

Kommentarer till spelidéer

Spelutveckling, Centrum för teknikstudier, Malmö högskola

Ht 2009

Daniel Bernhoff

David Dahl

Genomtänkt balans för vapnen. Originellt med vedstaplar och kuddar som ger resurser. Synd att inget av detta syns i storyhändelsen: De skulle vara mer i linje med spelets innehåll om karaktären var vapensmed, inte arkeolog. Även om storyhändelsen i sig är en god start på ett äventyr.

Isak Sjöstedt

En god setting. Jag vill bara anmärka på formuleringen "...byggnader som inte människor hade kunnat föreställa sig i sin vildaste fantasi". Det är väldigt abstrakt. Det vore bättre om du försökte beskriva byggnaderna med exempel på detaljer i arkitektur, byggnadsmaterial och liknande.

Storyhändelsen låter helt okej, men den verkar helt bygga på att man valt att spela bombexpert. Om du har en unik story för vare typ av spelkaraktär får du mycket dyrt extrarbete.

Nils Granberg

Låter som ett roligt spel. Man spelar det antagligen inte för storyns skull. Hur som helst, det vore bra med ett tydligare samband mellan gameplay och premiss. Vad tycker den trolovande om konflikten mellan svärmor och fästman? Kan den trolovande komma till undsättning eller tvärtom hindra en medan man spränger stena och kastar trälådor? Bygger det här på sagan om Rapunzel i tornet? Är det Rapunzels torn eller svärmoderns? Sitter Rapunzel fången tillsammans med bilen? Om antagonisten är ens trolovades svärmor, borde det inte betyda att hon är huvudpersonens egen mor?

Uppriktigt sagt, din story är storslagen nonsens. Det, å andra sidan, brukar inte vara ett problem i gameplaydrivna spel. Snarare blir det en lekfull touch som kan vara helt rätt.

Carl Lundell

Risk för att din storyhändelse sammanfaller precis med vad man

gör hela tiden i spelet. Gestaltas detta med en cut scene? Poängen är kanske att vi får se elkastaren närmare, mer detaljerat än vi gör under det löpande spelet. Övrigt: Kandidat för den mest arbetsekonomiska inlämningen!

Daniel Johansson

Intressant hur du kombinerar saker: Kläderna påverkar både din avatars utséende och avgör vart du kan resa, vilket med andra ord också visar för andra spelare vilka resepreferenser du har. Och att vilken fraktion man tillhör avgörs av en kombination av fritt val och vilka resurser som finns tillgängliga när hälsan behöver fyllas på. Övrigt: Keso för växtätarna? Du vet att det är en animalisk produkt, va?

Peter Johnsson

Intressant med ett rollspel som fokuserar på smygande, fällor, övertalningsförmåga och lokalt rykte snarare än på strid. Jag skulle önska att din storyhändelse var mer specifik, dock. Den låter mest som en beskrivning av gameplay. Om du vill få in mer story behöver du antagligen tre olika cut scenes, antagligen av något billigt slag (eftersom bara en av dem visas), som fördjupar sig i de olika lösningarna.

Johan Lindell

Upplägget påminner om Sid Meiers Pirates. Mycket frihet och samtidigt som resurser ger spelaren riktning. En anmärkning på spelets värld: Är det här efter katastrofen? Har civilisationen stått sig så bra att man fortfarande har penningekonomi? En bytesekonomi ser annars ut att ligga nära till hands.

Din introducerande kameraåkning med berättarröst låter som en väldigt rak presentation av premisserna. Borde fungera bra, bara rösten inte blir för långrandig. Antagligen behöver inte särskilt mycket sägas: Mad Max-genren är antagligen välbekant för dina spelare. Ett frågetecken, bara: Är det en kameraåkning som går hela vägen in till förarplatsen? Då ser det ut som om bilen körs av ett okroppsligt spöke som just flugit in över ödemarken!

Oscar L. Carlsson

Märklig kombination av settingar du fått jobba med, men väl genomfört. Får mig att bli nyfiken på hur och varför boxen byggdes ihop med bilen. Kanske är även detta en viktig

storyhändelse att gestalta med cut scene, skriptad sekvens eller ett unikt problem?

Den storyhändelse du beskriver låter som något man gör många gånger i spelet - färdas mellan världarna. Vi kan definitivt räkna det som en storyhändelse i vilket fall som helst. En anmärkning: Jag tror att du menar protagonisten, alltså berättelsens huvudperson, inte antagonist.

Vilhelm Ericsson

Utmärkt kombination av gameplay och gestaltning av Gollums personlighetsklyvning.

Sidopusslen för att samla mat får det allt låta som om det är upplagt som ett rollspel. Inget fel i det, bara samlandet har bra gameplay. I linjära action/äventyrsspel får man mest anpassa sin problemlösning efter hur mycket hälsa man har eftersom det är svårt att göra tvärtom.

Mats Falkviken

Låter som ett mycket spännande upplägg! Här finns lögner att genomskåda och en tidsmaskin som gör det möjligt för spelaren att både se vad som faktiskt hänt och påverka historien som ger förändringar i nutiden. Samtidigt finns det ett överhängande hot i och med den fientliga armén. Dramatiskt!

Ett viktigt designbeslut är hur mycket du ska lämna åt spelarna att dra slutsatser av den information de hittar. I det rollspel med ett stort mysterium som jag kommer att tänka på – Planescape Torment – hade jag ibland önskat att min huvudperson hade hjälpt mig mer genom att skriva ner sina iakttagelser i sin journal.

Mattias Kirsten

Minnena man absorberar från de döda låter som en utmärkt källa till pussel och variation i gameplay, och samtidigt ett kraftfullt berättarverktyg: Man får inte bara se vad som hänt, utan också spela det förflutna i alla tänkbara roller. Som jag nämnde kommer jag att tänka på det lysande Gamecubespelet Eternal Darkness, där en del av de spelbara karaktärerna är skurkar, småmonster eller bipersoner i varandras berättelser.

Att man kan läsa zombernas minnen lägger till ett intressant perspektiv: Man påminns om att de odöda horderna faktiskt utgörs människor som själv fallit offer för andra zombier. Jag

måste citera Romeros Dawn of the Dead: "They get up and kill. The people they kill get up and kill."

Att man får spela den forskare som opererar in teknologi i huvudpersonen är ett utmärkt sätt att ge oss mer info om henne.

Alem Zlomuzica

Påminner om Devil May Cry-spelen. Om du vill få in mer story skulle du kunna använda änglarna som karaktärer i dialoger och låta dem ha egna ambitioner.

Samurajsvärdet för tankarna till Japan, men har de änglar i Japansk mytologi? Passar de ihop om du vill skapa en sammanhängande still och atmosfär?

Har drömmar någon annan betydelse än att man går in i ett sorts bärsärksläge? Är det bara huvudpersonen som får sin kraft ur drömmar, eller har djävulen invaderat drömmarna hos människorna i världen/byn?

Christoffer Albin

Eftersom du gjort två inlämningar kommenterar jag bara det senare, Eye of Fire. Jag håller med om att den ser bättre ut.

Intressant att du beskriver sidor i en konflikt som inte faller in i ont-gott-schablonerna. Båda sidorna hjärntvättar medborgarna för sina syften. Dessutom har du en huvudperson med inre konflikter om moral, lojalitet och karriär samtidigt som han både söker kunskap och konkret måste kämpa mot våldsamma fiender. Uppdraget där man försöker framea en rival låter både som god variation i gameplay och en fördjupning i huvudpersonens egna cyniska metoder.

Christopher Nilsson

Gameplaymässigt låter detta mycket som en traditionell first person shooter. Du kan behöva både stark story och ett väldesignat spelflöde för att uppehålla spelarens intresse. Under spelets gång behöver man få svar på varför robotarna invaderat sjukhuset.

Det tycks vara upplagt för ett storytema: Rädslan för det mekaniska, institutionella och ickemänskliga i modern och framtida sjukvård. Kan vara något att återkomma med anspelningar på under spelet.

Daniel Nilsson

Låter som du fått en udda kombination av settingar. Kan ändå fungera, även om jag inte rent ut inte förstår hur man ska hitta tre bevis på sitt bortförande i boxningsringen. Hur som helst, om man boxas både i ringen (för att vinna respekt och trovärdighet) och utanför (för att besegra fiender) och har ett bra gameplay i detta kan boxning mycket väl ha plats i ett spel som hamnar om alien abductions. Personligen har jag en teori om att huvudpersonen faktiskt är galen, vilket spelaren upptäcker sent i en storslagen storytwist. Sedan måste man boxa ner imaginära aliens för att återfå sin mentala hälsa.

Lucas Persson

Annorlunda setting för ett strategispel. Gärna för mig. Det framgår inte riktigt om striderna utkämpas med stora arméer som marscherar över den nordamerikanska kontinenten, eller om det snarare påminner om ett gangsterkrig som för det mesta sker osynligt för de vanliga medborgarna. Eftersom det är ett dragbaserat, storskaligt strategispel behöver man visserligen inte veta detta - man får bara se en siffra på hur många trupper och byggnader man har i varje delstat - men det lär framgå i eventuella cut scenes som fördjupar storyn.

Övrigt: Personligen föredrar jag "dragbaserat" som översättning av "turn based", eftersom "turbaserat" får det att låta som om spelet är baserat på tur.

Carl-Johan Rudnert

Det låter som ditt spel skulle tjäna på att lämna fightinggenren och vara någon form av äventyrsspel. Trollkarlslicensen låter som ett nyckelföremål som används i ett unikt problem efter att ha förvärvats i en unik lösning.

Storyn låter spännande; det finns två mysterier finns för spelaren att utforska: Varför har huvudpersonen fängslats och varför har sköldpaddan fått för sig att börja röra på sig just nu? Finns det ett samband?

Timea Ilros

"Få flest maneter till kyrkan först, annars döms du för kätter" är ett stycke ren poesi! Kombinationen av Spanska inkquisitionen och Svampbob fyrkant låter som rent nonsens, men jag tror att

otippade kombinationer ibland skapar de bästa settingarna. Roligt också att den här settingen hamnade hos någon som verkar så väl bekant med Svampbob och hans vänner.

Jesper Olsson

Konventionell zombieapokalyptisk setting, men intressant att göra ett managementspel med det. Då får vi för ovanlighetens skull överblick över hur kampen förs i större skala. Ett beslut som spelaren borde få fatta är när man ska försöka rädda människor från smittade områden och när man helt enkelt måste isolera städer och offra de som finns kvar där för att smittan inte ska spridas.