

PODSTAWY PROGRAMOWANIA GIER

Wykład 2: Podstawy designu



CZYM JEST GAME DESIGN?



Projektowanie gier – proces tworzenia i kształtowania mechanik, systemów i zasad gry.

Projektant gier



Rola **Projektanta gier** polega na łączeniu wszystkich elementów rozgrywki w spójną całość, fabuła, poziomy, minigry, znajdźki i wiele więcej.

Projektant gier

Projektant zajmuje się również prowadzeniem dokumentacji, która będzie czytelna i łatwo zakomunikuje reszcie zespołu wizję gry.



Projektant gier

Projektant musi ściśle współpracować z wieloma osobami z zespołu.



Role współpracujące z projektantami: reżyser, programiści, producentami, project managerem i w zasadzie z całym zespołem.

**ELEMENTY
PROJEKTOWANIA GIER**



Mechaniki gry

Zasady i systemy, które definiują sposób interakcji gracza z grą.

Przykłady: ruch postaci, walka, rozwiązywanie zagadek, zbieranie przedmiotów.

All gameplay no deco
AmberCeleste



Dynamika

Sposób, w jaki mechaniki gry oddziałują na siebie nawzajem oraz jak są odbierane przez gracza

Przykłady: Poruszanie postaci łączące się z projektem poziomów i zagadkami.

Estetyka

Spójność wyglądu oraz brzmienia gry.

Styl graficzny, dźwięki, muzyka i efekty wpływają na odbiór gry i służy wywołaniu emocji u gracza.





Cel i wyzwanie

Wyznaczenie celów, które gracz musi osiągnąć, trudności jakie napotyka na drodze.

Projektowane wyzwania to między innymi:

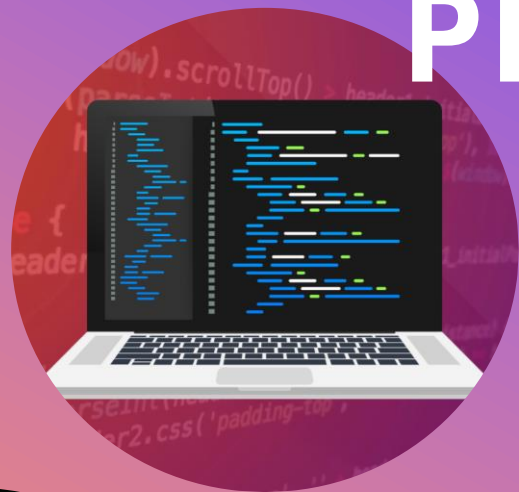
- Minigry,
- Pojedyнки z bossami,
- Zagadki środowiskowe,
- Rozlokowanie przeciwników,

CYKL PROJEKTOWANIA GIER



+

o



•



FAZY PROJEKTOWANIA GIER

- Pomysł
- Prototypowanie
- Testowanie
- Balansowanie
- Iteracja



FeedBack od Graczy/Testerów

Rola feedbacku – jest niezwykle ważna ponieważ testy w różnych fazach rozwoju pozwalają poprawiać doświadczenie i wczesnie reagować na niepokojące lub niedziałające aspekty.

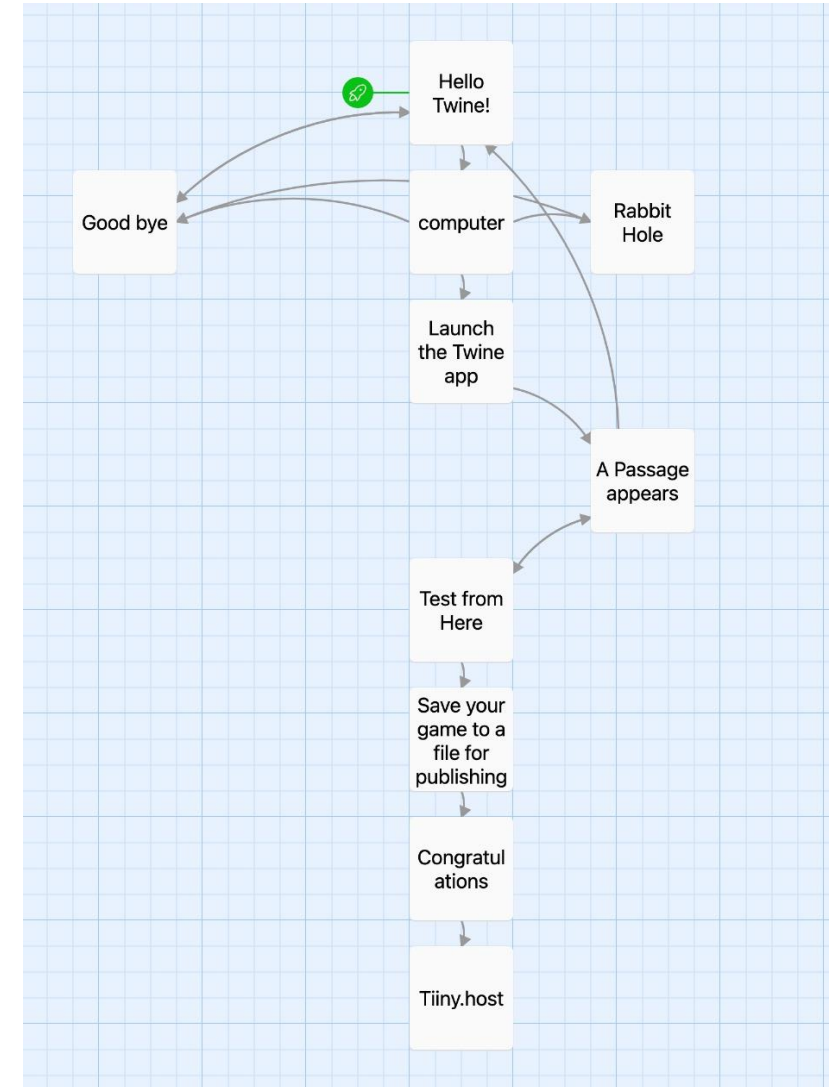
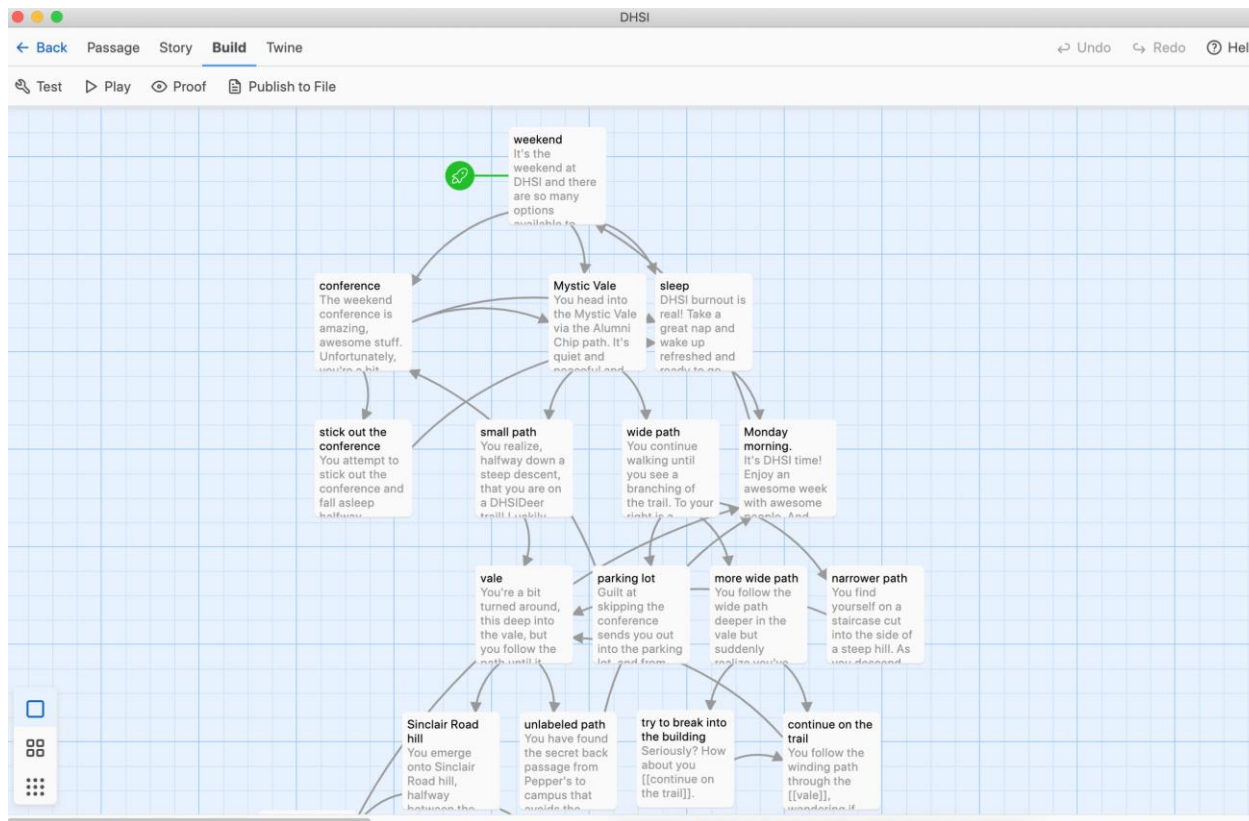
NARZĘDZIA DLA PROJEKTANTÓW GIER

Twine

Narzędzie służące do prototypowania narracji w grach. Pozwala na pisanie narracji w sposób uporządkowany i połączony między np. questami



Twine



Silniki Gier



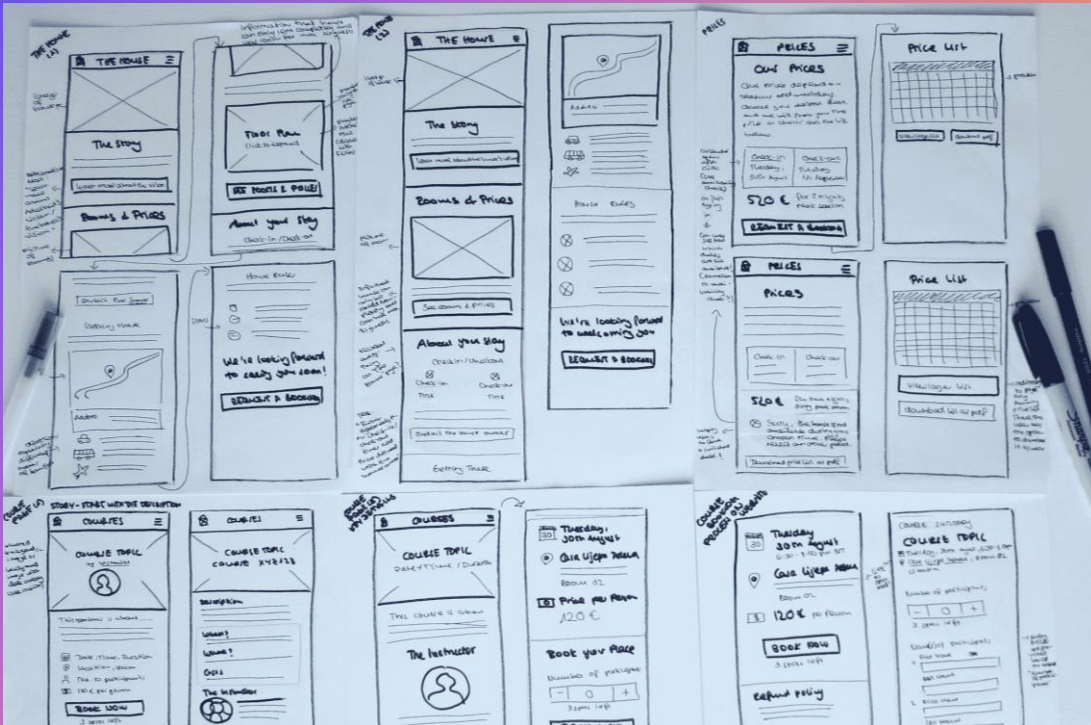
Kartka i długopis





TECHNIKI STOSOWANE PRZEZ PROJEKTANTÓW GIER

- Dokumentacja - Concept Document, GDD (Game Design Document)
- Storyboarding – Wizualizowanie scenariusza gry
- Mapowanie Poziomów – projekty przestrzeni gier aby były interesujące i angażujące
- Prototypowanie papierowe – tworzenie mechanik gry na papierze aby przetestować komponenty



TRUDNOŚCI PROJEKTOWANIA + GIER

- - Balansowanie gry
 - Monetyzacja a design
 - Odpowiedzialność społeczna



+

o

PYTANIA

.





DZIĘKUJĘ ZA
UWAGĘ