Hyperspeed prototyping

Building games in 16 hours (or less)

Talk Nerdy To Me

15-05-2013

Today's goal

How do you build a functional and fun (game) prototype in a very short amount of time

Grendel Games

- Est. 2003
- 8 man personeel
- Multi-disciplinair team en freelancers
- Entertainment & serious games

- Focus op serious games in healthcare

Games

Entertainment

Serious

10% tijd

- Google's 20% tijd
- Kleine teams, 1 dag per twee weken
- Games bouwen!
- Enige randvoorwaarde: speelbaar

- 'Studieprojecten' werken niet
- Grote projecten werken niet

Global Game Jam

http://www.youtube.com/watch?v=oxcZrLHnUOE

10% tijd

Nieuwe opzet:

- Structureren naar gamejam stijl
- 2 kleinere teams (5 à 6)
- Twee vrijdagen de tijd, 9 - 17

Actie!

Wat kunnen we proberen om binnen de tijd een speelbaar spel te hebben?

Ideeënfase

Focus

- Wat zijn de bare essentials?
- Korte brainstorm
- Tijdsduur initiële idee (1 u?)

- Opdrachtgevers slecht bereikbaar?
- Onenigheid in het team?
- Ideeën later aanpassen, maar wel op basis van ‘echte’ feedback

- Go with your gut

Team

- Coders/artists verhouding
- Concept art komt niet in je prototype terecht!
- 2 coders of 5 teamleden

- Game designer

- Projectmanager als meewerkend voorman
- Prototypes managen is geen fulltime job

- Kan iemand andere/gerelateerde taken oppakken?

Technologie

- Welke tech is geschikt voor de klus?
- Met welke tech kan het team soepel werken?

- Unity

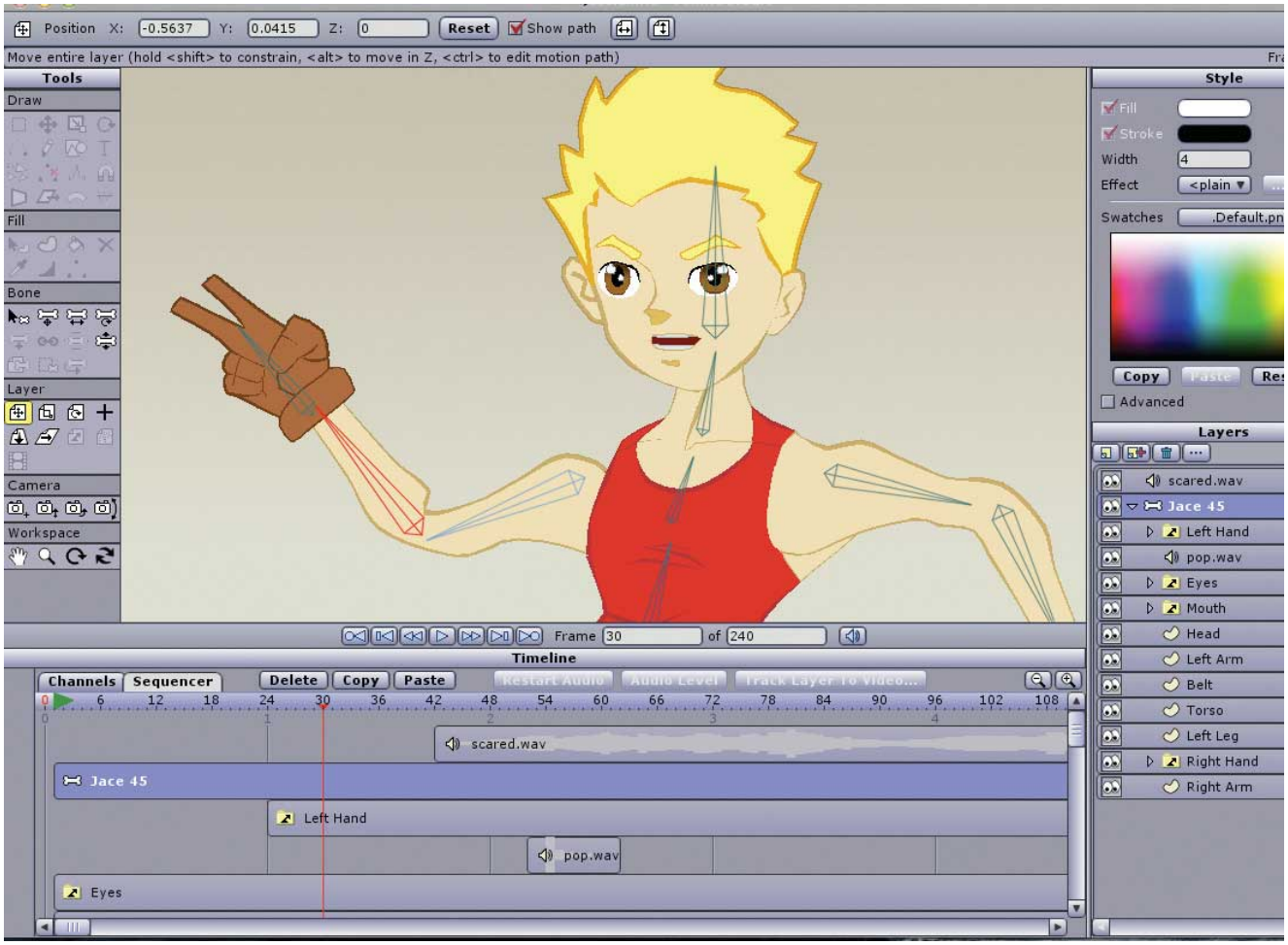
- ‘Not invented by me’
- Bestaande libraries, eerder gemaakte onderdelen

Re-use

- Ook voor artists: wat is de beste tool voor de job?
- Rehashing van modellen
- Nieuwe tools kunnen soms sneller werken dan je denkt

Tools

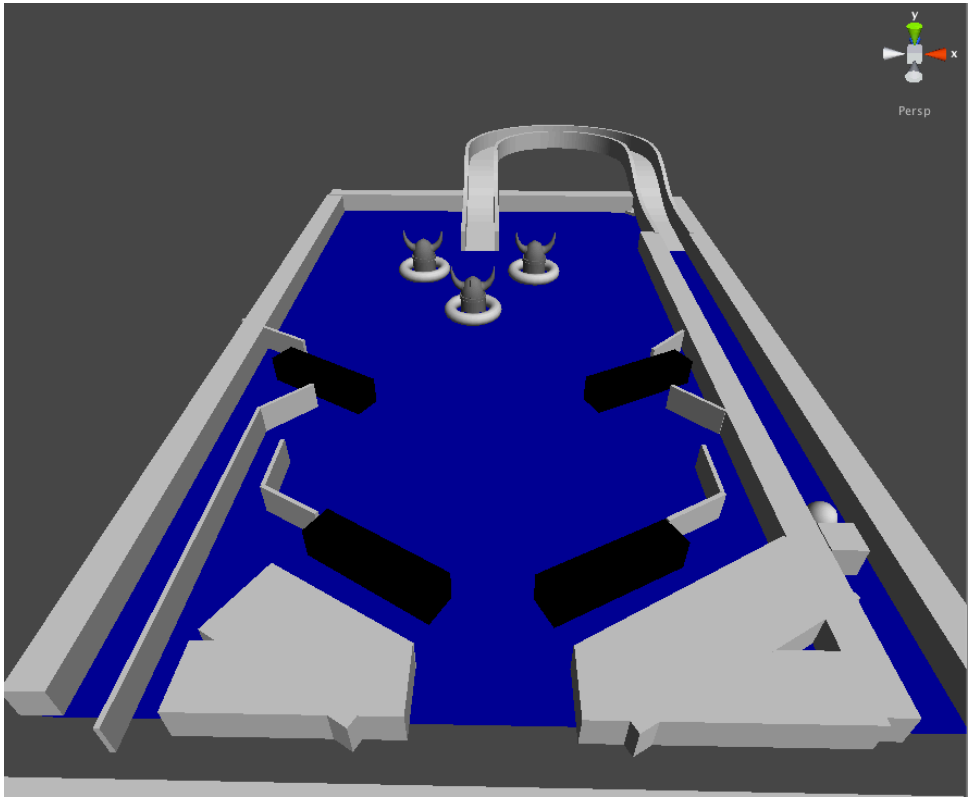
- Nieuwe tools kunnen soms sneller werken dan je denkt



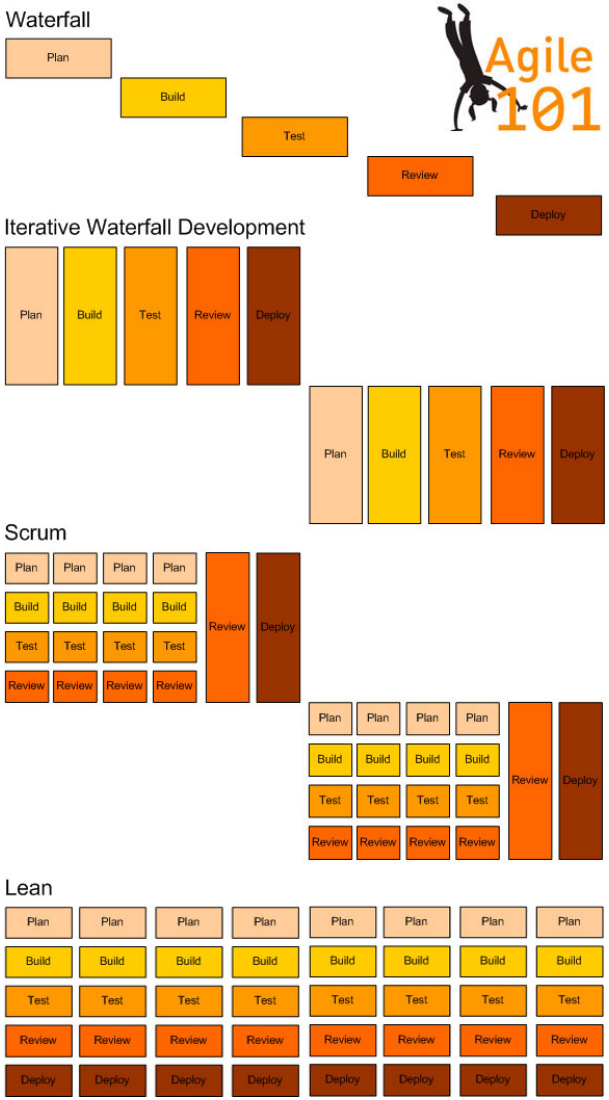
Prototyping

- Greyboxing
- SVN/Git versiebeheer

- Hoe werk je samen?



Rapid prototyping



Pitfalls

- Tijdsverlies door bugs: houd je prototype simpel
- Core gameplay eenvoudig

- Import/export van assets
- Gebruik bestaande fileformats en level editors
- Test vroeg! Export een box!

- Te veel discussie

Pitfalls

Feature creep

Gamejam mindset

- Weinig aandacht voor andere dingen zoals Facebook e.d.
- High energy, high focus
- Gebruik die energie voor je prototype, niet voor je discussies

TL;DR

- Kies de juiste tools, verdeel de taken over de juiste mensen
- Overleg en discussieer, maar alleen over meetbare dingen
- Kanaliseer je creatieve energie naar een product, niet naar een discussie
- Focus focus focus

Questions!

jj@grendel-games.com

www.grendel-games.com

@jjsevers