Art of Gamedesign – KI

1. **Emotion**

What emotions would like my player to experience? Why?

* Humor/Freude, Überraschung

What emotions are players (including me) having when they play now? Why?

* x

How can I bridge the gap between the emotions players are having and the emotions I`d like them to have?

* Frustration Momente minimieren

1. **Essential Experience**

What experience do I want the player to have?

* Dass der Spieler merkt, dass er den Spielfluss beeinflussen kann. Dass seine Entscheidungen Einfluss auf die weitere Spielentwicklung haben.

What is essential to the experience?

* Dass dem Spieler mehr und mehr klar wird, wo er sich befindet und worin seine Aufgabe besteht. Es soll so lange wie möglich verborgen bleiben, dass der Spieler selbst eine KI spielt.

How can my game capture that essence?

* Durch geschicktes Gameplay und der immer größer werdenden Aufgaben der KI.

1. **Venue**

What type of venue best suits the game I`m trying to create?

* In der Umgebung eines Raumschiffes, welche am Anfang noch auf eine Kaffeemaschine beschränkt ist und sich dann immer weiter auf das Raumschiff ausbreitet.

Does my venue have special properties that will influence my game?

* Verschiedene Teilbereiche innerhalb des Raumschiffes mit verschiedenen Attributen und Eigenschaften

What elements of my game are in harmony with my venue? What elements are not?

* Die Umsetzung einer KI in einem Raumschiff lässt sich gut vereinbaren. Die Darstellung der KI wird nicht so einfach, insofern dass es dem Spieler auch irgendwann klar werden soll.

1. **Surprise**

What will surprise players when they play my game?

* Die Erkenntnis das sie eine KI spielen.

Does the story in my game have surprises? Do the game rules? Does the artwork? The technology?

* Das Spiel hält einige Überraschungen bereit, in dem sich der Spielfluss durch die Entscheidungen des Spielers beeinflussen lassen. Dadurch kann es zu unerwarteten Ereignissen kommen.

Do you rules give players ways to surprise each other?

* x kein Multiplayer

Do your rules give players ways to surprise themselves?

* Ja spätestens dann, wenn der Spieler merkt, dass er gerade eine KI spielt.

1. **Fun**

What parts of my game are fun?

* Das Spiel soll allgemein immer wieder mit Humor ausgebaut werden. Schon allein der Start innerhalb einer Kaffeemaschine hält so manche Lacher für sich bereit.

What parts need to be more fun?

* Das kann man im jetzigen Stadium des Spiels noch nicht genau sagen.

1. **Curiosity**

What questions does my game put into the players mind?

* Wie gefährlich kann Künstliche Intelligenz für den Menschen in der Zukunft noch werden.

What am I doing to make them care about these questions?

* In dem der Spieler darüber nachdenkt was eine KI alles tun könnte.

What can I do to make them invent even more questions?

* Wenn das Spiel in eine negative Richtung für den Spieler verläuft.

1. **Endogenous Value**

What is valuable to the players in my game?

* Dass das Raumschiff nicht zerstört wird oder die Raumschiffinsassen nicht sterben.

How can I make it more valuable to them?

* Durch ein geschickt gesetztes Punktesystem/Belohnungssystem

What is the relationship between value in the game and the players motivations?

* Gameover und Überleben des Raumschiffes

1. **Problem Solving**

What problems does my game ask the players to solve?

* Viele verschiedene kleine Probleme, die sich zu immer größeren und komplexeren Problemen ausweiten

Are there hidden problems to solve that arise as part of gameplay?

* Manche Probleme sind nicht auf den ersten Blick erkennbar, eine gute künstliche Intelligenz sollte auch diese erkennen.

How can my game generae new problems so that players keep coming back?

* Durch falsche Entscheidungen können neue Probleme entstehen die wiederrum schnell vom Spieler beseitigt werden sollten.

1. **The Elemental Tetrad**

Is my game design using elements of all four types (Aesthetics, Technology, Mechanics and Story)?

* Ästhetik: das Spiel soll eine klare und übersichtliche Darstellung des Raumschiffs bieten
* Technologie: auf die KI Technologie wird der Hauptaugenmerk gelegt
* Mechanik: Grundmechaniken sollen in vielen unterschiedlichen kleinen Aufgaben funktionieren
* Story: eine gelungene Geschichte hinter dem Spiel sollen das Gameplay angenehm abrunden und dem Spieler verständlich überbringen

Could my design be improved by enhancing elements in one or more of the categories?

* Ja bestimmt, das wird im laufe der Spielentwicklung eine immer größere Rolle spielen

Are the four elements in harmony, reinforcing each other, and working together toward a common theme?

* Das braucht bestimmt auch noch weitere Auskonkretisierung und den benötigten Feinschliff.

1. **Holographic Design**

What elements of the game make the experience enjoyable?

* Upgrades: Verbesserung und Weiterentwicklung der KI (bzw. der Skills/Minispiele)
* Story: Humorvolle Story (besonders Start als Kaffemaschine – „Choosen One“)
* Player Choice: der Spieler wird vor unterschiedliche Probleme gestellt und kann selbst entscheiden, wie er diese lösen möchte, was wiederum Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf hat

What elements of the game may detract from the experience?

* Beim Management der entstehenden Probleme und bei der Bewältigung/Auswahl der Minispiele könnte der Spieler den Überblick verlieren
* Minispiele/Tätigkeiten an sich könnten nicht genug Spielspaß bieten

How can I change game elements to improve the experience? (Habs auf die Antworten der vorherigen Frage bezogen)

* Man sollte eine gute Balance finden bei der Komplexität in der Herangehensweise zum Lösen der Probleme, sodass der Spieler aber nicht zu schnell den Überblick verliert (so minimalistisch wie möglich, so komplex wie nötig)
* Minispiele/Tätigkeiten sollten an sich auch genug Spielspaß bieten, sodass sie für den Spieler nicht als lästige Pflichten wahrgenommen werden, sondern Aufgaben die er gerne macht

1. **Unification**

What is my theme?

* Weiterentwicklung KI / Humor / Sci-Fi

Am I using every means possible to reinforce that theme?

* Humor ist momentan noch schwer zu beantworten, ist auch abhängig von der entstehenden Story und den Dialogen. KI und Sci-Fi Themes kommen auch im aktuellen Stand schon durchaus raus, sollte aber natürlich immer wieder noch verbessert und bedacht werden

1. **Resonance**

What is it about my game that feels powerful and special?

* Die langsame Übernahme aller Aufgaben im Raumschiff und die Rettung der Crew

When I describe my game to people, what ideas get them really excited?

* Die Autonomie des Spielers beim Lösen von den im Spielverlauf auftretenden Problemen und die Auswirkungen davon auf das weitere Spielgeschehen

If I had no constraints of any kind, what would this game be like?

* Unendliche Lösungsmöglichkeiten und dadurch entstehende Spielverläufe. Jeder Spieldurchlauf wäre einzigartig

I have certain instincts about how this game should be. What is driving those instincts?

1. **Infinite Inspiration**

What is an experience I have had in my life that I want to share with others?

x

In what small way can I capture the essence of that experience and put it into my game?

x

1. **The Problem Statement**

What problem, or problems, am I really trying to solve?

* Spieler anregen über zukünftige Trends hinsichtlich Technologie und KI nachzudenken, besonders die wachsende Abhängigkeit der Menschheit davon (evtl. aber auch die Vorteile, da Crew dadurch gerettet werden kann)
* Spielspaß und Ablenkung für den Spieler

Have I been making assumptions about this game that really have nothing to do with its true purpose?

x

Is a game really the best solution? Why?

* Ja, weil Games im Vergleich zu anderen Medien meist das größte Involvement des Nutzers haben und er sich somit evtl. mehr Gedanken zu den behandelten Problemen macht

How will I be able to tell if the problem is solved?

* Playtests und Auswertungen/Bewertungen von Spielern

1. **The Lense of the eight Filters**
   1. Does this game feel right?
      * Yes
   2. Will the intended audience like this game enough?
      * Yes, because the audience has no clue what kind of character the player actually is at the beginning of the game. This spurs the curiosity of the player and he will continue playing to discover everything.
   3. Is this a well-designed game?
      * The space-ship with its different areas within different skills can be used is well-designed.
   4. Is this game novel enough?
      * Bastian is working on it. But yes, it’s a pretty attention-grabbing story.
   5. Will this game sell?
      * Probably not, because it’s just a prototype and we’re just students working 60h different shit every week, but if there would be other financial possibilities, we could stick more time to the development of this game to make it sell.
   6. Is it technically possible to build this game?
      * Yes, we’re working with unity and 3DS Max for the Graphics.
   7. Does this game meet our social and community goals?
      * The story deals on one hand with future technologies as artificial intelligence with more and more control and on the other hand with people who are making less thoughts and being less intelligent. The player has to deal with these phenomenons.
   8. Do the play testers enjoy this game enough?
      * We shall see.
2. **The Lense of Risk Mitigation**
   1. What could keep this game from being great?
      * Whack coding, what could lead to unforeseen occurrences.
      * Not fitting sound or no sound at all.
      * No consistent style regarding the design.
   2. How can we stop that from happening?
      * Very time intensive testing.
      * Very good Sound Designer.
      * Very good Art Designer.
3. **The Lense of the Toy**
   1. If my game had no goal, would it be fun at all? If not, how can I change that?
      * Yes because there are many opportunities for the player to choose what to do next. But without a serious problem that needs to be solved it may get boring soon.
   2. When people see may game, do they want to start interacting with it, even before they know what to do? If not, how can I change that?
      * Very good question….
4. **The Lense of Passion**
   1. Am I filled with blinding passion about how great this game will be?
      * Hell Yes
   2. I’ve lost the passion, can I find it again?
      * If you search the space-ship carefully, you will find it between some easter-eggs, and some humorous and exciting „mini-games“ where you have to solve problems.
   3. If the passion isn't coming back, shouldn't I be doing something else?
      * Try another area in the space-ship and just do something else. Maybe you’ll find your patience there.
5. **The Lense of the Player**
   1. In general, what do they like?
      * humorous, unpredictable games where the player can choose his path through the game on his own. As well asl leveling and therefore getting more skills.
   2. What don't they like? Why?
   3. What do they expect to see in a game?
   4. If I were in their place, what would I want to see in a game?
   5. What will they like or dislike about my game in particular?
6. **The Lense of Pleasure**
   1. What pleasures does my game give to players? Can these be improved?
      * Tension and excitement, curiosity
   2. What pleasures are missing from my game's experience? Why? Can they be added?
7. **The Lense of Flow**
   1. Does my game have clear goals? If not, how can I fix that?
   2. Are the goals of the player the same goals I intended?
   3. Do parts of the game distract players so they forget their goal? If so, can these distractions be reduced, or tied into the game goals?
      * If a player solves only problems from the same areas, he doesn't gain any new skills neither further accessibility to other parts of the ship.
   4. Does my game provide a steady stream of gradually increasing challenges?
      * As game-time goes on, the player has to combine achieved skills, to solve problems at higher levels.
   5. Are the player's skills improving as expected? If not, how can I change that?
      * Yes, the more problems the player solves, the more visibility and accessibility he gets. He’s also achieving more skills the more access to the ship-components he is permitted.