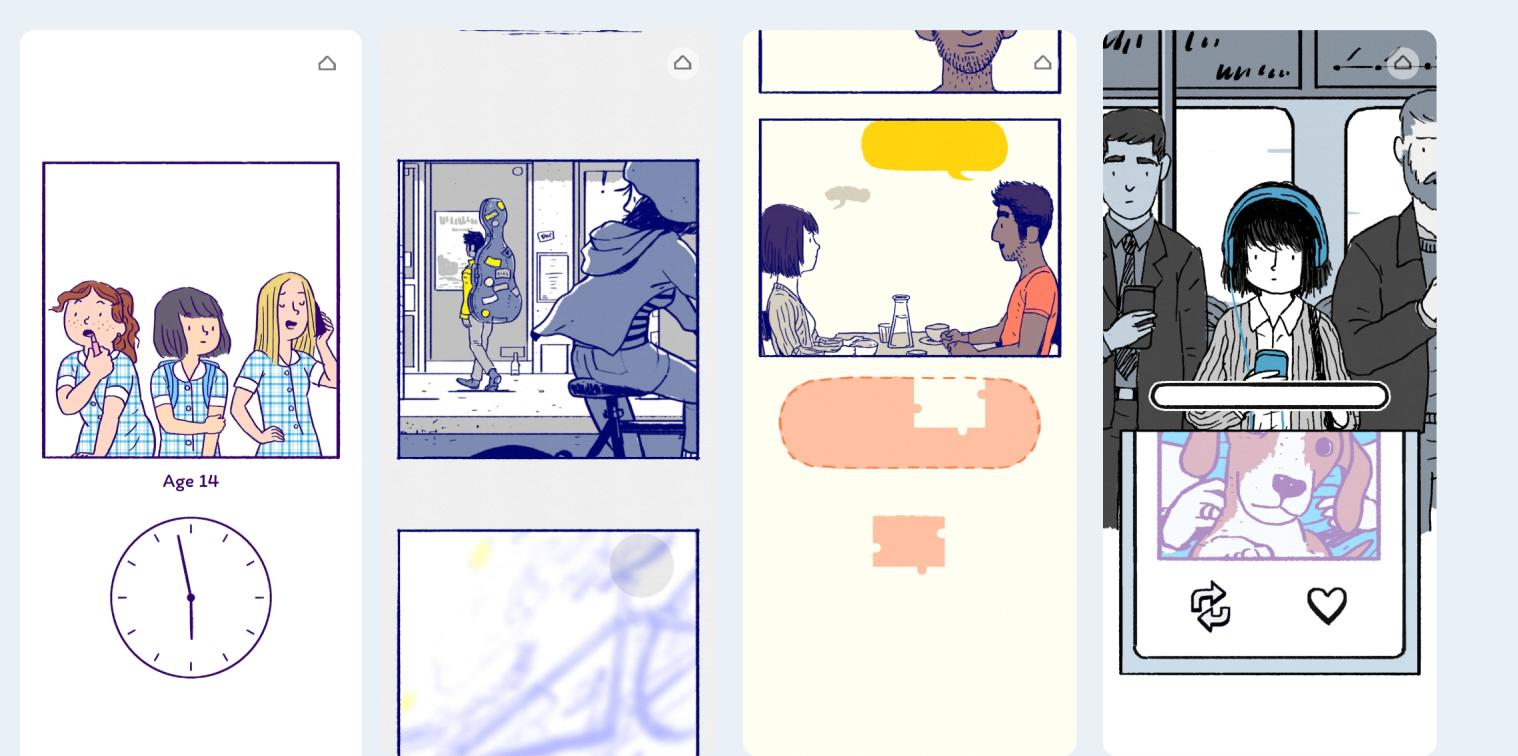
Meer hierover staat in week 1 in onze product biografie.



Type game

Voor onze game hebben we gekeken naar interactieve stories en visual novels. We wilden eerst iets doen zoals de game Episode, totdat we tot de ontdekking kwamen van de game Florence. De focus van deze game is gelegd op het vertellen van het verhaal, hoewel er geen tekst wordt gebruikt. Er zijn verschillende minigames waarmee je met het verhaal interacteert. Deze zijn verspreid over verschillende hoofdstukken. Zodra je door de verschillende chapters heen gaat zie je hoe het personage Florence groeit. Zowel goede als slechte momenten. Doordat je met het verhaal interacteert voelt het aan alsof je het zelf meemaakt en haar helpt. En zo iets willen wij gaan maken.

Meer hierover staat in week 1 in onze product biografie.



CONCEPT

Om het verhaal van Rapunzel zo goed mogelijk over te brengen hebben we ervoor gekozen om een visual novel te maken. Het verhaal gaat over een meisje dat opgesloten zit in haar hoofd, haar gedachten brengen haar naar mooie plekken, maar nemen haar tegelijkertijd ook mee naar minder mooie plekken.

De hoofdpersoon worstelt met deelnemen aan de realiteit, sociale contacten leggen en stappen zetten om naar mensen toe te gaan in plaats van dat haar leven een beetje aan haar voorbij schiet.

Halverwege de game gaat zij het gesprek aan met haar moeder, die haar motiveert om de 'bad guys' te verslaan. Ze probeert haar angsten te overwinnen, wat niet zo makkelijk is als het lijkt en ook niet altijd in één keer lukt, maar door niet op te geven en moeite te blijven doen lukt het haar uiteindelijk toch en maakt ze een hele hoop vrienden.

We hebben ervoor gekozen om in onze game geen tekst te gebruiken, zodat de speler grotendeels zelf het verhaal kan vormen. Wij zijn er achter gekomen dat het namelijk voor bijna iedereen een herkenbaar verhaal is en willen de speler de vrijheid geven om sommige boodschappen op hun eigen manier te interpreteren.

Wij willen mensen met dit spel motiveren om uit hun eigen hoofd te stappen en de echte wereld te ontdekken. Voor mensen tussen de 14 en 18 kan dit soms spannend zijn, iets doen buiten je comfortzone, op mensen afstappen, maar dit is wel iets wat echt zorgt voor groei en zelfverzekerheid.

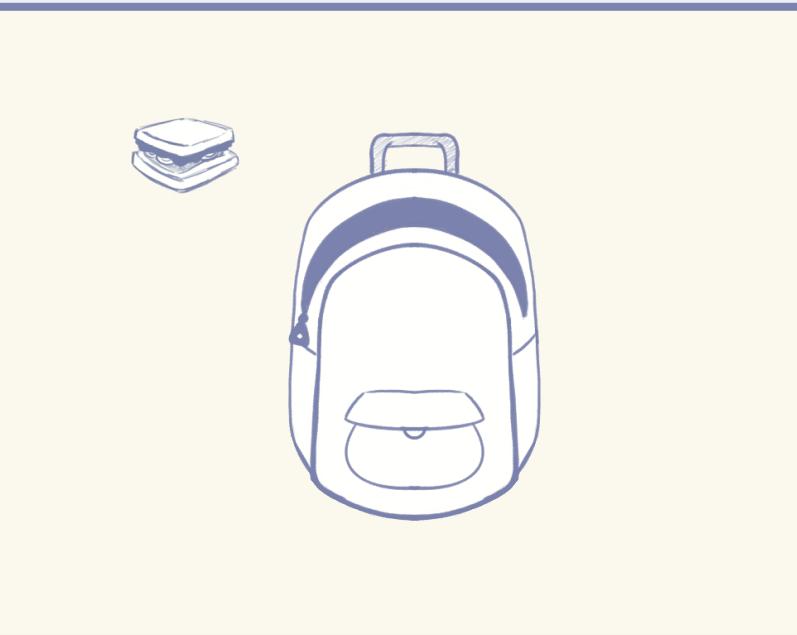


TESTEN & ITERATIES

We hebben tijdens dit project meerdere keren getest. Uiteindelijk hebben wij drie testmomenten gehad. Deze waren in week 2, 3 en 4.

Tijdens **testmoment 1** in week 2, hebben wij zeven testen gedaan. Deze waren voornamelijk met klasgenoten en met Nicky. In week 2 hadden wij nog niet echt iets testbaar in Unity, vandaar dat wij ons prototype van **Chapter 1 in XD** hebben getest. (Zie de volledige testen in de productbiografie). Dit waren de belangrijkste punten (zowel positief als negatief) die uit de testen kwamen die wij **meegenomen** hebben **naar de volgende versie** van de game/prototype:

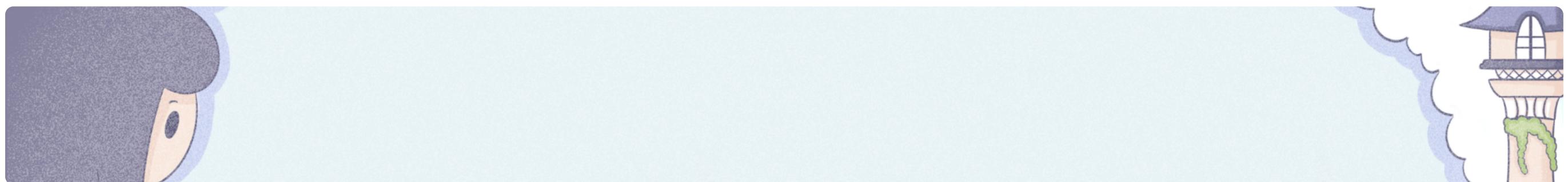
- De houding, het gezicht en de kleding geven duidelijk weer wanneer de character niet goed in haar vel zit en wanneer wel.
- Het feit dat er geen tekst in het verhaal zit is heel sterk, dat zorgt ook dat je verbeelding het een beetje kan invullen.
- Het was leuk om te zien dat er echt een routine is.
- Scrollen moet duidelijker worden (kleine animatie toevoegen of alvast iets laten zien van het volgende beeld)
- Interactief maken: bijna iedereen klikte gewoon in de rondte, echt duidelijk maken wat interactief is en wat niet
- Ik ga naar huis, en lig meteen in bed? -> overgang minder hard maken
- Brood moet in een zakje
- De gedachten moeten de achtergrond blurren/blokken
- In de eerste scene(s) de gezichten blurry maken zodat je duidelijk hebt dat ze ze niet kent en er niet bij hoort, aan het einde wel duidelijke gezichten voor herkenning en eventuele vriendschappen
- Kamer iets meer messy maken om slechte mental health te laten zien (als ze happy is kan het wel clean)
- In de school scene haar het broodje laten eten



TESTEN & ITERATIES

In **week 3** hebben wij ons **prototype van Chapter 1 & 2** getest met een klasgenoot en een student van een andere opleiding. Dit zijn de belangrijkste bevindingen die daaruit kwamen die wij hebben **meegenomen naar** onze volgende versie:

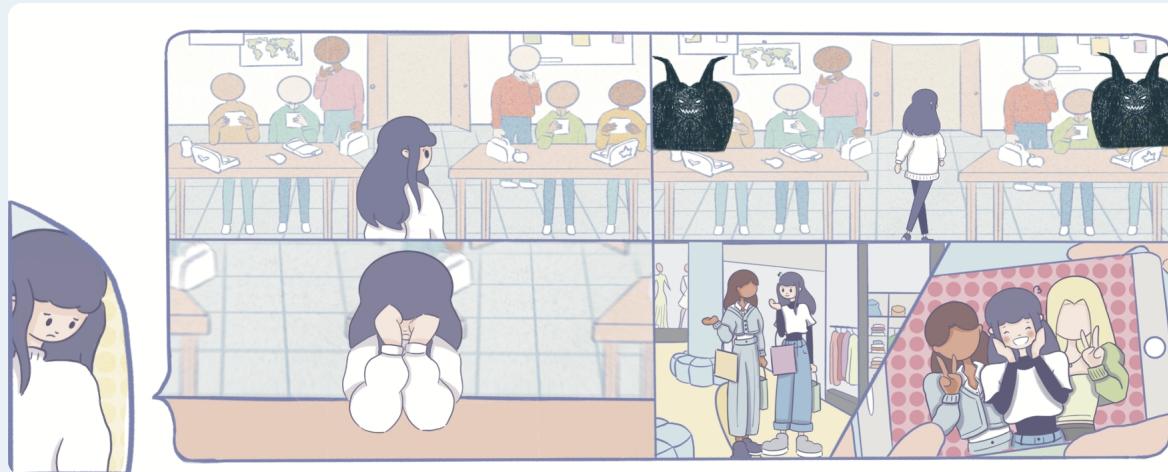
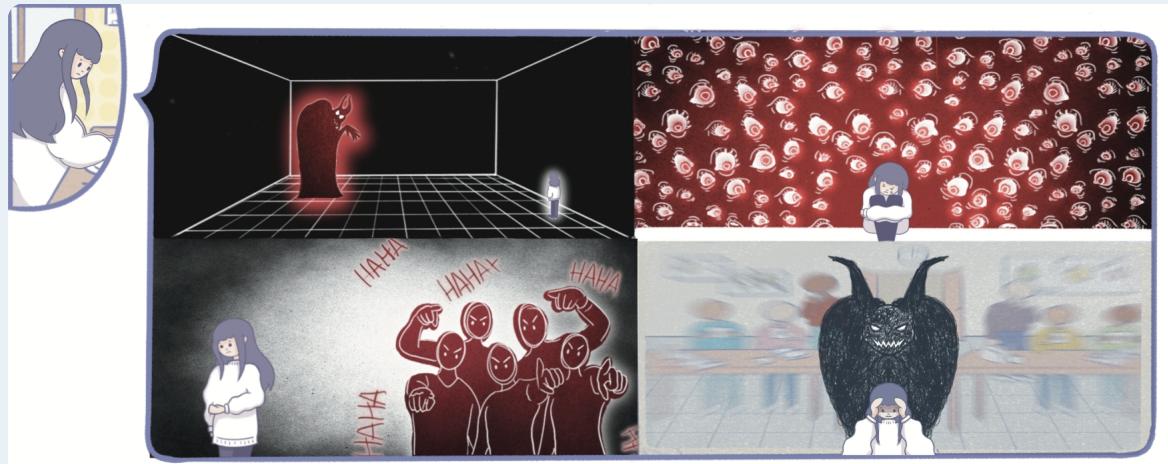
- Nadat het brood in de tas is gedaan, een knop maken om verder te gaan, i.p.v. dat je gelijk verder gaat.
- Horizontaal scrollen is nog niet helemaal duidelijk -> gesture toevoegen
- De easter eggs van Rapunzel worden herkend
- Beetje verwarring als er 2 panels naast elkaar staan, waardoor het lijkt alsof je een keuze kan maken. -> De panels lichtjes schuin onder elkaar plaatsen.
- Er werd door de kleine interacties heen geskipt. Er werd gewoon naar beneden gescreld tot een knop. Gedachten scrollen was niet duidelijk voor haar. -> one primary action per screen. Ook de knop pas laten verschijnen als de interactie is uitgevoerd.
- Het verhaal gaat te snel. Komt doordat je nu steeds verder kan klikken -> extra scènes toevoegen
- Een minigame toevoegen tijdens het tandenpoetsen. Laten zien dat ze er geen zin in heeft.
- Laat ook een scène in chapter 1 zien, waarin ze met haar moeder aan tafel zit. In chapter 1 heeft ze eerst moeite met praten en vertelt niks, en in chapter 2 vertelt ze het dan wel.
- Chapter 3 hadden wij dat het monster verandert in haar moeder maar het is beter dat ze het zelf oplost met de woorden van haar moeder in gedachte
- Als dat beest verschijnt dat de muziek vals wordt of er noise verschijnt -> een soort 'ruis' eronder zetten
- Met het gedeelte dat ze naar haar klasgenoten loopt. In chapter 3 het heel moeilijk aan laten voelen. En in chapter 4 een stuk makkelijker als het haar lukt.
- Nadenken over meer minigames -> nog een puzzel in chapter 4 bijvoorbeeld.
- Beter dat nu alles op deze manier met knoppen en pas na interacties gaat.



TESTEN & ITERATIES

In de **laatste week** hebben wij voornamelijk getest met **mensen die onze game nog niet hadden gezien** en er ook nog niks vanaf wisten. Hieronder vielen drie docenten (niet van de minor), één klasgenoot en Nicky. Tijdens dit testmoment, hebben wij **chapter 1, 2 & 3** getest **in Unity**. Dit zijn de belangrijkste bevindingen die daaruit zijn gekomen en die wij hebben meegenomen/aangepast in onze game:

- Geluidje bij het klikken van de puzzel zodat de gebruiker een bevestiging krijgt dat het op de goede plek staat
- Scrollen gaat traag bij verticaal scrollen
- In chapter 3 dat het meisje naar de monsters toeloopt moet een gesture komen.
- Chapter 1 was niet duidelijk dat je op het scribble vlekje moet klikken bij de denkwolk. Dit willen we fixen door een animatie
- Mensen vonden de puzzels leuk
- Gesture animaties toevoegen
- Introttekst opfleuren en een paar belangrijke woorden highlighten, visueel ondersteunen.
- Een paarse balk onder de gedachtes plaatsen, zodat de scroll niet kapot voelt aan de uiteinden
- In chapter 3 kan je ergens naar links scrollen terwijl dat niet nodig was -> horizontale scroll hiervan uitzetten
- Meer geluiden toevoegen.
- Iedereen maakt eerst de puzzel af ook al staat de button van next chapter in beeld
- Positief over de tekenstijl en tekeningen. Stijl heel schattig voor een duistere topic maar het werkt vooral goed voor de doelgroep.



Na het laatste testmoment zijn wij zelf ook nog een paar keer door de game heen gelopen en hebben we wat kleine details aangepast. Zie alle testen en bevindingen in de productbiografie.

CONCLUSIE

Er is hard gewerkt aan deze game. In vier weken hebben wij zowel met design, assets en development een mooie game in elkaar gezet. Het idee en de boodschap zijn mooi en super creatief gepresenteerd. Uiteindelijk is de conclusie dat wij zeer tevreden zijn over onze game. Er is gedacht aan geluid en interactie. Het belangrijkste is dat er goed is nagedacht om het sprookje te verwerken in de game en om de boodschap over te brengen. Een keuze die wij hierin hebben gemaakt, is dat de speler zelf zijn/haar verhaal mag invullen/ bedenken. Dit komt door het vermijden van de tekst in onze game.

De mechanics zijn toegepast (klikken, slepen, scrollen) en deze zijn allemaal duidelijk. De gameplay duurt ongeveer 10-15 minuten. Dit hangt af van per speler hoe lang je over het verhaal en bijvoorbeeld de puzzels doet. De game past bij de doelgroep van 14-18 jaar.

Het concept is goed tot stand gekomen. We hebben verschillende onderzoeken gedaan en hierbij rustig bekeken wat een goed concept kan zijn. Hierbij hebben wij alle opties besproken. De testen en iteraties hebben ons erg geholpen in de weg naar het eindproduct. Deze zorgen ervoor dat er weer met een frisse blik naar de game wordt gekeken en wordt nagedacht over andere opties/mogelijkheden. De game waar wij altijd mee bezig zijn, wordt door een ander persoon bekeken die niet in de ‘bubbel’ zit van het verhaal, de boodschap, de game, Unity, hoe dingen werken/interacteren; dingen die voor ons allemaal ‘vanzelfsprekend’ en ‘logisch’ zijn. Dit is erg fijn en zorgt voor mooie, maar ook kritische feedback.

Link naar Itch voor onze game:
<https://aaminahb.itch.io/trappedteam2>

