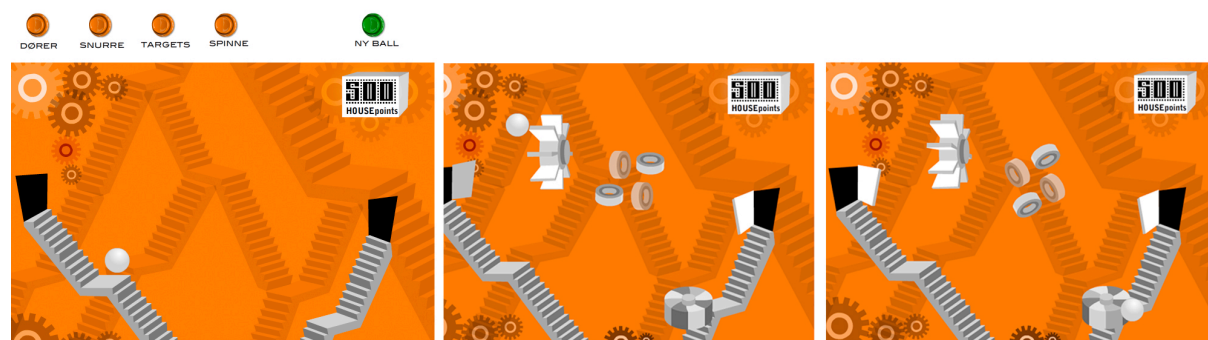


Prototype 1 - Adobe Flash

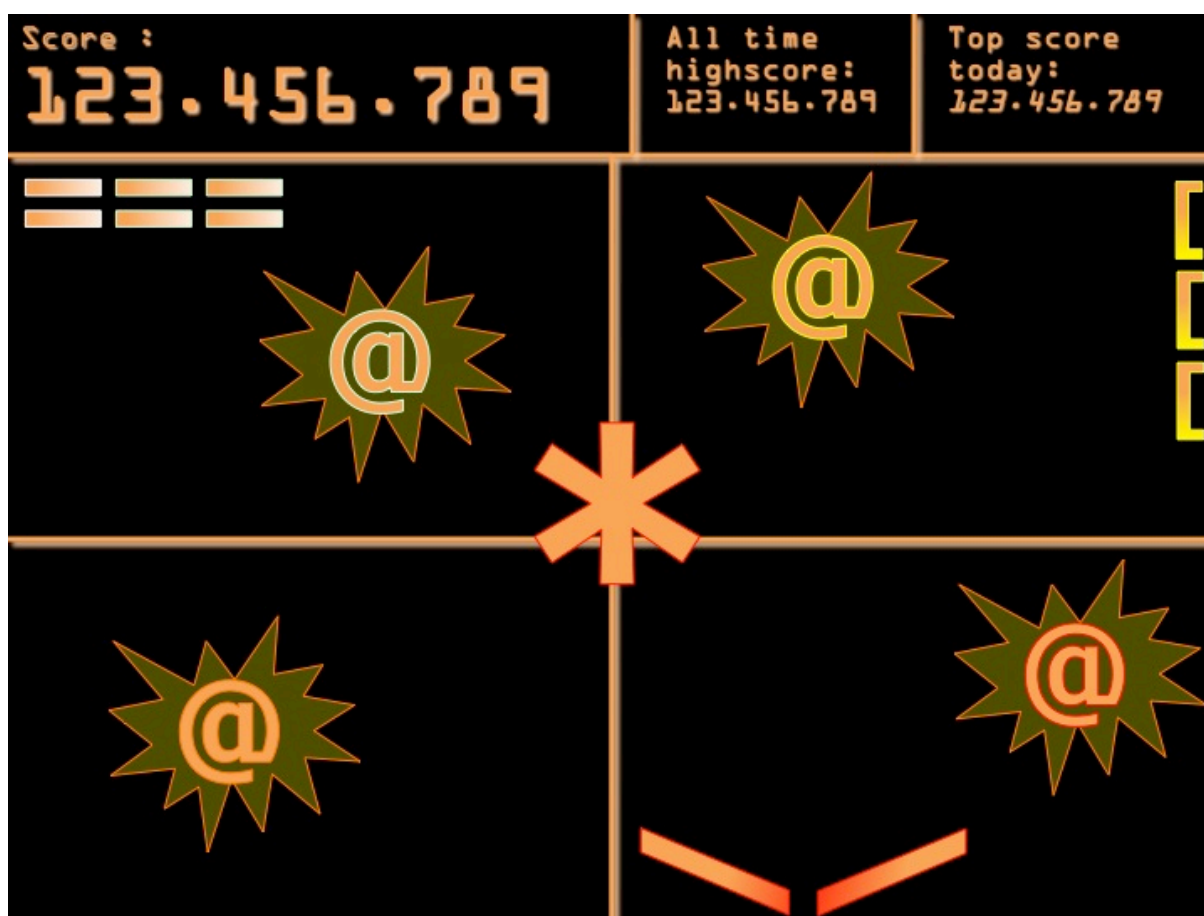
(http://cathrinealvin.net/CHAGAball/gui_prototyp.html)



I denne prototypen på visualisering av spillet på skjerm, lar vi en ball (selvfølgelig usynlig i virkeligheten), bli påvirket av elementene i spillet. Bakgrunnen representerer en verden som er inspirert av OJD, der trapper fungerer som begrensinger for ballen. Satellittene som kan aktiveres, vises som bevegelige elementer i skjermbildet, og kan i prototypen aktiveres med en knappmeny øverst på skjermen. Dører i huset er tenkt visualisert som flippere. Spinneren er beskrevet i eget avsnitt, da den er realisert som en egen prototyp. Det samme gjelder targets. Knappen «ny ball», representerer en bevegelsessensor, som er planlagt installert ved en inngangsdør, og aktiveres når mennesker kommer inn i huset. Selve spilleflaten har en utgang, der ballen forsvinner, omtrent som i fysiske flipperspill, og det gjelder da å holde ballen unna dette feltet. Det er deaktivering/ aktivering av elementene på spilleflaten som holder ballen i spill, og dermed er tenkt å skape spenningsmomentet.

Flash er en teknologi som er vurdert som mulighet for det ferdige grafiske brukergrensesnittet. Det er en rask måte å lage en 'high-fidelity' prototyp der man kan få et inntrykk av en del av spillets «look-and-feel», og ble derfor valgt for å kunne teste dette på eventuelle brukere, i sammenheng med de to satellittprototypene.

Prototype 2 – Microsoft Power Point



Det grafiske brukergrensesnittet er delt i fire felter. Hvert felt representerer en av etasjene i OJD. Hver av spillets satellitter er markert et grafisk ikon/symbol på den etasjen den befinner seg på. I denne versjonen er alle satellittene forsøkt gjenskapt med tegn som benyttes i forskjellige programmeringsspråk. Aktivering av en satellitt vil også medføre en audiovisuell animering av dennes representative tegn/symbol på GUI'et. Spillets poeng og toppoeng vises på toppen av skjermen.

Prototype sammenligning

Prototype 1 (P1) og prototype 2 (P2) skiller seg fra hverandre på flere måter.

I P1 aktiverer spillers deltagerer spillelementene i GUI'et gjennom å aktivere satellittene. Spillets 'ball' er synlig på GUI og påvirkes av aktiverte satellitter. I P2 fungerer spillerne selv som 'baller' som aktiverer satellittene deretter.

Forskjellene både i hvordan de to løsningene fremstår grafisk, hvordan de tolker spillernes deltagelse og forskjellene i hvordan spillers regler fungerer bidrar alle med at en spiller vil oppleve de to variantene som to vidt forskjellige spill.

For oss ble dette en optimal måte å skape to prototyper med helt klare og tydelige forskjeller for sluttbrukeren. De to prototypene fremstår som et godt eksempel på hvordan en tidlig avgrensning av en oppgave allikevel kan være med på å øke kreativiteten innenfor avgrensningen.