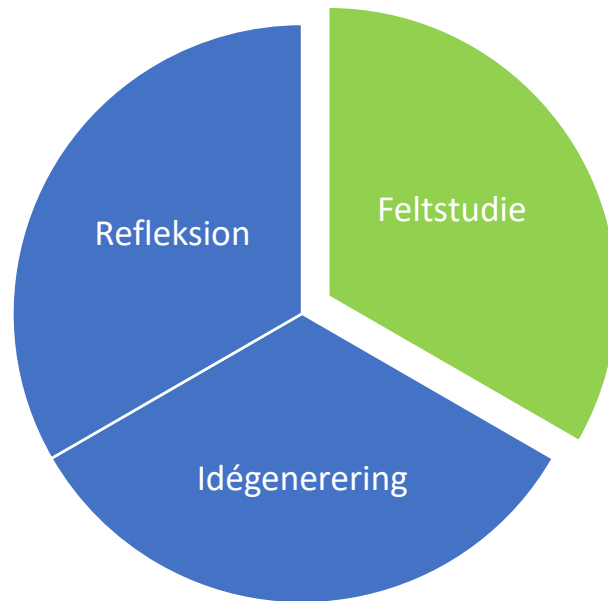


Feltstudie



I skal nu i gang med at arbejde med nogle spørgsmål, som vedrører et feltstudie. Et feltstudie er hvor I skal ud at undersøge andre spil og andre controllers. I dette afsnit arbejder I med jeres spil.

De spørgsmål, som I arbejder med, skal hjælpe jer videre i hvordan I får lavet det bedst mulige produkt. Overordnet skal I undersøge, hvordan virker andre spil? Hvad er vigtigt at have med i designet af vores spil? På bagsiden af disse ark, kan I skrive flere tanker ned eller tegne tegninger som en skitse af jeres gode idé(er).

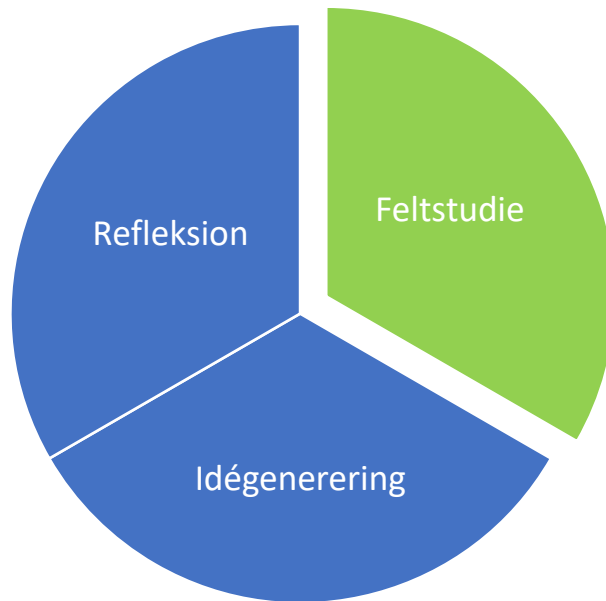
Er det vigtigt at have flere levels(baner)?

Spiller liv en rolle, og hvor mange liv er acceptabelt at have med?

Skal der være point med i spillet, og hvordan opnår man point?

Er der nogle særlige udfordringer man skal have med i spillet?

Feltstudie



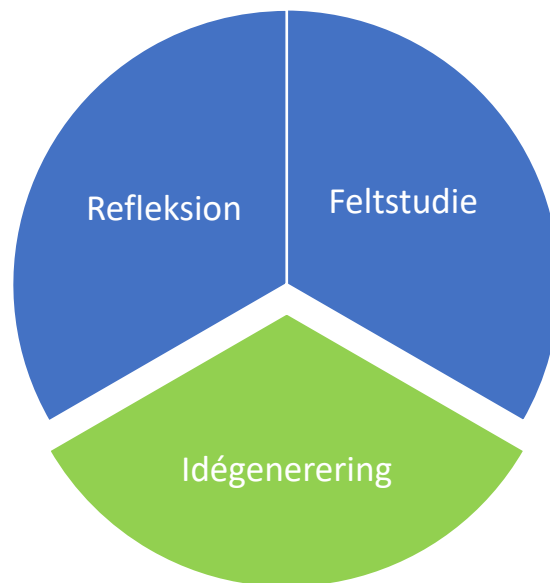
I skal arbejde videre med jeres feltstudie. I dette afsnit arbejder I med undersøgelser af jeres controller.

De spørgsmål, som I arbejder med, skal hjælpe jer videre i hvordan I får lavet det bedst mulige produkt. Overordnet skal I undersøge, hvordan andre controllers ser ud? Under denne tekst kan I tegne jeres idéer ned, har I brug for ekstra plads, kan I bruge bagsiden af dette ark.

Hvordan kan I lave en controller som er behagelig at holde ved?

Kan det visuelle udtryk hjælpe til at jeres spil bliver nemmere/bedre?

Idégenerering



I næste fase skal vi i gang med at generere en masse idéer. Vi skal blive lidt mere konkrete i vores tankegang og få fokuseret vores energi på det der tæller. I skal beslutte jer for om jeres spil skal indeholde virkelighedstro hop altså med tyngdekraft eller ej. Heri ligger der også nogle valg og fravalg, som kan gøre det nemmere og sværere at styre spillet.

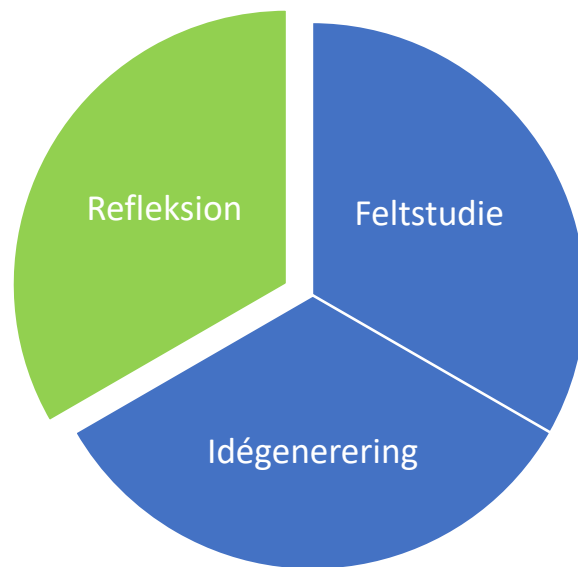
I skal beslutte jer for hvor stor jeres controller skal være?

- Skal det kunne styres med en hånd, begge hænder, foden eller skal det styres på en helt anden måde?

Hvordan kan I skabe en rød tråd mellem spil og controller?

Hvilke figurer/sprites skal være med i jeres spil?

Refleksion



Nu er I blevet færdige med jeres produkt altså jeres spil og jeres controller. Det kan godt være, det ikke er lykkedes som I havde planlagt eller forventet, men I er færdige.

Hvilke tanker gør I jer om jeres produkt nu?

Hvordan kunne I have forbedret jeres produkt?

Blev den som I havde forestillet jer, og hvad skulle I have gjort anderledes for at nå målet?

Hvad ville I gøre anderledes, hvis I skulle lave forløbet en gang til?

Hvor har I lagt jeres vægt henne? Controller eller spillet, og hvorfor?