

LEVEL DESIGN MULTIPLAYER

Despre curs:

Scopul principal al cursului este sa iti transmita o abordare cauza-efect, in care fiecare element de Level Design (LD) este plasat cu un scop precis. Vom utiliza unul din cele mai simple editoare dezvoltate vreodata, cel de warcraft 3. Tocmai in ideea in care construiesti o harta foarte repede, iar in restul timpului o joci cu colegii si vezi cum se comporta. Cu cat este mai rapida bucla modificare-playtest (cauza-efect), cu atat mai mult vei intelege cum e mai bine sa procedezi si mai ales de ce.

Ce vei invata:

Cursul este gandit sa expuna si sa exerseze principiile de baza ale level designului. Abordarea este una bazata pe 95% practica.

- Concepte si elemente uzuale in LD-ul hartilor de multiplayer
- Cum sa analizezi si sa abstractizezi elementele de LD pe care le ai la indemana
- Cum sa folosesti concret elemente de LD ca sa obtii ce ti-ai propus
- Cum sa obtii maximum de impact cu minimum de schimbari
- Fazele standard de productie ale unei harti
- Playtesting - cum se ia si se da feedback



INTRODUCERE TEORETICA

Concepte macro, exemple concrete, exercitii scurte, discutie libera cu si intre cursanti.

- Durata: 2 ore



PEN & PAPER

Facem schita unui nivel multiplayer pentru 4 jucatori. Primim cateva specificatii macro pentru harta pe si ne apucam de schitat. Specificatiile se aleg dintr-un tabel, dand cu zarul. Talentul la desen nu este obligatoriu! :).

- Durata: 2 ore



PROTOTYPE

Este momentul sa transpunem schita in editor. Ne familiarizam cu editorul si incepem sa implementam nivelul schitat folosind editorul jocului Warcraft 3.

- Durata: 2 ore



PLAYTEST

Ne impartim in echipe de cate 2 si jucam hartile. Cel a carui harta este jucata nu participa, sta si se uita la cum se comporta harta lui in mana celor care o joaca. La finalul partidei, jucatorii dau feedback: ce a mers bine, ce a mers prost, ce au inteles, ce i-a frustrat, etc.

- Durata: 2 ore



ITERATION

Continuam sa implementam feedbackul primit in urma sesiunilor de playtest. De data aceasta re-alocam oamenii pe hartile pe care nu le-au jucat in sesiunea trecuta.

- Durata: 2 ore



PLAYTEST

Este momentul potrivit pentru noi sesiuni de playtest. Se dau note pe cateva aspecte ale nivelului. Pe masura ce hartile se modifica se vor modifica si notele, iar fiecare participant va vedea intr-un mod concret evolutia hartii lui, in bine sau in rau.

- Durata: 2 ore



THE FRENCH FEEDBACK

Simulam o situatie clasica de productie: viziunea asupra nivelului se schimba si tu trebuie sa schimbi harta cu minim de efort. Scopul acestui exercitiu este sa realizam cat de important este efectul elementelor pe care le daugam sau pe care le modificam (cauza-efect) intr-un nivel de joc.

- Durata: 2 ore



PLAYTEST

Continuam sa imbunatatim hartile si sa organizam noi sesiuni de playtest. Ca si in celalalte sesiuni, la final ne uitam pe toate hartile si le analizam punctele bune si rele.

- Durata: 2 ore



FINAL BUILD

Implementam retusurile de final in urma feedbackului primit de la jucatori in sesiunile precedente.

- Durata: 2 ore



RELEASE

Tragem concluzii, discutam pe fiecare harta in parte. Fiecare cursant isi da cu parerea pe fiecare harta si ii spune autorului ce si cum ar fi facut el daca ar fi fost harta lui. Ne jucam impreuna toate hartile finale intr-un super lan party.

- Durata: 2 ore