

Minx Ghetto

Reflektionsdel

Produktionsexaminationsdatum: 2008-04-22

Slutreflektionsdatum: 2008-04-22

Förord

Denna rapport är skriven som en del av ett examensarbete i kursen: Kandidatarbete i medieteknik (15 poäng) som ingår i högskoleutbildningen i medieteknik vid Blekinge Tekniska Högskola.

Föreliggande projektarbete är framarbetat under vårterminen 2007 av en projektgrupp bestående av Stefan Svensson.

Syftet med kursen och utformningen av rapporten är att individuellt tillämpa och fördjupa mina kunskaper inom medieteknik i projektform från idéarbete till utvärdering av ett projektresultat. Även att kritiskt kunna reflektera över och dokumentera projektprocesser och resultat.

Jag vill även ta tillfället i akt att tacka min handledare Silvio Ocasic för uppmuntran, stöd och vägledning genom hela processen, samt Niklas Nilsson för att han offrade sin tid på att hjälpa mig med en del av programmeringen.

Rapporten har ingen problemställning utan är snarare en ren genomgång av den arbetsprocess som ledde fram till den slutgiltiga produkten.

Abstract

Svenska

Minx Ghetto är ett point-and-click-spel som är utvecklat i flash och bygger på enkelheten att kunna bygga upp ett spel av enbart linjer och minimalt med färg. Ett point-and-click-spel är ett typ av spel där man styr, som i detta fallet en karaktär med enbart muspekaren. Man klickar på skärmen och karaktären går dit du klickat och plockar upp objekt som du klickat på. Objekt som är klickbara färgas rött när man sveper över objektet med muspekaren. Karaktären styrs genom att klicka på ett objekt. Karaktären går fram till objektet, plockar upp det eller använder sig av objektet som man klickat på. (övervinna hinder).

Nyckelord: Flash, spel, point-and-click

English

Minx Ghetto is a point-and-click-game that are developed in flash and built on the simplicity to be able to build up a game by only lines and minimum with colour. A point-and-click-game is a type of game there you control, like in this case a character with only the mouse pointer. You click on the screen and the character goes there you clicked and picks up objects that you clicked on. Object that are clickable change their colour to red when you sweep over the object with the mouse pointer. The character is controlled by clicking on an object. The character goes up to the object, picks it up or uses the object that you clicked on. (overcome obstacle).

Keywords: Flash, game, point-and-click

1. ARBETSBESKRIVNING.....	5
2. PROJEKTPLAN.....	7
3. VECKORAPPORTER.....	8
4. REFLEKTION.....	11
5. SLUTORD.....	13
6. BILAGOR.....	14
6. KÄLLFÖRTECKNING.....	17
7. ORDLISTA.....	18

Arbetsbeskrivning

Minx Ghetto är ett point-and-click-spel som är utvecklat i flash och bygger på enkelheten att kunna bygga upp ett spel av enbart linjer och minimalt med färg. Ett point-and-click-spel är ett typ av spel där man styr, som i detta fallet en karaktär med enbart muspekaren. Man klickar på skärmen och karaktären går dit du klickat och plockar upp objekt som du klickat på. Objekt som är klickbara färgas rött när man sveper över objektet med muspekaren. Karaktären styrs genom att klicka på ett objekt. Karaktären går fram till objektet, plockar upp det eller använder sig av objektet som man klickat på. (överkomma hinder).

Jag valde att göra egen musik till spelet eftersom jag aldrig jobbat med musikprogram innan och det kändes som en uppfriskande tanke och en utmaning. Jag valde att arbeta med "fruity loops" som är ett enkelt program som sätter ihop slingor i ett flödesschema och på så sätt skapar musik. Jag provade mig fram med olika slingor och gjorde till slut en hip-hop-liknande låt som passade mitt spel. Många är fördomsfulla och förknippar vanligtvis hip hop med en stökig person som kommit lite fel i livet, alternativt haft en jobbig uppväxt och är kriminellt belastad. Eftersom karaktären i spelet är en kriminell person som med olagliga tillvägagångssätt ska komma över pengar för att lösa sin spelskuld så kändes det passande att välja just hip hop musik.

Målet med spelet är att jag vill utveckla mina kunskaper i flash och spelkonstruktion är något nytt för mig. Jag har tidigare goda erfarenheter av att arbeta i flash och fick nu möjlighet att fördjupa kunskapen inom spelkonstruktion, programmering, animering och design. Jag alltid har gillat utmaningar och känslan av att få en programkod att fungera efter en förmiddags hårt arbete är värt all möda och ger mersmak. Vad gäller animering hade jag bara gjort några enkla deluppgifter i flashkursen som exempelvis en kub som rörde sig från höger till vänster och snurrade. Jag såg en möjlighet att kunna kombinera flash och min förmåga att rita och valde att rita bild-för-bild istället för att bygga en karaktär med hjälp av olika delar som man sätter ihop och sätter i rörelse då jag anser att karaktären blir stel och rörelserna ser onaturliga ut.

Vad gäller point-and-click-spel är flash ett perfekt verktyg att konstruera ett spel då det inte krävs någon avancerad 3D-grafik och jag är inte så hemma med att konstruera ett spel med ren kod. Jag tycker bättre om att ha en scen framför mig och kunna placera ut karaktärer och ha visuell kontroll över spelet under tiden jag konstruerar det istället för massa kod eftersom jag

Jag tyckte att det var lagom att börja med ett point-and-click-spel eftersom man enbart

använder muspekaren och slipper på så vis hålla reda på flera knappar som man måste programmera.

Designen på spelet skulle hållas så simpel som möjligt och utan färger eftersom miljön är hård och kall. Jag provade att färglägga en scen och insåg att det både blir svårare att urskilja detaljer (ungefär som att svartvita foton är mer detaljerade än färgfoton) och att jag inte hade tillräckligt med tid att färglägga alla miljöer och framför allt alla animationer som bestod av ungefär femtio bilder per animation. Jag ville även bevisa, mest för min egen skull att man kan konstruera ett spel utan färg och skuggor och få det snyggt och stilrent ändå.

Förarbetet bestod av att jag gjorde en research och studerade andra spel och fick på så vis idéer om hur mitt spel skulle se ut. Jag har en förkärlek för ett spel som jag spelat under en längre tid som heter "Silver" som var det första point-and-click-spelet jag kom i kontakt med och som jag hämtade inspiration från.

Story:

I en liten sliten lägenhet, på en liten gata sitter Dave och tittar på TV.

Plötsligt ringer telefonen.

Lånehajarna kräver honom på pengarna som han är skyldig efter alla kasinobesöken och ger honom tjugofyra timmar.

Dave har dessvärre ett väldigt lågt IQ och det är nu du kommer in i bilden och ska försöka hjälpa Dave att styra upp det hela.

Under spelets utveckling tittade jag på storyn och fick en idé. Lånehajen som kräver huvudkaraktären på pengarna ger honom tjugofyra timmar och att ha med en timer i spelet kändes givet. Jag skrev en programkod som räknade ner från 24:00 men insåg att tjugofyra timmar var för mycket tid för att klara av spelet så jag kortade ner det till tjugofyra minuter. Inte nu heller kändes det som en relevant tid då jag ville få fram ett litet stressmoment hos spelaren och valde att ändra i koden så att tio sekunder i realiteten bara var fem sekunder. Nu har spelaren ungefär tolv minuter på sig att klara av spelet, vilket borde räcka.

Att utveckla mina idéer var en utmaning då jag jobbade själv men med hårt arbete och självdisciplin tog jag mig igenom de olika hindren på vägen genom att agera både leverantör och distributör. Som distributör sätta upp stolpar, skapa en efterfråga och som rollen som leverantör lösa detta. Det är lätt att stirra sig blind på själva projektet men det ligger hårt arbete bakom och jag har hela tiden fått klä mig i olika roller.

Det blev mer programmering än jag trodde från början och jag har nu lärt mig att tillämpa

koder på rätt sätt, samt lärt mig läsa och tolka koden på effektivare sätt. På så sätt har mitt arbete i flash blivit mindre tidsödande

Projektplan

Examensprojektet är uppbyggt så att en projektidé godkänns av en utsedd handledare. Därefter ska en projektplan (se bilaga) skrivas och godkännas innan arbetet med själva projektet kan börja.

10 produktionsveckor följs av en examination, där de examinerade får veta om de är underkända, godkända eller om något behöver kompletteras. Därefter följer 5 veckor där arbetet ska utvärderas och där det skrivs projektrapport.

Examensprojektet består av två delar där den ena är själva produktionsdelen och den andra är reflektionsdelen.

Examensprojektet är till för att studenterna ska få möjlighet att utnyttja sina kunskaper i ett större sammanhängande projekt, som de kan visa upp för vid exempelvis jobbintervjuer. För den eller de personer som jobbar mot en beställare blir detta en möjlighet att komma i kontakt med arbetslivet, och eventuellt koppla kontakter med möjliga arbetsgivare.

Veckorapporter

Tankegång och form:

Under de första fyra veckorna lade jag ner energi på att strukturera, forma och animera huvudkaraktären och de olika miljöerna som omfattar spelet. Jag skissade och jag lade även fokus på mindre detaljer så om knappar, egen musik och eget typsnitt. Typsnittet är gjort genom att jag skrivit alfabetet på ett papper, scannat in det i datorn och ritat av bokstäverna. Jag har gjort en testanimation där karaktären går för att se ungefär hur animationerna i spelet eventuellt kommer att se ut.

Tanken var att designa och konstruera spelet med enkel grafik utan färg och skuggor eftersom miljön är hård och kall. Jag provade att färglägga en scen och insåg att det både blir svårare att urskilja detaljer (ungefär som att svartvita foton är mer detaljerade än färgfoton) och att jag inte hade tillräckligt med tid att färglägga alla miljöer och framför allt alla animationer som bestod av ungefär femtio bilder per animation. Jag ville även bevisa, mest för min egen skull att man kan konstruera ett spel utan färg och skuggor och få det snyggt och stilrent ändå.

Jag valde att göra ett flödesschema och få fram handling och tillvägagångssätt för att kunna klara av spelet.

Flödesschema:

Första objektet är en flaska som är fylld med brandfarlig vätska. Flaskan ska man kasta i en brinnande tunna för att få tunnan att explodera och på så vis få bort vakterna som inte släpper in dig på kasinot. Du får nu en uppmaning om att du måste ta dig därifrån. När du kommit bort från tunnan exploderar den och kvar på platsen finns två par skor och en papperslapp. På papperslappen finns en kombination som du ska använda för att ta dig in genom dörren i gränden som har kodlås. Du kan inte gå in i kasinot än eftersom du inte har något skydd med dig. Bakom dörren i gränden finns ett rum med ytterligare en dörr samt en hiss. För att kunna bruka hissen behövs det en nyckel. När man går in genom den andra dörren kommer man till

ett kontor med ett kassaskåp. För att öppna kassaskåpet behövs det lite tid för att hitta rätt kombination och detta visas med en "processbar". Innehållet i kassaskåpet består av en bunt med pengar och en pistol. Nu kan du komma in genom dörren till kasinot och behöver använda din pistol för att skjuta ner alla vakterna. Rummet består av åtta dörrar som det slumpvis dyker upp vakter som är beväpnade. Man ska skjuta vakterna innan de hinner öppna eld mot dig. Skulle så vara fallet så försvinner det en del av ditt liv som är placerat i neder kant i form av en mätare. Försvinner allt ditt liv så får du börja om igen.

När man har dödat alla vakterna kommer man till ett nytt rum med två dörrar. En är låst och en leder ut på gatan där det finns en pant-shop. Nu ska man använda pengarna man tog i kassaskåpet och köpa ett access- kort. När han kommer tillbaka till föregående rum så är dörren fortfarande låst, men man kan sparka sönder en luftventil för att ta sig in. Bakom dörren finns ett lager med lådor. Under en av lådorna ligger en nyckel som går till hissen. När man tagit hissen kommer man ner till en större dörr som du ska använda kortet i.

Bakom dörren får du möta bossen över kasinot som du är skyldig pengar och det är här han skjuter dig och spelet får ett oväntat slut. Det var ett tidsödande arbete eftersom jag exempelvis fick rita mina animationer "bild för bild" och att musiken inte fortlöpte som det var tänkt vid knapptryck för att komma till nästa scen. Detta eftersom musikslingan enbart låg på första scenen och försvann när nästa scen började.. Här valde jag att skriva kod istället för att lägga musiken rakt in i spelet och löste det problemet på så sätt. Eftersom jag valt att inte använda några färger eller skuggor. var det svårt att få ett djup i miljöerna och perspektivet kändes "platt". Jag löste detta genom att rita miljöerna sett från ett 3D-perspektiv och fick på så vis liv och djup i miljöerna.

Jag valde att jobba utan färger och skuggor eftersom jag ville få en känsla av enkelhet men att det ändå var tilltalande och snyggt. Ungefär som skisspapper och blyertspenna.

Nästkommande fyra veckor strukturerade och formade jag ytterligare tre miljöer, (en gränd, ytterligare en gränd som ska symbolisera baksidan av ett kasino med vakter och ett rum med tre dörrar som man kommer till efter att man hittat kombinationen till dörren i den första gränden) samt spelets första objekt som man kan plocka upp i detta fall är en flaska. Här stötte jag på problem så som att objektet försvinner från rutan över upplockade objekt och fick istället lägga in en ruta för varje scen för att lösa det.

Utveckling:

Efter nio veckor av form och design börjar jag nu utveckla själva idén. Jag satte ihop alla scenerna och placerade ut de objekt som man skulle kunna plocka upp och kunna använda sig av. Då koncentrerade jag mig under ett par veckors tid på animationer som till exempel hur karaktären slänger en flaska i en tunna och även här har jag tillämpat "bild för bild" -systemet. Jag gjorde även en miljö där man skjuter vakter med hjälp av muspekaren som sikte och det är där jag har lagt mest energi på att programmera med kod eftersom det kändes viktigt att ha med det. Jag anser att det är en viktig del att kunna bemästra. Jag ökar dessutom på utbudet av objekt som går att plocka upp vilka är viktiga för spelet. Man måste plocka upp alla objekt och kunna använda de på rätt sätt för att kunna komma vidare. Med detta börjar man nu se en röd tråd löpa genom spelet.

Som en sista detalj la jag till en klocka som räknar ner tjugofyra timmar. Självklart är tjugofyra timmar inte relevant att låta klockan räkna ner så jag snabbade upp tiden. Tjugofyra timmar blir i spelet ungefär tolv minuter.

Finjustering:

Den egentliga finjusteringen har skett löpande under arbetets gång. Men sista veckorna finjusterade jag genom att komplettera.

Här gick jag åter igenom allt som jag gjort och ”snyggade till” i kanterna. Jag la ner energi på bakgrunderna. Ritade om linjer som inte var symmetriska, ritade om detaljer i bakgrunderna som jag ritat provisoriskt.

Detta för att spelet inte bara skulle vara funktionellt utan även se bra ut.

Jag spelade igenom hela spelet för på så vis hitta fel och rätta till dem. Eftersom det är lätt att stirra sig blind på sitt eget projekt så lät jag tre nära vänner testa spelet och jag har bara fått

positiv kritik och en fråga om varför jag inte använt färg i spelet.

Jag förklarade att jag ville konstruera ett spel med enbart linjer och minimalt med färg för att

lättare kunna urskilja detaljer i de olika miljöerna och när man stöter på ett objekt som är färgat så syns det mycket bättre än om omgivningen hade varit i en färg som påminner om objektets färg. Dessutom såg jag det som en utmaning att även få det att se bra ut och att man kunde urskilja djup i miljöerna trots att jag inte använt mig av några skuggor.

Vännerna köpte min idé och tyckte att det var ett bra koncept.

Reflektion

Jag trodde mig ha goda kunskaper i flash men det visade sig att det fanns mycket kvar att lära. De problem jag stötte på ville jag lösa själv därmed har jag inte heller några referenser, inga andra än till mig själv. Det viktigaste jag lärt mig är att jobba själv och självdisciplinera mig. Jag behärskar Action Script mer och har lärt mig att man aldrig kan använda det för mycket! Jag har upptäckt att man sparar tid på att programmera istället för att animera och göra tidslinjer som är både tidsödande och extra arbete.

Vad jag huvudsakligen har lärt mig i Flash är att hantera koder bättre och läsa och tolka dem snabbare.

Mitt intresse för datorer tog fart när jag insåg att jag kunde lösa problem själv eftersom det inte var farligt att prova sig fram till en lösning. Vad gäller Flash, visade det sig att jag bara hade skrapat på ytan. Jag har envist provat mig fram till en lösning med egna funderingar och försökt och med hjälp av äldre projekt och uppgifter som jag tidigare gjort i en flashkurs (där jag lärde mig grunderna i flash). Detta har varit den största hjälpen utifrån.

Eftersom jag har jobbat själv med projektet så har jag fått agera både producent och beställare. Jag började min roll som beställare och kom på en idé som jag ville tillämpa, jag skrev ner hur det skulle se ut och hur den skulle genomföras. Sen bytte jag roll till producent, utvecklade och genomförde idén enligt ramarna och reglerna jag satt upp som beställare

Jag tycker det har fungerat utmärkt och jag har valt att följa projektplanen till punkt och pricka. Om jag hade ändrat i projektplanen så fort jag stött på en motgång för att underlätta arbetet för mig som producent, så hade jag inte lärt mig att följa de mål och ramar jag har satt upp som beställare.

Så här i efterhand kan jag rekommendera andra att prova på att jobba självständigt eftersom man lär sig att påverka projektet på två olika håll, som beställare och producent. Det är det en prövning för ens självdisciplin om man kan uppnå de mål man satt. Det bästa är att kunna utveckla ett företags idé tillsammans med andra där man har möjlighet att kunna ventilera sina idéer och få feedback av andra.

Genom hela projektarbetet har problemlösning varit en av huvuddelarna. Jag har tagit hjälp av gamla uppgifter som jag gjort i tidigare flashkurser och provat mig fram till en lösning för att avhjälpa de motgångar jag haft. Jag anser att detta är den optimala inläringen. Med det menar jag att om vi hade varit två som arbetat med projektet och stött på ett problem så hade vi troligtvis delat upp problemet men nu fick jag ta allt själv. På så vis har jag tagit del av allt.

Jag har lärt mig att inte vara rädd för att kasta en hyfsad idé och börja om från grunden för att få det riktigt bra och att det är de små detaljerna som ger det professionella utseendet.

Jag vet att man inte ska stressa i början av projektet men längre in i projektet kan stressen vara bra för att öka produktionen och faktiskt förbättra slutresultatet.

Tidsmässigt har jag lyckats hålla tidschemat trots att jag stött på oväntade problem,

såsom att musiken inte förlöpte som det var tänkt vid knapptryck för att byta miljö. Här valde jag att skriva kod istället för att lägga musiken rakt in i spelet och på så sätt löstes problemet. Eftersom jag valt att inte använda några färger eller skuggor var det svårt att få ett djup i miljöerna och perspektivet kändes platt. Jag löste detta genom att rita miljöerna sett från ett 3D-perspektiv och fick på så vis liv och djup i miljöerna.

De viktigaste delarna för att konstruera ett spel är en (eller flera) huvudkaraktärer, en story, ett konflikt som ska lösas och som gör det intressant för spelaren samt ett slut. Jag anser att jag fått med de viktiga bitarna och dessutom lyckats åstadkomma detta utan färg och skuggor, vilket känns bra.

Att göra egen musik till spelet var pricken över i:et. Det understryker känslan om att det är mitt spel och det hade inte varit samma känsla om jag använt mig av någon annans musik. Samma sak gäller typsnittet som jag valde att göra och som på så vis blir unikt istället för de begränsade och stela typsnitten som finns.

Jag är nöjd med de olika miljöerna och karaktärerna som jag lagt ner tid på att göra detaljrika och att man får tillfälle att använda sin fantasi och bestämma hur de ska se ut.

Jag har märkt att det underlättar att ha ett flödesschema att jobba efter och ett anteckningsblock som man skissar upp de tänkta karaktärerna innan man ritar upp dem på datorn. Vad gäller miljöerna har jag inte haft några förbestämda bilder på hur det ska se ut utan

har hämtat det mesta från fantasin och har på så vis hållit igång min kreativitet och dessutom är det lättare att justera miljöerna efter karaktärerna och inte tvärt om eftersom karaktärerna omfattar fler bilder och det skulle tagit längre tid.

Jag tyckte att det var lagom att börja med ett point-and-click-spel eftersom man enbart använder muspekaren och slipper på så vis hålla reda på flera knappar som man måste programmera.

Min förhoppning var att kunna skapa ett spel med enkla karaktärer och bakgrunder utan färg eller skuggor och ändå uppleva ett djup och kunna urskilja objekt som i ett spel i 3D-grafik, färg och skuggor. Jag känner att jag uppnått detta mål. Min förhoppning var att kunna arbeta med att disciplinera mig själv bättre. Vilket har gett resultat och jag är nöjd med mitt projekt. För varje överkommen hinderprövning har jag stärkt min självkänsla. Eftersom jag tenderar att hantera nederlag dåligt har varje liten avklarad del sakta byggt upp mig. Jag trodde inte att jag skulle klara att jobba självständigt men känner att jag vuxit med uppgiften och idag att jag kan jobba aktivt med gott självförtroende.

Numer när jag har ångan uppe och kreativiteten är på topp flyter det på.

Projektet har gett mersmak och jag funderar på att konstruera ett nytt liknande spel eftersom det var stimulerande och jag fick använda alla mina kreativa sidor. Nu vet jag redan hur det är att jobba självständigt och behöver inga ramar att gå efter som man får om man jobbar mot ett företag.

Slutord

Jag har förbättrat förmågan att jobba självständigt och min självdisciplin har blivit bättre eftersom jag har valt att jobbat med projektet själv och har på så vis känt ett stort ansvar för att lyckas genomföra projektet. Det är trots allt bara jag som kan påverka det färdiga resultatet genom att engagera mig.

Jag ville dessutom jobba själv för att kunna ta ut svängarna och utveckla en egen idé precis så som jag ville ha den och på så sätt fick jag möjligheten att prova på att vara både beställare och producent. Jag började min roll som distributör och kom på en idé som jag ville tillämpa, jag skrev ner hur det skulle se ut och hur den skulle genomföras. Sen bytte jag roll till leverantör, utvecklade och genomförde idén enligt ramarna och reglerna jag satt upp som distributör. Resan har varit lång och det har varit svårt att både komma på en idé och samtidigt kunna ventilera åsikter och förbättringsförslag kring idén på egen hand. Detta löste jag genom att anteckna alla mina idéer och sedan gå igenom dem en och en och försöka välja ut någon passande. Under tiden som jag försökte välja ut en av mina nedskrivna idéer hinner det dyka

upp ett par idéer till som jag skriver ner. Ibland kan det ta en hel dag innan man får fram en bra idé.

Man ska låta det ta tid, alltså låta idén växa, inte stressa in i någonting utan lägga tid på själva utvecklingsidén.

I det senare skedet, i den faktiska utvecklingen kan stressen vara bra för att öka produktionen och förbättra slutresultatet.

Motgångarna har varit många under projektets gång men jag har inte gett upp.

Motgångar för min envishet är som att försöka släcka eld med bensin.

Ju sämre det går det mer envis blir jag. Jag fortsätter att försöka tills jag nästan tappar tålamodet, då försöker jag lite till och om det fortfarande inte fungerar då så ger jag upp och gör något annat för stunden och sen försöker jag igen.

På det stora hela är jag nöjd med slutresultatet, Minx Ghetto. Jag känner mig relativt säker på hantering av Flash som ju varit hjärtefrågan i projektprocessen.

Bilagor

Projektplan för kandidatarbete 15p

Mål:

Projektet syftar till att designa och konstruera ett flashspel i 2D-grafik.

Tanken är att jag ska göra ett "point-and-click"-spel med hyfsat enkel grafik dvs. utan färger, skuggor och simpla karaktärer.

Saker som är klickbara skall färgas rött när man sveper över objektet med muspekaren.

Varje scen representerar en plats (ex. på stan, en gränd, en pub osv.) Karaktären går att styra genom att klicka på ett objekt och går fram till objektet, plockar upp det eller drar i en spak etc. Du visar bara vart karaktären skall gå eller vad den ska göra.

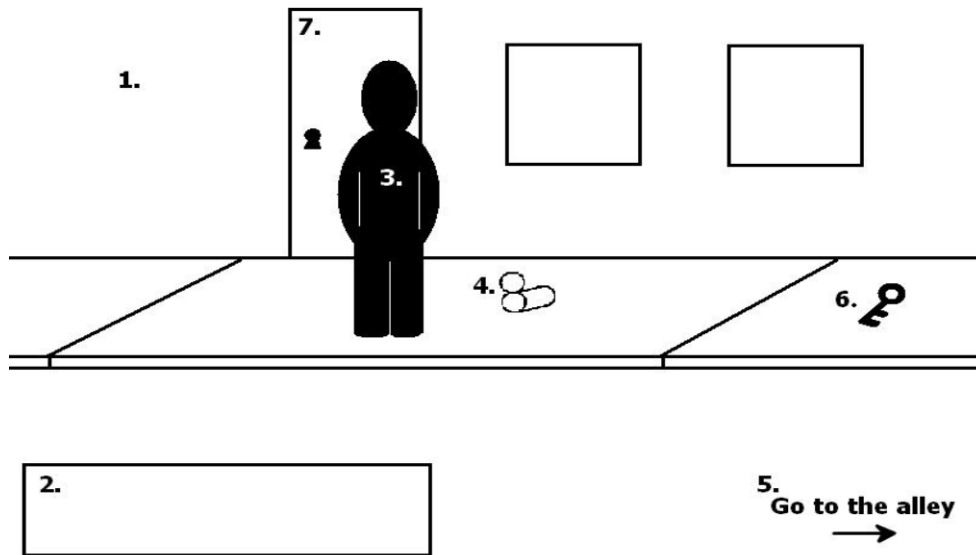
Mellan varje scen så skall en animation finnas. Exempelvis att karaktären går iväg till nästa ruta eller går in genom en dörr etc.

Genom spelet löper en tråd dvs. att du kan inte fortstätta spela om du inte har använt eller plockat på dig rätt saker.

Tanken är att spelet skulle fungera som en serietidning där de olika rutorna representerar olika nivåer. När man börjar spelet på nivå ett så

Level ett (ruta ett) är aktiv medans de andra rutorna är svarta. När man klarat av level ett så tänds ruta två och man går över till level två i ruta två osv.

Översikt



1. Sempel bakgrund, utan färger.
2. En ruta där alla upplockade objekt visas för att sedan kunna användas under spelets gång.
3. Karaktären, simpel utan färger.
4. Objekt som kan plockas upp och kan användas under spelets gång.
5. Lämnar scenen och karaktären går till en annan scen, i detta fall - till bakgården/gränden.
6. Nyckel. (här löper en tråd genom spelet. Du kan alltså inte gå in genom dörren (nummer 7) så länge du inte tagit upp nyckeln.
7. Låst dörr som kräver att du plockat upp nyckeln (nummer 6).

Syfte:

Jag vill utveckla mina kunskaper i flash eftersom jag känner mig hemma med det.
Jag har tidigare goda erfarenheter att jobba med flash och brister inte direkt i kunskapen men vill gärna utveckla den.
Vad gäller spel finns det utrymme till mycket ny kunskap eftersom det är en relativt ny erfarenhet att konstruera spel.

Kunskapsfördjupningar:

Som jag nämnt tidigare har jag ganska goda kunskaper inom flash.
Jag kommer låna delar av mina tidigare projekt, så som kod och en del animationer för att spara lite tid.

Tidsplan:

Kursen är på 15 veckor och jag hade tänkt utnyttja tiden ungefär så här:

Första 1-2 veckorna tänker jag lägga på att göra research, alltså kolla på andra spel och hämta inspiration av dessa utan att kopiera! Komma på en bra story.

Fast det är svårt att tillämpa en helt nytt typ av spel.

Det blir likt alla andra spel - en huvudkaraktär och massa olika miljöer men jag hoppas på att serietidningsversionen ska vara nåt sånär banbrytande.

Följande 8-10 veckor, måste jag sen utveckla min idé och få den genomförbar. Därmed bara jobba med spelet. Jag har räknat med minst tio veckor på att utveckla det eftersom det innefattar att jag ska från idé till färdigt projekt.

1. Olika karaktärer (rita och animera huvudperson, vakter etc.)
2. Animationer (Olika animationer som löper genom spelet. Vid avslut, när karaktären går och tar sig förbi vakter.)
3. Scener/miljöer. (Rita upp olika miljöer. Stad, gränd, pub)
4. Serietidningsformat. (Ska försöka få ihop spelet så att det fungerar som en serietidning.)

De sista 2-3 veckorna ska jag utvärdera. Jag ska även förbereda och ge min presentation/redovisning med en genomgående reflektion och på så vis ta min examination inom ämnet samt ha ett spelbart exemplar av spelet.

Risker:

Det är alltid svårt att komma på en bra idé som inte tidigare tillämpats.

Det är också lätt att stirra sig blind på andras projekt.

Det är lätt att spelet kommer efterlikna alla andra spel som finns ute. Det typiska "bad-guys"- och-hjälten-versionen"

Att mina kunskaper i flash inte håller måttet och att jag snavar på att min idé är svårare än jag från början tänkt.

Jag har självdisciplin även om den brister emellanåt och jag tenderar att ta motgångar som ett nederlag. Min förhoppning är att kunna arbeta med att disciplinera mig själv bättre.

Källförteckning

<http://www.newgrounds.com/portal/>

Datum: 2008-01-10

<http://www.flashcomponents.net/>

Datum: 2008-01-10

<http://www.flashmove.com/>

Datum: 2008-01-10

<http://www.dreamlinestudio.com/forum/>

Datum: 2008-01-10

<http://www.flashdevils.com/>

Datum: 2008-01-10

Flash 8 för alla. Jesper Ek
(ISBN 9163608839)

Flash MX. Pernilla Attnäs
(ISBN 9189493680)

Ordlista

Flash: Flash är ett filformat (med filnamnsuffixet SWF) för dynamiska och grafiskt avancerade webbsidor. Flash utvecklades av Macromedia.
Flash kan produceras som fristående program för icke webbaserade applikationer också. Ett par exempel är reklam med Flashanimering och 3D menyer.

Oftast används flash för att göra små, men underhållande spel som kan spelas online.

Flash bygger på vektorgrafik.

Språket som används i flash för att göra mer avancerade applikationer kallas ActionScript.