

Полная программа

Game Designer + Level Design

Game Design and Level Design

Длительность курса: 128 часов

Модуль 1. Введение в основы

Тема 1

Введение в курс и воркшоп: знакомство

Тема 2

Жанры и словарь геймдизайнера. (левел дизайн включен)

Тема 3

Виды геймдизайнеров и роль геймдизайнера в проекте и компании (левел дизайн включен)

Тема 4

Монетизация в разных моделях игр, типы игр.

Тема 5

Процесс разработки игры (левел дизайн включен)

Домашние задания

Разработка идеи, выбор жанра и модели распространения и сбор референсов

Модуль 2. Работа над идеей

Тема 1

Что такое core-loop игры. С чего начинается игра?

Домашние задания

Расписать и составить диаграмму для кор-лупа игры.

Тема 2

Мета-механики, что это такое? какие они бывают?

Тема 3

Психотипы игроков, изучение аудитории.

Домашние задания

Определить предварительную целевую аудиторию своей игры.

Тема 4

Виденье проекта и питч документ

Домашние задания

Определить vision проекта. Составить питч для промежуточной защиты.

Тема 5

Различные виды документации

Домашние задания

ДЗ-напоминка что нужно собрать вместе для презентации кор луп, аудиторию и питч.

Тема 6

Промежуточная защита: кор-луп игры и кор-механики, целевая аудитория, первичный питч-документ

Модуль 3. Углубляемся в геймдизайн

Тема 1

Зоны ответственности. Суб-дисциплины ГД

Тема 2

Введение в UI/UX

Тема 3

Практическая работа по UI/UX

Домашние задания

Закончить работу, начатую в практической, чтобы выдать UI-wires для вашей игры и макеты трёх основных экранов.

Тема 4

Введение в нарративный дизайн

Тема 5

Введение в баланс

Тема 6

Воркшоп и практическая по игровому балансу

Домашние задания

Составить предварительный баланс игры с основными сущностями.

Тема 7

Препродакшен и левел-дизайн как его часть

Тема 8

Взаимодействие с другими дисциплинами

Домашние задания

ДЗ-напоминка что нужно собрать вместе для презентации UI-wires, макеты, предварительный баланс и нарратив (если они хотят его добавить в игру)

Тема 9

Промежуточная защита: UI/UX wires, основные окна, основные сущности баланса, основная идея истории (если требуется)

Модуль 4. Углубляемся в левел дизайн

Тема 1

Инструменты левел дизайнера, floorplan

Домашние задания

Составить floorplan для одного уровня вашей игры.

Тема 2

Методы работы левел дизайнера и кривая сложности

Тема 3

Эмоции в левел дизайне: погружение, вознаграждение, негатив

Домашние задания

Paper design с контролем эмоционального путешествия для вашего уровня.

Тема 4

Левел дизайн и нарратив: рассказывание историй через левел дизайн

Тема 5

Левел дизайн и геймплей

Тема 6

Левел дизайн и подсказки игроку: визуальные, световые и прочие

Домашние задания

Насыщение вашего концепта информацией про визуальные подсказки и прочие из урока.

Тема 7

Левел дизайн в синглплеере и в мультиплеере

Тема 8

Левел дизайн в открытом мире

Домашние задания

ДЗ-напоминка что нужно собрать вместе для презентации floorplan, paper design и визуальные элементы для левела игры.

Тема 9

Промежуточная защита: Защищаем концепты уровней: floorplan и paper design.

Модуль 5. Создание уровней в Unity и Unreal Engine

Тема 1

Введение в игровые движки.

Тема 2

Введение в Unreal для левел дизайнера

Тема 3

Введение в Unity для левел дизайнера

Домашние задания

Греубок вашего уровня на выбранном вами движке.

Тема 4

Работа с Megascans в Unreal Engine

Тема 5

Скульптинг ландшафтов в Unreal

Тема 6

Оптимизация уровней в Unreal

Модуль 6. Проектная работа

Тема 1

Вводное занятие и Консультация по проектам

Тема 2

Защита проектов

Тема 3

Итоговое занятие