

Design

Od nápadu k design dokumentu

Lukáš Haládik

Lead Designer



Něco málo o mně

- EA Madrid
- Localization Tester
- Gameplay Tester
- Evaluace



Něco málo o mně

- Bohemia Interactive a.s.
- Lead QA
- Designer
- Lead Designer





01 Co nás dnes čeká

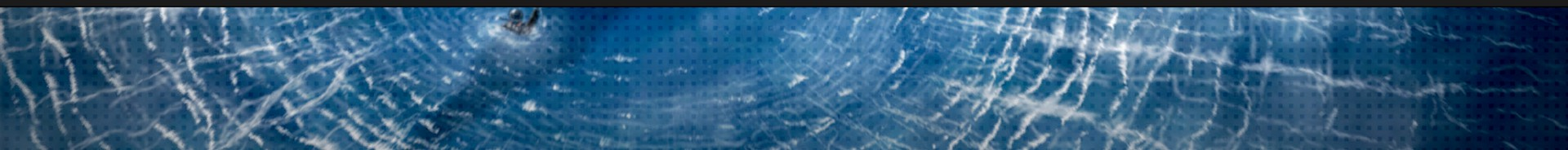
Design a jak na něj

- Co je to design
- Čemu se vyhnout
- Nad čím přemýšlet
- Na co se ptát
- One-pager
- Pro Tip





02 Game Design



Game Design je proces

- Vysnění hry
- Určení co a jak bude fungovat
- Popsání prvků které tvoří hru
- Přenášení informací týmu



Děláme to pro hráče

- Zaměření na hráče
- Vyžaduje dávku empatie
- Kombinuje i jiné přístupy
- Usnadňuje některá základní rozhodnutí



Vy nejste hráč pro
kterého to tvoříte.

Jiné přístupy



Hráč není váš nepřítel.

- Řízené trhem
- Řízené designerem
- Řízené licencí
- Řízené technologií
- Řízené grafikou



Jak proces probíhá

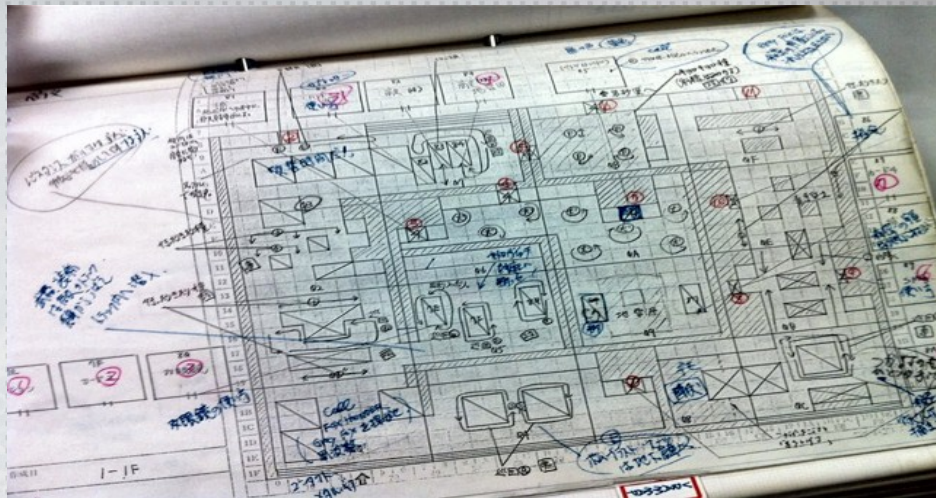
- Návrh – nápady, brainstorm
- Propracování – rozvedení nápadů, rozhodnutí
- Ladění – nepřidáváme nové nápady, pouze ladíme existující

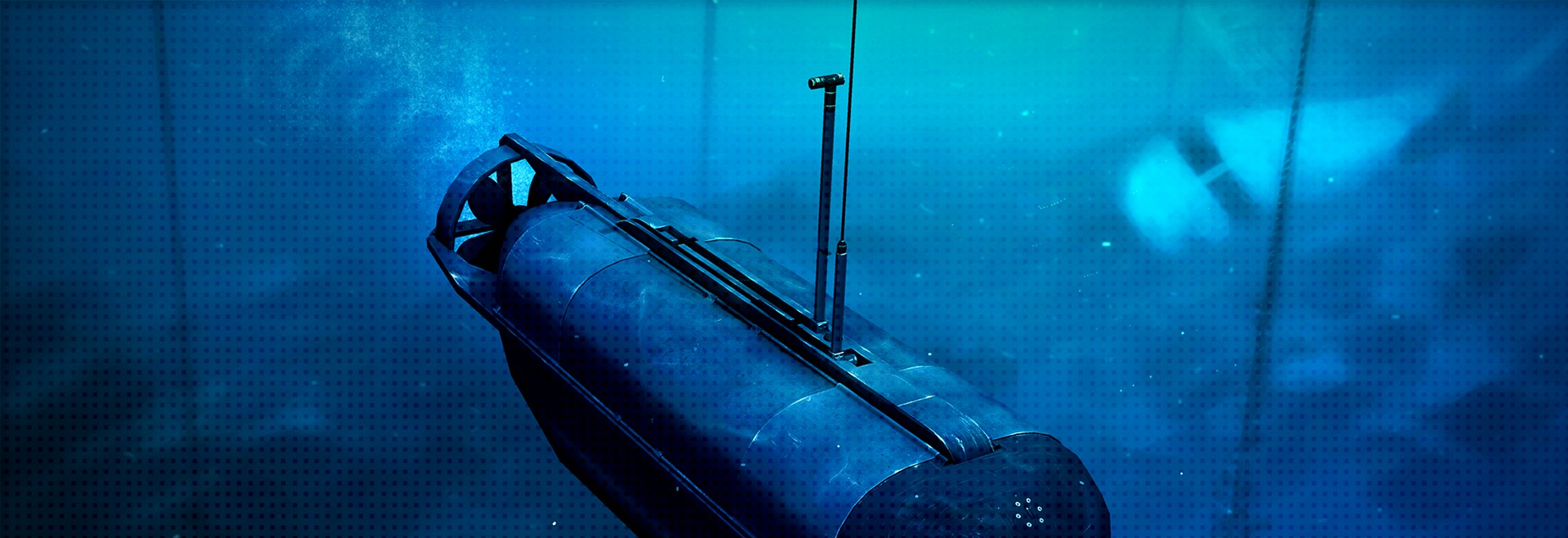


Neměňte základní myšlenky, když už rozvíjíte nápady.

Dokumentace

- Důležitější, než se zdá
- Rozhodnutí jsou zásadní
- Dokumentů je více typů
- Scénář není design dokument

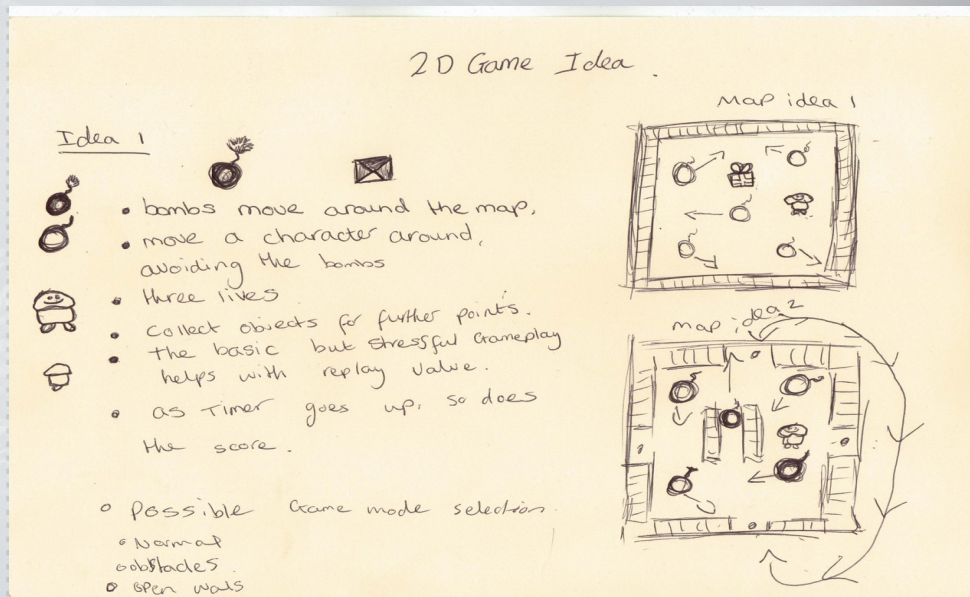




03 Nápád a koncept

Nápad

- Nápad je začátek
- Nápady vás ženou dopředu
- Sbírejte nápady všude
- Mějte u sebe zápisník

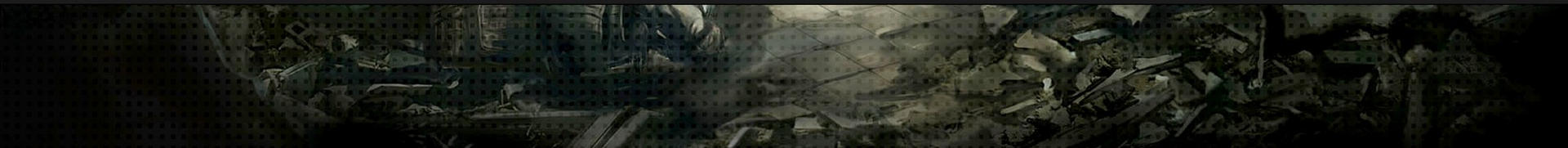


Koncept

- Přemýšlejte nejdřív o hře ne o obsahu
- Nezačínejte dřív, než si řeknete co hráč dělá
- Cílová skupina – pro koho to děláte
- Žánr
- Popis podle jiné hry



04 Gameplay



Gameplay

- Hratelnost
- Překážky a akce



Gameplay

- Gameplay je vždycky první
- Mechanika je buď dobrá, nebo není ve hře
- Zaměřte se na hráče
- Části, které nejsou zábavné simulujte
- Zůstaňte věrní své vizi

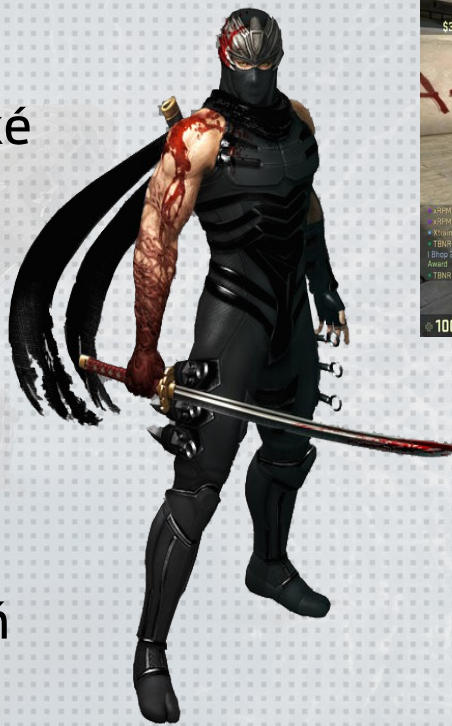
Výzva (challenge)

- Hra by měla zůstat výzvou, ale neměla by frustrovat
- Nejzajímavější hry mají víc možností jak vyhrát
- Odměňujte hráče (Dark Souls)



Úkoly, hádanky

- Logické a matematické
- Přesnost
- Kombinace pohybů
- Časování a rytmus
- Reakce
- Závody a časová tíseň



Obtížnost

- Obtížnost může znamenat rozdíl mezi dobrou a špatnou hrou
- Musí být co nejlépe nastavená, pokud se nedá změnit
- Může být záměrně vysoká, ale musíme hráče o to víc odměnit



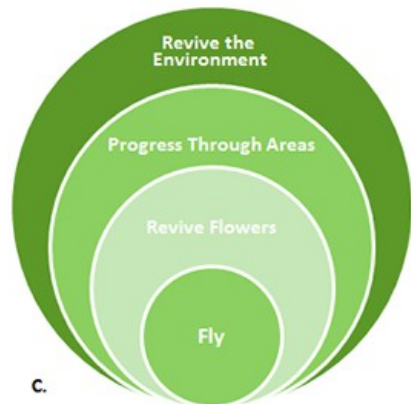
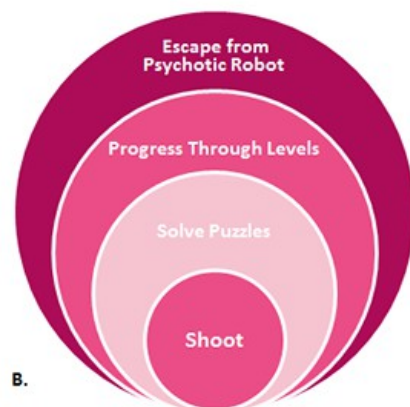
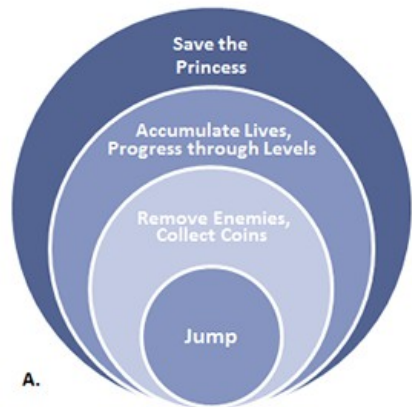
05 Základní Mechaniky

Akce

- Pomáhají hráči překonávat překážky
- Měly by být jasné, aby na ně hráč nemusel přicházet sám
- Hledejte obecné mechaniky
- Můžete na ně navázat složitější vztahy



Gameplay je přednější.



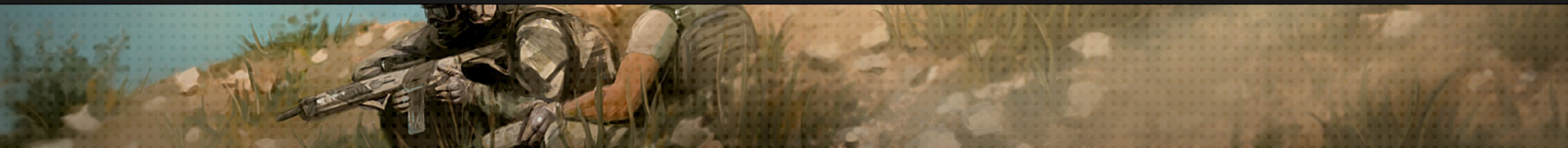
Mechaniky

- Základní mechaniky
- Flavor mechaniky
- Podpůrné mechaniky
- Není to povinnost
- Je potřeba dobře vyvažovat a nedotýkat se jádra





06 Level Design

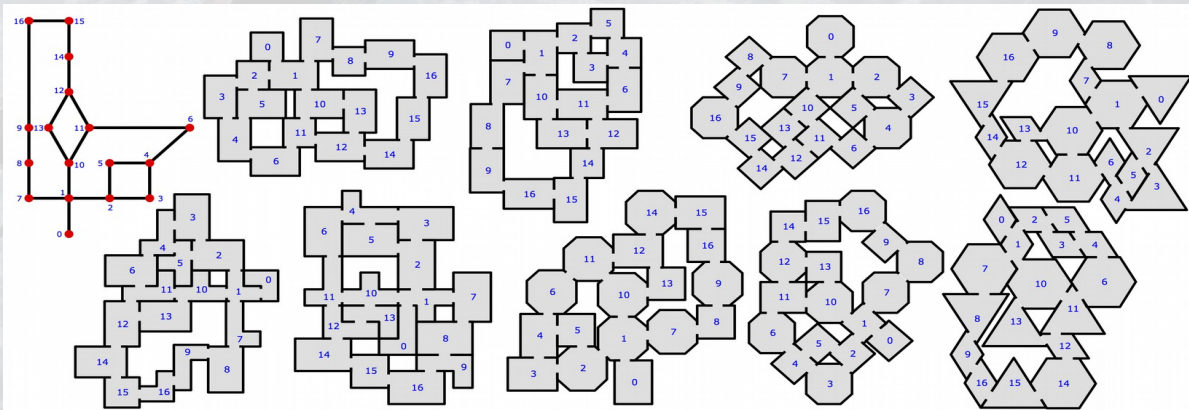


Co to je?

- Místo na kterém se odehrává hra – dům, ostrov, místnost
- Počáteční stav levelu
- Překážky, které hráč v průběhu překonává
- Konečný stav levelu
- Nálada, emoce, přizpůsobení příběhu apod.

Základní principy

- Tempo levelu by mělo být variabilní (pokud nejsou levely krátké)
- Pokud hráč spotřebovává nějaké zdroje, dodejte mu další
- Vyhněte se nesmyslům (pokud to není schválně)
- Informujte hráče o jeho cílech



Základní principy

- Jasně dávejte najevo risk, zisk a následky rozhodnutí
- Odměňujte hráče hodně, trestejte málo
- Účelem počítačem ovládaného protivníka je odehrát dobrý boj a pak umřít
- Pokud to lze – udělejte stejný level s různou obtížností

Rozvržení

- Otevřené, lineární, paralelní, kruhové atd.
- Huby
- Zkoušejte různé přístupy dokud nebudete spokojení
- Jednoduché papírové prototypy



Pozor na velikost projektu.





Atmosféra

- Osvětlení
- Barevná paleta
- Počasí
- Vizuální efekty
- Hudba a zvuky





07 UI a UX

UI – Uživatelské rozhraní

- Design zaměřený na hráče
- Konzistentní a informativní
- Pamatujte, že hráč má kontrolu
- Omezte počet kroků k akci na minimum
- Povolte Undo nebo návrat k předchozímu stavu
- Nepřetěžujte krátkodobou paměť



Čisté UI pro lepší UX.

UI – Uživatelské rozhraní

- Přizpůsobujte UI potřebám hry
- To co jinde funguje, nemusí fungovat ve vaší hře a naopak
- O UI se píše pořád a stále
- Nikdy nezapomínejte na hráče



UI – Uživatelské rozhraní

- Předvídejte, co chce hráč vědět a dejte mu ty informace
- Informace musí být dostupné (7 kliků)
- UI musí být jednoduché na použití
- Používejte zavedené koncepty – každý ví že CTRL + C kopíruje
- Pracujte tak, aby hráč věděl odkud kam se v menu dostane a co tam může dělat
- Minimalizujte nahrávání a vyhněte se animacím v menu
- Vyhodťte nebo zjednoduště opakované úkony

UX – User Experience

- Buzzword
- Nikdo si není jistý tím, co to vlastně znamená
- Komplexní věc, kterou utváří více faktorů
- Podle UX se často hodnotí hry
- První minuty jsou nejdůležitější



08 Postavy, příběhy a světy

Postavy

- NPC a PC
- Archetypy
- Nemusí to být lidé
- Různá hloubka
- Pomáhají dováňet hru, někde jsou nezbytné



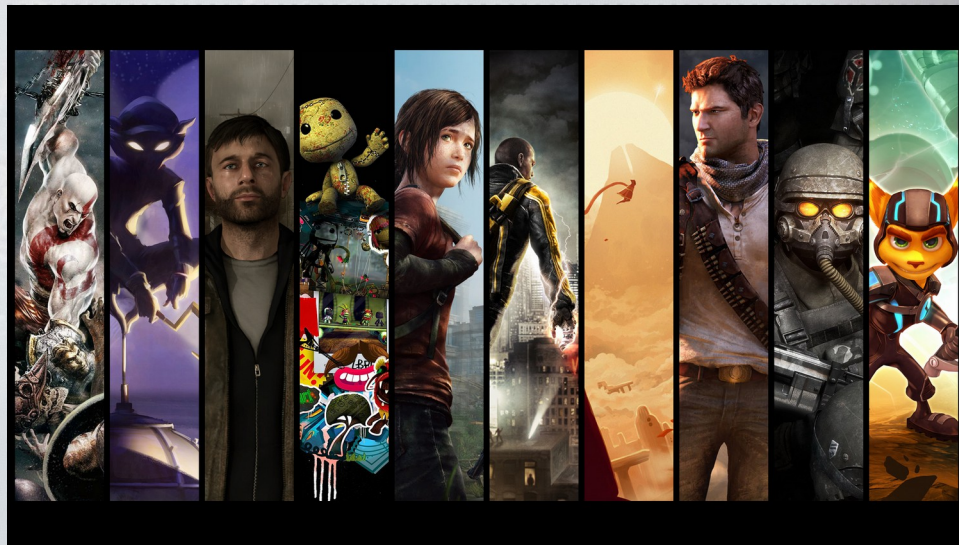
Příběhy

- Potřebuje hra příběh?



Příběhy

- Ne nutně
- Lidé příběhy potřebují
- Příběh pomáhá
- Hráč si může tvořit příběh



Světy

- 2D, 3D, isometrické
- Rozloha, styl, detail
- Vyvarujte se ohraných prostředí



Vyhněte se extrémům.

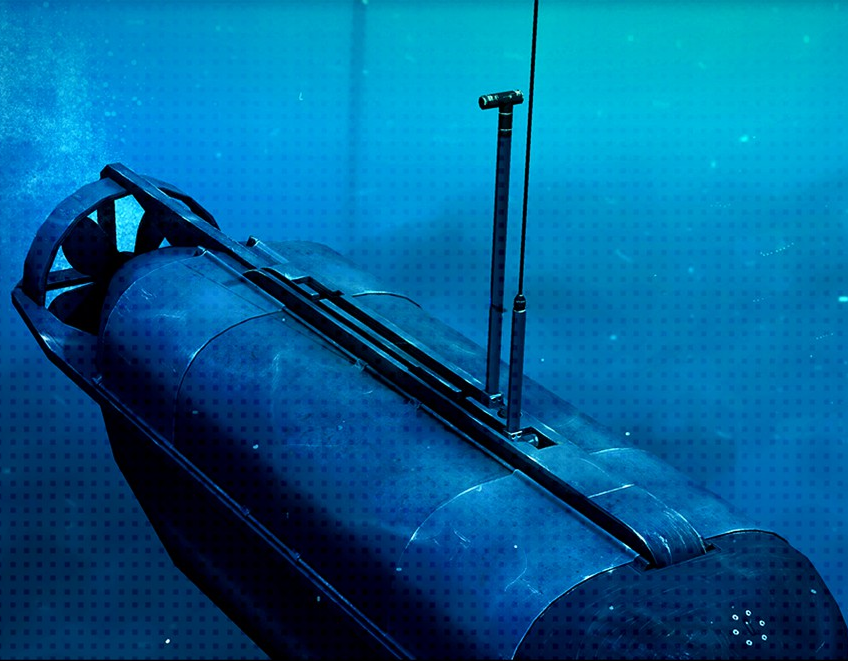


09 Anatomie Designéra

Game Designer

- Technické povědomí
- Estetický duch
- Matematická mysl
- Spisovatel
- Kreslíř
- Schopnost kompromisu
- Všeobecný rozhled a schopnost řešerše





10 Otázky a odpovědi

Díky za pozornost

- Ptejte se
- One-pagery



Doporučené čtení: Fundamentals of game design – Adams/Rollins
The art of Game Design (a book of lenses) – Jesse Schell
The ultimate guide to video game writing and design – Dille/Platten

@Ghostonex

lukas.haladik@bistudio.com