

[Titel]

Overemne Underholdning

Underemne: computerspil

Brainstorm om genre:

Emne inden for underhold: Horrorgames

Nøgleproblem: Der bliver lagt for meget fokus på action og hurtige chok (jump scares) i moderne gyserspil, hvilket forringer genren.

### **Problemidentifikation:**

#### ***Problemafgrænsning og problemformulering***

Fra læreplanen:

- formulere en relevant teknisk problemstilling, som forholder sig til det givne projekt
- identificere faktorer, som har betydning for den tekniske problemstilling
- formulere spørgsmål, så det lægger op til en struktureret analyse

Problemanalyse:

Problemet med moderne horror spil er rimelig simpelt. Der bliver ikke lavet mange AAA-horror spil og dem der bliver lavet, er ofte en action-horror frem for en survival-horror, som det også kan ses i artiklen fra game wisdom, der kommer med en forklaring på hvorfor moderne horror spils kvalitet er faldet. Ifølge game wisdoms artikel "the problem with modern horror game design" skrevet af John Bycer. Han forklarer hvordan at action horror spil kan appellere til en bredere målgruppe og derfor give flere kunder. Bycer skriver også at fordi triple a studierne ikke længere fremstiller den her survival horror bliver det nødvendigt for indie studier eller indie developers. Hvilket kan påvirke kvaliteten af spillene.

Det kan også ses at moderen gyser spil ikke kan hamle op med de ældre, på imdb's liste over de bedste 100 horror spil kan det ses at der kun er 1 spil fra 2018 og resten af spillene er fra 2012 eller før. Det skal dog pointeres at listen blev lavet i 2019.

Bare fordi der skrives artikler omkring det er det ikke nødvendigvis sandt, derfor kiggede vi også på steam den mest populære spilplatform, hvor vi kiggede efter spil under horrorgenren. Det vi kom frem til, var at mange spil under den genre ikke havde meget med horror at gøre. Nogle spil havde zombier, eller vampyrer eller andre horrormonstre, men gameplay havde intet med horror at gøre et eksempel på dette er "vampire slayer" et spil hvor man dræber vampyrer og også selv kan være vampyren, det ville vi ikke kategorisere som horror fordi det ikke sætter spilleren i en ubehagelig eller skræmmende situation.

Vi er hermed kommet frem til problemformuleringen, det er et problem at for mange spil anvender populære skræmmeteknikker, der er baseret at skabe en reaktion i stedet for at skræmme spilleren og derved forringer kvaliteten af nye horror spil.

Imdb bedste 100 horror spil (lavet i 2019):

<https://www.imdb.com/list/ls004228372/>

1 spil fra 2018, 4 fra 2012, og resten er ældre altså moderne horror spil er faldet i kvalitet.

Blog omkring horror:

<https://sxustudentmedia.com/do-horror-games-suck-now/>

<https://game-wisdom.com/critical/problem-modern-horror-game-design>

Action horror < survival horror

Vigtige pointer

<https://www.superjumpmagazine.com/the-problems-with-indie-horror/>

[https://www.youtube.com/watch?v=bUq\\_VjgQYbw](https://www.youtube.com/watch?v=bUq_VjgQYbw)

Har spørgeskema og lavet stream stikprøve

Produktprincip:

Krav

Vi laver et gyserspil, der har fokus på de mest populære gysereffekter i stedet for de mest brugte.

Spillet skal være skræmmende og/eller ubehageligt for spilleren.

Spillet skal være intuitivt så vi ikke behøver at tilføje et tutorial.

Spillet skal være *lightweight*<sup>1</sup>.

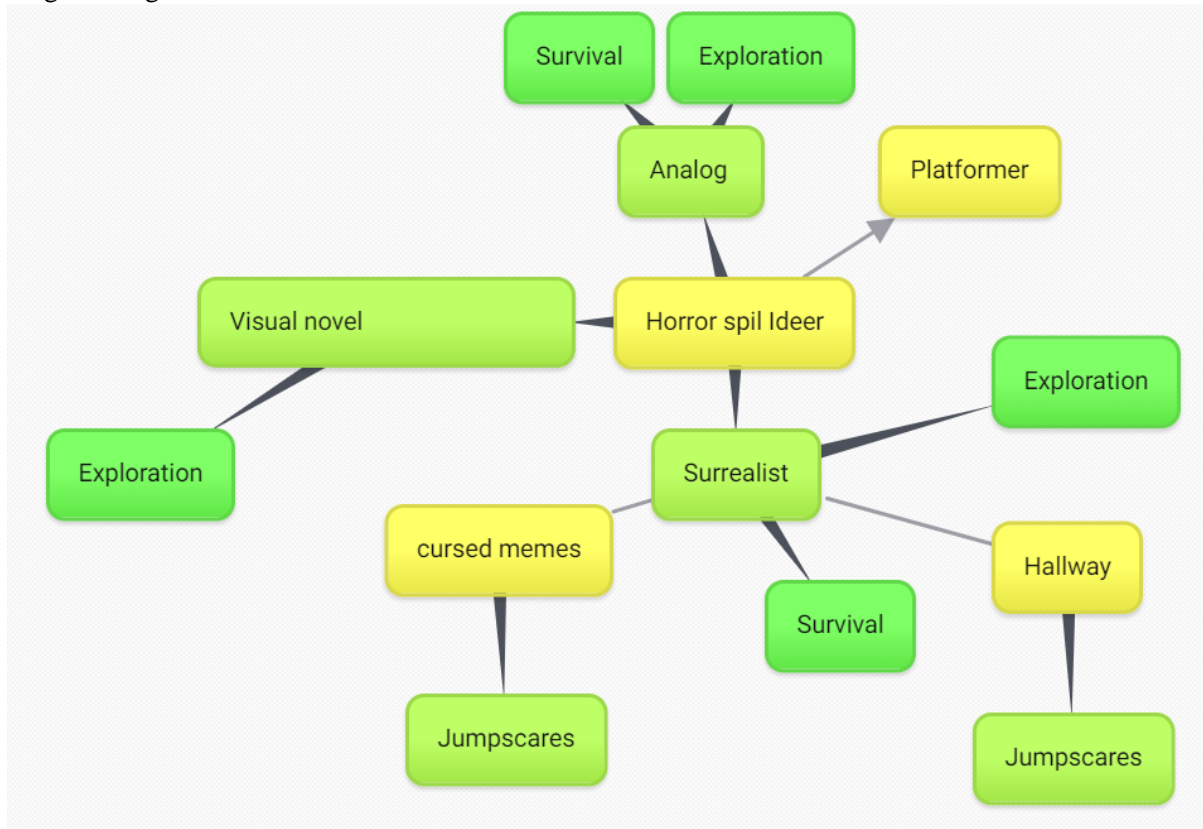
Spillet skal kunne være nogenlunde forståeligt på alle sprog.

Spillet skal være atmosfærisk og danne en ubehagelig stemning.

---

<sup>1</sup> Skal kunne spilles på selv de dårligste maskiner

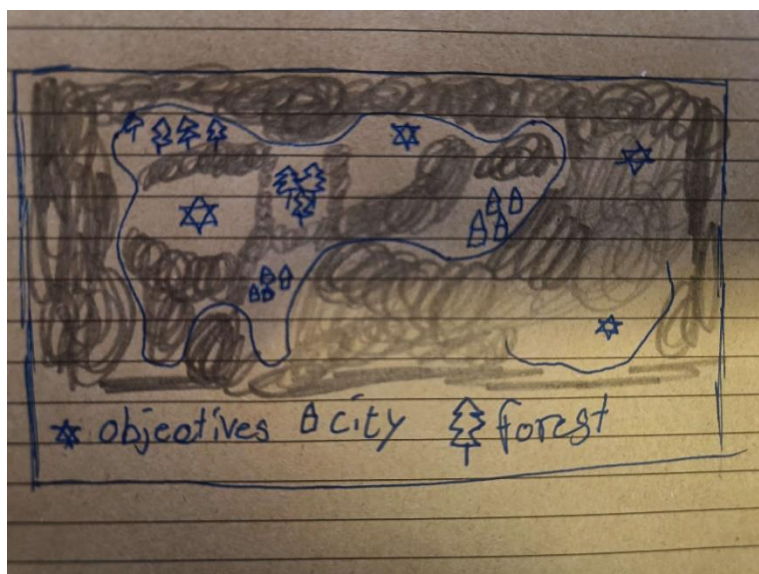
## Idegenerering



## PV-skema

krav	Point-Vægtning	Analog Exploration	Analog survival	Platformer	Surrealist hallway jumpscares	surrealist cursed meme jumpscare	surrealist survival	surrealist exploration	Visual Novels exploration
Gysereffekter	4	16	16	12	8	12	16	16	16
Lightweight	1	5	5	5	4	4	4	4	5
Intuitivt	4	16	16	16	20	20	16	16	20
skræmmende	5	25	20	15	10	10	20	25	20
forståeligt	2	10	10	10	10	10	10	10	2
atmosfærisk	5		25	20	15	10	25	25	20
Points in total	105	97	92	78	67	66	91	96	83

Visualisering af et map, der ville kunne bruges i et analog exploration horror game:



Vi har tænkt os at lave et computerspil inde for gyser genren, der forsøger at udnytte de bedste skræmmemetoder. Vi har til mål at lave 3 iterationer med fokus på 1. design, 2. elementer og 3. finpudsning. Til analysen vil vi gerne lave nogle undersøgelser. Blandt undersøgelserne vil der være brugertest og systematisk internetsøgning med fokus på de designvalg vi har truffet.

På baggrund produktanalyse har vi fundet ud af at de bedste og, mere specifikt, de mest skræmmende gyser spil er atmosfæriske og bygger meget på spænding. Derudover har vi fundet ud af at en eller anden form for at kæmpe imod spillet er vigtigt for at skabe spænding. Derudover ved vi at et tutorial normalt er dårligt for fordybning i et spil. Vi vil derfor undgå at lave et åbenlyst tutorial ved hjælp af level-design og simpelt og/eller intuitivt game design.

Fra vores PV-skema har vi fundet ud af den bedste genre at lave er exploration, da den giver mange muligheder for at udnytte omgivelserne og uvidenheden hos spilleren til at skabe en skræmmende atmosfære. Derudover har vi fundet ud af at stilen skal være analog eller surrealistisk. Da begge genre fik næsten det samme antal point, måtte vi vælge hvilken, der bedst passede med vores evner og vision. Vi har derfor valgt at lave et analog exploration spil, da man i sådanne spil arbejder med mere konkrete koncepter.

Produktforberedelse:

Tidsplan

<https://trello.com/invite/b/2PW4rO5R/ATTI1fc53bc19d8473c524886127c1565db339AC5BF2/tekiniki>

Laves til at virke på alle Windows computer