

Hinderspel

Designguide

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

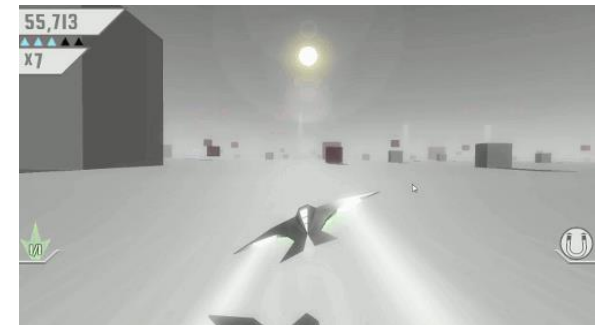


Innehåll

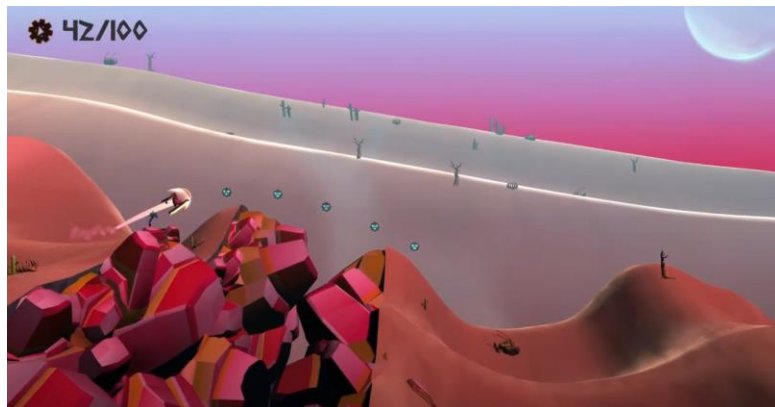
- Vad är ett hinderspel?
- Core Loop
 - Level Design
 - Mekaniker
 - Metrics
 - Sektioner
- Procedurell Generering

Vad är ett hinderspel?

- Undvika hinder
- Samla föremål
- Tidspress
- Konstant framåt!



Vad är ett hinderspel?



Core Loop

Vad går spelet ut på?



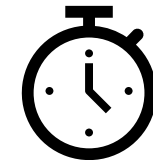
Väja för hinder?



Samla föremål?



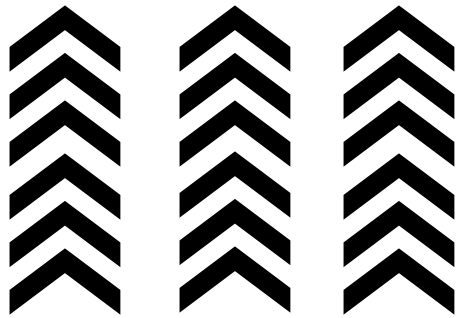
Hoppa över hinder?



Klara på tid?

Level Design

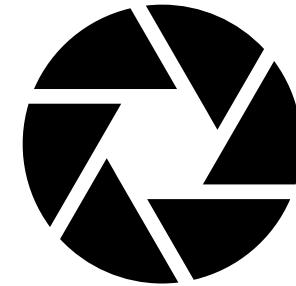
Lanes



Hur många riktningar kan
man röra sig?

Hur låst är rörelsen?

Fri rörelse på mark



Plattform



Fri rörelse i luften



Mekaniker & Kontroll

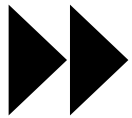
- Hoppa
- Springa
- Flyga
- Skjuta
- Glida
- Etc

**Ha inte för
många mekaniker!**

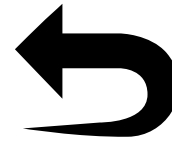
**Less is more, få spelet
tajt istället**

- Collectibles
- Boost
- Extra liv
- Progression
- Stamina
- Etc

Metrics



Hur snabbt rör sig spelaren?



Hur skarp är svänggradien?



Hur högt hoppar spelaren?

Etc...



Hur mycket energi har man?

Definiera era metrics tidigt,
och ändra inte på dom i
efterhand!

Sektioner

Vanligt sätt att jobba på

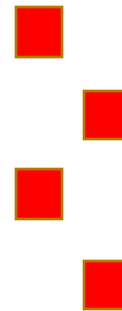
Ha variation!



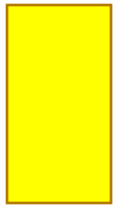
Se till att sektionerna,
oavsett format, stödjer
mekanikerna



Lägg in pauser



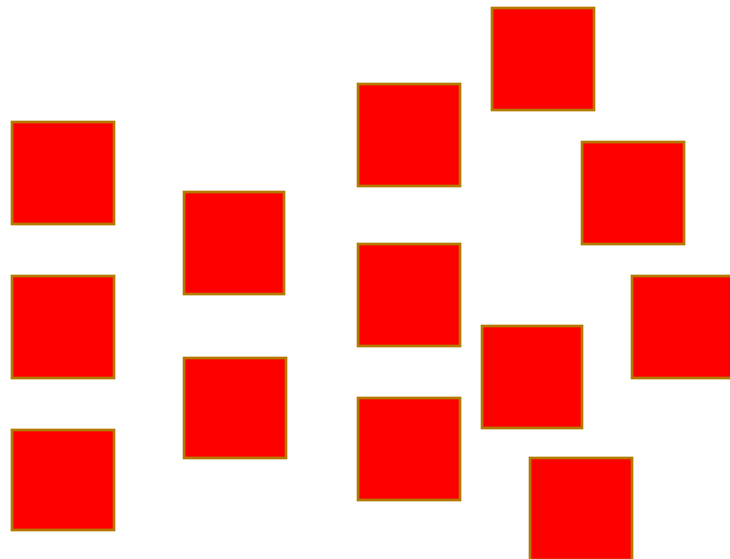
Avstånd



Ge spelaren en rimlig chans
att hinna förflytta sig

Variera sektioner

Svårighetsgrad

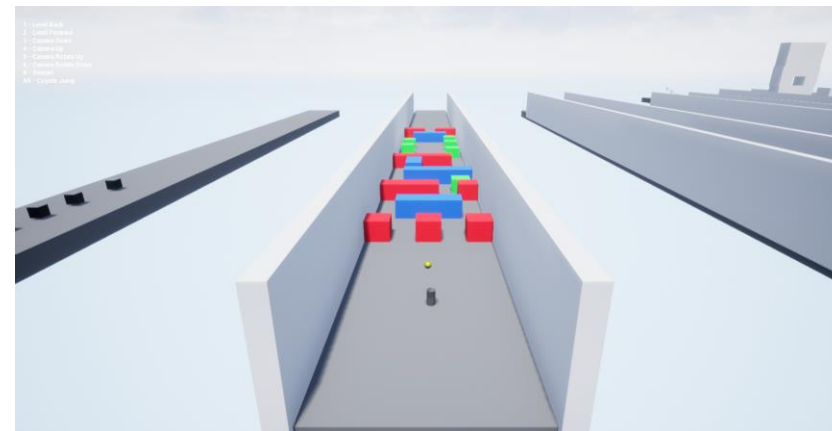
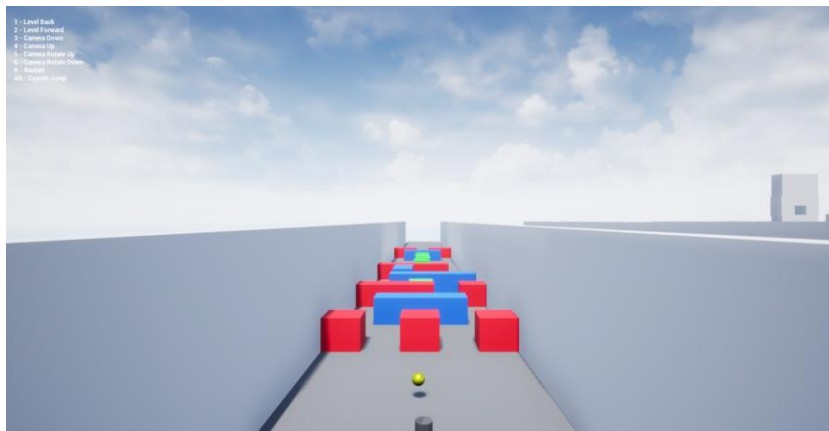
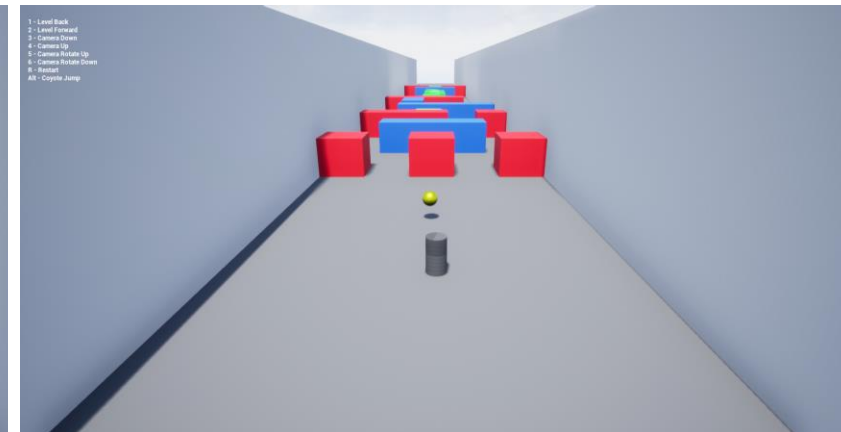
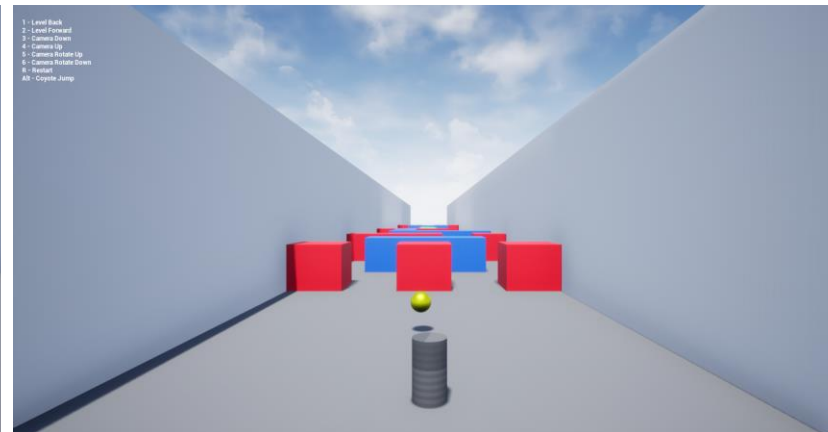
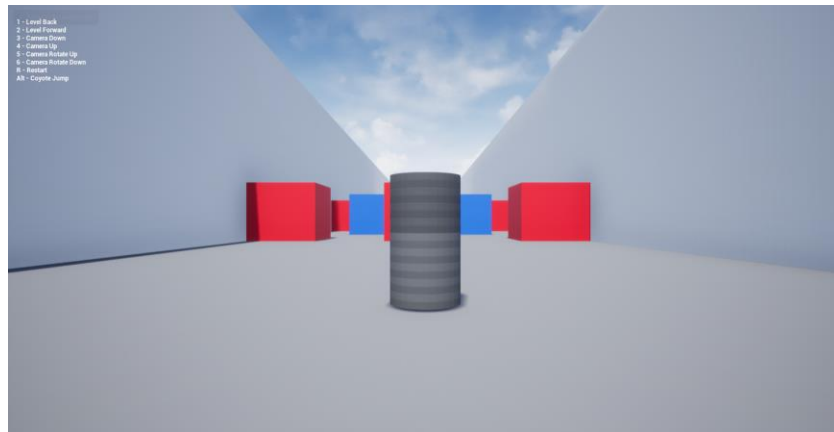


Gör inte spelet för svårt!

Speltesta mycket, och se till att andra speltestar!

Ni som utvecklare kommer kunna spelet bäst, och är inte representativa för övriga spelare.

Synfält - Kamervyn

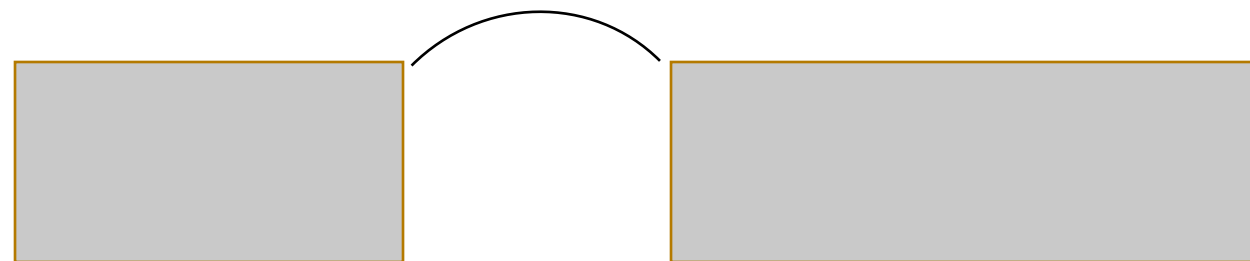
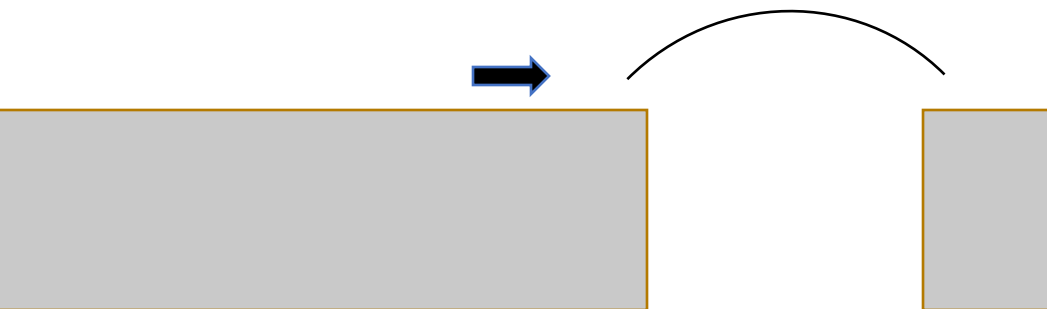


Mind the Gap

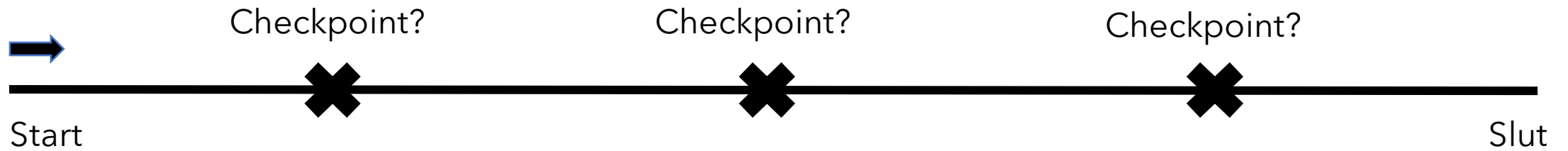
Reaktion > Precision > Momentum

Spelaren måste få en chans att klara av utmaningen

Att behöva vara EXAKT på en kant för att landa EXAKT på en annan kant blir sällan bra



Checkpoints



Hur lång tid tar det att spela igenom en bana?

Om jag dör i slutet, hur jobbigt kommer det kännas
att behöva starta om?

Mät!

Procedurellt vs Designat

Procedurellt
Genererat?



Designat?





Designat

Fördelar

- Kontrollerad upplevelse
- Lättare att använda/skapa mekaniker
- Lättare att skapa variation
- Lättare att styra svårighetsgraden

Nackdelar

- Mindre omspelsvärde
- Svårare att styra svårighetsgraden
- Tar längre tid att designa

Procedurellt Genererat

Fördelar

- Omspelsvärde
- Snabbare att skapa flera banor
- Lättare att få längre speltid

Nackdelar

- Kan kräva mycket från progg
- Svårare att speltesta
- Mindre kreativ frihet

Procedurellt vs Design

Kan vara en kombination

- Skapa sektioner som sedan slumpas ut
- Ha en fast struktur med slumpade hinder



Frågor

