



Spil design intro guide

Design søjler

- Fundamentet i spillet.
- 3 – 5 i et spil.
- Hver søjle skal kunne beskrives i en sætning.
- Fokuser på det som er relevant.
- Ikke nødvendigvis features i dit spil, men det som spillerne vil forbinde med dit spil når de hører titlen på spillet.

Eks.

- Tilgængelige og sjove synlige ting
- Super konkurrence drevet multiplayer kampe
- Uendelige bygge muligheder

Spil løkke

- Dit spil køre i en uendelig løkke
- Den omhandler kerne af oplevelsen ved dit spil
- Skal indehold elementer som fastholder spilleren

Eks.



Magiske øjeblikke

- De øjeblikke som spilleren ønsker at opnå/gentage
- De øjeblikke som spillerne fortæller om når de forklar spillet til andre
- De øjeblikke som giver en særlig følelse, får en til at smile, grine...
- Skal være specifikke og beskrives med en sætning hver
3 -5 l et spil

Eks.

- Opnår et nyt level
- Får en særlig bonus
- Et perfekt drift

Feature sæt

- En komplet liste af features i spillet med forklaring
- Det behøver ikke være noget som spilleren bemærker
- Prioriter feature listen til hvad er minimum for at have et fungerende spil og hvad kan være udvidelser
- Hav styr på følgende for hver feature
 - Hvad er featurens formålet
 - Hvad er minimums krav til featuren

Eks.

Kort funktion der viser hvor modspillere er henne
-nem forståelig information uden behov for forklaring

Elevator tale

En kort og konkret mundtlig præsentation, der fortæller de vigtige ting om dit spil.

Eks.

*Autentiske fodboldkampe med stjerner og hold fra hele verdenen som du kender og elsker.
Strategisk realisme uden sidestykke lader dig styre dit hold med fantastisk præcision.
Visuel nøjagtighed gengiver den fantastiske sport fra dens bedste side.*

Dette kan også reduceres til en sætning (X-statement) som

Autentisk fodbold hvor spilleren er stjernen

Her kan det være en god ide at prøve sætningen af med andre og i fællesskab forbedre den.

Udvikling

1. Fungerende prototype
Skal indeholde de vigtigste features så spil løkken fungere.
2. Hør hvad andre synes om dit spil og din forklaring til spillet
3. Overvej justeringer
4. Evt. ny prototype
5. Planlæg rækkefølge (Roadmap) som features skal tilføjes i.