

Pusselspel

Designguide

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

Vad är ett pusselspel?

- Problemlösning
 - Logik
 - Filosofisk logik
 - Etik, språk, semantic, etc
 - Matematisk logic
 - Modellteori, beräkningsteori, bevisteori, etc

Vad är ett pusselspel?

- Mönsterigenkänning
- Sekvenslösning
- Spatial förmåga
- Ordförmåga
- Fysik
- Visualisering och manipulering av object.
- Etc...

Vad gör ett pussel bra?

- Tillfredsställande
- Förståelse
- Känna sig smart
- Belöning



Fallgropar - Svårighetsgrad

- Hitta balans!
- Undvik att det är för frustrerande.
- Ha progression i pusslet.

The image shows a complex logic puzzle interface for a chemistry-themed game. The puzzle is a grid of nodes connected by red and blue lines. Nodes are labeled with actions like 'GRAB', 'DROP', 'FLIP FLOP', 'FUSE', 'START', 'IN C', 'IN B', 'OUT C', 'OUT B', 'BOND +', and 'BOND -'. On the left, there are three chemical structures: Benzene (C_6H_6), Acrylamide ($CH_2=CHCONH_2$), and 4-Aminosalicylic Acid ($C_7H_7NO_3$). On the right, there is a progress indicator showing 0/10 and a small diagram of a reactor. At the bottom, there is a control panel with buttons for 'Story & Info', 'Exit Level', 'Undo', 'Redo', and various action buttons (BOND +, W, E, R, T, U, I, O, G, R, S, D, F, G, R, K). A 'Layer Controls' panel shows 'Active', 'Visible', and 'Locked' options. A 'Current Progress' panel shows 'Cycles 0', 'Symbols 121', and 'Reactors 1'.

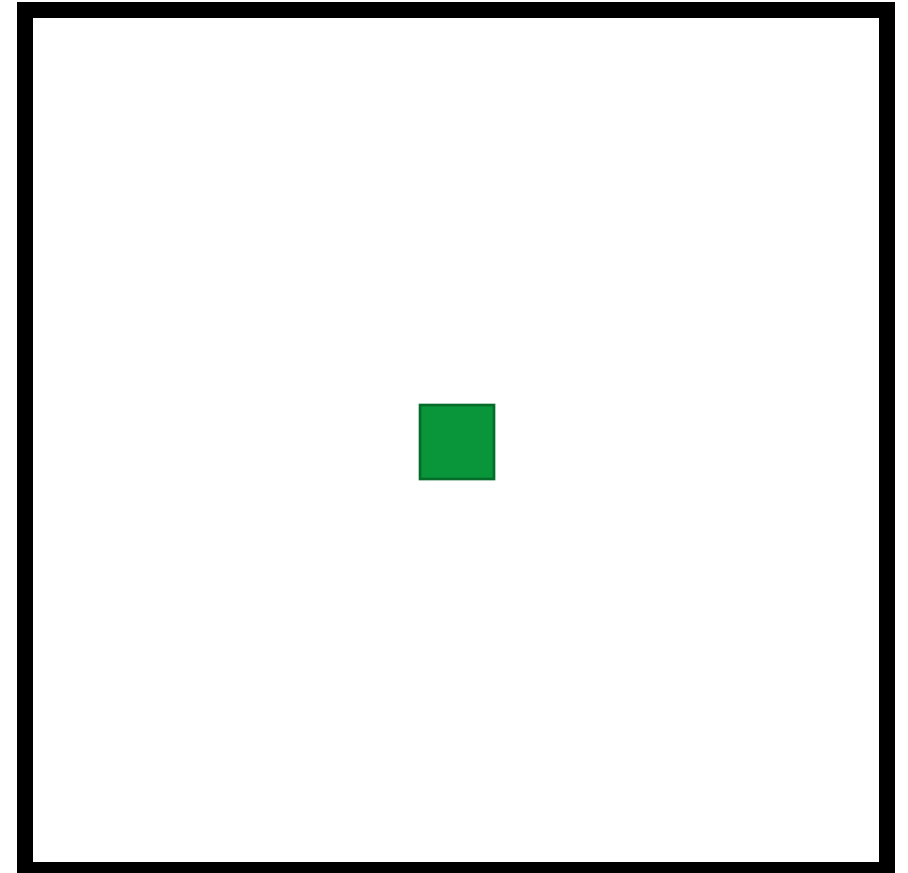
Fallgropar – Ointuitivt

- Verktynen som gjorts tillgngliga har inte presenterats p#228; ett bra s#228;tt.
- "Jag visste inte att jag kunde g#246;ra s#228;."



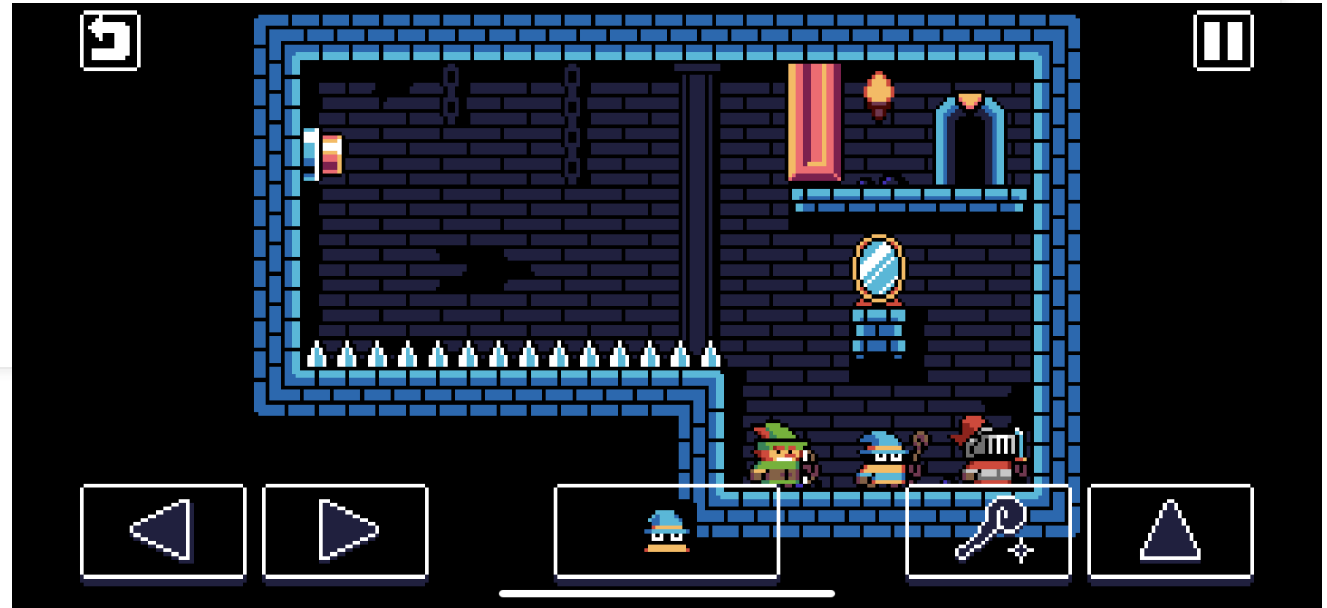
Fallgropar - Ointuitivt

- Inte samma sak som kontra-intuitivt.
- Går emot den initiala instinkten.



Fallgropar - Red Herrings

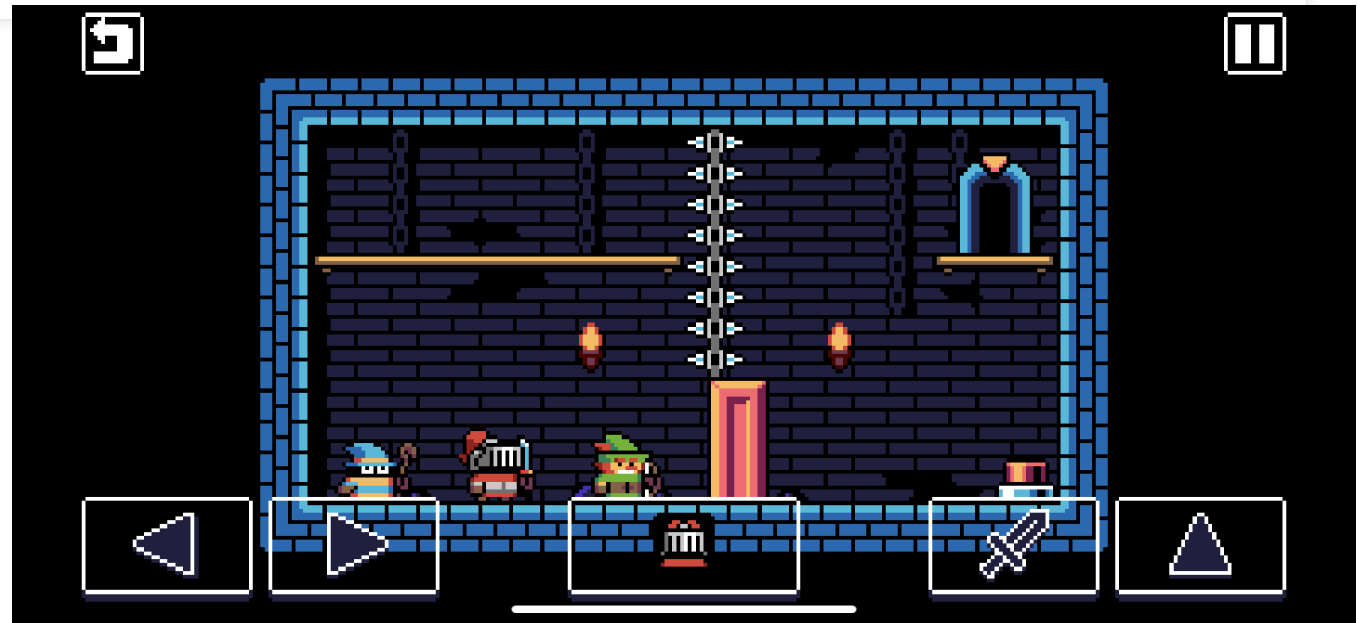
- Introducera inte mekaniker som sen inte används.
- Introducera inte mekaniker som ska användas på ett sätt som det inte introducerades till.



- Introducera inte element på banor om de inte ska användas.

Lita på dina mekaniker

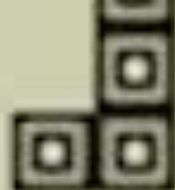
- Vad är fokuset med spelet?





Steg 1 - Mekaniker

- Definiera mekanikerna i spelet.
- Se till att pusslen i spelet stödjer de mekanikerna.
- Design by Subtraction



SCORE

36

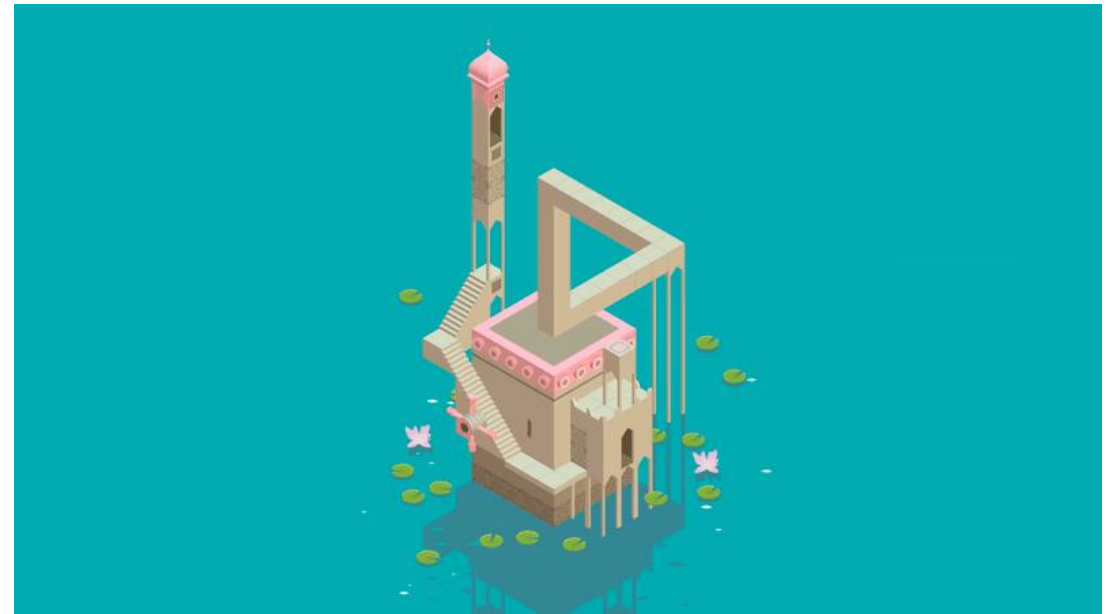
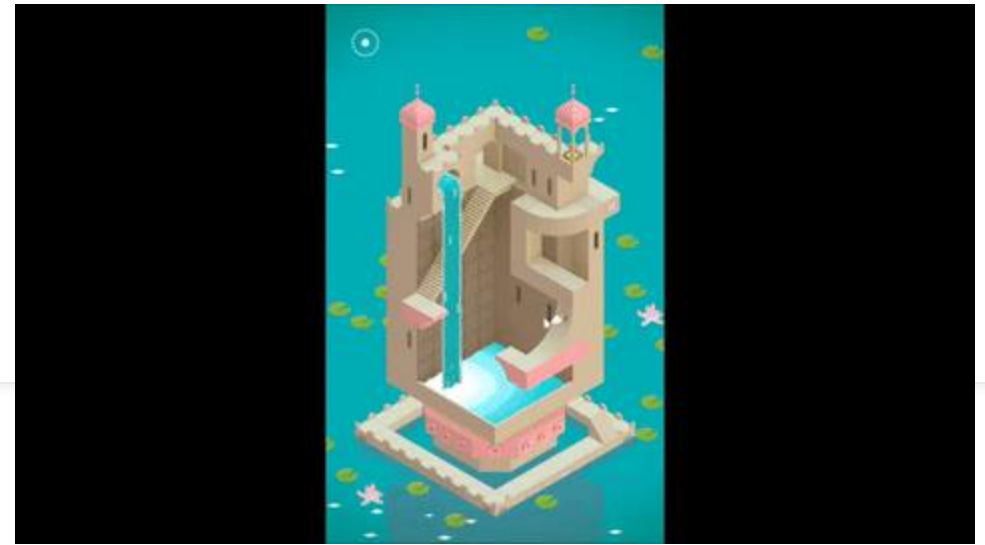
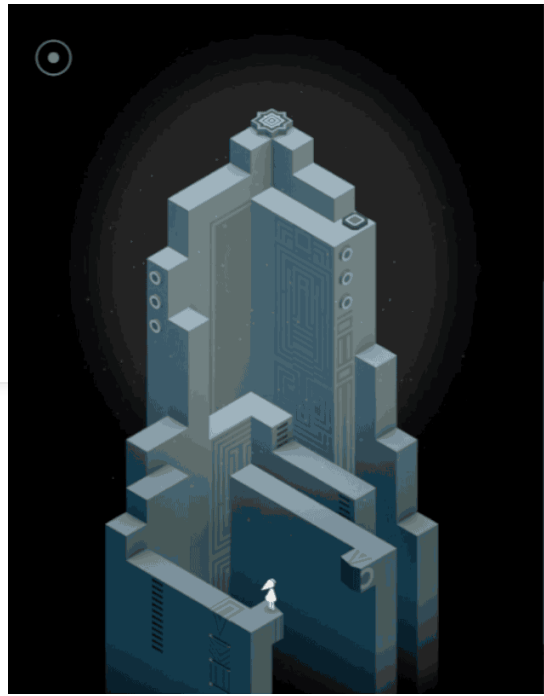
LEVEL
0

LINES
0

XXXXXXXXXX



Monument Valley



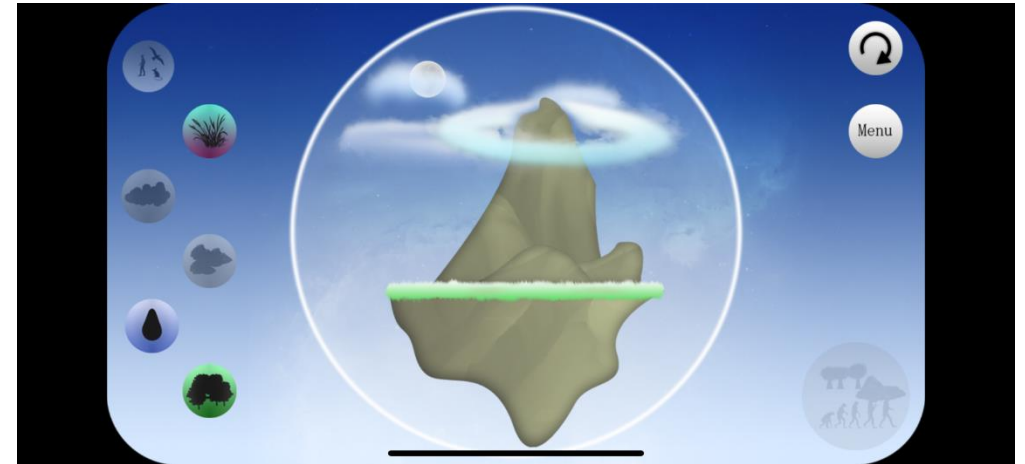
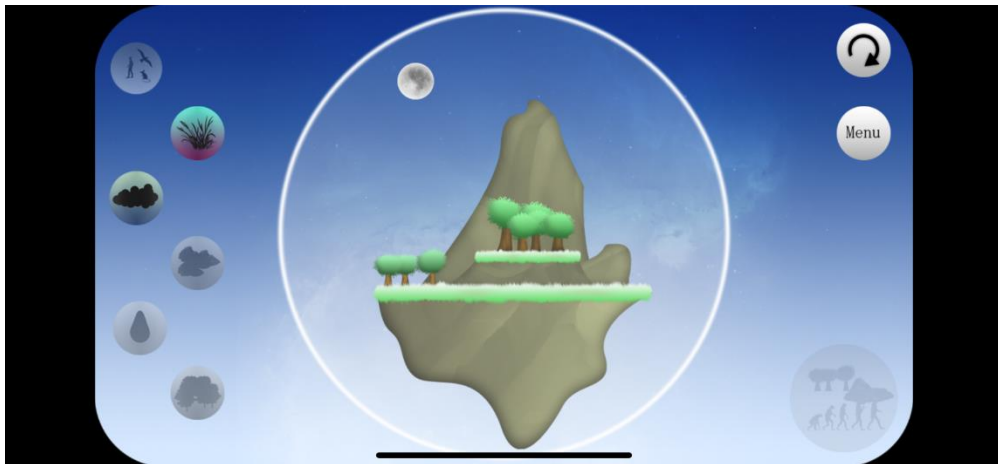
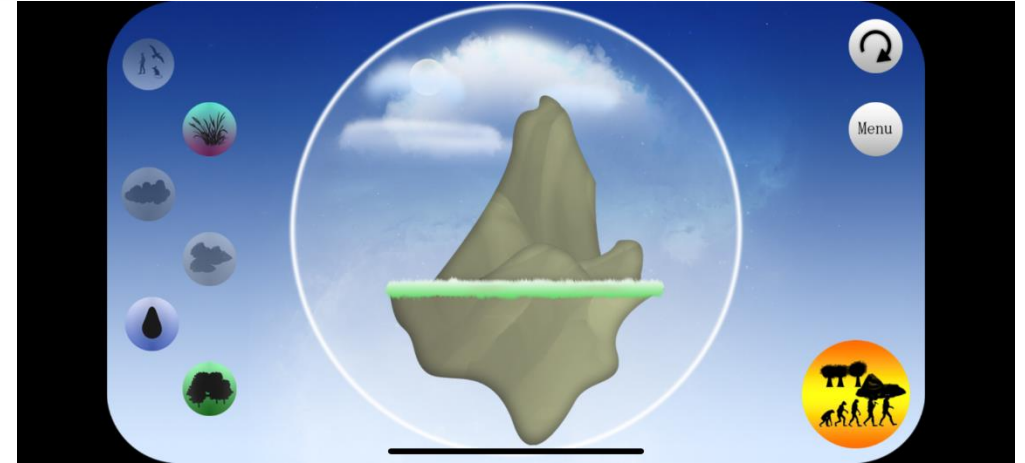
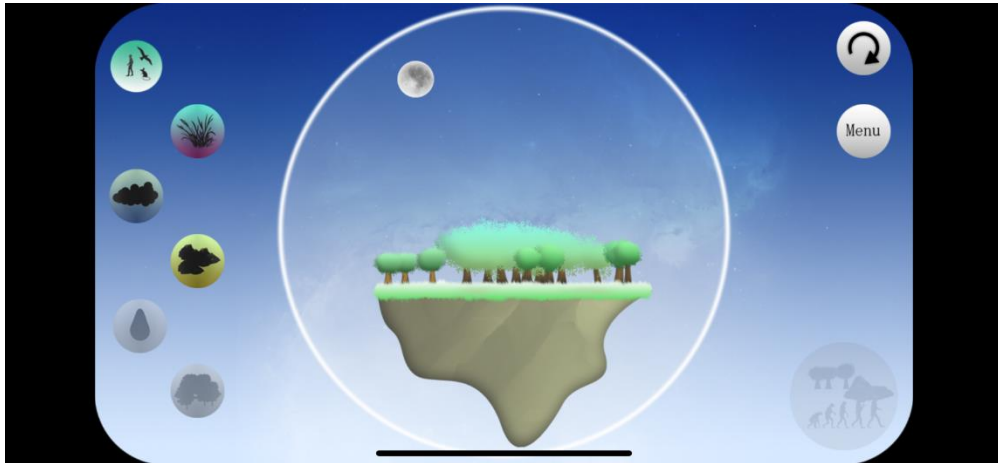
Does Not Commute



Hitman Go

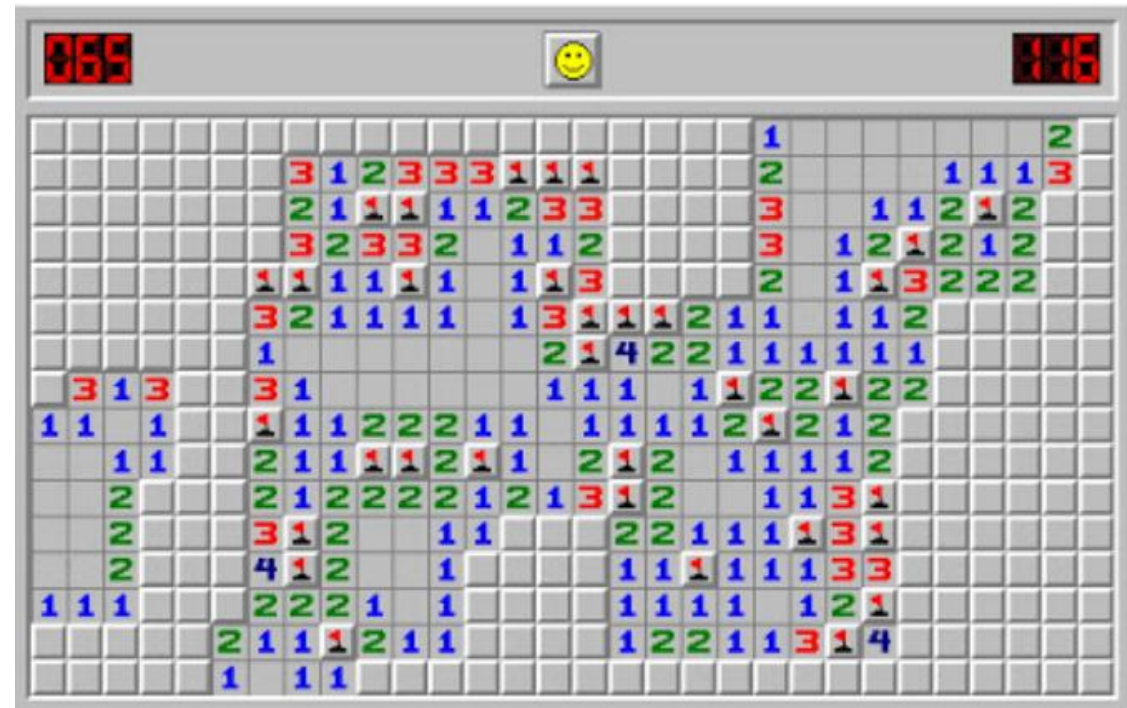


The Story of a World



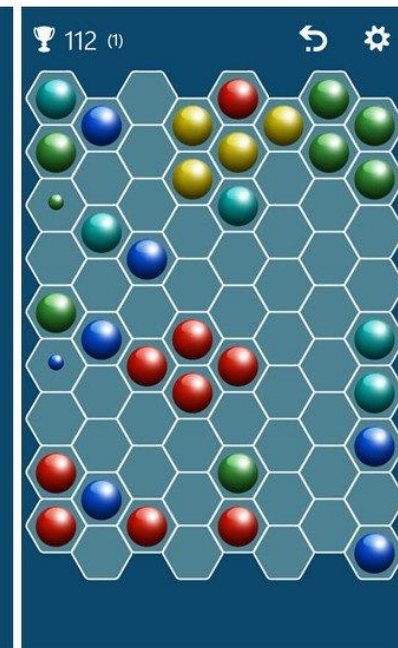
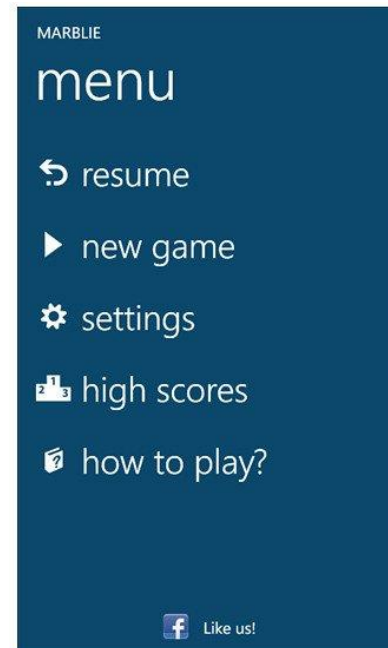
Designa pussel

- Introducera komplexitet gradvis.



Designa pussel

- Introducera nya mekaniker tydligt.



Designa pussel

- Skapa inte pussel för att du ska känna dig smart, skapa pussel så att spelaren känner sig smart.



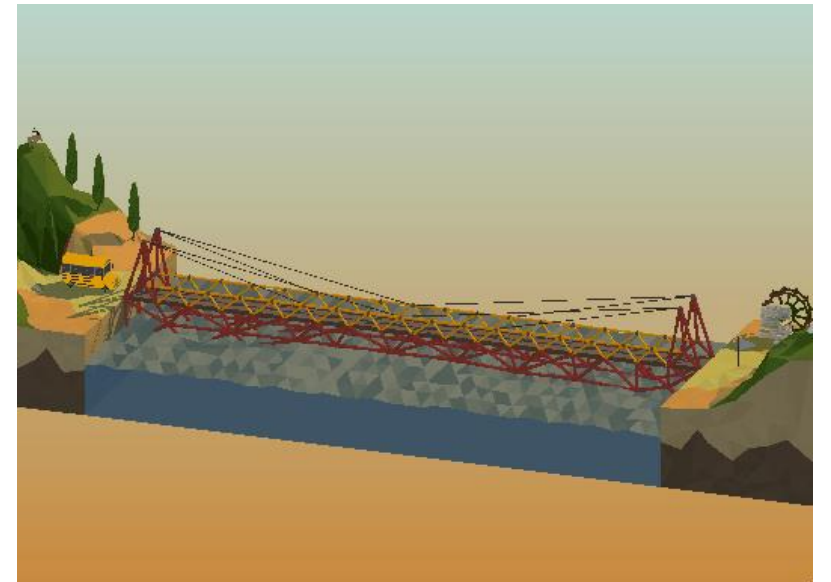
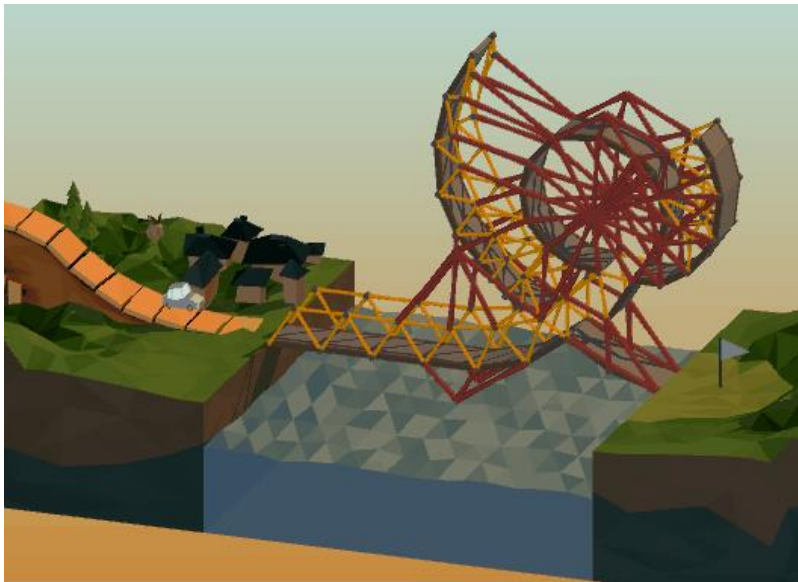
Designa pussel

- De bästa pusslena har alla komponenter av sin lösning tillgängliga direkt. Det är upp till spelaren att sätta saker i rätt ordning.



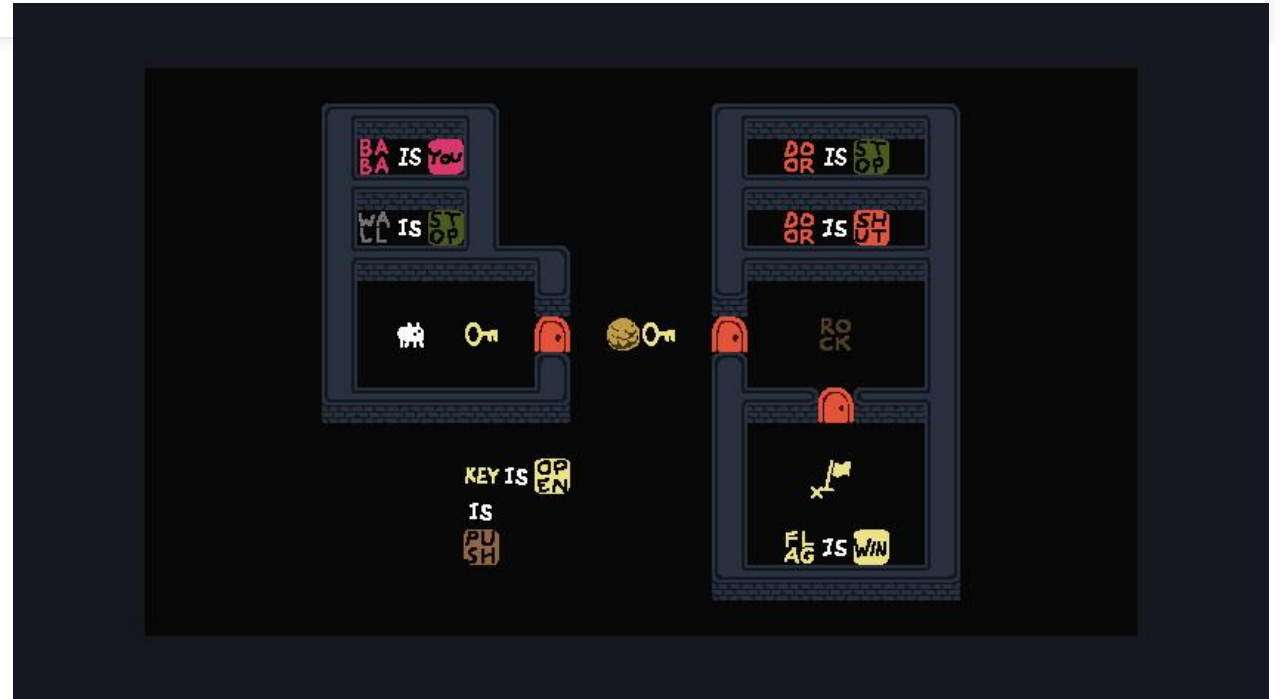
Designa pussel

- Har spelet en lösning?
- Finns det flera sätt att lösa spelet på?
- Testa!



Designa pussel

- Börja från lösning och arbeta dig bakåt är en bra metod för att skapa pussel.





Designa för mobil

- Begränsad vy
- Begränsad hårdvara
- Annorlunda kontroller

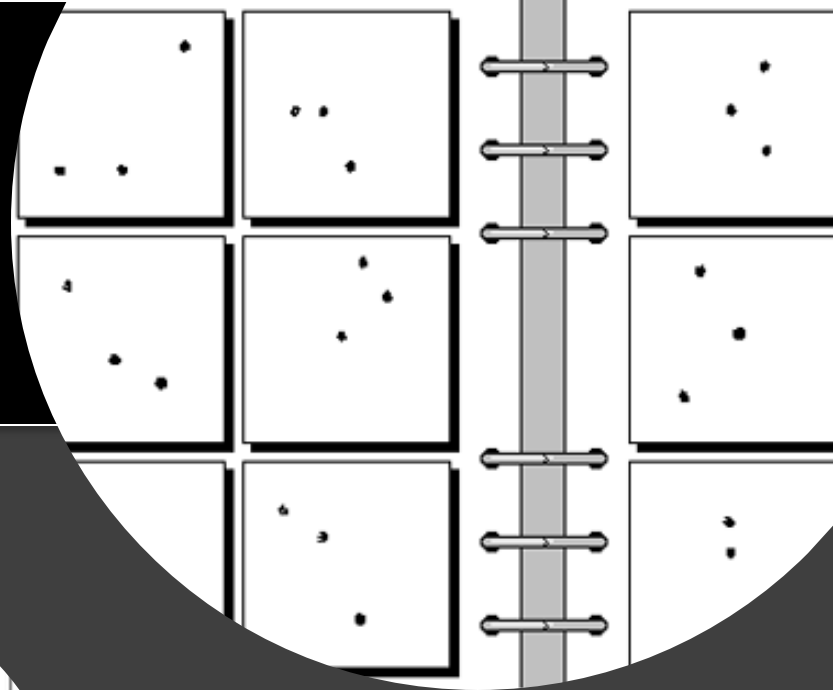
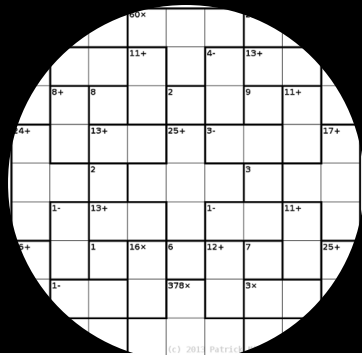


Designa för mobil - Vy

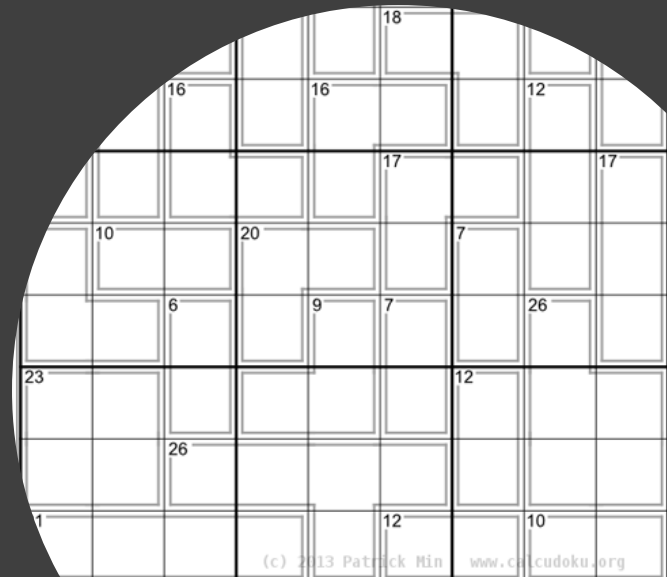
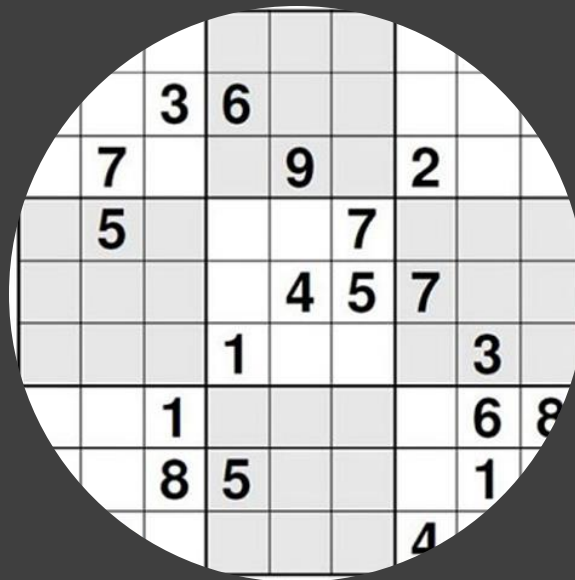
Designa för mobil - Kontroller



Gör inte spelet för svårt!



- Alla i gruppen ska kunna klara av spelet!
- Vi ska kunna klara av spelet på 30 minuter.
- Svårt att hitta en balans.





Frågor

