

# Lefti



Casual Games  
MMP 2015  
Christian Bangslund



# Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	1
High concept statement.....	1
Spillerens rolle.....	1
Progress of the game.....	1-2
Lefi - Casual Game.....	2
MDA - framework.....	2
IEZA - framework.....	3
Målgruppe/Target Audience/Bartle Type.....	3
Udviklingsprocess.....	3
Perspektivering.....	4
Litteraturliste.....	5
Bilag.....	6

# Introduktion

Projektet er et casual game der følger Lefi i hans forsøg på at redde skovfolkets diamanter fra mr. Dravens og han onde væsener. Spillet er inspireret af tidligere platformspil og indeholder både en historie og underholdning.

Spillet er relevant fordi det indeholder teoretiske elementer fra casual games - undervisningen, samt kodesprog i form af JavaScript. I projektet benytter vi os også af eksterne JSON-filer, til både at designe vores levels og at arbejde med spritesheets. Selve spillet er interessant på grund af den narrative storyline man følger i spillet, samt et afsluttende boss-level.

## High concept statement

Saml alle skovfolkets tabte diamanter ind, ved at hoppe på skyerne. Sørg altid for at have nok diamanter til at overleve et sammenstød med de fjender som skjuler sig i skovens mystiske omgivelser, for at stjæle diamanterne fra dig. Gennemfør et level for at udforske et nyt, og kæmp dig hele vejen til Mr. Draven.

## Spillerens rolle

Brug mellemrumstasten til at få Lefi til at hoppe. Skyerne bruges som platforme, og gør det muligt at samle diamanter højt oppe, samt at undvige fjenderne.

I det sidste level, skal piletasterne bruges til at styre Lefi forbi mr. Draven. For at undvige mr. Draven skal Lefi både hoppe op på skyerne og løbe under ham. Spilleren skal nå de diamanter der dukker op på skyerne, for at skade mr. Draven.

## Progress of the game

Lefi-spillet er som udgangspunkt baseret på levels. Lokalteten af hvert level er den samme skov, men på et forskellig tidspunkt på dagen. Dette vises grafisk med forskellige baggrunde. Spillets levels er inddelt sekventielt, hvilket betyder at man skal have klaret forrige level for at kunne starte det nye. Kravet for at kunne fortsætte til et nyt level er, at man skal holde sig i live indtil det slutter. Derefter bliver spilleren belønnet med en splashscreen der viser hvor godt denne har klaret sig, og giver muligheden for at enten fortsætte eller forbedre sin indsats.

Spillets storyline bliver introduceret med en video inden spillets start. For hver gang et level gennemføres, får spilleren en narrativ reward, i form af en video der både introducerer de nye udfordringer i det kommende level, og fortsættende fortæller videre på spillets storyline. Til sidst får spilleren en "extra challenge" i form af et level hvor mr. Draven skal besejres. Her bliver styringen anderledes, og klarer spilleren det, slutter spillet med en outro-video.

Spillets genre er bestemt til at være "adventure", da spilleren styrer hovedrollen Lefi gennem skoven for at nå nye levels og samtidig følger en historie. Spillets opbygning er inspireret af klassiske platformspil, som f.eks. "Mario Bros" og "Rayman".

## Lefi – Casual Game

Styringen i Lefi er simpel, og spillet kunne sagtens designes til at bruges på mobile enheder. Spillet kan bruges til tidsfordriv i f.eks. bussen, eller mens spilleren koncentrerer sig om noget andet. Spillet er bygget op på korte levels, og det er ikke nødvendigt at bruge alt for meget tid på at spille sig gennem banerne inden spilleren kan holde en pause. Skulle spillet blive udgivet til mobile enheder, ville det være muligt at styre med en enkelt hånd.

Når et level er gennemført får spilleren mulighed for at spille det igennem igen, hvis resultatet ikke er helt tilfredsstillende. Muligheden for at kunne gennemføre et level med 100%, skaber en lyst til at spille spillet igennem igen.

Den narrative storyline opnås for hvert endte level, og derfor skabes der et engagement fra spillerens side af. Spilleren skal igennem alle levels for at få hele historien, og vil blive introduceret for nogle sværere udfordringer i løbet af gennemførelsen.

## MDA – framework

De mekaniske komponenter i spillet kommer i form af nye levels, en narrativ fortælling og et anderledes boss-level til sidst. Der er udelukkende tale om extrinsic-rewards, da de kun er gældende i spillet.

Spilleren får løbende et nyt udfordrende level at spille, med en stigende sværhedsgrad og flere fjender. Derudover bliver spilleren belønnet med en narrativ-reward i form af en cutscene, der fortsættende fortæller historien om Lefi.

Muligheden for at kunne forbedre sine points, driver explorer-typen til at spille igen, og prøve at opnå 100%. At få lov til at gennemføre et level 100% kan være en completeness-reward i sig selv. Som en "extra challenge" får spilleren et boss-level hvor mr. Draven skal besejres. Hvis mr. Draven besejres er spillet vundet, og der kommer en afsluttende video. Her er der tale om en victory-reward.

I spillets dynamiske reward struktur, opnår spilleren en fixed ratio reward for hvert gennemførte level. Det er i form af en splashscreen der viser spillerens resultat, samt en cutscene til at introducere det nye level.

En betydelig æstetisk komponent er spillets narrative storyline. Den skaber nysgerrighed hos spilleren, og giver spillet en spændende stemning. En anden æstetisk komponent som gør spillet sjovt, er discovery. De nye levels der byder på nye udfordringer, ny grafik og nye videoer, giver en pæn overflade som er det spilleren først vil lægge mærke til når spillet tilgås. Også discovery-komponenten er med til at skabe nysgerrighed. Grafikken er blevet lagt i flere lag, og bevæger sig med forskellig hastighed. Dette skaber en form for 3D effekt i spillet, som giver en bedre spilleoplevelse.

## IEZA - framework

Ud fra IEZA - framework dækker vi de fire områder indenfor lyd. For at sætte en mystisk stemning i spillet har vi anvendt affekt lyde i baggrunden. Oveni har vi brugt zone lyde i form af skovens dyreløyd, og i sidste level bruges der en jordskælvslyd. Dettet er non-diegetic lyde som ikke er en del af verdenen, men en måde at fortælle hvad der sker i spillet. Hvis Lefi dør eller gennemfører et level, har vi brugt nogle interface lyde som indikerer hvilke af de to ting der er sket. Som effekt lyde har vi tilføjet en lyd der indikerer at Lefi samler en diamant op. Samme effekt bruges i vores boss-level når spilleren skyder en diamant på mr. Draven. Lyden der kommer lige inden at bossen angriber hører også inden under effektløydende. Dette er diegetic lyde, som er en del af verdenen, og som bruges til at give spilleren en fornemmelse af hvad der sker nå han interagerer eller der sker noget i spillet.

## Target Audience/Bartle Type

Vores målgruppe hører til under begrebet "casual gamers", eftersom det ikke er et spil der behøver at kræve meget tid, og at man sagtens kan komme videre selvom man ikke klarer et level 100%. Dog kan man sige, at den stigende sværhedsgrad og muligheden for at forbedre sin indsats, samt det sværere boss-level, godt kunne henvende sig til gruppen "core gamers".

Aldersmæssigt ligger vores målgruppe i et ungt og voksent segment. Spillet har en lidt uhyggelig stemning, og ud fra en brugertest vi har foretaget, sætter vi en aldersgrænse på målgruppen til 10år. Grundet at vi i gruppen var en pige og en dreng, har vi udviklet spillet til begge køn.

Typemæssigt er vores målgruppe ud fra "Bartle player types", the explorer og the achiever. Exploreren rammer vi med vores nye levels, og en fortælling der skal afsluttes. Achieveren rammer vi med muligheden for at klare et level perfekt.

## Udviklingsprocess

Spillet er en videreudvikling af vores mini-projekt. Først søgte vi inspiration fra andre spil, ved blandt andet at spille diverse casual games på vores telefoner. Med en masse ideer kunne vi hurtigt få et koncept på plads, som vi kunne begynde at kode. Vi har siden at spillet blev afleveret som mini-projektet, kunne teste spillet på folk, og kunnet udvikle videre efter deres ønsker. Efter nogle evalueringer ændrede vi vores ide om at lave en "endless runner"-del til spillet, til at være et level hvor man skulle besejre bossen. Hele processen må siges at have været iterativ.

## Perspektivering

Hvis spillet skulle udvikles videre på et mere professionelt plan, ville jeg udvikle en oversigt over alle levels. Her skulle achiever-typen kunne se hvor mange diamanter der er opnået i hver bane (fra 1-3), hvor mange diamanter der er indsamlet og se hvor mange levels der er åbnet op for. Samtidig kunne udviklingen af en pointtavle også tale til denne type, så de har noget at konkurrere imod. Som set i mange andre spil, kunne "trophies" bruges til at rewarde spilleren hver gang denne opnår noget. Hvert trophy kunne give et bestemt antal point (afhængig af hvor svære de er at opnå), og spilleren kunne stige i rank. Derved ville spillet blive udviklet videre og mere præcist til den målgruppe vi arbejder med.



# Litteraturliste

1. Huiberts, S. en Tol, R. van, (2008), <http://captivatingound.com/ieza-framework-for-game-audio/>, fredag 18, 2015.
2. Bart, Stewart (2011) [http://www.gamasutra.com/view/feature/134842/personality\\_and\\_play\\_styles\\_a\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/134842/personality_and_play_styles_a_.php) fredag 18, 2015.
3. Adams, Ernest (2000) [http://www.gamasutra.com/view/feature/131529/casual\\_versus\\_core.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/131529/casual_versus_core.php) fredag 18, 2015.

## PowerPoints

Theory-01-gamesdefinition.pptx  
Theory-02-GameDesignProcess.pptx  
Theory-03-MDA.pptx  
Theory-04-Test-Monetization-Facebook.pptx

# Bilag

## Game User Test

Vi har løbende foretaget tests af vores spil, for at kunne tilpasse det bedst muligt i forhold til vores målgruppe. For at sætte en aldersgrænse på spillet fik vi 3 børn under 15 år til at spille spillet igennem for derefter at høre deres umiddelbare mening om spillet. Her var konklusionen at børn omkring 10 år finder spillet en anelse for uhyggeligt.

Derudover har vi lavet generelle test, hvor vi har ladet unge i alderen 19 til 27 spille vores spil under udviklingsfasen for at høre hvilke ting, de syntes kunne være gode at have med i spillet.

Herunder opstilles en række udsagn fra testpersonerne:

- "Det kunne godt være mere uhyggeligt. Uhyggelige skrig i baggrunden, ville sætte en mere uhyggelig stemning."
- "Det kunne være fedt med en voice over, som læste teksten på en uhyggelig måde i videoerne."
- "Jeg elsker de små skovfolk. Men savner en vinderlyd når jeg har gennemført et level."
- "Jeg forstår ikke helt hvorfor Lefi pludselig løber ud af skærmen?"
- "Storytelling'en fungerer virkelig godt synes jeg."
- "De underjordiske fjender er virkelig uhyggelige. Den store ligner lidt en bull dog hehe."
- "Er det meningen at musikken fra forrige level skal fortsætte over i næste level? Det lyder som om der kører flere lyde oveni hinanden."
- "Hvorfor dør jeg ikke når jeg rammer en fjende?"
- "Woowoo havde ikke set de små sataner!"
- "Hvordan bruger jeg diamanterne i sidste level?"

Ud fra observationer når testpersonerne spillede vores spil kunne vi konkludere følgende:

- spilleren lærer forholdsvis hurtigt, hvordan man spiller spillet. De hopper dog først op på skyerne og finder ud af, det er platforme i andet forsøg.
- Der udvikles hurtigt strategier i både de normale levels, men også i boss levellet, hvor flere finder et safe spot bag ved fjenden i yderste højre hjørne. Det gør dog ikke spillet betydeligt lettere for dem. De finder også hurtigt ud af at de skal hoppe på bestemte tidspunkter for at nå op på de skyer, der er højest oppe.
- De forstår hurtigt at diamanterne kan blive taget fra en, hvis man rammer en fjende.
- De forstår efter nogle forsøg i boss levellet, at de har 3 "liv" før end, de helt dør