

Kravarbeid og den kreative prosess i spillindustrien

Aleksander Karlsen, Jørgen Borander og Sindre Langaard

Abstrakt

- Det mangler en forståelse for programvareutviklingsprosesser i spillutvikling
- Dårlig overgang fra pre-produksjon til produksjon
- Artikkelen identifiserer 3 nivåer av implikasjon
 - korrelasjon mellom erfaring og å identifisere problemer

Introduksjon

- Brukeren skal ha det gøy i et dataspill
 - Vanskelig å formulere i krav
- Kommunikasjonsutfordringer
 - Skal være mulig å minske
- Forfatterne har sett på de mest dyrebare feilene for å utvikle en formell prosess

Bakgrunn

- Kravarbeid er vanskelig
- Konteksten
- Litteraturstudie som fokuserer på:
 - Kravarbeid og emosjonelle faktorer
 - Språk og ontologi
 - Kravfremkalling, feedback, og fremvekst

Spillutvikling

- Stor vekst i markedet, men mange prosjekter feiler
 - Trengs en spesialisert prosess
- Prosessen og Game Design Document (GDD)
- Overgangen fra pre-produksjon til produksjon
 - Dyrt å fikse feil i krav
 - Ingen formell prosess i litteraturen

Analyse av POSTMORTEMS

Spalte i Game Development Magazine

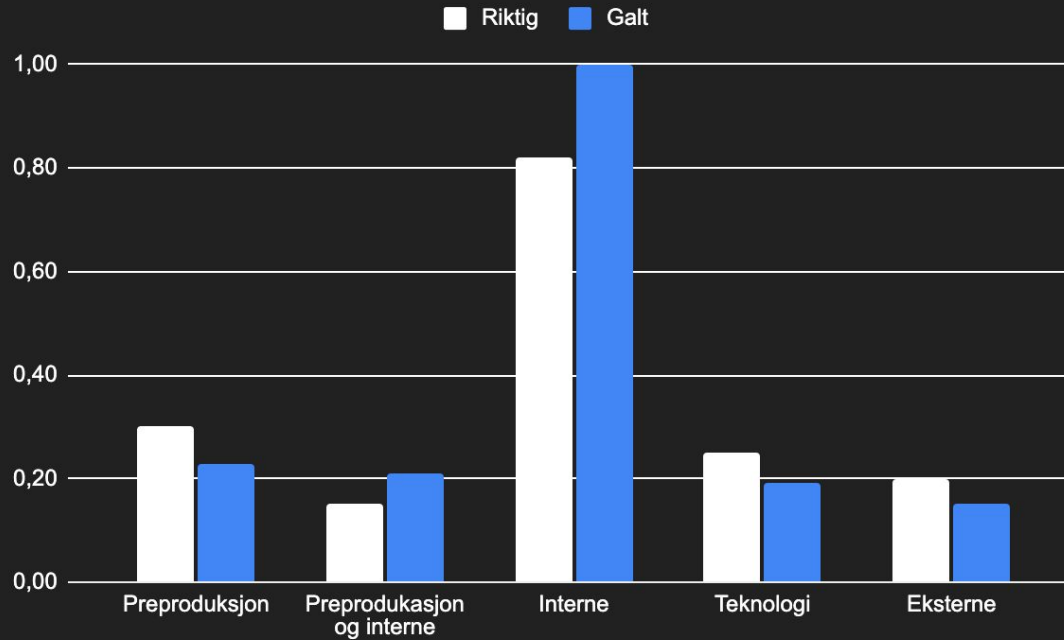
Data fra mai 1999 - juni 2004

Analyse av POSTMORTEMS

Fem kategorier:

- Preproduksjon
- Interne
- Eksterne
- Teknologi
- Planlegging

Observasjoner fra analysen



Transformasjon av dokumentasjon

1. Story

After her father, Bernard, died, Crystal did not know which way to turn – paralyzed by her loss until the fateful day when his Will was read.

Transformasjon av dokumentasjon

| | |
|-------------|---|
| 1. Story | After her father, Bernard, died, Crystal did not know which way to turn – paralyzed by her loss until the fateful day when his Will was read. |
| 2. Gameplay | The Player must visit Anna the Lawyer to receive a copy of Bernard's Last Will and Testament, thereby obtaining the information necessary to progress to the next goal. |

Transformasjon av dokumentasjon

| | |
|-----------------|--|
| 1. Story | After her father, Bernard, died, Crystal did not know which way to turn – paralyzed by her loss until the fateful day when his Will was read. |
| 2. Gameplay | The Player must visit Anna the Lawyer to receive a copy of Bernard's Last Will and Testament, thereby obtaining the information necessary to progress to the next goal. |
| 3. Requirements | The Player must be represented by an avatar. Female Non Player Character required: Anna the Lawyer Inventory Item: Last Will and Testament (LWT) Player can not progress beyond Game State XYZ until LWT added to Inventory |

Transformasjon av dokumentasjon

| | |
|-------------------|--|
| 1. Story | After her father, Bernard, died, Crystal did not know which way to turn – paralyzed by her loss until the fateful day when his Will was read. |
| 2. Gameplay | The Player must visit Anna the Lawyer to receive a copy of Bernard's Last Will and Testament, thereby obtaining the information necessary to progress to the next goal. |
| 3. Requirements | The Player must be represented by an avatar. Female Non Player Character required: Anna the Lawyer Inventory Item: Last Will and Testament (LWT) Player can not progress beyond Game State XYZ until LWT added to Inventory |
| 4. Specifications | Could easily reach 50 pages |

A Priori kunnskap - Pyramidespill

Pyramid Puzzle
 Inv Placement place 3 solutions to activate puzzle
 & Hot-Spots Required
 Result: Inv Pickup: Pyramid

Q.D light
 Screens
 12 slot PV
 movies

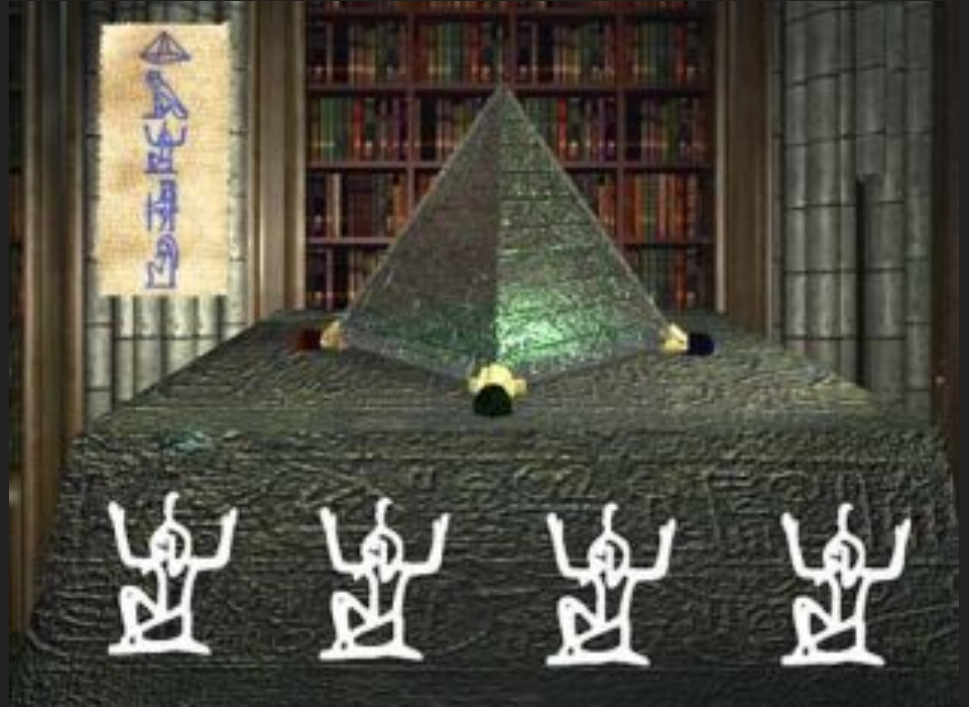
PV movies
 slots numbers TBA (chudi)
 1 - class 0 1
 2-62 - slot glass & class 0 1
 63-125 - with jewel glass & class 0 1
 129-187 - Green jewel glass & class 0 1
 195 - class 0 1
 195 - background pyramid
 Audio:
 click sound for screens

Upon placement of solutions puzzle 1 activates. Upon completion of puzzle 1 Inv placement of puzzle 2 activates. Upon completion of puzzle 2 Inv placement for solution 3 activates. Upon placement of solution 3 puzzle 3 activates.

4 Screens of 12 identical images

Puzzle Order
 1 Red puzzle
 2 White
 3 Green puzzle

Activates first solution: 4, 7, 2, 10
 solution: 7, 1, 12, 5
 solution: 6, 13, 9, 8



Utfordringer for kravarbeid i spillutvikling

- Kommunikasjon mellom interessenter -> Vanlig
- Holde fokus på målet -> Vanlig
- Påvirkninger fra tidligere arbeid -> Vanlig
- Interaksjon med media og teknologi -> Nokså vanlig
- Viktigheten av ikke funksjonelle krav -> Nokså vanlig
- Krav til gameplay -> Unikt til spillutvikling

Takk for oss!