

Spis treści

Dlaczego powstała ta książka? 9

Wstęp 13

CZĘŚĆ 1. FAZA PREPRODUKCYJNA 25

1. Koncepcja gry 27

2. Dokumentacja gry 29

Główny dokument koncepcyjny (GDD) 29

Tytuł gry 33

Wersjonowanie 34

Copyright/własność intelektualna 35

Spis treści 35

Ogólny opis gry 35

Gatunek gry 37

Grupa docelowa 38

Podstawowy przebieg rozgrywki 38

Tryby singleplayer/multiplayer/inne (co-op) 38

Look and Feel/koncepcja graficzna 41

Opis misji/kampanii 41

Osiągnięcia/Achievements 43

Jednostki gracza 43

Przeciwnicy 44

Zasady walki 46

Taktyka przeciwników 46

Ośłony 48

Budynki 49

Badania 51

Sklep/przedmioty 51

Punktacja 52

KPI (Key Performance Indicators) 53

Monetyzacja 53

Ekrany GUI 54

Diagramy 55

Muzyka i dźwięki 55

Propozycje rozwoju gry 56

Mood Board 57

3. Dokument techniczny gry (GTD) 59

Elementy nowe/eksperymentalne 61

Przegląd najważniejszych zadań programistycznych w projekcie 62

Ryzyko 63

Rozwiązania alternatywne 66

Niezbędne zasoby projektowe 67

Przewidywane terminy 67

Wybór silnika gry 67

Platforma i system operacyjny 70

Informacja o kodzie zewnętrznym 70

Opis obiektów kodu 70

Pętla kontrolna 71

Obiekty danych gry 71

Przepływ danych 72

Fizyka gry 72

Sztuczna inteligencja (AI) 73

Założenia systemowe trybu multiplayer 76

Budowa interfejsu użytkownika (UI) 76

Zawartość gry 79

Obsługa plików graficznych 79

Silnik graficzny 79

Wskazówki dla grafików i programistów 80

Muzyka i dźwięk 82

4. Dokument poziomów gry 85

Mapa lokacji 87

Opis mapy 89

Typ i funkcja lokacji 90

Tło fabularne 91

Opis regionów 92

Interakcje 95

Opis kluczowych postaci 96

Przeciwnicy 98

Obiekty 99

Dźwięki 100

Misje 101

Cutsceny 103

5. Inne dokumenty 105

Dokument monetizacyjny 105

Lista zależności w ekonomii wewnętrznej gry 116

Plan produkcji 126

Zależności czasu 132

Plan budżetowy 136

Lista dźwięków 138

Dokumenty fabularne 142

Księga znaku 143

Plan marketingowy 144

Plan kampanii crowdfundingowej 147

CZĘŚĆ 2. FAZA PRODUKCYJNA 155

6. Pierwsza wersja gry - Minimum Viable Product (MVP) 157

Kolejność działań w ramach pojedynczego etapu produkcji 158

7. Vertical Slice 161

Wersjonowanie i praca z kopią 164

8. Beta build 167

Rodzaje testów 172

Procedura testowania gry (przykład) 176

CZĘŚĆ 3. FAZA POPRODUKCYJNA 179

9. Release candidate (RC) 181

10. Publikacja gry 183

11. Wsparcie poprodukcyjne gry 187

Obsługa klienta 189

Wsparcie marketingowe 190

Zakończenie 193

Skorowidz 195