

DEVLOG - Combat Analyse

Omschrijving: Personal Project

Skip Hermes / 10-5-2024

Introductie

Binnen mijn game kom je in aanraking met een variatie aan vijanden en vrienden. Dit document dient als onderbouwing over wat voor vijanden waar en wanneer tegengekomen worden.

Inhoud:

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

Hoofdstuk 1 - Aanleiding

Binnen het verhaal van het spel ben je de enige overlevenden van een groep. Hoe kan ik duidelijk communiceren aan de speler dat hij/zij de enige overlevende is van een aanval door de vijand, en zijn/haar weg naar buiten moet vechten?

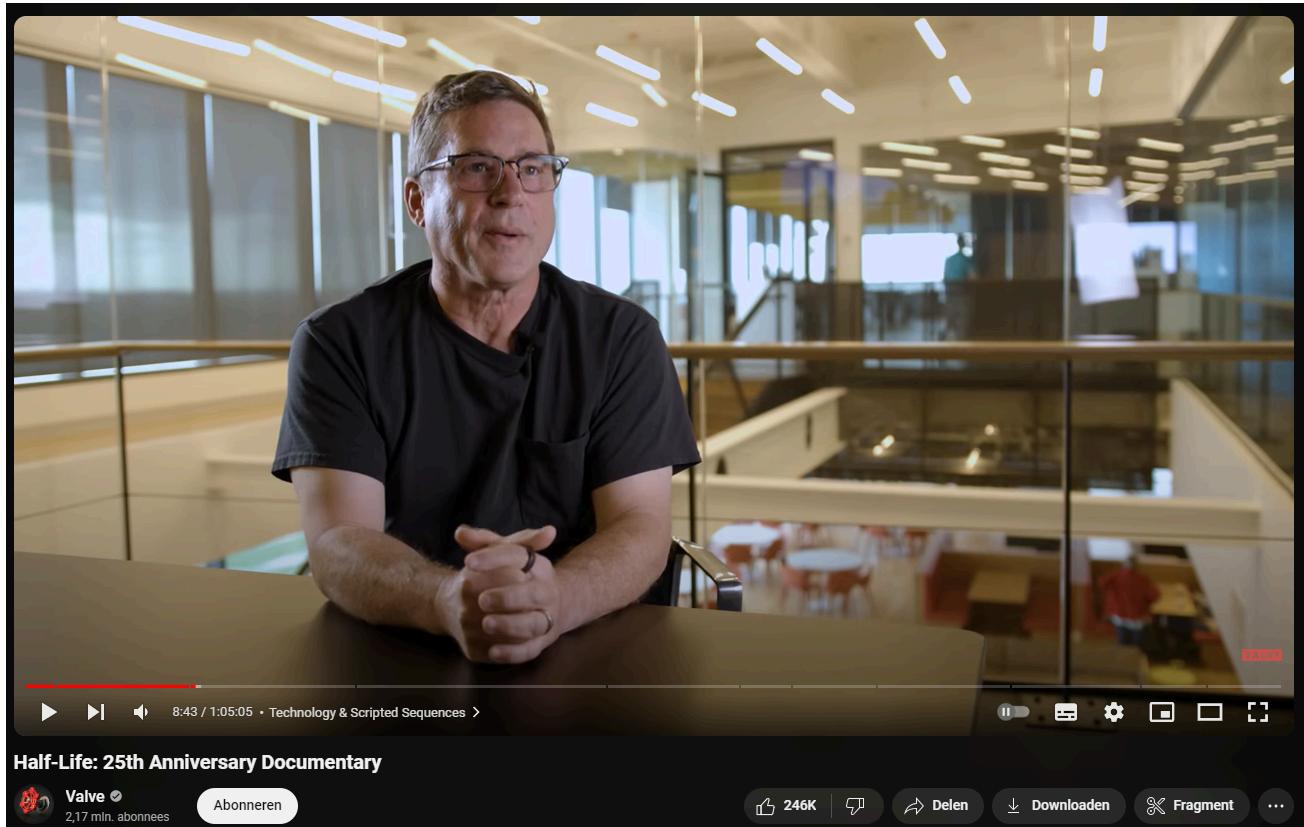
Gepast met het verhaal van een “Lone Survivor” zijn natuurlijk verschillende vijanden waar de speler mee in aanraking komt. In plaats van hele grote teams aan vijanden wil ik de focus leggen op kleinere groepen (squads) aan vijandelijke militairen. Dit zal ervoor zorgen dat de speler niet overweldigd wordt met vijanden en geeft de indruk dat de vijandelijke militairen zwaar getrainde eenheden zijn.

Hoofdstuk 2 - Onderzoek

Library - Best, good & bad practices.

Aangezien mijn game in hetzelfde narratief speelt als Half Life heb ik gekeken naar de originele games en de designkeuzes achter Half Life. Gelukkig hebben Valve (de developers van Half Life) een documentaire uitgebracht waar bepaalde keuzes zoals sound design, level architectuur en ook vijanden uitgebreid besproken worden.

Een lijdend onderdeel binnen de documentaire is de aankondiging van de vijand voordat de speler ermee in contact komt. Door scripted sequences (scènes die zich afspelen in een level) kan de speler voorbereid worden op een situatie en kan een bepaalde indruk aangeven over wat voor situatie de speler zich in bevindt.



Valve. (2023, 17 november). Half-Life: 25th Anniversary Documentary [Video]. YouTube.

<https://www.youtube.com/watch?v=TbZ3HzvFEto>

- Gebruik sound effects om te laten weten dat er andere wezens in de omgeving zijn.
- Geef een aankondiging door middel van een scripted sequence.
- Heb een logische hiërarchie van vijanden in een level. bijv: eerst makkelijke vijanden en daarna moeilijkere vijanden.
- Optimaliseer de omgeving van de vijand die aanwezig is. Laat de AI gebruik maken van de omgeving zodat ze leuker zijn om te vechten.

Hoofdstuk 3 - Oplossing

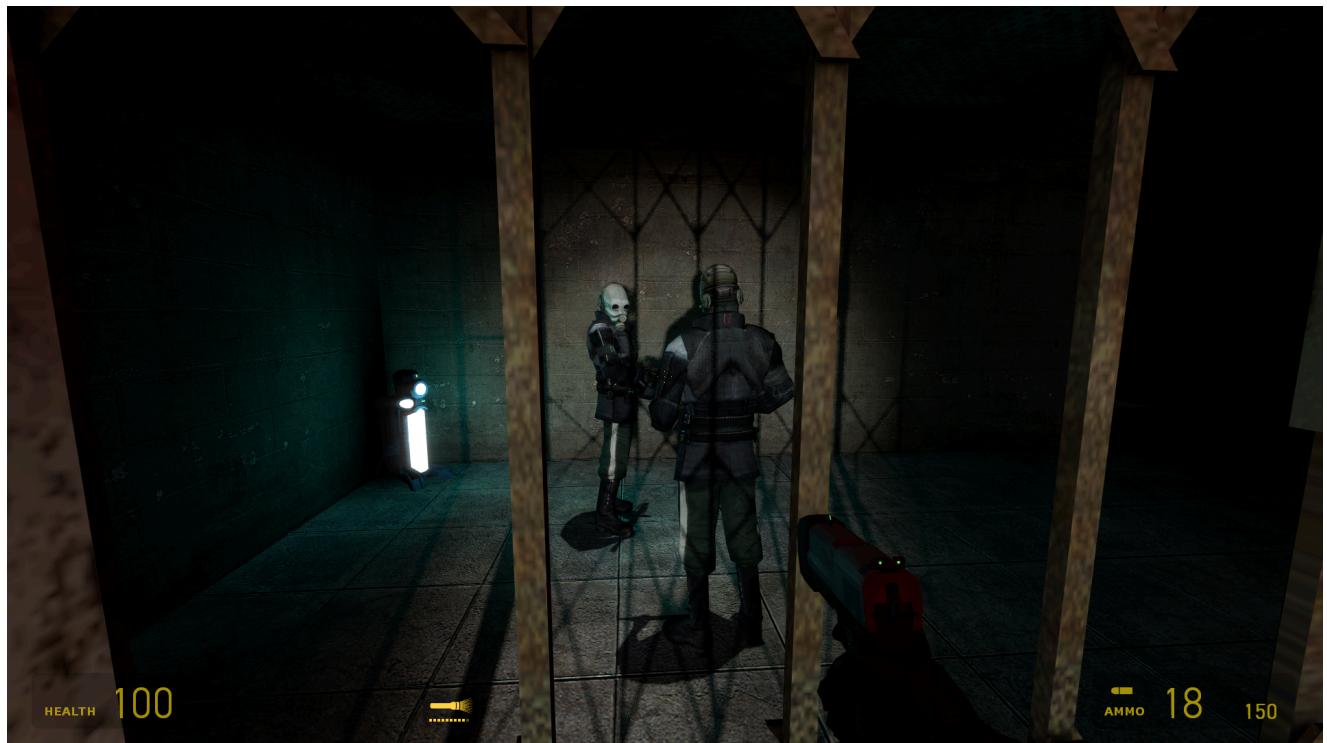
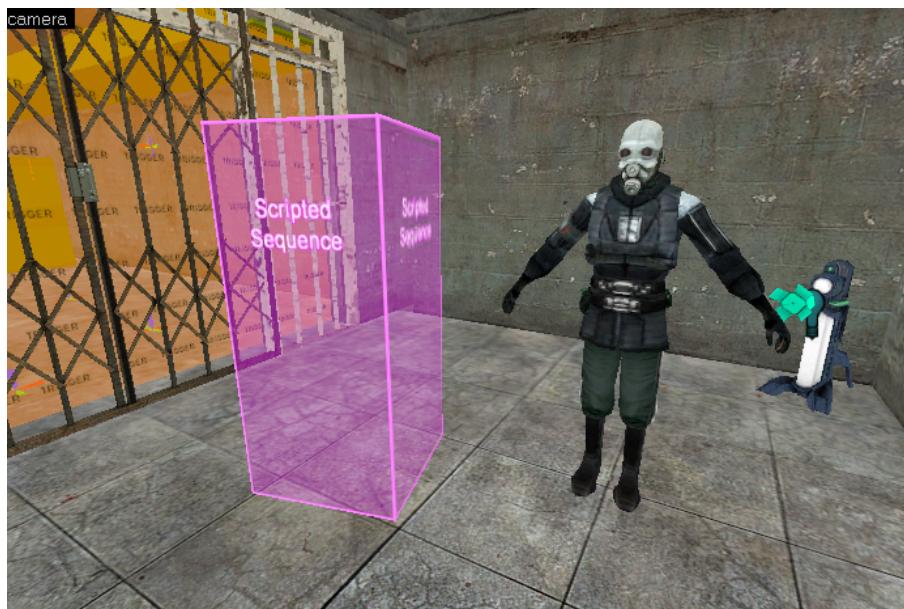
Workshop - Ideation

Om te benadrukken dat de speler de enige overlevende is zullen er geen vriendelijke NPC's aanwezig zijn binnen de game. Wel komt de speler in aanraking met lijken van zijn/haar voormalige vrienden.



Verder worden binnen de game vijanden voor het eerst neutraal aangekondigd. De speler krijgt dus te zien wie de ravage heeft aangebracht. Zodra de speler wapens en munitie verzameld heeft komt de speler pas daadwerkelijk in aanraking met de vijand.

In momenten waar de speler nog geen wapens tot zijn/haar beschikking heeft komt de speler alleen in aanraking met vijanden die zonder geweld vermeden kunnen worden.



Hoofdstuk 4 - User testing

Lab - Field trial

Om een playtest te houden heb ik contact opgenomen met een vriend uit Denemarken die los staat van mijn project. Ik heb hem gevraagd om mijn game te spelen en daarna wat vragen te beantwoorden betreft de game en toegepaste theorie uit deze devlog.

De volgende feedback punten zijn uit mijn playtests gekomen en zullen opgelost moeten worden.

- Vijanden worden nog niet op de juiste manier aangekondigd.
- Het is niet uitdagend. Het is te makkelijk.

Hoofdstuk 5 - Conclusie

De resultaten uit de playtest zijn niet heel positief. De hoeveelheid vijanden die aanwezig zijn loopt niet synchroon met de hoeveelheid munitie die de speler heeft. De speler hoeft dus niet echt te letten op de hoeveelheid munitie die hij/zij bij zich heeft. *Echter staat in mijn M.D.A vermeld dat een essentieel onderdeel van mijn spel een schaarste aan munitie is.*

Verder worden de vijanden niet goed aangekondigd, ze zijn er opeens. Een manier om dit op te lossen door meer gebruik te maken van geluidseffecten wanneer de vijand niet in beeld is. Op deze manier wordt de speler zich bewust van de aanwezigheid van potentiële gevaren/vijanden.

Oplossingen:

- *Minder munitie verkrijgbaar maken*
- *Meer geluidseffecten afspelen wanneer er vijanden aanwezig zijn om ze aan te kondigen.*

