

Struktura pracy w projektowaniu gier

Dr inż. Piotr Sobolewski

TK Games / The Knights of Unity

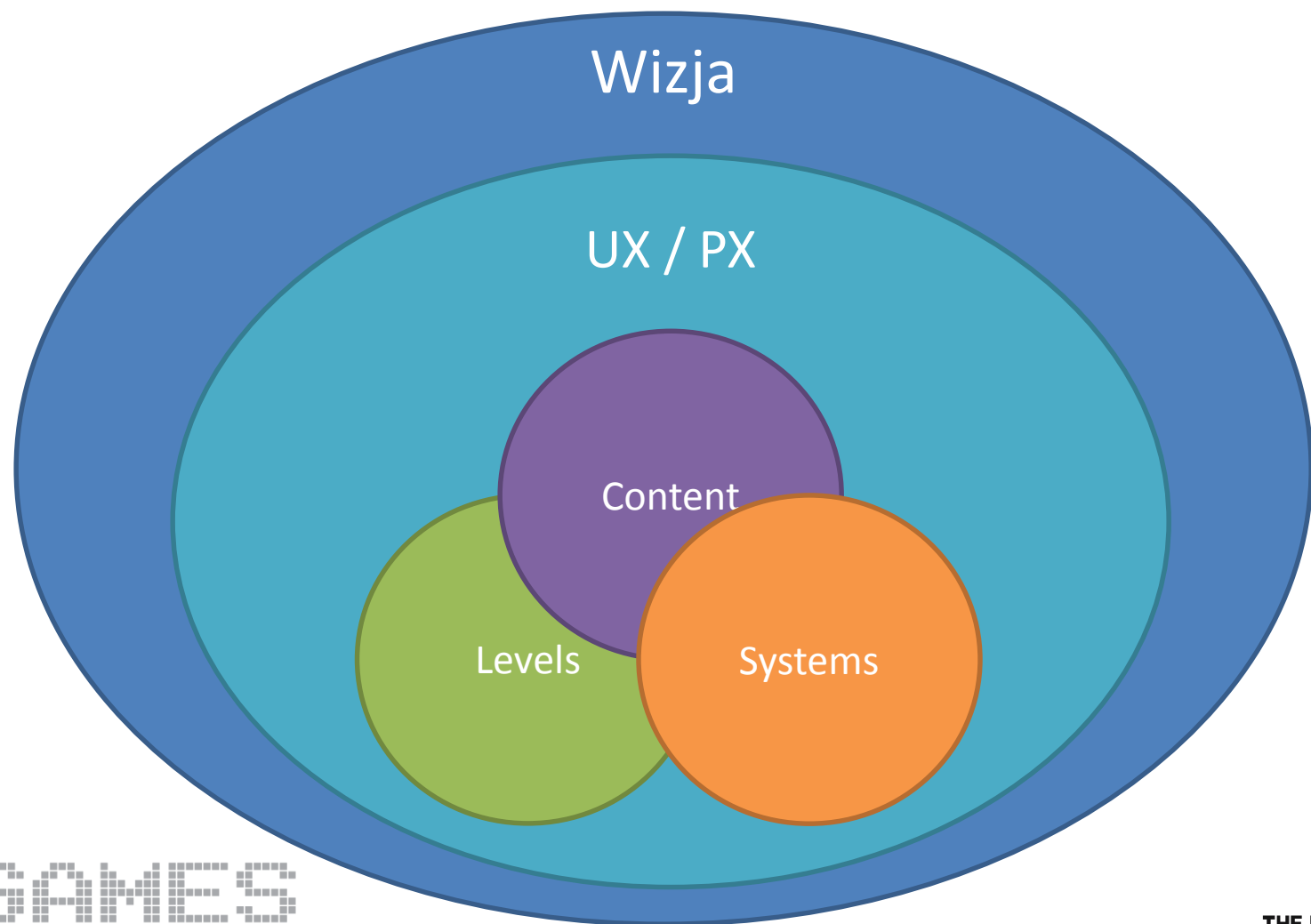


Wrocław University
of Science and Technology

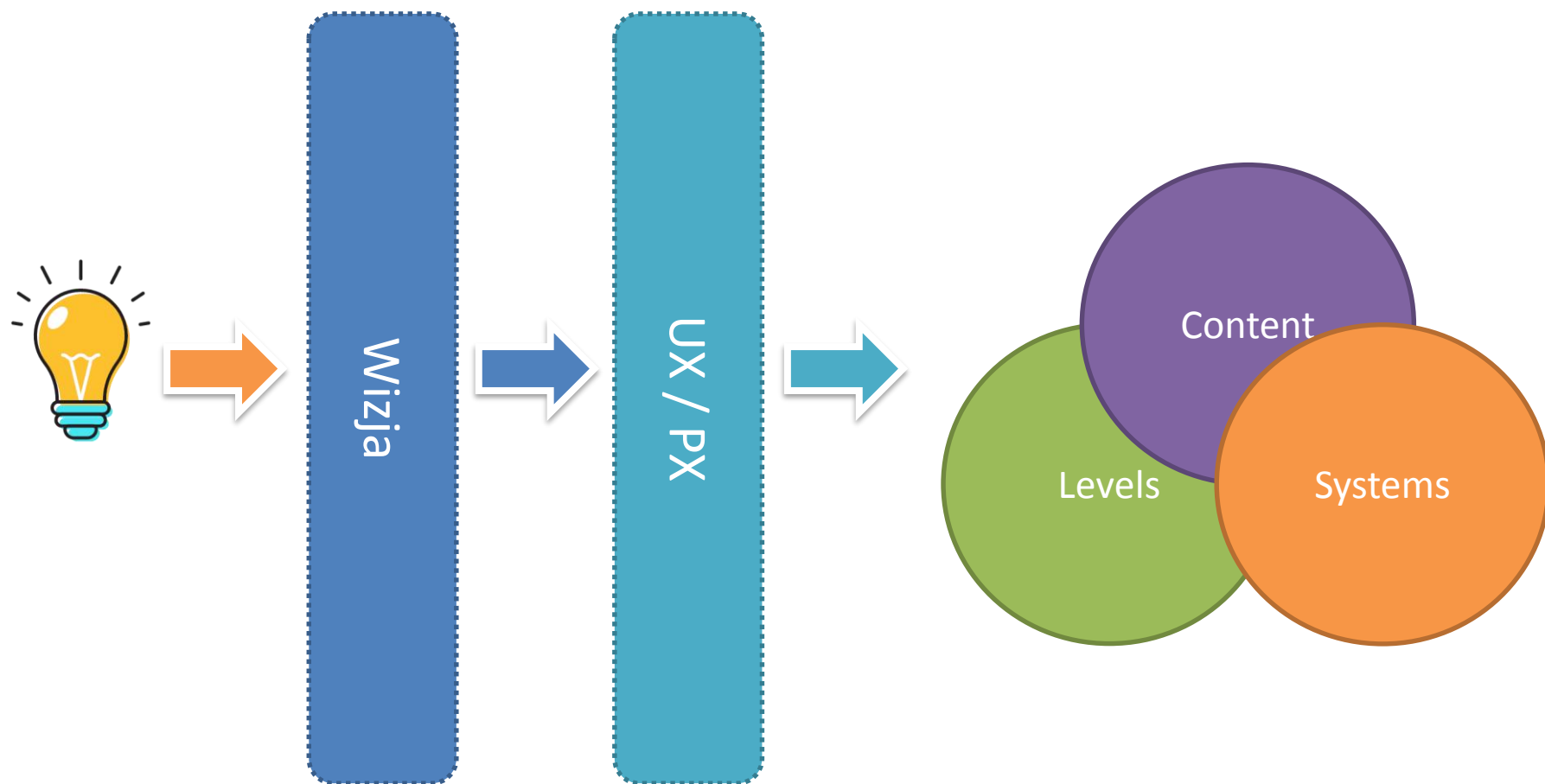


THE KNIGHTS OF UNITY

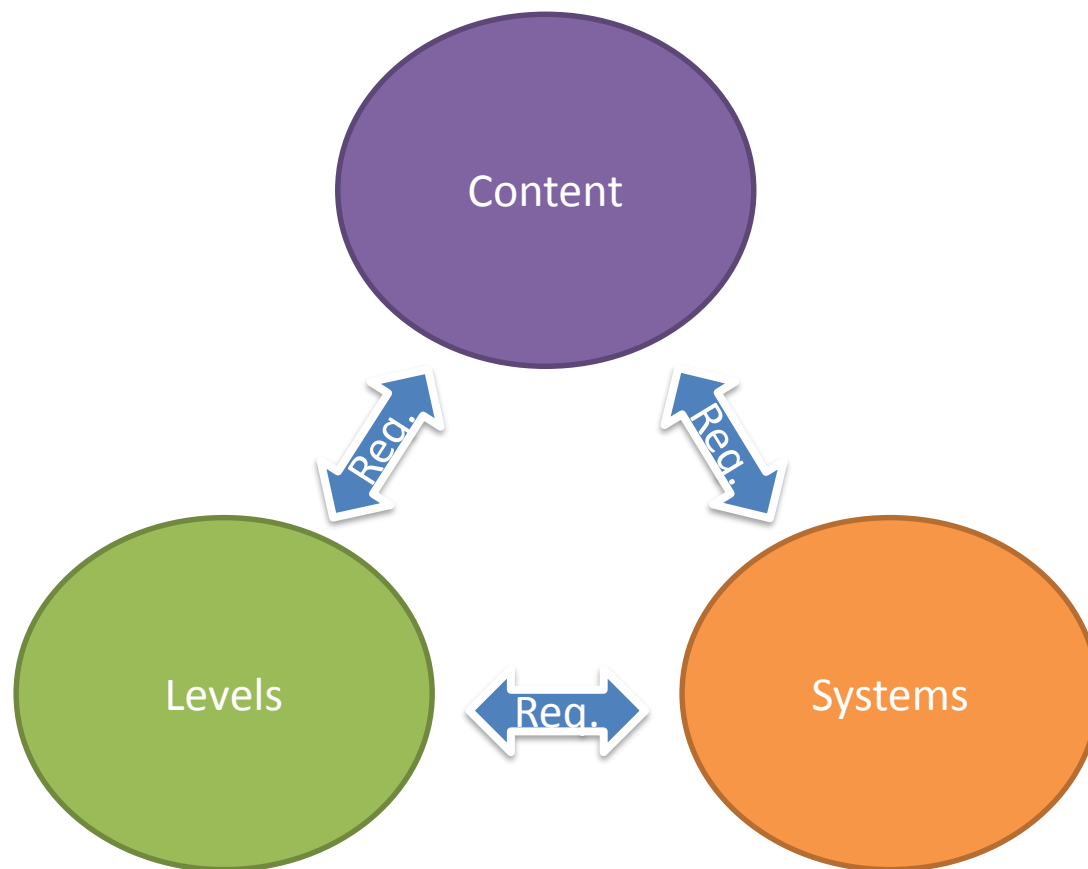
Warstwy projektowania gier



Workflow w projektowaniu gier (1/2)



Workflow w projektowaniu gier (2/2)



Podstawowe narzędzia organizujące pracę

- Google Sheets
- Trello
- Jira
- Notion.so
- Jakiegolwiek współdzielone tablice zadań

Wizja gry

Założenia dot. wyglądu gry i rozgrywki:

- Gatunek, podobne gry, referencje
- Klimat i Świat Gry
- Opis ogólny rozgrywki (kluczowe przymiotniki)

Doznania gracza / UX / Player Experience

Założenia dotyczące:

- Podróż gracza przez różne stany emocjonalne, kluczowych momentów gry,
- Związków chemicznych, które gra ma wydzielać w głowie gracza,
- Rodzajów wyzwań, celów bliskich i dalekich
- Mechanizmów motywujących gracza do dalszej rozgrywki

Content Design

Odpowiada za zaprojektowanie:

- Świata gry, środowiska i głównej historii
- Elementów gry:
 - Rodzaje obiektów, szczegółowy opis i interakcje
 - Postaci, historie, dialogi
- Progresji gracza przez grę

Content Design

Przykładowe narzędzia:

- Google Sheets
- Dropbox Paper
- Machinations (<https://machinations.io/>)
- Twine (<https://twinery.org/>)
- Quest (<http://textadventures.co.uk/quest>)
- Papier, ołówek, długopis

Systems Design

Odpowiada za zaprojektowanie:

- Mechanik w grze, sterowania
- Systemów generowania
- Zachowania sztucznej inteligencji

Systems Design

Przykładowe narzędzia:

- Machinations (<https://machinations.io/>)
- PuzzleScript
(<https://www.puzzlescript.net/editor.html>)
- Construct 2
- Unity

Level Design

Odpowiada za zaprojektowanie:

- Konkretnych lokacji w grze, poziomów
- Użycia elementów i systemów gry w taki sposób, aby zachować game flow i zapewnić założone emocje graczowi

Level Design

Przykładowe narzędzia:

- PuzzleScript
(<https://www.puzzlescript.net/editor.html>)
- Sient Sketchbook
(<http://www.sientssketchbook.com/download.php>)
- Papier, ołówek, długopis

Przykłady Content, Systems i Level designu