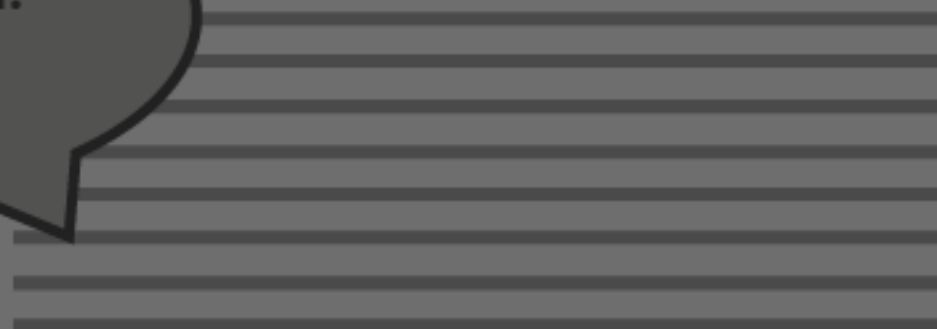


the way home

Antal ord:
12.377



CASUAL GAMES



MMD 2016



GRADEL.DK/FINAL



LUNA GRÄDEL

indholdsfortegnelse

Introduktion	3
Pitch	3
koncept	3
hvorfor er det et casual game?	3
målgruppe & spillertyper	4
MDA framework	4
Lyd	5
udviklingsprocess	5
code flow	5
perspektivering	6
Litteraturliste	7

introduktion

Efter en begivenhedsrig tur, kommer vores hovedperson endelig hjem. Han kan ikke vente med at fortælle sin kæreste om hvad han har oplevet, og heldigvis sover han ikke endnu. Her begynder spillet The way home. For nu skal du spille historien om hovedpersonens tur hjem. Du skal opleve alle de udfordringer han mødte på vejen hjem og finde ud af hvordan han løste dem. Dette indebærer væltede mælkekasser, skraldespande du skal hoppe over, og en masse personer, ting og dyr, som ikke vil lade dig komme igennem før du har fundet et gemt objekt til dem.

pitch

I The way home udvikler en ellers kort gåtur sig til en stor udfordring for spillets hovedperson, da han på vejen hjem møder forskellige personligheder og forhindringer som står i vejen for ham. Det er nu hans opgave at finde løsningen på deres problem, så han kan komme sikkert hjem.

koncept

The way home er et 2D side-scroller spil, som foregår på Nørrebrogade. Spillerens opgave er at styre hovedpersonen igennem gaden, mens han skal over ting som mælkekasser og skraldespande. Undervejs i spillet møder spilleren forskellige forhindringer, som f.eks. en hund, en låst port, en Hus Forbi sælger osv. For at komme forbi disse forhindringer skal spilleren finde nogle gemte objekter som giver spilleren lov til at gå forbi forhindringerne og videre i spillet. Disse kan være placeret steder som først ikke er visuelle inden for skærmen, men her skal spilleren selv prøve sig frem indtil han finder noget der kan hoppes på, således at objektet kan findes. Til sidst vil spilleren ende foran hovedpersonens hoveddør, hvilket betyder at spillet er vundet.

Dette spil hører til under genre kategorien adventure, da der er opbygget en historie og en verden omkring hovedpersonen, hvor han har til opgave at løse opgaver og udforske verdenen.

The way home er opdelt i sekventielle levels, hvilket vil sige at alle levels skal gennemføres før man kan komme videre. I dette spils tilfælde skal også alle forhindringernes problemer løses før man kan komme videre. De forskellige levels følger spillets storyline og det er også her at spillets levels kommer til udtryk. Det sker nemlig ved at man skifter lokation. Spillet er indtil videre opdelt i 3 levels. Det første foregår på gaden, mens at spilleren befinder sig i en hal i level 2, hvor han skal finde 3 ildere til en mand han mødte på første level. På sidste level kommer han igen ud på gaden og skal nu gå det sidste stykke hjem, dog ikke uden forhindringer.

hvorfor er det et casual game?

The way home kan betegnes som et casual game, da det er et spil som, hvis man er hurtig til at fange spillets mønster, kan være et relativt kort spil. Selv hvis spilleren er længere tid om at finde de gemte objekter, er der kun 3 levels, og derfor burde spillet ikke kræve meget af spillerens tid. Det kan dog være mere krævende og anvende mere af spillerens fulde opmærksomhed, end andre casual games, da man er nødsaget til at finde ting, som ikke er gjort oplagte for spilleren.

Spillet er engagerende og vanedannende da det kan skabe et behov hos spilleren om hele tiden at finde ud af hvad den næste udfordring er og hvordan den mon skal løses. Der er

ingen hjælp at hente og derfor kan det være spændene og udfordrende for spilleren selv at skulle prøve sig frem og på den måde løse den stillede opgave.

De skiftende levels og især level 2, som er dedikeret til kun at løse en opgave, gør at The way home ikke bliver ensartet og dermed kedeligt.

målgruppe & spillertyper

The way home henvender sig til en bred målgruppe bestående af både unge og voksne fra begge køn. Da spillet kræver lidt mere udforskning end andre spil, som f.eks. de klassiske platformspil som Mario, er mindre børn ikke i målgruppen. The way home har også en mørk og grålig farvetone, som er mere dyster end man ser i andre spil og derfor skal målgruppen også kunne opfatte dette som værende æstetisk flot, istedet for f.eks. ubehageligt og måske endda uhyggeligt.

Dette spil er generelt ikke udviklet til en bestemt målgruppe, men snarere en af de fire bartle spillertyper. Her er der tale om typen explorer. The way homes opbygning er designet til en explorer type, da spillets omdrejningspunkt er at løse opgaver og finde gemte objekter i universet. Der er ingen hjælp, og det er op til exploreren at prøve alle muligheder af og tjekke hvert et hjørne, især på level 2, for at komme videre i spillet. Det at spillets levels er skiftende er også tiltalende for exploreren, da han ikke ved hvad der nu venter på næste level.

Achieveren er også at nævne i forbindelse med The way home, men her er der tale om få ting som appellerer til denne type. De omtalte ting er at The way home indeholder levels og at spillet kan gennemføres, hvilket kan give achieveren en god følelse i maven.

mda framework

Mechanics set i forhold til The way home, er features som levels, som giver spilleren en new place reward ved at de har gennemført en del af spillet og dermed har opdaget et nyt sted i spillet. En anden ting er de konstante udfordringer spilleren bliver sat over for, som skal løses inden spillet kan spilles videre. Med dette får spilleren to rewards, nemlig både når der findes et gemt objekt og når han får lov til at gå forbi forhindringen. Her er der tale om små win rewards, som spilleren oplever inden han modtager den ultimative sejr ved at gennemføre spillet. Alle rewards kan betegnes som extrinsic, da de forekommer inde i spillet.

Hovedpersonen styres ved hjælp af piletasterne og man hopper på space, hvilket gør at spilleren er i fuld kontrol over hvordan hovedpersonen i The way home, skal styres. Dette giver mere frihed til spilleren.

Hvis man ser på dynamics er der ingen tidsbegrænsning på The way home eller noget fast tempo hovedpersonen bevæger sig i, da det er den enkelte spiller der styrer hvor langt og hvorhen hovedpersonen går. På grund af dette kan man beskrive spillets reward structure som værende fixed ratio, da det er det samme handlingsforløb for alle der prøver at spille The way home, men det kan variere fra person til person hvor lang tid de er om at finde de forskellige gemte objekter.

The way homes aesthetics skal give spilleren en følelse af at være ude på gaden en sen aften. Hovedpersonen bevæger sig i et langsomt tempo, som skal være med til at tilføje til den rolige aftenstemning. De grafiske elementer bidrager til den visuelle stemning med de mørke nuancer og bybilledet i baggrunden.

Spillets overordnede core aesthetics er discovery og challenge, da det handler om at udforske den opstillede verden og på den måde finde og gennemføre små challenges.

Men også narrative kan bruges, da spillet starter og slutter med en kort cutscene, som oplyser spilleren om hvorfor man befinder sig på gaden om aftenen og dermed bygger en historie op.

lyd

Lyden i dette spil er primært anvendt til at tilføje til spillets aesthetics. Det kommer til udtryk ved at der bliver anvendt en rolig, men også en smule dyster baggrundsmelodi til spillet. Den rolige musik er også valgt, for at give spilleren mere mulighed for at tænke klart, da dette spil udfordrer spilleren mere end f.eks. et endless run spil.

Andre steder hvor der er anvendt lyd er når vores hovedperson interagerer med forskellige objekts. Her kommer der nogle positivtladende lyde når der interageres med gemte objekter og når hovedpersonen får lov til at gå forbi forhindringerne. Derimod kommer der en dyb og negativ bum lyd, når man støder ind i forhindringer man ikke kan komme forbi.

I IEZA frameworket er der her tale om interface delen. Dette er grundet at disse lyde ikke er direkte relateret til det objekt i spilverdenen, men giver deltageren en fornemmelse af at have fundet et gemt object, hvilket gør at lydene er baseret på hovedpersonens aktivitet. Baggrundsmusikken kan derimod beskrives som affect delen. Denne er non-diegetic, og dermed ikke en del af verdenen men kun med til at sætte stemningen i spillet, nemlig det der kaldes setting i IEZA frameworket.

udviklingsprocess

Jeg var ret inspireret af og imponeret over spil som Limbo og Closure. I starten var det primært det visuelle utryk der fangede min interesse, men jo mere jeg spillede dem, fandt jeg også ud af at spillets mechanics og især hvordan de henvendte sig til spillertypen explorers rent faktisk tiltalte mig mere i forhold til at lave mit eget spil.

Limbo og Closure er begge spil som er ret krævende og nok mest henvender sig til core gamers. Derfor blev jeg interesseret i hvordan jeg kunne skabe et casual game med samme mechanics.

Det der differentierer casual games fra andre spil er primært dets længde, så derfor skulle spillet være kortere, og jeg lavede derfor en historie som ikke kunne strækkes meget langt. En anden ting var at spillets mechanics skulle gøres mere simple. Derfor ville det i dette spil være samme måde alle udfordringer skulle løses. Mød en forhindring og find løsningen ved at finde et objekt som forhindringen har brug for. Dog ændredes dette en smule i level 2.

Jeg har gennem små tests med målgruppen fundet ting der kunne forbedres i The way Home. Her erfarede jeg f.eks. at de ved første forhindring havde svært ved at regne ud at man skulle finde et gemt objekt. Mit udgangspunkt var at folk ikke skulle have noget hjælp med at finde objekterne, så jeg valgte at løse problemet ved at rykke forhindringen tættere på objektet og stille en hjælpekasse, så man vidste at man kunne hoppe op.

code flow

Koden bag The way home er lavet i javascript og har anvendt createjs biblioteket. Den består af flere funktioner, hvor nextLevel og moveHero er nogle mest væsentligeste. I nextLevel bliver hvert level skabt ved at hente information fra levels.json filen. I denne json fil er der informationer om placering af objektet og hvilket sprite der skal anvendes. I nextLevel funktionen bliver der anvendt for loops til at loope alle de forskellige spritesheets igennem, hvorefter de bliver tilføjet til et array. Her loopes både enemies, help objekterne, boxes osv. igennem. Ud fra sprite navnet kan det hente data fra levels.json filen og dermed placere dem på canvas som det fremgår i levels.json. Derefter bliver spillets hero skabt ved hjælp af et spritesheet, som gør at han kan anvende en animation.

Derefter skal hero kunne bevæge sig og forholde sig til de forskellige forhindringer. Der bliver derfor opstillet forskellige versioner af hitTest. Her er der tale om predictHit, som skal sørge for at hero ikke kan bevæge sig forbi specielle objekter og objectOnPlatform, som sørger for at spillets hero lander på objektet når gravity slår ind.

I moveHero funktionen bliver de forskellige Arrays loopet igennem efterfulgt af en if statement, som udfører de forskellige hittests. I denne funktion bliver heros bevægelser også specificeret, og der bliver sat nogle betingelser for hvornår han kan bevæge sig. MoveHero bliver kaldt i en ticker funktion som bliver kaldt 60 gange i sekundet, hvilket gør at hero kan bevæge sig flydende.

En anden væsentlig funktion er moveWorld funktionen, hvor selve baggrundsbilledet og de forskellige items bliver flyttet i forhold til heros placering. Der er sat nogle borders, som angiver hvor mange pixels spillets hero kan bevæge sig inden for canvas inden at baggrunden begynder at bevæge sig.

Generelt er funktionerne opsat i den rækkefølge de udføres og koden skulle gerne fremstå som let læselig, med afsnit og indrykninger.

perspektivering

Efter at have udviklet The way home, har jeg erfaret at opgaven om at lave spil som Limbo til et casual game er ret omfattende. Der er ikke lige så mange muligheder for at lave forskellige gemte steder til objekterne og at spillet hurtigt kan blive ensformigt. Samtidig kræver det også mange tests for at finde ud af om spillerne kan løse opgaverne og om sværhedsgraden er passende.

Så hvis jeg skulle arbejde videre med dette spil på et professionelt plan, skulle der testes en del mere, og så skulle selve banen og universet være større, således at der var mere at udforske. Her kunne det så også være smart at implementere en pause knap, således at man kan vende tilbage til spillet.

En anden ting jeg havde overvejet, som sagtens kunne implementeres i The way home, som det fremstår nu er at det skulle være muligt at finde de samme items rundt omkring, således at det var muligt at samle på noget. Dette udfordrer exploreren endnu mere, da han nu har andre grunde til at udforske alle hjørner af universet.

litteraturliste

- Huiberts, Sanders og Tol, Richard van (2008). "IEZA: a framework for game audio"
- Hunicke, Marc LeBlanc, Robert Zubek, Robin (2001-04). "MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research".
- <https://www.youtube.com/watch?v=uepAJ-rqJKA> (13/1-16)
- Stewart, Bart (2011). "Personality and Play Styles: A Unified Model".