

# DEVLOG - Player Interaction

---

## Omschrijving: Personal Project

Skip Hermes / 24-5-2024

## Introductie

Binnen mijn game wil ik interactie aanmoedigen. Denk hierbij aan het verzamelen van munition, health en omzetten van knoppen bijvoorbeeld. Het doel achter interactie is dat de speler zich sneller “immersed” voelt binnen de game. Ook zal het ervoor kunnen zorgen dat de speler aangemoedigd wordt om de locatie te ontdekken en dus meer plezier krijgt tijdens het spelen.

## Inhoud:

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

## Hoofdstuk 1 - Aanleiding

Zoals vermeld in de devlog “*Vrienden en Vijanden*” is de speler de enige overlevende na een aanval van een vijandige factie. Om dit gevoel nog verder te versterken zal de speler starten zonder wapentuig en munitie. De speler moet zijn/haar weg moeten vinden door de omgeving en gaandeweg de omgeving moeten ontdekken om wapens en munitie te verzamelen. Hoe kan ik duidelijk communiceren aan de speler dat er een beperkt aantal wapens en munitie beschikbaar is?

## Hoofdstuk 2 - Onderzoek

*Library - Best, good & bad practices.*

Om deze vraag te beantwoorden heb ik gekeken naar soortgelijke projecten. Ik heb de volgende games gespeeld om inspiratie op te doen betreft interactie met de speler.

- Half Life 2 Blasted lands
- Half Life 2 Spherical Nightmares
- Half Life 1
- Half Life 2 Episode 1
- Half Life 2 Episode 2
- Half Life 2 Lost Coast

Al deze games hebben delen waarbij de speler aangemoedigd wordt of waar het zelfs essentieel is om wapens en munitie te verzamelen, en waar de speler in een hopeloze situatie zit.

Uit mijn playtests zijn de volgende punten duidelijk geworden.

- Zorg dat de speler begint zonder wapentuig, maar wacht niet te lang voordat de speler zijn eerste wapen krijgt. Dit wapen is niks spectaculairs, maar zorgt ervoor dat de speler getriggerd wordt voor wat er komen gaat.
- Plaats munitie in logische locaties in plaats van op willekeurige plekken in de wereld. *Bijvoorbeeld: Shotgun patronen in een munitiekist.*
- Zorg dat de speler beloond wordt wanneer hij/zij uit zijn weg gaat om nieuwe locaties te ontdekken.
- Beperk het aantal wapens en munitie dat beschikbaar is in een locatie.

## Hoofdstuk 3 - Oplossing

### *Workshop - Ideation*

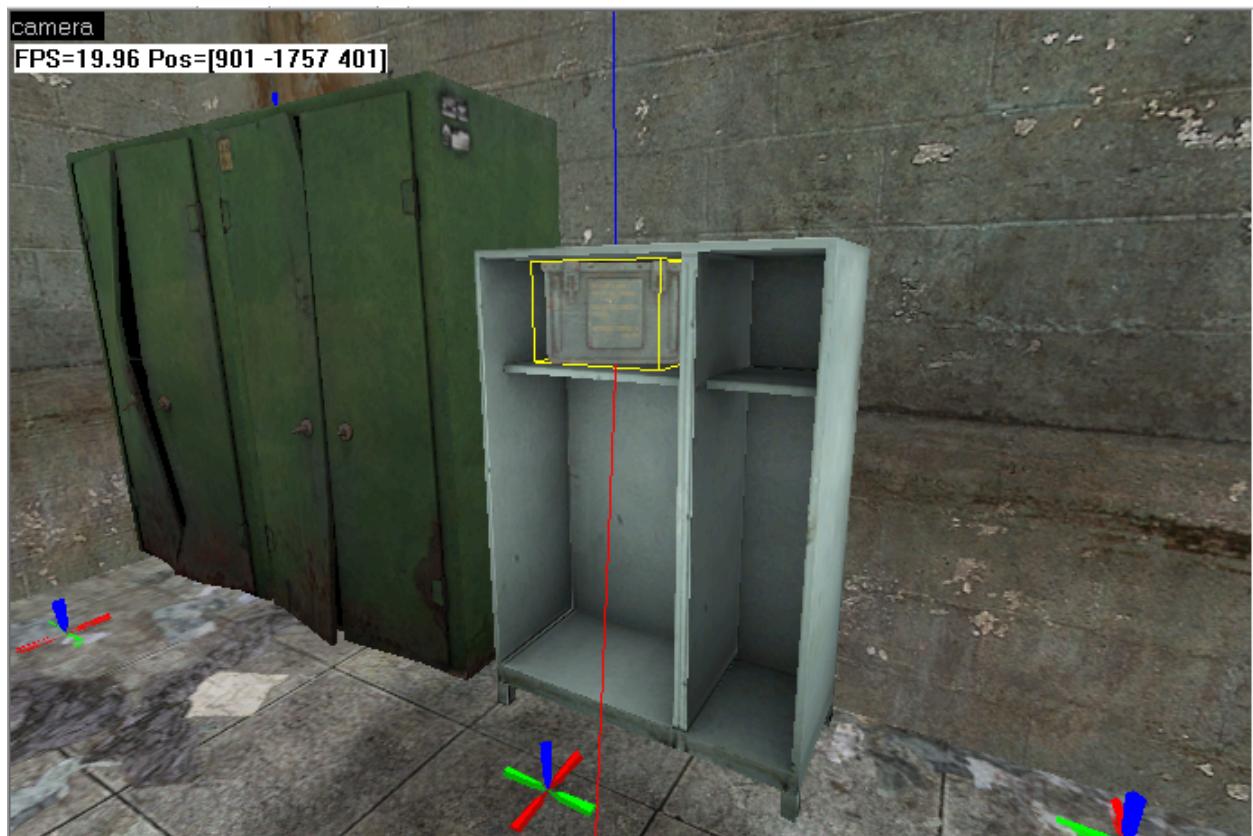
Op basis van mijn playtests van andere projecten heb ik de bovenstaande punten toegepast in mijn eigen project. Zo komt de speler met slechts 2 wapens in contact aan het begin van het spel. Deze wapens zijn tevens ook de wapens die gebruikt worden door de vijand, dus de speler kan munitie verzamelen door vijanden te doden.

Daarnaast zijn er binnen de omgeving munitiekisten indien de speler hier naar zoekt. De locaties zijn niet heel moeilijk te vinden, maar vereisen wel enige moeite vanuit de speler om daadwerkelijk te vinden.

Om verder het gevoel te versterken dat de speler de enige overlevende is na een aanval kunnen er ook wapens gevonden worden bij de lijken van voormalige kameraden.







## Hoofdstuk 4 - User testing

*Lab - Usability testing*

*Library - Community Research.*

Om te valideren of de gewenste theorie en uitvoering daadwerkelijk mijn aesthetic over laten komen, heb ik mijn level laten spelen door een vriend uit Denemarken die bekend is met Half Life en veel games speelt in zijn vrije tijd. Na het spelen hebben we een korte discussie gehad over onderdelen die goed en fout gaan binnen mijn game.

*De volgende feedback punten zijn duidelijk geworden:*

- Veel voorwerpen die eruitzien alsof er interactief zijn, zijn niet interactief. Zoals knoppen, computers of radio's. Laat deze bijvoorbeeld een geluidseffect afspelen wanneer de speler hier op probeert te klikken. Dit zal de wereld al snel tastbaarder laten voelen.
- Munitie is makkelijk te vinden. De speler heeft dus al snel veel munitie en dit maakt het al snel te makkelijk. Zorg ervoor dat de speler echt moet gaan zoeken naar "supplies" om zichzelf in leven te houden.

## Hoofdstuk 5 - Conclusie

De vermelde onderdelen uit de playtest vereisen dus nog meerdere iteraties om de gewenste gevoelens op te roepen bij de speler. Zoals vermeld in het **M.D.A** wil ik de speler uitdagen door ze weinig munitie te geven en na te laten denken over elk schot wat gevuld wordt. Dit gevoel wordt nog niet overgebracht bij de speler. Verder moet er meer interactie aangemoedigd worden bij de speler. Ook dit is een onderdeel uit de **M.D.A**

*Potentiële Oplossingen:*

- Minder munitie verkrijgbaar maken.
- Munitie beter verstoppert zodat de speler daadwerkelijk beloond wordt.
- Meer interactie met onderdelen van de wereld. Zoals knoppen of radio's.