Game Design

Portfolio

2015

Grimswards Prison

Goblin Legion

Star Port

SAINTS OF THE ASYLUM
Asylum Lobby
Saints of the Asylum

Inledning

VAD INNEHÅLLER PORTFOLION

Den här portfolion kommer handla om mina kunskaper med fokus på speldesign och spelmekanik.

4 spelprojekten som jag varit med och utvecklat kommer att behandlas enligt nedanstående behandling:

RUBRIK	BESKRIVNING
BESKRIVNING	Hur spelet fungerar I sin helhet.
SPELMEKANIKER	Spelmekanikerna som i huvudsaken präglar spelet.
PROBLEMATIK & LÖSNING	Lösning på problem som uppstod under projektets gång.
RESULTAT & HELHET	Min åsikt om resultatet av spelet.
MÖJLIGA SPELMEKANIKER	Förslag på hur man skulle kunna korrigera spelet.

Information om mig:

RUBRIK	BESKRIVNING
BAKGRUND	Vad har jag för tidigare bakgrund, vem är jag?
VARFÖR VILL JAG GÖRA SPEL?	Anledningen till varför jag gör det som jag gör.
PRIORITERINGAR	Vad som är viktigast för mig som utvecklare.
FAMILJEFÖRHÅLLANDE	Min sociala status.
ARBETSPLATSER	Vart jag jobbat med relevanta jobb.
UTBILDNINGAR	Vart jag har studerat.
KUNSKAPER	Programvaror, Språkkunskaper osv.
LÄNKAR	Till föregående projekt, programmering, grafik, film osv.

Index

INLEDNING
Vad kommer portfolion handla om.

GRIMSWARDS PRISON
Brädspel som utvecklats med FPS spelmekaniker från ett dataspel.
UPS: Involverar interaktivt alla spelare samtidigt, låg väntetid, styrt till viss del av val.

GOBLIN LEGION
Kortspel
UPS: Snabbspelat och för yngre deltagare.

STAR PORT
Strategiskt brädspel
UPS: Få slumpmoment och mer val.

SAINTS OF THE ASYLUM
Dataspel Tower/Hero defense.
UPS: Kombinationsmöjligheterna med flera färdigheter av samma typ.

OM MIG
Vem är jag.

2

Grimswards Prison

BESKRIVNING

Grimswards Prison spelas med simultana drag och dolda handlingar, alla spelare väljer ut förflyttningskort, varpå de rör sig samtidigt. Spelare som har line of sight kan skjuta på varandra. Spelaren med mest poäng i slutet vinner. Spelet är i grunden skapat för att efterlikna ett FPS(first person shooter). Slumpen är en stor faktor men kan med rätt kombinationer minimeras. Slumpen kan påverkas, genom att ändra till fasta tärningsvärden.

SPELMEKANIK

Vill erbjuda spelaren möjligheten att påverka spelet med både kort och tärningar. Strider sker med två sex sidiga tärningar där ett av resultaten kan påverkas (värden från 3 till 6). Spelarna kan inte bli utslagna utan återvänder i slutet på spelrundan om de skulle bli besegrade.

Huvudsakliga spelmekaniker
SLUMPMEKANIK - Tärningar och kort.
SIMULTANTURORDNING - Alla drag(faser) görs samtidigt.
SPELSTIL - Alla mot alla eller lagspel.
POÄNG - Mest poäng i slutet vinner.
DOLDA DRAG - Spelare väljer drag dolt och visar sedan sina valda kort/handlingar samtidigt.
RESURSHANTERING - Dina handlingskort är dina resurser.
HANDLINGSKORT - Spela X antal bonus kort, beroende på kostnad.
UNIKA FÖRMÅGOR - Varje karaktär har unika kort och förmågor.
OLIKA SLUT - Spelet kan sluta på olika sätt, först till ett visst antal poäng, tidsgräns, osv.
SAMTIDIGT SLUT - Spelet slutar alltid samtidigt, ingen spelare kan bli utslagen.
MODULER - Spelplan byggs innan spelet börjar (ett rum/korridor per bricka).

Information

Typ
Brädspel
Strategisk shooter

Åldersgrupp
13 och äldre

Tema
Science fiction

Speltid
60 min - 120 min

Antal spelare
2-6 spelare

PROBLEMATIK & LÖSNING

Utmaningar

Det som varit mest utmanande var att få spelet balanserat. Det var en stor mängd variabler med i Grimswards Prison som försvårade metoden att balansera upp spelet utan spel test. Mitt största problem just nu är att skapa flera möjliga sätt att erhålla poäng, utan att öka speltiden. För nya spelare är den simultana spelmekaniken lite förvirrande. Brukar ta ungefär en halvtimme innan spelarna lär sig behärska de gemensamma dragen. Det kan göra att spelare hamnar fel i takten, vilket kan göra det mycket rörigt.

Problemlösning & Metod

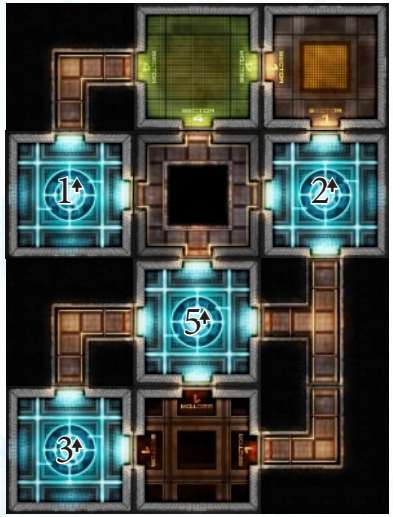
Tabeller har skapats i Excel för att balansera upp vapen och få fram en skadekalkyl. Samtliga handlingskort och kostnader har balanserats med hjälp av spel test. Poängsättningen ses över med uppdragskort, för att ge spelarna möjligheten att erhålla poäng på fler sätt än "kills". Lösningen på problemet med den simultana spelmekaniken är att låta en spelare håller reda faserna. Fler deltagare ökar sannolikheten att hamna i otakt. Antalet deltagare för en spelsession bör inte överstiga 4 personer om spelgruppen inte spelat spelet flera gånger.

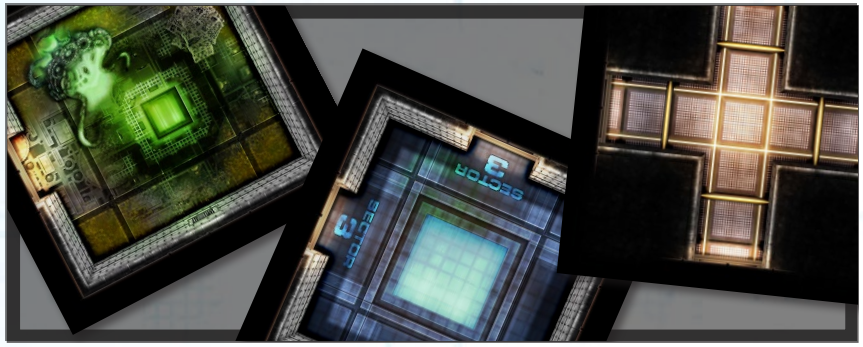
RESULTAT & HELHET

Grimswards Prison fungerar bra med färre antal spelare eller vana spelare. Eftersom spelarna lärt sig hur de ska spela sina kort kommer spelet flyta på bättre. Grimswards Prison blev mer strategiskt än vad som var planerat från början. Kombinationsmöjligheterna och spelstilen varierar mycket beroende på hur man modellerar upp spelplanen. Spelet är väldigt dynamiskt och har ingen hög downtime, när man väl kommit in i tänket. Speltiden bli lidande i grupper med ovana spelare.

MÖJLIGA SPELMEKANIKER

Har planer på att ha fasta platser dit man kan röra sig, för att minska speltiden med förflyttningarna. Då kommer spelaren istället kunna utföra specifika uppgifter på alla olika platser. Tanken är då även att införa semi-coop med fiender som anfaller fängelset. Förflyttning av fiender kommer slumpvis placeras på olika zoner. Överstiger fienden totalpotten för de specifika området kommer zonen gå förlorad.





Kartuppbyggnad

Bilderna representerar hur en karta skulle kunna byggas upp i Grimswards Prison.

Goblin Legion

BESKRIVNING

Deltagarna spelar Goblin Legion genom att samla rekryteringskort för att slå ut monster som ligger på spelplanen. Rekryteringskorten köps från 4 olika högar med en temporär valuta som slumpas fram med 5 tärningar i början på varje spelares runda. Spelaren får sedan poäng när monster besegras. Mest poäng i slutet av spelet vinner.

SPELMEKANIK

Färgmatchning är grund mekaniken som spelar störst roll i spelet. Spelmekaniken används för både handel och strid. För att höja omspelbarheten finns en förmåga som aktiveras varje runda, förmågan ger antingen en fördel eller nackdel.

Huvudsakliga spelmekaniker
SLUMPMEKANIK - Tärningar och kort.
SPELSTIL – Alla mot spelet (Vinnare är dock den med mest poäng).
TURORDNING - En spelare spelar åt gången.
POÄNG - Mest poäng i slutet vinner.
RESURSHANTERING – 5 Resurser slumpas fram varje runda (6 olika varianter).
HANDEL - Köp av rekryteringskort, med temporära resurser(tärningar).
FÄRGMATCHNING - Vid strid(rekryteringskort) och vid handel(tärningar).
UNIKA FÖRMÅGOR - Portal förmågor varierar.
OLIKA SLUT – Spelet kan sluta på olika sätt, 4 flaggor dyker upp eller om rekryteringskorten tar slut.

Information

Typ
Enklare kortspel

Åldersgrupp
10 år och uppåt

Tema
Fantasy

Speltid
30 min - 60 min

Antal spelare
1-4 spelare

PROBLEMATIK & LÖSNING

Utmaningar
Det som var mest utmanande var att balansera spelet. Dels för att inte ha för få rekryteringskort. Om rekryteringskorten tar slut påbörjas sista rundan. Ikonografin på korten har även varit utmanande för att spelaren snabbt ska kunna tyda varje enskilt kort. Minska slump momenten något, så att en spelare inte ska sitta utan rekryteringskort under en runda.

Problemlösning & Metod
Ikonerna som skapades är ämnade att vara lätta att tyda. Varje kort har också en kortare text som beskriver funktionen, bara för att vara övertydlig. För att minska slumpen kan två färger av samma sort, konverteras till en och samma färg. Ifall spelaren inte skulle kunna köpa ett rekryteringskort får man plocka ett valfritt kort.

RESULTAT & HELHET

Helheten blev ett snabb spelat kortspel för 1 till 4 personer, cirka 15 minuter per spelare. Spelet är mycket dynamiskt och har en hög omspelbarhet på grund av variationer från olika portal förmågor, samt lätt att lära. Kritiska moment är just slumpmomentet för tärningsrullandet, spelaren brukar köpa mellan 1-3 kort men kan med lite tur köpa 5 kort. Därför har jag några eventuella lösningar för att förbättra den mekaniken.

MÖJLIGA SPELMEKANIKER

1: Olika valmöjligheter
Bygger på att spelaren kan välja att erhålla poäng eller få en permanent förmåga varje gång spelaren slår ut ett monster.

2: Resurspåse
Dra markörer från en påse(dolt). Spelaren skulle då kunna behålla ett visst antal markörer, alternativt alla. Relief markörer(känsel) skulle kunna vara bättre eller sämre än standard markörerna. Spelaren gör då ett aktivt val och får själv välja.

3: Fast valuta
Specifik kostnad för samtliga kort, dra en fast valuta varje runda. Då är det valen som är avgörande. Resurser kan även sparas till kommande rundor.
Exempel på kostnader: Goblin Legion 2 mynt, Orc Champion 3 mynt, Goblin Snailraider 2 mynt osv.

SLUTSATS AV MÖJLIGA LÖSNINGAR

Fördelar:
Spelaren kommer då kunna påverka spelet mer långsiktigt. Variationen av de strategiska momenten blir ofantligt mycket större med både alternativ 1 och 2. Lösning 3 minskar slumpen och strategin kommer bli viktigare.

Nackdelar:
Det kommer dock att öka speltiden, då det ökar komplexiteten eftersom spelaren får fler valmöjligheter. Det är dock inte garanterat för alternativ 2 och 3, möjligen marginellt.

6

Star Port

BESKRIVNING

Deltagarna spelar med varsin fraktion som består av rymdstationer, rymdskepp och en rymdbas. Spelaren kommer under spelets gång samla resurser, strida och handla. Spelaren som har mest poäng när befolkningen är utrotad vinner.

SPELMEKANIK

Vill erbjuda spelaren möjligheten att spela ett Star Port med färre slumpmoment och istället mer strategiska moment så som, handel, resurshantering, och krigsföring. Spelarna erbjuds ett händelsekort varje runda som spelaren själv väljer. Initiativet har en betydelse vid valet av händelsekort, för att jämna ut oddsen får spelare en bonus baserat på initiativet.

Huvudsakliga spelmekaniker
MINIMAL SLUMP- Initiativ kort och uppåtvända händelsekort och resurskort.
KORTA HANDLINGAR - En spelare aktiverar 1 rymdskepp åt gången.
DOLDA HANDLINGAR - Kommando brickor (Build, Standard eller Charge)
SPELSTIL - Alla mot alla eller lagspel.
POÄNG - Mest poäng i slutet vinner.
RESURSHANTERING - Resurser hanteras dolt, huvudsakligen kristaller.
BONUSAR - Varje runda väljer spelarna en bonus, via händelsekort.
SAMTIDIGT SLUT - Spelet slutar alltid samtidigt.

Information

Typ
Brädspel
Strategiskt krigsspel

Åldersgrupp
13 och äldre

Tema
Science fiction

Speltid
120 min - 180 min

Antal spelare
2-4 spelare

PROBLEMATIK & LÖSNING

Utmaningar
Balanseringen av hur man håller positioner behöver korrigeras. Eftersom man snabbt kan få problem om en motståndare skulle bygga en rymdstation bredvid din bas. Hamnar en spelare efter kan det vara svårt att vända spelet.

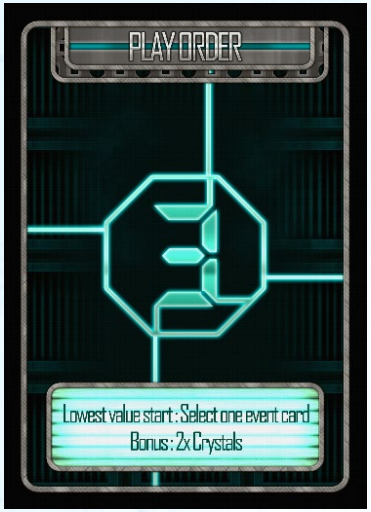
Problemlösning & Metod
Att öka kostnaden för rymdstationen baserat på avståndet från spelarens personliga bas skulle kunna var en lösning. Någon form av bonus för spelaren som ligger sist är under bearbetning.

RESULTAT & HELHET

Spelet är långt ifrån klart, printade ut den första prototypen i April. Space Port är endast speltestat 3 gånger. Tanken och mekaniken fungerar bra, spelet lider endast av några få moment som måste ses över, nämnt under rubriken Problematik & Lösningar.

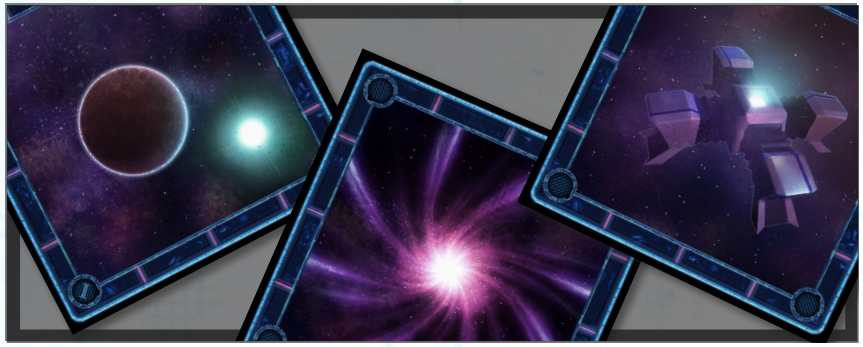
MÖJLIGA SPELMEKANIKER

Skulle kunna införa mer handel mellan spelarna. Allianser hade kunnat vara intressant, där spelarna kan erbjudas bonusar beroende på vem man allierar sig med. Det skulle kunna lösas med hjälp av handlingskorten.



Initiativskort
Ordningen 1-4 slumpas varje runda.

Händelsekort
Slumpa fram 5 kort per omgång



Kartuppbyggnad
Bilderna representerar hur en karta skulle kunna byggas upp i Grimswards Prison.

8

Saints of the Asylum

BESKRIVNING

Deltagarna spelar mot spelet. Varje deltagare väljer en av de 5 karaktärer som är tillgängliga. Spelet är en kombination av Hero/Tower defense, där spelaren har möjligheten att sätta ut torn, uppgradera sin karaktär (4 olika förmågor och 5 grundegenskaper), besegra bossar på kartan, och besegra monster som anfaller din bas. Saints of the Asylum spelas med tredjepersons vy med mus och tangentbord.

SPELMEKANIK

Huvudsakliga spelmekaniker

FÄRDIGHETER - Kombinera färdigheter, på valfritt sätt (även samma variant).
TORN - Temporära torn som kan placeras på kartan (försvinner med tiden).
BOSSAR - Platser med bossar som dyker upp (vid specifika tidpunkter).
MONSTER - Olika monster som har olika förmågor och styrkor.
GRUNDEGENSKAPERNA - Höj dina grundegenskaper för att förbättra dina färdigheter.
SPELSTIL - Alla mot spelet, antingen vinner spelet eller spelarna.
RESURSHANTERING - Kristaller, erhålls när monster eller bossar besegras.
SAMTIDIGT SLUT - Spelet slutar när alla vågorna är besegra eller om basen är förstörd.

Information

Typ
Digitalt spel
Tower/Hero defence

Åldersgrupp
18 och äldre

Tema
Horror

Speltid
30 min - 90 min

Antal spelare
1-4 spelare
Coop

PROBLEMATIK & LÖSNING

Utmaningar
Vi valde att koda Saints of the Asylum med egen motor i C++ med DirectX 11. Vilket i sin tur skulle kräva mer utvecklingstid, men i gengäld bidrar det till full kontroll över de spelteknska aspekterna, gällande implementationen. Spelets torn visade sig vara för bra med vissa karaktärer och behöver drastiskt förändras.

Problemlösning & Metod
Under projektets gång stötte vi på mindre spelteknska balanserings bekymmer som vi löste allt eftersom, kostnader justerades, värden ändrades.

Arbetsmetod
Vi använde oss av Scrumish metoder så som:
- Morgon möten (15 min) för att snabbt kunna lösa problem och oklarheter.
- 2 veckors sprintar, där vi gick igenom vad varje grupp åstadkommit under sprinten.
- Story kort, för att kunna estimera tid, svårighetsgrad och se så vi klarar deadline.
- Whiteboardtavla som Scrumboard, för att kunna se progressionen.

ROLL

SCRUM MASTER - Höll ihop gruppen mot ett gemensamt mål.
SPELDESIGN – Spelarnas färdigheter och grundegenskaper, monster förmågor och egenskaper, valutan, upplägg för GUI osv.
3D/2D GRAFIK – Texturerade mängder av 3D modeller (Monster, Hus, Murar osv.), GUI och bakgrundsbilder, texturer för marken osv.
LJUD – Ljudeffekter och röstskådespeleri
PROGRAMMERING – GUI, balanserade även upp värden för förmågor och monster.

RESULTAT & HELHET

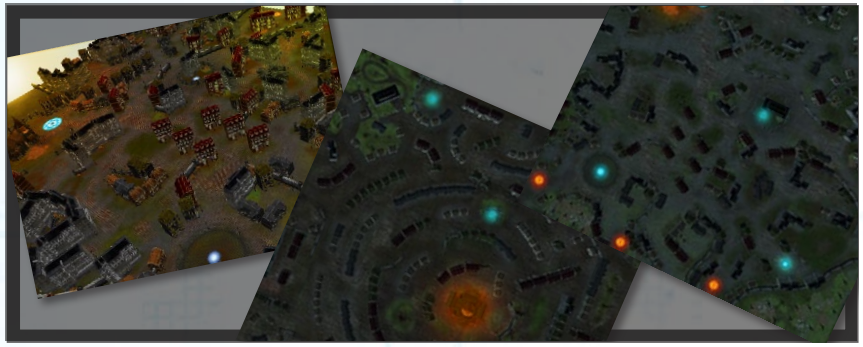
Saints of the Asylum har mycket intressanta aspekter och skulle gärna jobba vidare på spelet, framförallt utveckla flera nya färdigheter till spelarna och fler alternativa möten så som nya bossar och pusselmoment.

MÖJLIGA SPELMEKANIKER

Hur skulle man kunna lösa problemen på annat sätt?
För att lösa problemen med tornen skulle man kunna införa begränsningar i form av radiekollision av närliggande torn. Det skulle begränsa antalet radikalt.

Initiativskort
Ordningen 1-4 slumpas varje runda.

Händelsekort
Slumpa fram 5 kort per omgång



Kartuppbyggnad
Level 1 och level 2 av Saints of the Asylum.

Om mig

BAKGRUND

Det tog några år och många jobb innan jag tog ett beslut, att göra en karriär av spelutvecklingen. Det började på allvar för 8 år sedan då jag aktivt började göra brädspel. Jag började studera på Blekinge Tekniska Högskolan(BTH Karlskrona) med inriktning på digitala spel. Studerade på programmet Technical artist i Spel(2009-2013). Såg möjligheterna med att både lära mig programmera och ytterligare förbättra de artistiska sidorna med bland annat 3D grafik. Tog en kandidatexamen 2013. Därefter startade jag min enskilda firma Rudvi Production (2014), där jag valde att satsa på analoga spel och utveckling av hemsidor. Hjälpte även Royal Hand Studios under 6 månader(2014) med 2D/3D grafik och Scrum (pro bono).

Varför vill jag göra spel?
Var liten när jag började utveckla spel. Gnistan och passionen har alltid funnits där, det går sällan en dag utan att jag funderar på en ny spelmekanik. Hur den skulle kunna implementeras. Allt inom spelutveckling är av intresse, från grafiken, programmeringen, ljud till spelkänsla. Spelvärdet är det som jag främst prioriterar, spel ska vara kul. Mitt främsta mål är att utveckla spel.

Prioriteringar
Omspelbarhet – Många olika möjligheter.
Upplevelse och känsla – Spelet ska vara kul gärna beroende framkallande.
Välbalanserat - Kan pendla för att ändra dynamiken, men ska kännas komplett.

Familjeförhållande
Jag har fru Veronica och barn Alice (3,5 år) i Ronneby.

När kan jag börja
Jag ser fram emot att börja så fort som möjligt.

KONTAKTUPPGIFTER

ADRESS
Emil Rudvi
Gränsvägen 29
372 37 Ronneby
Sverige

TELEFONNUMMER
0708 35 04 45

EPOST
emil@rudviproduction.com

PERSONNUMMER
800310

Övriga kunskaper

ARBETSPLATSER

RELEVANTA FÖRETAG	TIDPUNKT	HUVUDSAKLIGA ARBETSUPPGIFTER
Blekinge Tekniska Högskolan	2011	Amanuens (Hjälplärare)
Rudvi Production	2014	Egen firma, utveckling av brädspel
Royal Hand Studios	2014	(Probono) 2D/3D Artist, Scrum master

UTBILDNINGAR

SKOLA	TIDPUNKT	UTBILDNING
Knuthahnskolan	1996-1999	*Estetisk konst och form gymnasiet*
Lernia	2000-2001	*Kock utbildning*
Konvux	2001	*Rättskunskap, Juridik*
Konvux	2005	Personlig utveckling, Företags ekonomi
BTH	2010-2013	*Kandidatexamen i Utveckling av digitala spel som Technical Artist i Spel*
BTH	2015-2015	*Spelteori, Webbprogrammering*

ÖVRIGA KUNSKAPER

Jag har lätt att lära mig saker och lär mig främst genom att testa och prova.

PROGRAMMERING	KUNSKAPSNIVÅ
C++, shaders i DirectX 10/11	●●○○○
C# med XNA biblioteket	●●○○○
Java	●●○○○
Mel	●○○○○
PyMel	●○○○○
Python	●○○○○
Q/GW Basic	●○○○○
Delphi	●○○○○
HTML	●●○○○
CSS	●●○○○
PHP	●●○○○

ORDBEHANDLINGSPROGRAM	KUNSKAPSNIVÅ
InDesign	●●●●○
Open Office	●●●○○
Word	●●●●○
Power Point	●●●●○
Excel	●●●●○
Google docs	●●○○○

GRAFISKA PROGRAM	KUNSKAPSNIVÅ
Photoshop	●●●●○
Lightroom	●●●○○
Maya	●●●●○
Zbrush	●●●○○
Premieer Pro	●●○○○
After effects	●●○○○
UV layout	●●○○○
Illustrator	●○○○○

ARBETSMETODER & ÖVRIGA PROGRAM	KUNSKAPSNIVÅ
Scrum	●●●○○
Google docs	●●○○○
Dropbox	●●○○○
Git	●○○○○
Microsoft Visual Studio 2008/2010/2011/2013	●●○○○
Game design	●●●●●

SPRÅK KUNSKAPER	TAL	SKRIFT
Svenska	*Flytande*	*Flytande*
Engelska	*Mycket bra*	*Bra*

ALLMÄNNA DATA	KUNSKAPER
Datorer främst PC	*Mycket bra*
Windows XP/Vista 7 och 8	*Mycket bra*
MS Dos, PC Dos	*Bekant med*

LÄNKAR

http://www.rudviproduction.com
(Senaste brädspelen, hemsidan ligger under uppbyggnad)

http://elnisch.deviantart.com/#super-secret-activity
(Ganska mycket gammalt ej uppdaterat på 3 år)

https://www.facebook.com/groups/rudviproduction/
(Uppdaterar väldigt ofta)

https://www.youtube.com/watch?v=us_KW9nKvZo
(Saints of the Asylum: Gameplay film)

https://www.youtube.com/watch?v=dkEVmgYEVtM
(Mercanary´s tale: Spaceshooter)

https://www.youtube.com/watch?v=W_ZoWFouyZ8
(Kortfilm)

https://www.youtube.com/watch?v=_DKzlx5uvVw
(Lösa bilder ihopklippta til en animation)

http://www.boardgamegeek.com/images/user/195618
(Boardgamegeek, fler äldre brädspelsprojekt)