

Przegrani #35 - "Od zera do designera"

Piotr Mistygacz, Piotr Pawlaczyk, Mateusz Piaskiewicz

Niedziela, 8 maja 2016, 20:30 GMT+1

• A "MUST-HAVE" DESIGNER MINDSET TRAITS:

- **"What makes games tick":** Zrozumienie pełnego procesu i pojedynczych elementów projektowania:
 - Reguła "Pierwsze kilkanaście minut".
 - Pacing.
 - Geometria i światło.
 - Kompozycja.
 - Balans.
 - Flow = Vertical Slice.
- **Kreatywność - "Out of the Box":**
 - Oryginalne pomysły, innowacyjny umysł.
 - "Napromienij się" wrażeniami, doświadczeniami i obrazami.
 - Mieszaj elementy i łącz je w dowolny sposób, stylizuj ("Star Wars in Steampunk France"), nie bój się abstrakcji.
 - "Divergent Thinking" - Widzenie i świadomość istnienia więcej niż jednego rozwiązania / wyniku.
 - Nie walcz z odbiorcami i z pop-kulturą.
 - Idealny pomysł: Trafia w cel, rozwiązuje problem, nie tworzy nowych problemów, redukuje koszt, daje maksymalny rezultat, uniwersalny, łatwy we wprowadzeniu, łatwy w komunikowaniu i zrozumieniu.
- **Talent** - Naturalna dyspozycja, ekspozycja z silnymi bodźcami motywacyjnymi, trening.
- **Pasja** - Zawsze jest czas na pełne poświęcenie się pracy, ale jest też czas na podsumowanie zarobków i odpoczynek.
- **Silna osobowość:**
 - Nie bój się być pewnym siebie.
 - Broń swoich pomysłów, postaw na swoim w **słusznej sprawie**, nie godź się na wszystko ("Yes-Man").
 - Ale bądź przy tym rozsądny "Open-minded".
 - Bądź pewnym siebie "team playerem".
- **"Killing your own babies".**
 - Dla nas twórców nasze "dziecko" nigdy nie jest skończone.
- **Goal Oriented:**
 - "Musimy skończyć tę grę na czas!".
 - Od najważniejszego do reszty. Q: Nie mylić z "Od ogółu do szczegółu".
- **Improwizacja.**
- **Doświadczenie:**
 - Możliwość odfiltrowania szumu i skupienia się na esencji.
 - Możliwość decydowania co ODJAĆ z projektu, aby pozostawić to wyobaźni gracza, a co zaimplementować.
- **Planowanie i dyscyplina:**
 - Planuj swój sprint, tydzień a nawet dzień pracy.
 - Nadawaj priorytety swoim zadaniom.
 - Priorytetyzuj zadania po ich ważności dla projektu i zespołu a nie fajności - "Zjedz tę żabę".
 - Wyceniaj czas zadań - dodaj zawsze jakiś zapas czasowy.
 - Planuj z innymi - bądź "team playerem".
 - "End-Project Chaos".
- **Kontroluj swoją pracę:**
 - Każdy ma wpływ na grę i każda opinia/feedback się liczy.
 - Dobry, konstruktywny feedback to sztuka.
 - Odpowiedzialność za finalny efekt mają wszyscy.

- **Dbłość o detal** - Od prototypu aż po wydaną grę, ten sam wysoki poziom.
- **“Design is a group effort”** [bądź “team playerem”].
- **“Big Picture”**: Myślenie o grze jako całość vs “Tylko mój fragmencik”.
- **Duże ego** “mój fragmencik” i destrukcyjny wpływ na fundamenty innych działów.
 - np. Przeprojektowanie czegoś, co było zrobione pod gameplay.
 - Ignorowanie wymogów z innych działów jest jednym z większych problemów w naszej branży.
 - Bądź “Team playerem” nie tylko w swoim dziale, ale na przestrzeni całej firmy.
 - Dbaj o dobry “Information Flow”.
- **“A room full of very smart people jamming on the ideas, not saying that stuff is not possible.”**
 - Syndrom początkującego designera - łykanie wszystkiego, co się usłyszy, bo wszystko jest nowe i nie do zweryfikowania.
- **Syndrom low/fake-performera**:
 - Robienie wymaganego minimum, aby nie być zwolnionym vs robienie za dużo, ale mało potrzebnego np. “W weekend grałem w Dark Souls, była tam mechanika X, zróbmy to w naszej grze!”.
- **Rozwijaj swoją bazę referencji**:
 - Graj! Graj! Graj!
 - Oglądaj Let’s Plays!
 - Czytaj książki, komiksy, reportarze.
 - Oglądaj filmy.
 - Google to Twój przyjaciel.
- **“Problem Solver”**:
 - Nikt nie chce zatrudnić kolejnego testera (“problem seeker”).
 - Znajdź prawdziwe / realne problemy i rozwiązuj je właściwymi metodami / narzędziami.
- **Samo-motywacja.**
- **Profesjonalizm.**
- **TEAM PLAYER**:
 - **Praca zespołowa.**
 - **Zdolności komunikacyjne**:
 - “Information flow”.
 - Informuj i wyjaśnij.
 - Nie bój się zapytać!
 - **Praca zespołowa i wykształtowany kręgosłup moralny** - Miej świadomość, że wpływasz na ludzi w biurze:
 - “Chcę być...”. Teraz i za kilka lat. Stanowisko, charakter, osobowość.
 - Nie rozsiewaj demotywacji i negatywnego sposobu bycia.
 - Nie uciekaj od obowiązków i wyzwań.
 - Nie panikuj.
 - Nie pal mostów.
 - Twoje poglądy są Twoje: religijne, polityczne itd. - nie narzucaj ich innym.
 - Nie zostawiaj “tonącego statku”.
 - Nie oceniaj.
 - Nie wykorzystuj czyjejs niewiedzy przeciwko nim.
 - “Smart and Not Jerky About It”.
 - Wiedz co może i co nie powinno być powiedziane.
 - Nie kłam i nie oszukuj.
 - Nie walcz.
 - Zachowaj zimną krew: agresja, załamania, frustracja, “emocje wszędzie”.
 - Nie generuj złych dni - “Wyjątkowa zdolność obrażenia jak największej ilości ludzi w jednym zdaniu”.
 - Nie oczerniaj innych.
 - Nie przerywaj.

- Zabijaj dobrocią.
- Nie bój się przyznać, że czegoś nie wiesz.
- Klucz do idealnej pracy zespołowej - bądź miły. Utrzymanie pozytywnej i szczęśliwej atmosfery w pracy jest w Twoich rękach.
- **Empatia** - Zrozumienie siebie i możliwość odnalezienia się w cudzej sytuacji. "Świetny projektant, ale kompletnie nie rozumie artystów". "Ma totalną rację, ale jest "dicky about it"".
- **Brak stronniczości** - "Myślę dokładnie tak jak ten kolega!", "Moje jest najlepsze!".
- **Zaraźliwe pozytywne nastawienie.**
- **Odpowiedzialność.**
- **LITERATURA:**
 - A Theory of Fun - Raph Koster
 - Opowiadanie Obrazem - Bruce Block
 - The Design of Everyday Things - Donald A. Norman
 - Flow (Przepływ) - Mihaly Csikszentmihalyi
 - David Perry on Game Design. A brainstorming Toolbox.
 - Level Up: The Guide to Great Video Game Design - Scott Rogers
 - Projektowanie Gier - podstawy - Ernest Adams
 - Homo ludens (Zabawa jako źródło kultury) - Johan Huizinga
 - Level Design for games: Creating compelling game experiences - Phil Co
 - The ultimate guide to Video Game writing and design - Flint Dille & John Zuur Platten
 - How to Do Things with Videogames - IAN BOGOST
 - Zjedź tę żabę - Brian Tracy
 - Inteligencja Emocjonalna w praktyce - Daniel Goleman
 - For the practicing manager: Feedback That Works - How to Build and Delivery Your Message - Sloan R. Weitzel
 - Jan napisać scenariusz filmowy - Robin U. Russin & William Missouri Downs
 - Czynniki ludzkie - skuteczne przedsięwzięcia i wydajne zespoły - Tom DeMarco & Timothy Lister
 - Level Design - concep, theory, & practice - Rudolf Kremers
 - Beyond Game Design - Nine steps toward creating better videogames - Chris Bateman
 - The Art of Game Design - Jesse Schell
 - Getting Gamers. Psychology of Video Games - Jamie Madigan
 - Creativity, Inc. - Ed Catmull
 - Man, Play and Games - Roger Caillois
 - Koncepcje psychologiczne człowieka - Józef Koziński
- **PODCASTY:**
 - Mark Rosewater's Drive To Work - #297—Dream Job; #314—Getting a Job; #264—Creative Process, Part 1; #265—Creative Process, Part 2; #209—Iteration; #154—Design 101; #142—Inspiration.
 - Ludology