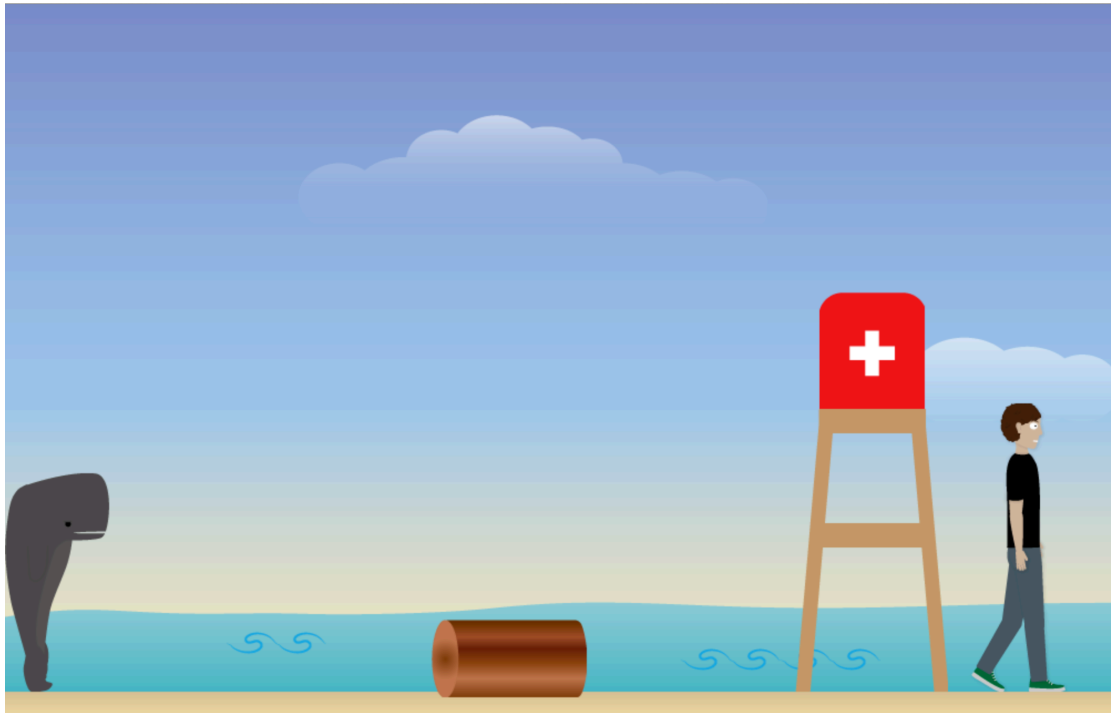


SAVE THE WHALES



<http://mbuyu.dk/savethewhales/>

Nora Mbuywana Sifuniso Hellesøe

Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	2
Processen	2
Spil koncept.....	3
Pitch	4
Genre og målgruppe	4
Videreudvikling	4
Litteraturliste	5

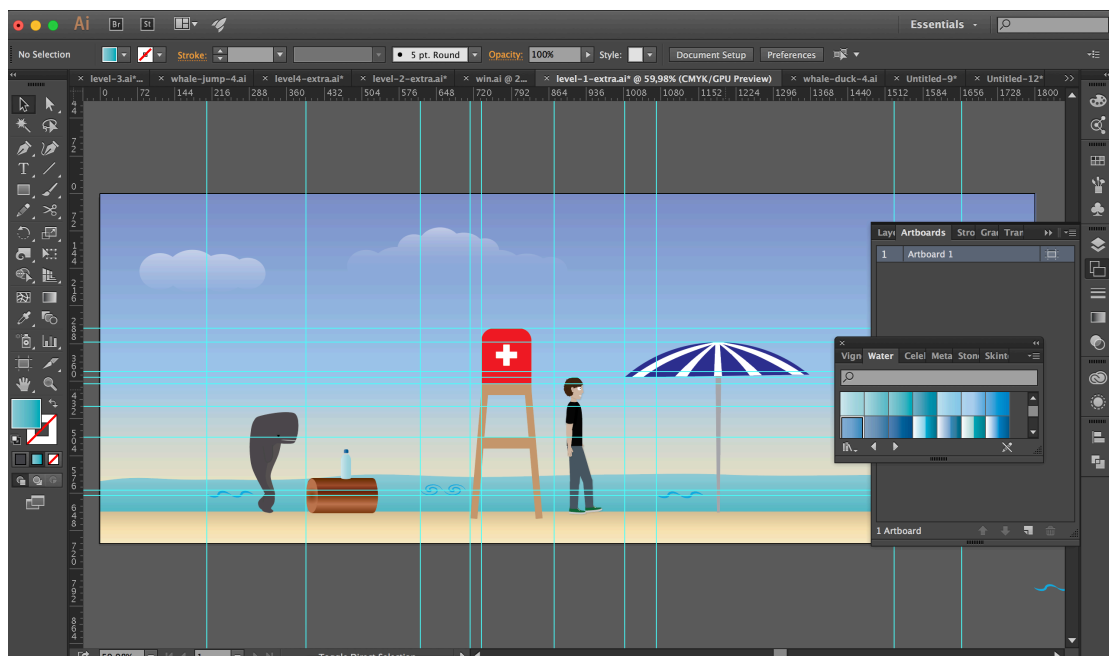
Introduktion

Spillet handler om at redde jordens truede hvaler, fra hvalernes synspunkt. I stedet for at redde klimaet ved at stoppe klimaforandringerne, er spillets endelige mål at accelerere klimaforandringerne så vandstanden i verdenshavene kan stige og hvalernes habitat udvides. For at nå dette mål skal spilleren i form af en hval gennemføre forskellige baner og forklæde sig som en indflydelsesrig politiker. Igennem banerne samler hvalen beklædningsdele der gør det muligt at forklæde sig og derigennem forføre menneskemasserne. Spillet sætter fokus på flere aktuelle emner herunder klimaforandringer og den nuværende politiske scene og forsøger at tage en humoristisk tilgang til nogle store problemstillinger.

Processen

Ideen til Save The Wales startede med en ideudvikling med hjælp fra blandt andet mindmapping teknikken. Efter først at have undersøgt andre spils koncepter, opbygninger og appeal, valgte jeg at brainstorme over forskellige emner indenfor spil design, genre og storyline. Ved at sammensætte ideer herfra, og med tankerne i forrige projekt, valgte jeg at arbejde med emnerne hvaler, klimaforandringer og til dels den nuværende politiske scene. Målgruppen blev valgt efter en opstilling af forskellige målgrupper og deres brug af elektronik, spil og interessen for de valgte emner. Ud fra målgruppens spilvaner og præferencer blev genre og spillets grundopbygning valgt. Målgruppen har adgang til computer og derved keyboard styring og spiller i højere grad platform spil end andre segmenter af befolkningen. Spillets historie blev lavet for at være med til at gøre målgruppen interesseret i emnet. Det er ikke et læringsspil, men historien er dog skabt i håb om at spilleren vil tænke på de emner der ligger til grund for spillet. Konceptet er udviklet ud fra dette og med tanken på hvordan og hvorfor målgruppen ville spille spillet.

Spillet grafik er lavet i en forholdsvis realistisk tegneserie stil for, at understrege at spillet foregår i vores egen verden, i vores egen tid og at emnerne omkring truede hvaler og klimaforandringer er virkelige. Spillet figurer startede som en skitse på et papir og senere overført til illustrator og færdiggjort. For at have et overblik over spillet opbygning blev alle baner tegnet i illustrator før de blev programmeret i javascript. Det gjorde det muligt at placere elementer i forhold til hinanden inden programmeringen blev påbegyndt og se en bane i sin fulde størrelse, i stedet for kun at kunne se hvad der svare til canvasens størrelse af gangen. Ved hjælp af illustrators ruler var det nemt at aflæse en position på et element når det skulle overføres til koden og senere at tilføje nye eller manglende elementer. Jeg har valgt at lave spritesheets for både karaktere og elementer. Karakternes sprites er med til at skabe bevægelse og dynamik, og bevægelsen i vigtige elementer er med til at fremhæve dem i forhold til de andre elementer.



Spillet er programmeret i javascript med brug af javascript biblioteket createjs. Hver bane, eller level, er udformet i en json fil og dataen herfra brugt i javascript. Banerne er opbygget af flere elementer der i spillet skal opføre sig på forskellige måder, derfor har alle elementer i json filen ikke de samme værdier og egenskaber. I javascript filen er det derfor nødvendigt at indsamle dataen forskelligt alt efter hvilket element der er tale om.

Spil koncept

Pitch

I en verden præget af klimaforandringer får en hval en ide hvad hvis vi kan øge klimaforandringerne og derigennem udslette menneskerne. Hvalen sendes på land og skal igennem baner indsamle tøj for at forklæde sig og undgå at blive opdaget af menneske, der ellers sender den til Seaworld.

Som hval skal spilleren bevæge sig rundt på land og samle beklædningsgenstande så den kan forklæde sig som menneske og komme til at besidde en indflydelsesrig stilling. Under hele spillet skal spilleren sørge for at hvalen undgår at afsløre sig selv indtil forklædningen er etableret og samtidig undgå at tørre ud, ved at indsamle flasker med vand. Spilleren skal sørge for at hvalen ikke blive opdaget af mennesker og taget til fange. Spillet er bygget op af platforme og hvalen har mulighed for at undgå fjenderne ved at hoppe op på platformene eller gemme sig bag visse genstande. Spilstyringen sker ved hjælp af piletasterne på computer og er spillet designet til også at kunne styres med swipes på en tablet.

Genre og målgruppe

Save The Wales er et platformspil under genren action/adventure og henvender sig til spillere af begge køn fra 15 til 30 år. Spilstyringen vil kunne forstås af et langt yngre spillere, men for at kunne forstå problemstillingerne og humoren i historien skal man have en hvis alder og en idé om hvad der sker i verden. Derudover er det for det meste teenagere og unge voksne der finder den lidt absurde historie interessant og som spiller denne type spil¹. Spillet primære spillertypen er explorer og sekundær achiver. Dette vurderes ud fra singleplayer opsætningen, der ikke giver mulighed for interaktion med andre spillere, hvilket gør det uinteressant for andre spillertyper og da der endnu ikke er etableret en score der gør det muligt at måle sig i forhold til andre spillere og forbedre sit eget resultat. Spillets lidt absurde og sjove historie er med til at fange spillerens interesse. Spillets stigende sværhedsgrad og historiens/heltens udvikling er med til at holde spilleren engageret i spillet

Videreudvikling

Save The Whales er langt fra så færdigt som ønsket. Der er en række ting der ikke nåede at komme på plads. Til slut blev der lavet et par hurtigere

¹ <http://flurrymobile.tumblr.com/post/113382029630/love-courtship-and-the-promiscuous-male-mobile>

løsninger, her iblandt alle popup vinduerne der skulle have være lavet ved hjælp af en json fil, så popup beholderen lå som et blankt billede og ved de forskellige popups skiftes indholdet gennem en json fil. Sværhedsgraden er også et problem på dette tidspunkt, og jeg ville gerne have nået og indføre nogle liv i stedet for at man dør ved første fejl. I bane tre skulle man kunne dø hvis man faldt ud af spils scenens bund og hvis man blev mast mod toppen stående på en platform. Hvalens "vandingssystem" hvor der skal samles vandflasker ind for at hvalens fugtighedsniveau ikke bliver for lavt havde også været et af de næste skridt. Har dog placeret et par få flasker i nogle af banerne for at vise idéen. Der er flere småting der mangler at blive tilpasset, herunder bl.a. lyden da der er stor forskel i lydstyrken på de forskellige lydfiler

Som spillet er nu ville det være en idé at lave en række bruger og målgruppe test for, at støde på eventuelle problemer man nemt stirre sig blind på. En usability brugertest på bare 2-3 personer ville give sikkert støde på en række problemer, og en fokusgruppe test kunne give nogle gode idéer fra repræsentanter for målgruppen. Der er dog allerede nu en lang række ting der kunne arbejdes videre på. For at gøre spillet mere interessant for brugeren kunne spillet videreudvikles på flere områder. Som noget af det første ville det være en idé at indføre et belønningssystem f.eks. igennem et pointsystem. Det kunne bruges til bl.a. at købe nye udklædninger eller evnen til at holde på indsamlet vand i længere tid. Hvis der indføres nye baner med nye interaktions muligheder, bl.a. skydning, ville et pointsystem kunne bruges til at købe ammunition eller beskyttelse, såfremt fjenderne også kan skyde. Baner i en "endless runner" stil ville også kunne indføres som straf hvis spilleren bliver opdaget af fjenden nok gange. Det er også et ønske at styrke spillets historie ved hjælp af video præsentation og ligeledes kortere videoer imellem banerne, der præsenterer belønningen og heltens udvikling langt bedre. Bedre lyd og musik, samt mere dynamiske baggrunde ville også styrke spillets koncept.

Færdiggørelsen af touchscreen styringen ville øge spillets rækkevidde og spilvinduet størrelse er allerede tilpasset en ipad. Udviklingen af styringen gik lidt i stå, men en del af den virker allerede. Med touchstyring ville spillet kunne laves om til en tablet app.

Litteraturliste

<http://flurrymobile.tumblr.com/post/113382029630/love-courtship-and-the-promiscuous-male-mobile>, hentet, 17. Juni, 2016