



Game Design

En sammanfattning

Mårten Jonsson
jm-j.com
marten@jm-j.com

Innehåll

- Spel och Game Design?
 - Hur?
 - Varför?
- Jobba med Game Design
- Balansering och System
- Spelkänsla
- Psykologi
- Interface och kontroller
- Diegetik och Immersion
- Speltestning

Vad är spel?

- System
- Regler
- Berättande
- Interaktion
- Underhållning
- Verklighetsflykt



Ludologi vs Narratologi

Ludologi – Den vetenskapliga termen för att studera spel. Fokus ligger på att studera spel efter dess regler och gameplay, satt i förhållande till andra spel.

Narratologi – Fokus ligger på att studera narrativa strukturer och berättelser utan hänsyn till det media berättelsen presenteras i.



Ludologi vs Narratologi

Ludologi:

Ett dataspel är summan av sitt gameplay.

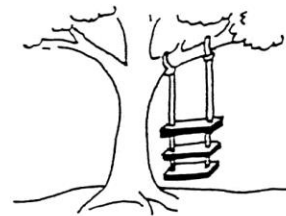
Narratologi:

Ett dataspel är summan av sin berättelse

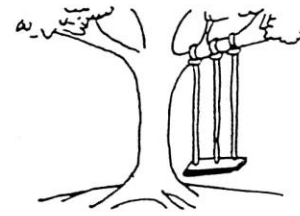
Vad är Game Design?

"Game design is the art of applying design and aesthetics to create a game for entertainment or for educational, exercise, or experimental purposes."

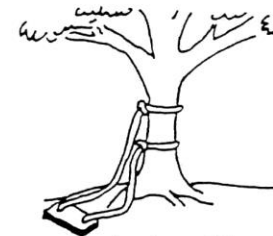
"Problem solving is an art form not fully appreciated by some"



*As proposed by
the project sponsors*



*As specified in
the project request*



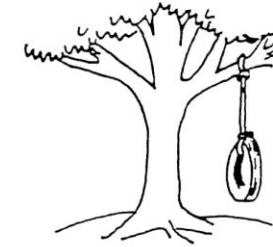
*As designed by
the senior analyst*



*As produced by
the programmers*



*As installed at
the user's site*



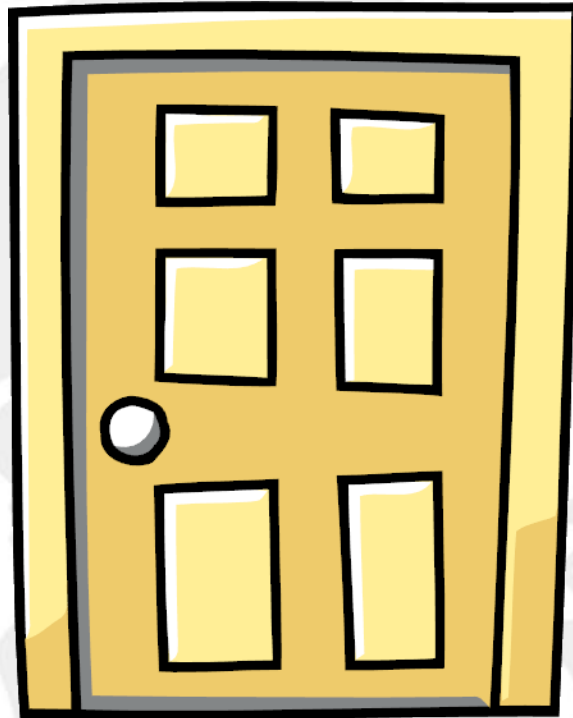
*What the user
wanted*

Tree Swing graphic by S. Hagh, 1993 - from Businessballs.com/treeswing.htm 2013

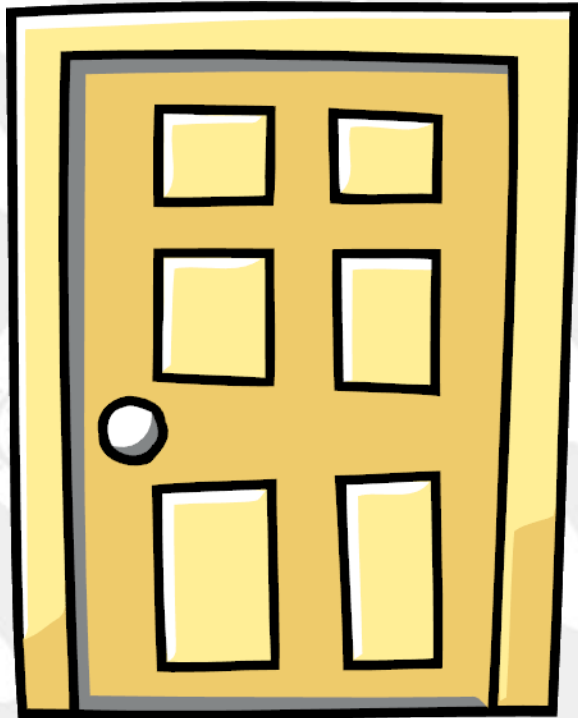
Varför behövs Game Design?

The Door Problem

Originalartikel av Liz England



The Door Problem



Finns det dörrar i spelet?

Kan spelaren öppna dom?

Är vissa dörrar bara dekoration?

Hur vet spelaren skillnaden?

Kan dörras låsas och låsas upp?

Hur vet spelaren om en dörr går att låsa upp?

Hur förmedlas låsmekanismen?

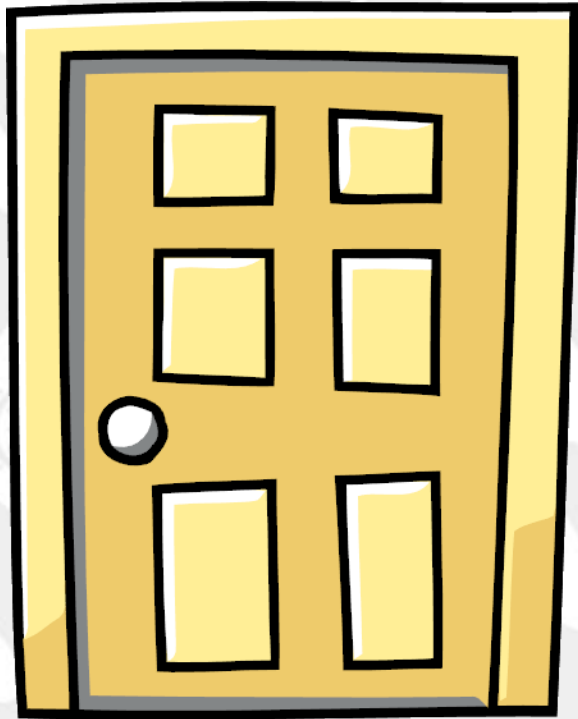
Nyckel? Hacka en konsol? Lösa ett pussel?

Hur öppnas dörren? Manuellt? Automatiskt?

Låser sig dörren bakom spelaren?

Och, typ, 50 frågor till...

The Door Problem



Att kunna besvara alla frågor angående dörren sparar alla en massa tid och minimerar risken för fel.

Att kunna besvara alla frågor kommer också göra spelupplevelsen bättre och mer konsekvent.

Samarbete



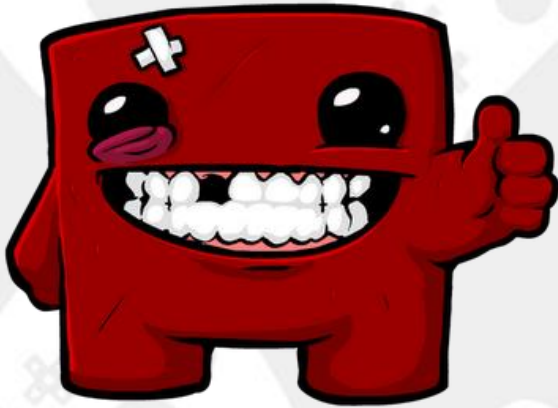
Game Design - Balansering



Game Design - Balansering



Game Design - Balansering



Game Design – Balansering

Sten, sax, påse. En klassisk taktik för att skapa ett dynamiskt system



Game Design – Balansering

Attack – Defense – Economy

Attack – Defense – Speed

Aggro – Kontroll- Kombo

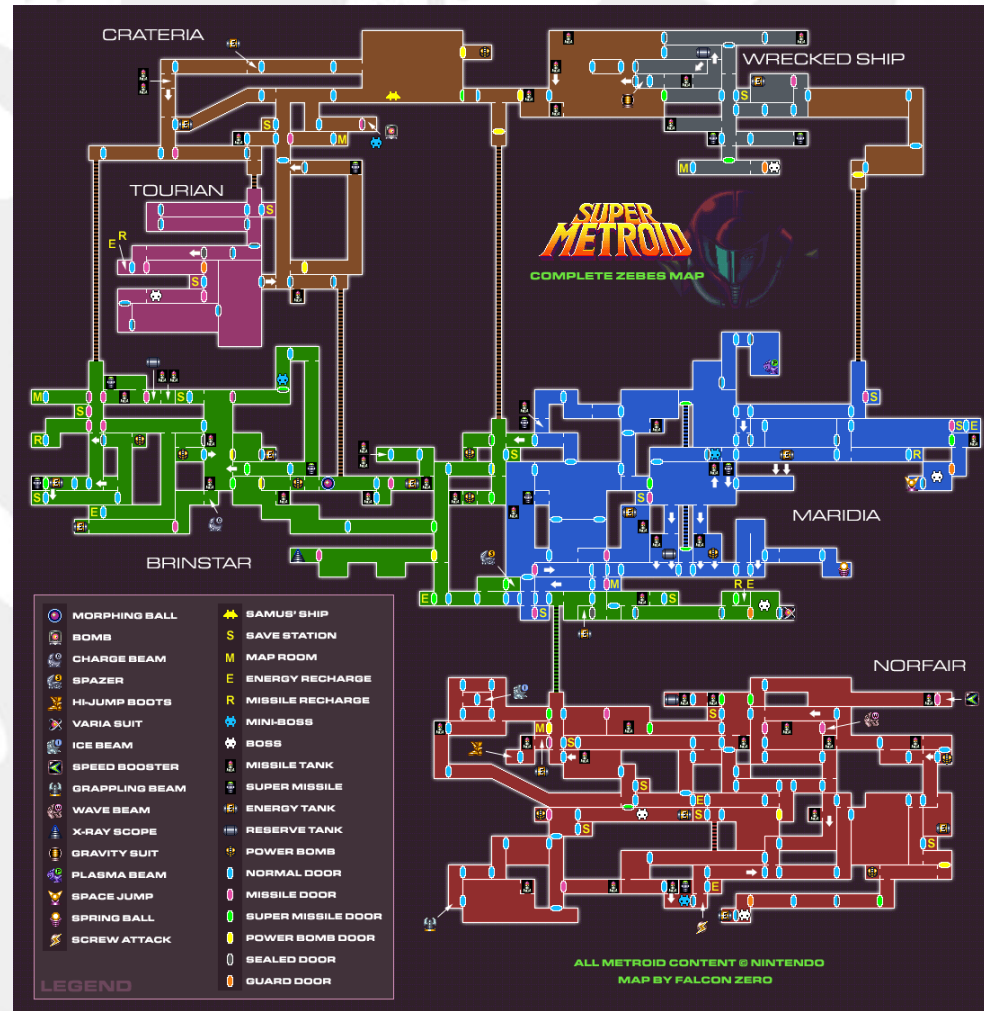
Game Design - Reward vs Punishment



Game Design - Reward vs Punishment



Game Design - Reward vs Punishment



Game Design – Feedback Loops

Positiv feedback loop

Negativ feedback loop

Game Design – Feedback Loops

Positiv feedback loop
= loopen accelererar sig själv

Negativ feedback loop
= loopen är självstabiliserande
och strävar efter utjämning

Game Design - Slump

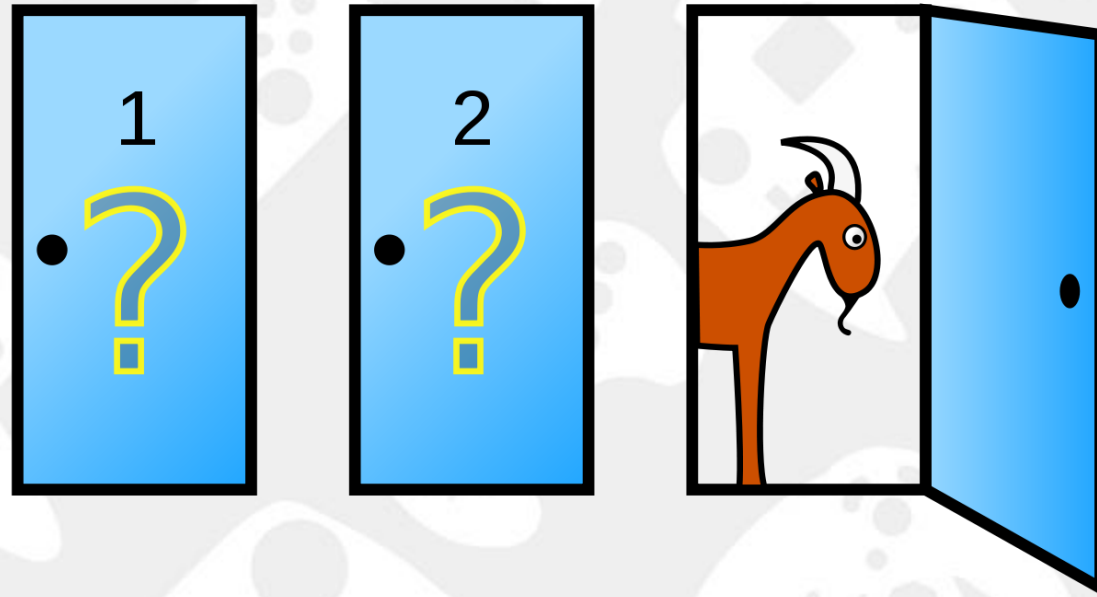


Game Design - Slump

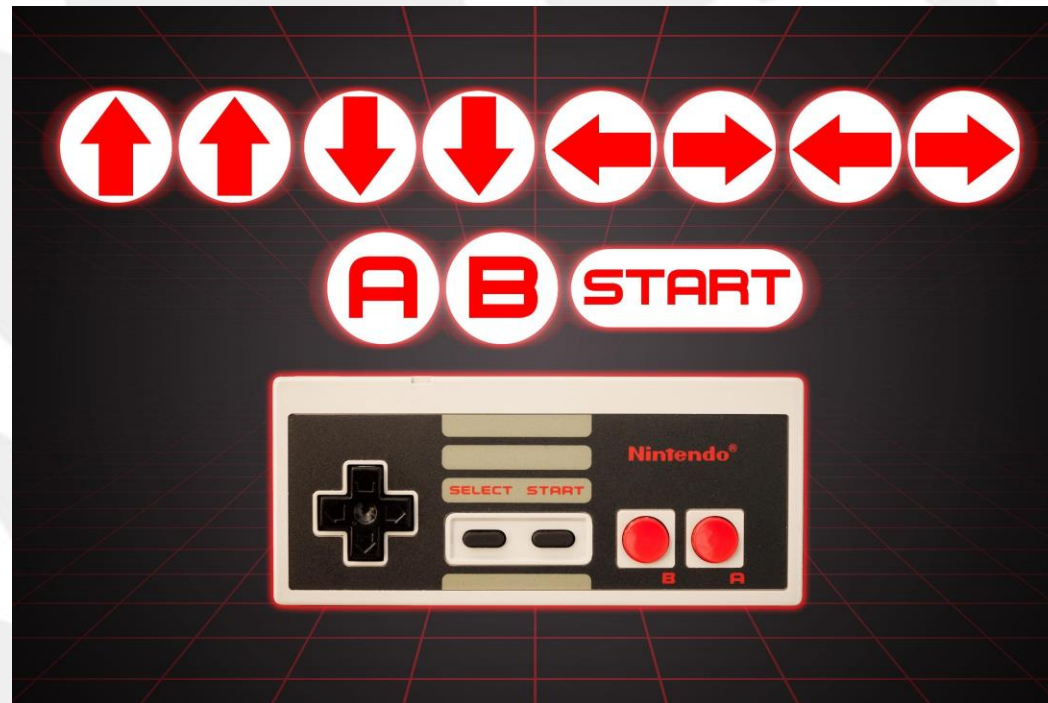


Game Design - Slump

The Monty Hall Problem



Game Design – Tricks för en bra upplevelse



Game Design – Tricks för en bra upplevelse

Dark Souls 3 – Bossarna följer tidssignaturer från musiken i sina attacker.



Game Design – Tricks för en bra upplevelse

Doom – Just surviving: Sista biten hälsa är värt mer



Game Design – Tricks för en bra upplevelse

Rubberbanding: Ett sätt att se till att en AI spelare alltid är en utmaning

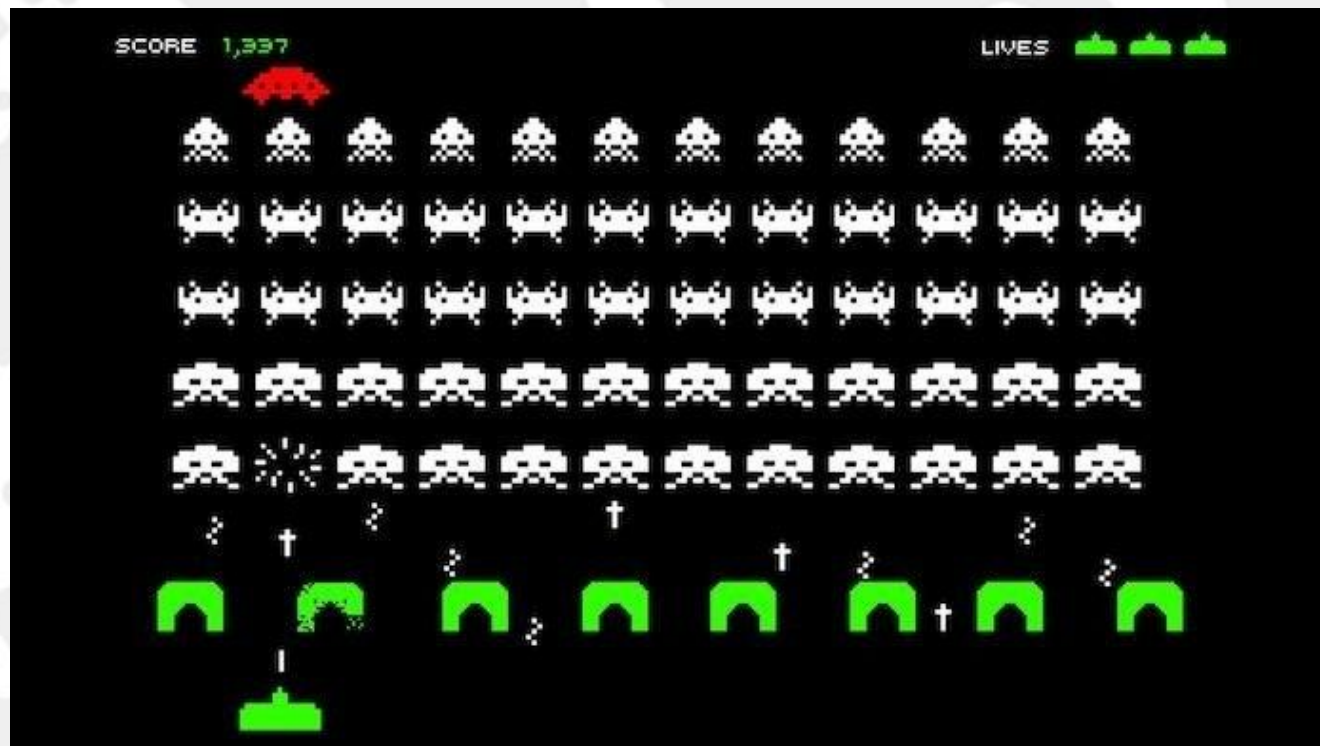


Game Design – Tricks för en bra upplevelse

Coyote Time – Plattformen "fortstätter" en bit utanför.



It's not a bug, it's a feature!



It's not a bug, it's a feature!



It's not a bug, it's a feature!

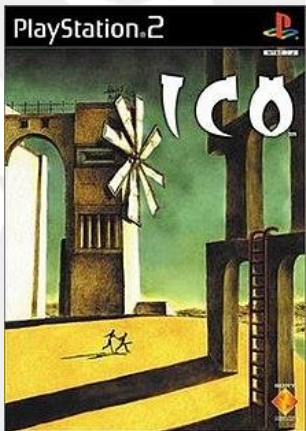


It's not a bug, it's a feature!



Game Design –Design by Subtraction

- En designfilosofi skapad av Ueda Fumito.
- Enbart essensen av spelet ska vara med, allt som inte stödjer det ska tas bort.
- "Vad tillför det här spelupplevelsen?"



Game Design – Kill Your Darlings

- Var inte rädd för att ta bort mekaniker och spelmoment.
- Kan vara tråkigt att lägga tid på nått som sen inte används, men så är det ibland.
- Sätt en tidsgräns på uppgifter.



Game Feel

Detaljer

Känsla

Juice

Flow

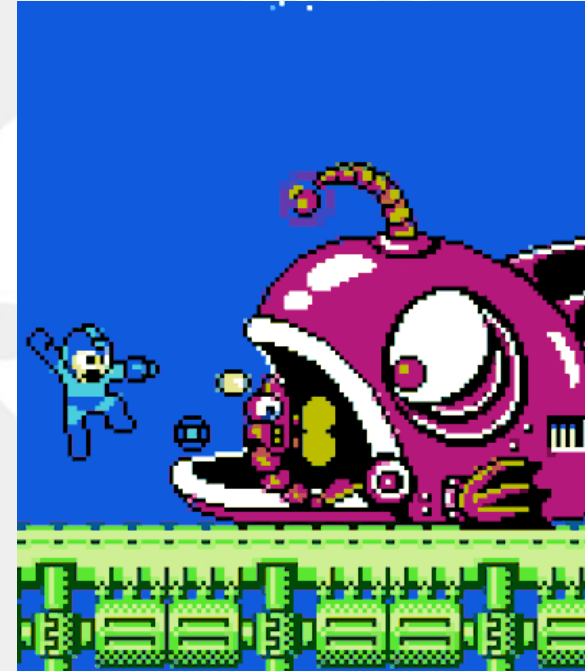
Hur gött är det att spela?

Spelkänsla

Game Feel kan lyfta ett dåligt spel till att bli ok.

Game Feel kan lyfta ett bra spel till ett mästerverk.

Game Feel



GM
TK

GAME FEEL

Psykologi - Kognitionsvetenskap

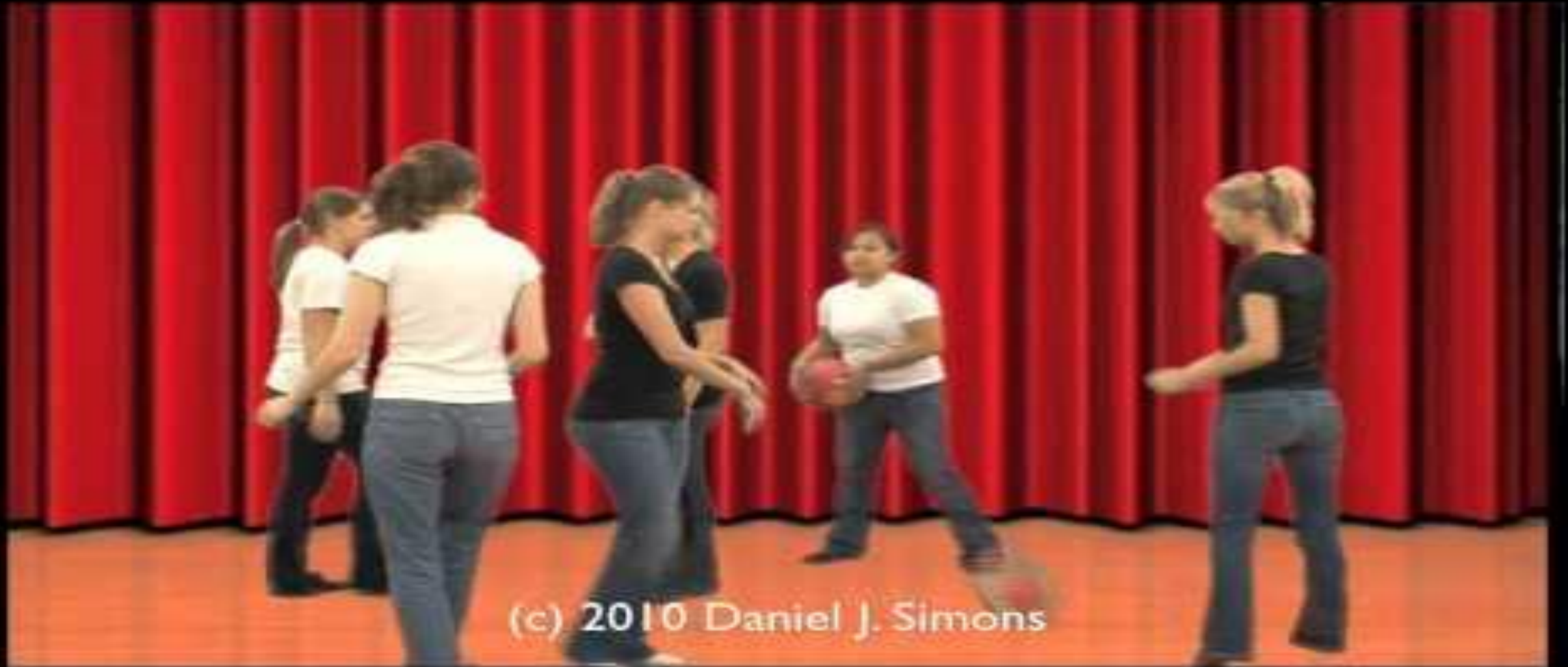
"Kognitionsvetenskap är ett tvärvetenskapligt forskningsområde där forskare från så olika fält som filosofi, psykologi, neurovetenskap, datavetenskap, lingvistik och socialantropologi studerar det mänskliga tänkandets natur."



copyright (c) 1999 Daniel J. Simons. All rights reserved.

Psykologi - Kognitionsvetenskap

Selektiv uppmärksamhet kan vara extremt användbart när man skapar spel. Få spelaren att titta på det du vill att den tittar på.



(c) 2010 Daniel J. Simons

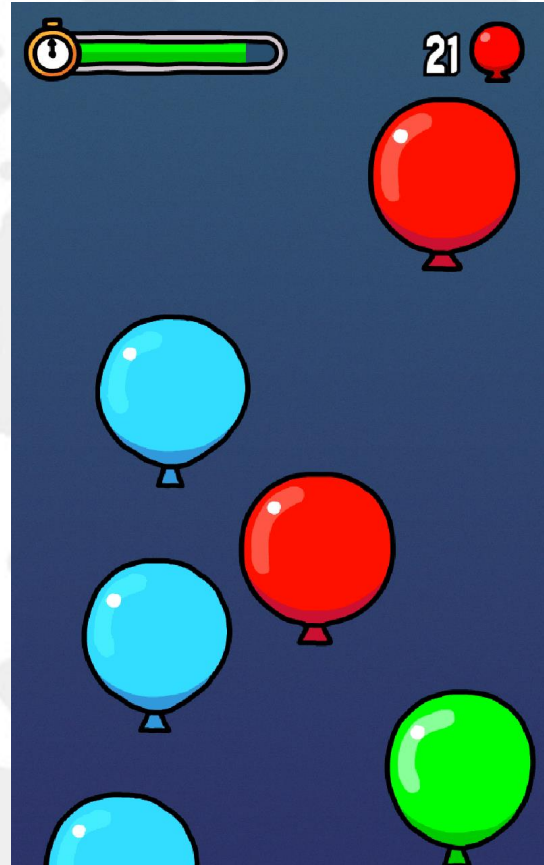
Psykologi - Kognitionsvetenskap

Lätt att bli lurad...

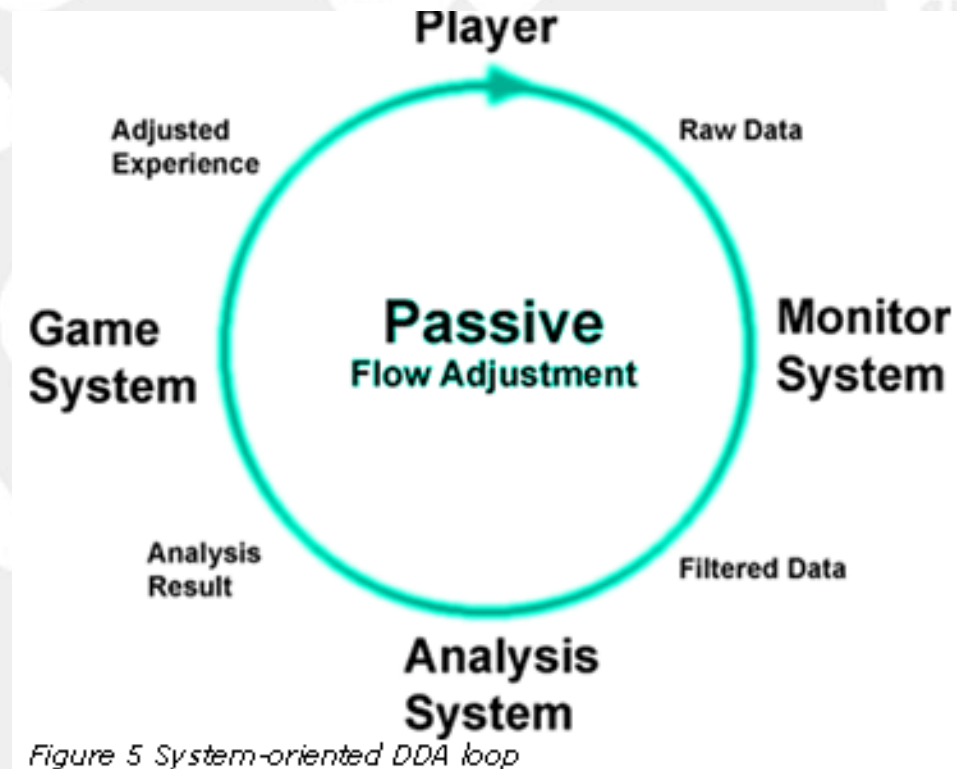
Psykologi - Progression

- Du vill gradvis introducera spelaren till nya saker i spelet.
 - Gör det tillfredställande.

Psykologi - Progression



Psykologi - Flow



Game Design - Interface

Vad gör ett bra interface?

Intuitivt?

Användarvänlighet?

Estetik?

Game Design - Interface



Game Design - Interface



Game Design - Interface



Game Design - Interface



Diegesis vs icke-diegesis

- Diegetiskt – Har sin källa i spelvärlden. Exempelvis ambiensljud och ljus.
- Icke-diegetiskt – Har sin källa utanför spelvärlden. Exempelvis bakgrundsmusik och interface.

Diegesis vs icke-diegesis



Diegetiskt - Interface



Immersion



Immersion



Immersion



Immersion



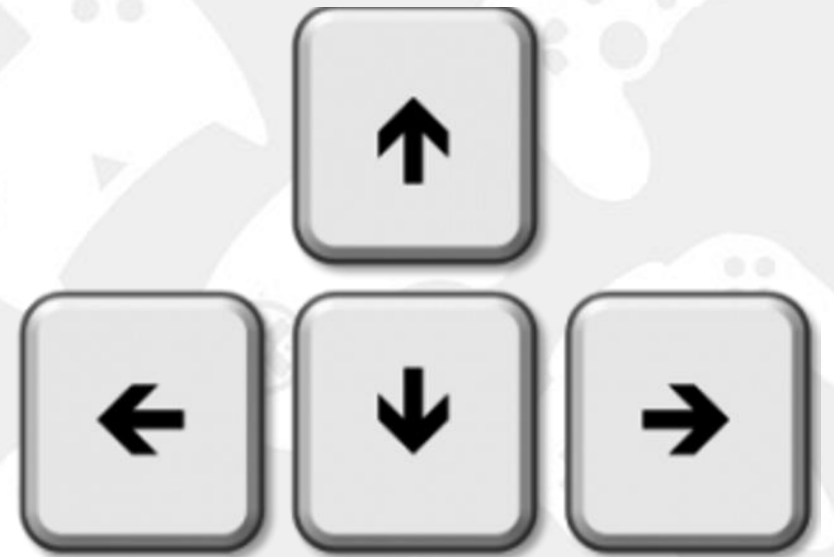
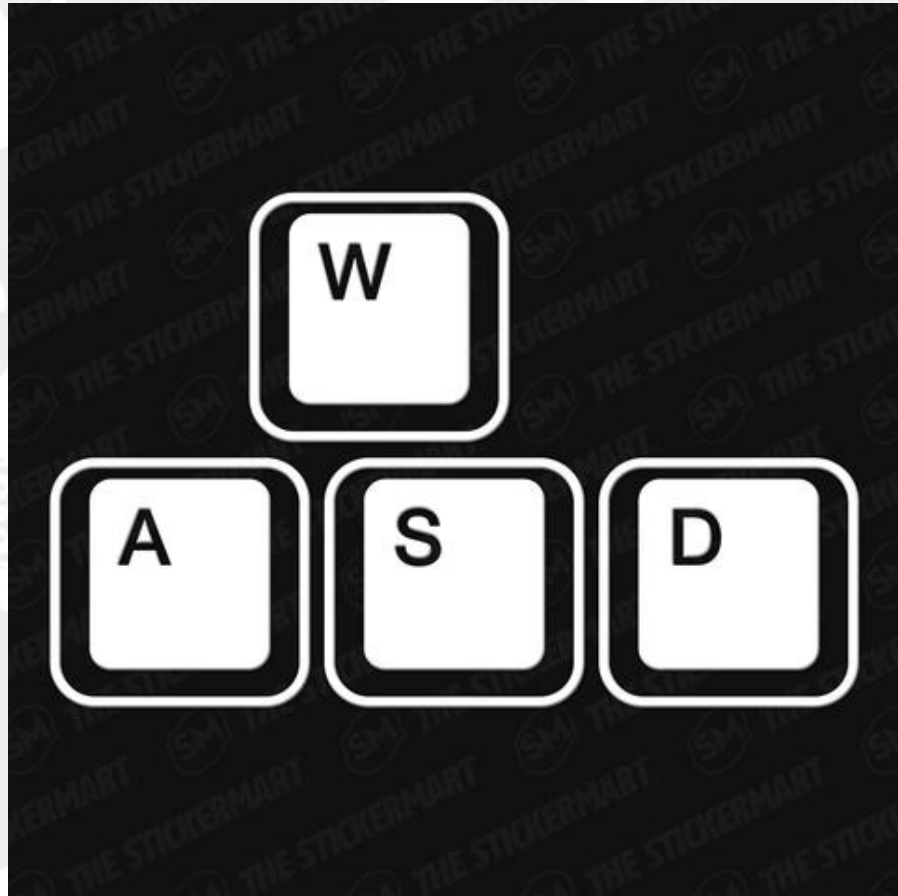
Kontroller

Hur ska din spelkontroll designas?
Regler?

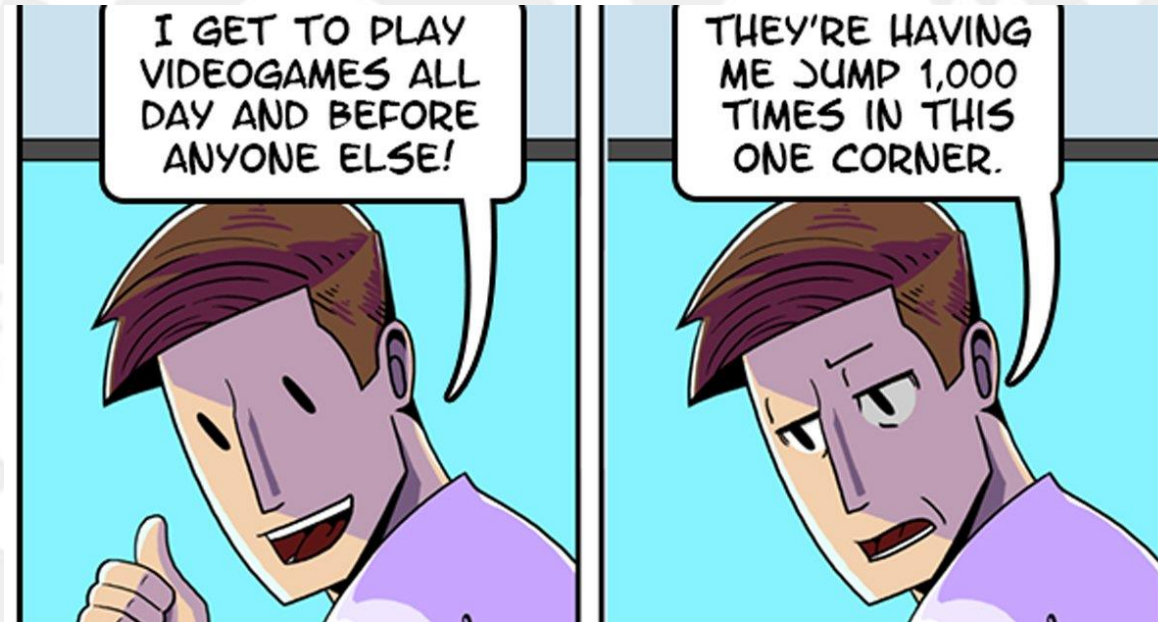
Kontroller



Kontroller



Speltestning



Speltestning

Omöjligt att testa sitt eget spel

Jobba i iterationer

Testa hela tiden!

Spelare är idioter

Speltestning

"If you're a PC gamer you generally have one hand on the mouse and the other on WASD. When that didn't work, I alt-f4'd out of the game thinking it had not loaded correctly. I did this three times before I tried the arrow keys. Perhaps you should put, in big letters at the top of the menu screen, Uses Arrow Keys Only."

Frågor?

