

# DEVLOG - Atmosferische Storytelling

---

## Omschrijving: Personal Project

Skip Hermes / 24-5-2024

## Introductie

Een essentieel onderwerp van dit project is om een goed begrip te krijgen over atmosferische storytelling. Deze devlog zal gaan over het creëren van een goede sfeer voor in mijn game.

## Inhoud:

- Aanleiding (Onderzoeksraag)
- Onderzoek
- Oplossing
- User testing
- Conclusie

## Hoofdstuk 1 - Aanleiding

Zoals genoemd is het creëren van een goede sfeer een essentieel onderwerp voor mijn project. *Hoe kan ik ervoor zorgen dat de speler ondergedompeld wordt in de omgeving met een atmosfeer die de gewenste gevoelens oproept bij de speler.*

## Hoofdstuk 2 - Onderzoek

### *Library - Literature study.*

Valve staat bekend om het creëren van een ontzettend realistische sfeer. Games zoals Half Life, Left for Dead of Portal hebben de mogelijkheid om de speler compleet onder te dompelen in de omgeving die ze creëren.

*“Environmental storytelling: is the art of arranging a careful selection of the objects available in a game world so that they suggest a story to the player who sees them.”*

- Stewart, B. (2023, 8 december). Environmental storytelling.  
<https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling>

Een goede sfeer vertelt een verhaal door middel van de omgeving waar de speler zich in bevindt. De speler moet dus een indruk krijgen over wat er gebeurt in de omgeving zonder enige dialoog of uitleg.

Om wat goede tips te krijgen voor het creëren van een goede sfeer heb ik contact opgenomen met een developer die al veel maps heeft ontwikkeld met de Source Engine.



Skip 17-04-2024 12:18

I want it to feel abandoned  
like an old rebel hideout



Starve 17-04-2024 12:18

hmm  
I've got an idea  
maybe remove the soda machines and add something like a dumpster?



shortnamesalex 17-04-2024 12:19

Maybe tilt one of the lights slightly to the left  
Make another one flicker



Starve 17-04-2024 12:20

that could work too



Skip 17-04-2024 12:20

Yea that sounds good



shortnamesalex 17-04-2024 12:20

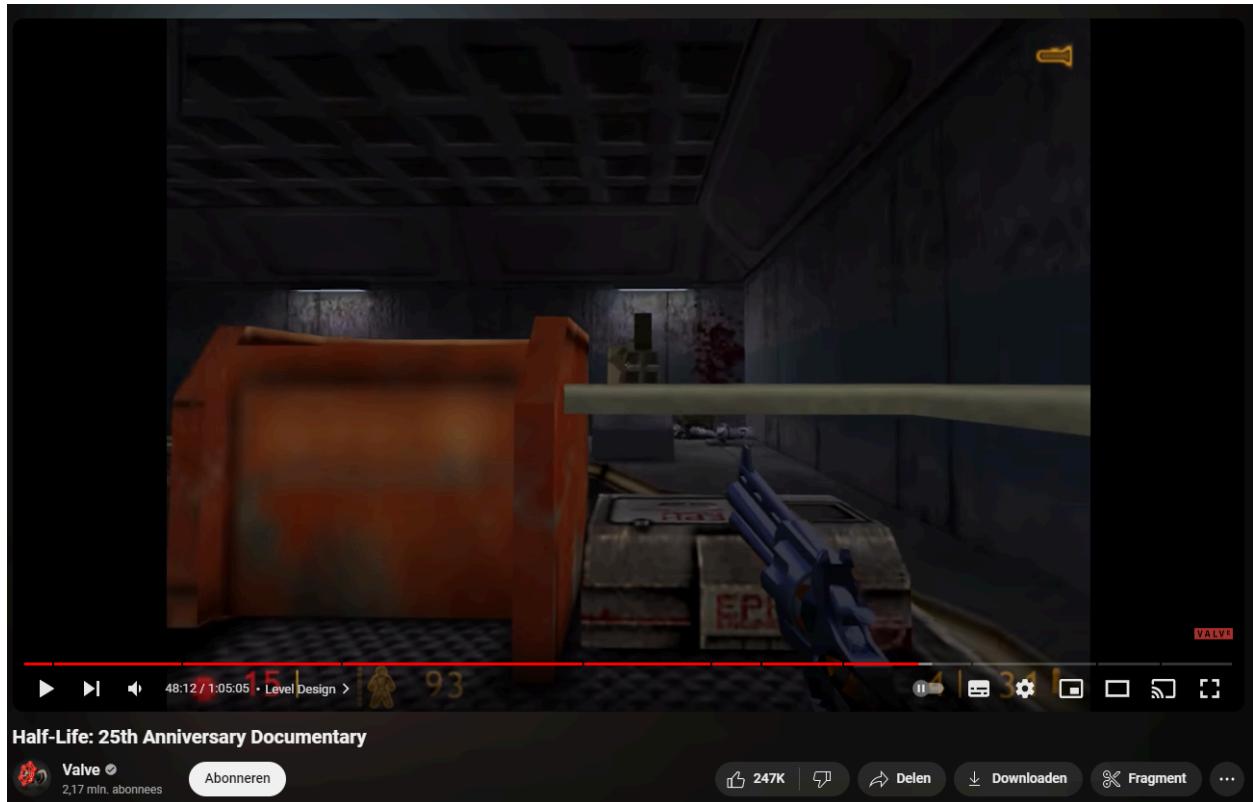
And then use some trash decals on the floor just in case

#### *Library - Expert interview.*

- De omgeving moet de indruk geven dat er een aanval is geweest en dat de speler de enige overlevende is. De omgeving zal dus zodanig gebouwd moeten worden dat deze er beschadigd uitziet. Denk hierbij aan puin, indirecte belichting, vernietiging en een sterke ambiance.

## **Library - Best, good & bad practices.**

Verder heb ik wederom informatie gehaald uit de uitgebreide documentaire van Valve. Binnen deze documentaire wordt er uitgebreid gesproken over welke keuzes Valve gemaakt heeft om een sterke sfeer te creëren voor Half Life 1 in 1998.



De filosofie die Valve handhaaft, is dat er iets moet gebeuren elke 10 à 15 seconden. Dit hoeft niet super ingewikkeld te zijn. *Denk hierbij aan bijvoorbeeld een radio, bloedvlek op de muur, geluidseffect, puin op de grond, etc.* Kleine onderdelen die gezamenlijk bijdragen aan het grote plaatje, namelijk de omgeving en sfeer waar de speler zich in bevindt.

## Hoofdstuk 3 - Oplossing

### *Workshop - Ideation*

Om de juiste sfeer te creëren probeer ik elementen te plaatsen in mijn game die zoals onderzocht, een verhaal vertellen. Aangezien omgeving een oude verlaten basis die net aangevallen is zullen er veel dode kameraden aanwezig zijn. Door de juiste voorwerpen toe te passen kan er een bepaalde indruk gegeven worden aan de speler waardoor het verhaal langzaam aan duidelijker wordt.



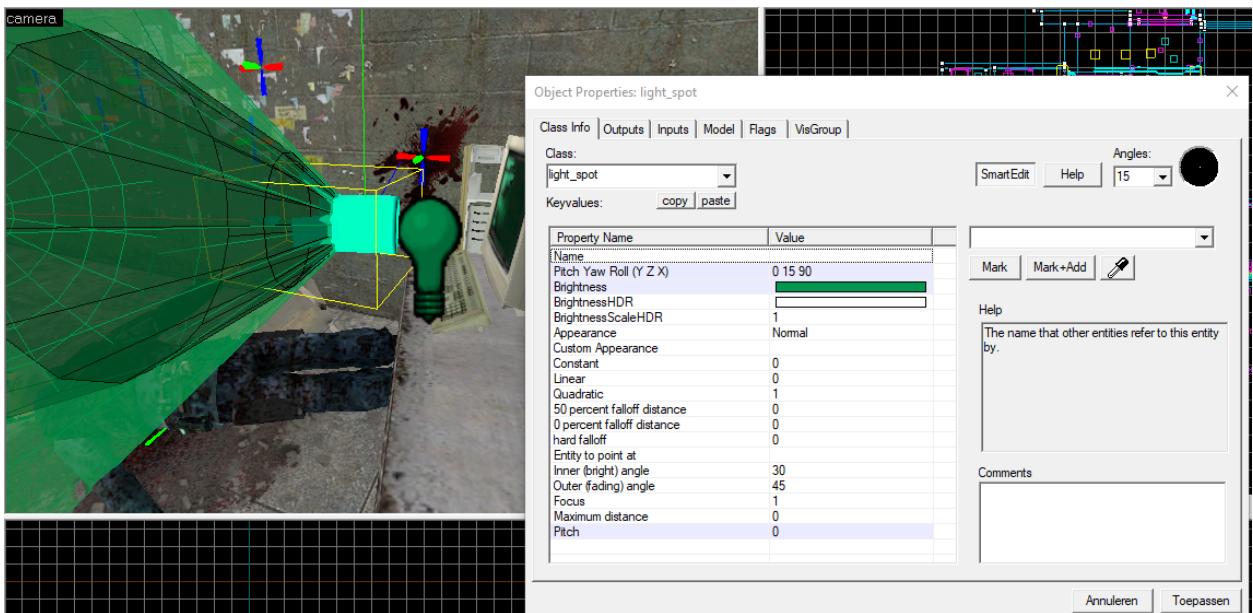
- Een “radio bediener” die is gedood terwijl hij aan het werk was. Een voorbeeld van een gevallen kameraad.



- Een logo van een oude fabriek. Dit kan ervoor zorgen dat de speler al vragen krijgt. Er wordt namelijk nooit specifiek vermeld waar de speler zich bevindt. Zijn we in een oude fabriek? of een opslagruimte? Dit wordt expres vaag gehouden om de speler onbekend te laten voelen.



Een voormalige radio-bediener terwijl zijn computer nog werkt. Het licht van de computer geeft een sterk contrast in de donkere ruimte.



Resultaten:





## Hoofdstuk 4 - User testing

### *Lab - Field trial en Thinking aloud*

Om te testen of de gewenste indruk daadwerkelijk bij andere spelers overgebracht wordt, heb ik intro waar de onderzochte toepassing in voorkomt laten spelen door andere developers van Games. Verder heb ik gevraagd of ze hard op kunnen vertellen wat er gebeurt in de situatie waar ze zich bevinden.

De resultaten zijn niet heel positief. De volgende feedback punten zijn uit mijn playtests gekomen en zullen opgelost moeten worden.

- De speler heeft niet het gevoel dat hij een aanval heeft overleefd
- Er is geen context over wat er gebeurt in de omgeving. Het is nu gewoon een oude bunker.
- Het spel begint meteen. Er is dus geen context over hoe de speler zich in de situatie bevindt.

## Hoofdstuk 5 - Conclusie

Zoals vermeld in de playtest zijn de resultaten uit de playtests niet heel positief, en zal hier nog aan gewerkt moeten worden.

Zoals vermeld in mijn **Game Design Document** staat atmosferische storytelling centraal in dit project. Onderstaand zijn oplossingen die mijn gewenste gevoel beter kunnen laten overkomen:

- Start de speler met lage levens. Dit zal duidelijk maken aan de speler dat er iets gebeurd waardoor de speler niet volledig gezond meer is.
- Gebruik meer sound effects die een verhaal vertellen. Bijvoorbeeld geweerschoten in de verte of radio's die noodberichten uitzenden.
- Maak gebruik van een “wake sequence”. Dit is een functie binnen de source engine waarmee de speler eerst een animatie moet kijken voordat hij/zij kan spelen. De animatie kan bijvoorbeeld zijn dat het hoofdpersonage zijn ogen open doet en langzaam aan op staat.