Portfolio
Johan Brink

Index

Kontakt s. 1
Rock 'N Rull s. 2-3
Clandestine s. 4-5
Examensarbete: Spelardrivet narrativ s. 6

PERSONUPPGIFTER

Namn	Johan Brink
Född	1982/12/29
Kön	Man

KONTAKTUPPGIFTER

Mobil	073 0597 343
E-post	johan@brinken.org
Hemsida	http://www.brinken.org

Adress	Ämbarbovägen 8 C
Postnummer	827 35
Postort	Ljusdal

Rock ’N Rull (2005)

Rock ’N Rull var resultatet av en projektkurs under Dataspelsutvecklings programmen på Högskolan i Skövde.

Utvecklingstiden var 6 veckor, under den tiden anpassades spelet även för en arcad maskin.

Teamet bakom spelet bestod av:
Per Andersson - Programmering
Johan Brink - Design
Johan Hellberg - Design
Petter Högsander - Grafik / Musik
Daniel Johansson - Grafik
Allex Lifbom - Grafik
Mac Svan – Programmering
Niklas Åkerblad - Musik

Gameplay: Spelaren styr en platta med mus/styrkula och på den balanseras en kula. Spelaren ska med kulan plocka upp och undvika olika objekt på varje bana.
Spelet går snabbt att spela, har en bred målgrupp och är enkelt att ta till sig men utmanande att bemästra.

Vår projketgrupp var den enda under kursen som hann med att producera ett fullt komplett spel genom realistisk tidsplanering, flexibilitet och hårt arbete.

Min roll i projektet:
Övergripande design I nära sammarbete med ytterligare en designer.

- Utveckling av koncept
- Gameplaydesign
- Leveldesign
- Interfacedesign
- Projektplanering
- Design dokumentation

http://rocknrull.thegameeaters.com

Körbar version finns att hämta:
http://brinken.org/Portfolio/rocknrull_1.1.4.exe
17,3 MB

Clandestine (2006)

Clandestine var även det utvecklat för en projektkurs under Dataspelsutvecklings programmen på Högskolan i Skövde.

Utvecklingstiden var 10 veckor.

Teamet bakom spelet bestod av:
André Alexandersson – Programmering
Björn Andersson – Programmering
Tor Andersson – Programmering
Johan Brink – Design
Fredrik Eriksson – Grafik
Christoffer Hallberg – Initial design
Johan Hellberg – Design
Daniel Johansson - Grafik
Nicklas Malmborg - Grafik
Gisela Persson – Grafik
Mac Svan – Programmering
Niklas Åkerblad – Musik/Consept art
Johan Östman - Programmering

Gameplay: Realtidsstrategi på taktisk nivå. Spelaren använder an handfull enheter för att lösa olika uppdrag med hjälp av tre olika spellägen: Conflict, Stealth och Deciet som varje enhet kan nyttja separat. Varje enhet är en unik individ med styrkor och svagheter som kan komplettera varandra.
Spelet var från början tänkt att innehålla flera uppdrag och ett avancerat management läge, under kursens gång fanns dock endast tid till ett demo uppdrag. I övrigt är spelet fullt spelbart.

Min roll i projektet:
Övergripande design I nära sammarbete med ytterligare en designer.

- Gameplay design (som huvudansvarig, med hjälp av ytterligare en designer)
- Gameplay balansering
- Leveldesign (i sammarbete med grafiker)
- GUI design (samt implementation i nära sammarbete med grafiker och programmerare)
- Agent templates (de mallar utifrån vilka spelarens enheter genereras)
- Urval av ljudeffekter samt viss ljudbearbetning
- Story
- Mappning och alpha maskning av grafik, samt visst annat grafiskt arbete
- Design och testning med pappers mockup av spelet
- Förarbete med designdokument via Wiki samt illustrationer och mockup program(shockwave)

Körbar version finns att hämta:
http://brinken.org/Portfolio/clandestine.zip
76,4 MB

Examensarbete (2007)

Som avslutning på min utbildning i Dataspelsutveckling med inriktning mot design vid Högskolan i Skövde så har jag skrivit en teoretisk uppsats som mitt examsensarbete. Uppsatsen har titeln ”Spelardrivet narrativ – Teori och praktik”
Syftet med uppsatsen är att redogöra för mina teorier om hur spel förhåller sig till berättelser och hur berättandets natur förändras då spelaren blir en central del i spelets berättelse. I spel bör spelaren själv ges utrymme och möjlighet att sätta sin prägel på spelet och dennes uppfattning av det. Detta är viktigt då spelaren är en del av spelet, vilket skapar en unik situation med möjligheter som andra medier inte har. Uppsatsen tar även hänsyn till praktiska implikationer detta synsett har på berättelser i spel och vilka centrala funktioner det är som gör det möjligt för ett spelardrivet narrativ att uppstå.

Utdrag från uppsatsen:

”Frågeställning

Hur kan ett datorspel låta spelaren själv vara i centrum för spelets berättelse? Att låta spelaren forma och vara en del av berättelsen, istället för att endast ta del av berättelsen såsom den presenteras av spelet?”

”Spelardrivet narrativ står i kontrast till spelets narrativ. Spelets narrativ är dess narrativa innehåll som presenteras för spelaren såsom utformat av spelets skapare. Det är berättandet som skaparna av spelet medvetet försökt förmedla. Detta berättande förblir detsamma oavsett vem som spelar spelet och hur det spelas. Spelaren skapar det spelardrivna narrativet vid interaktionen med spelet, utifrån innehåll, händelser och sitt eget agerande i spelvärlden. Detta berättande har ett innehåll utöver spelets narrativ. Spelardrivet narrativ är något personligt och kan ske mer eller mindre utan att spelaren själv reflekterar över det. Oavsett om det är medvetet eller ej, så engagerar det dock spelaren och färgar dennes uppfattning av spelets kvalitet och underhållningsvärde. Ett spel kan innehålla både spelardrivet narrativ och spelets narrativ. Spelardrivet narrativ är något unikt för interaktiva medier såsom datorspel och är inte detsamma som den empati eller tolkning som uppstår vid passivt läsande av andra medier såsom film eller litteratur (ergodisk litteratur (Aarseth, (1997)) undantaget till viss del). Spelaren får känna att denne tar del av en unik berättelse som inte funnits om inte spelaren varit där. En speciell känsla uppstår som inte är jämförbar med icke-interaktiva medier. Spelardrivet narrativ upplevs omväxlande med spelets narrativ. Spelardrivet narrativ uppstår där det finns påverkan från spelaren via en påtaglig eller abstrakt avatar där spelaren kan göra dramatiskt laddade val av en icke trivial natur. […]”

Uppsatsen i sin helhet finns tillgänglig här:
http://brinken.org/Portfolio/Exjobb.zip