

Przegranie #37 - Rozwój Designera #2

Piotr Mistygacz, Piotr Pawlaczyk, Mateusz Piaskiewicz

Niedziela, 29 maja 2016, 20:30 GMT+1

Trochę o designie:

- **Najważniejsza zdolność:** możliwość rozpoznania gdzie jest fun i potencjalne problemy.
- **Artysta nie mówi programiście "napiszę to lepiej", albo programista nie zabiera ołówka artyście mówiąc "ja to zrobię lepiej".** Co innego design. Każdy chętnie coś zmieni. Pisanie również wydaje się takie proste: "Siądę i zrobię".
- **Design jest subiektywny** - Sporo metod działa i nie ma jednego rozwiązania. W wielu zespołach działa się różnie. To co dla nas jest patologią, dla innych jest codziennością. Dużo też mówimy o emocjach i odczuwaniu, które są bardzo zależne od danej osoby.
- **Coś, co kiedyś działało może być już do znudzenia przewertowane.**
- **Warto pamiętać o:** własne reguły/zasady, rezultaty, połączenie z innymi systemami, limity, cele i kierunki, styl, "design space" (wszystkie możliwości, wielkość mechaniki).
- **"Ciekawe" mity:** Designer robi nic; designer ma już wszystko zaplanowane; designer nic nie planuje.
- **No Silver Bullets, Case by case** - Nie ma jednej metody, każdy problem jest częściowo indywidualny i to jest w tym zawodzie najfajniejsze. Jakikolwiek system i element gry powoduje inne zmiany poszczególnych graczy.
- **"Prisoner of Conventions"** - Lęk przed nowymi opcjami. Nie bój się zmian:
 - "Czemu nie możemy robić zawsze tymi samymi metodami?!".
 - "Zawsze tak to robiliśmy".
 - "Nie zmieniamy narzędzi, bo będzie zamieszanie" (comfort zone).
- **"Design Fundamentalism"** - Jedna metoda lub filozofia pracy i ignorowanie innych metod.
- **Specyfika pracy projektanta:**
 - Teamwork!
 - Autonomia.
 - "Wolna ręka" kontra wizja i kierunki gry - rzucanie spaghetti i sprawdzanie co się przyklei (Pseudo-Agile).
 - Kreatywność (pomysły zespołu) kontra implementacja (obce pomysły "z góry").
- **Znajomość "składników" projektowania, np.:**
 - Depth & Complexity.
 - Choice & Option (Calculation).
 - Familiarity & Innovation.
 - Perfect & Hidden Information.
 - Simplicity - "Great design is when there's nothing left to remove".
 - Randomization - "Dice Hate Me!" / "RNG Please!". Hardkorowi gracze np. Q3A nie lubią randomizacji (przegranie z noobem przez grę).
- **Jaka jest Twoja filozofia/reguły/core projektowania:**
 - Odpowiadanie na pytania i **"wypełnianie pustki"** ("Filling blanks"). Ilu graczy? Ile czasu ma zająć X? Metoda 2paca: Pisz co masz, a potem to poskładaj i wypełnij przestrzeń pomiędzy "znanymi".
 - Stałe, pewne i znane **punkty zaczepienia** ("Design constraints") np. Istniejące mechaniki z pierwszej części gry.
 - **"<Design Element> First":**
 - "Challenge First" - reguła projektowania League of Legends.
 - "Theme First" - częsta reguła projektantów planszówek".
 - "It's all about <Design Principle>" np. Emotions, narrative.
 - Projektowanie pod technologię, wymogi, target graczy, fantazję gracza, principles itd.
 - "Interactive media: meaningful choices, actions and consequences" kontra "Narrative-driven game".
 - **Second / Minute Design** - Obecność i działanie systemów i mechanik w danym skali gry.
 - **Atomic Design** - Rozbijanie akcji na poszczególne kroki: gracz blokuje, co jest możliwe w tym momencie.
 - **Top-Down Design** - Zapotrzebowanie odbiorców kształtuje produkt (narzucając wymagania).

- Tworzenie mechanik z tematu ("mechanics for theme").
- **Bottom-Up Design** - Kształt produktu (zgodnie z możliwościami) przedstawiany odbiorcy kształtując zapotrzebowanie. Tworzenie mechanik i dopasowanie tematu ("theme for mechanics").
 - **Rogue, On-The-Fly Design** - Nie każdy jest na tej samej stronie, robi rzeczy niezgodne z wizją, bo myśli, że to jest lepsze lub fajniejsze. Praca "na kolanie", na wczoraj. Nie ludzie wolni od problemów z ego i nie od naprawiania, ale od wariowania, gdy pojawiają się problemy.
 - **Prewencja vs Reakcja.**
 - **Trial and Error Design** - "Throwing Spaghetti To The Wall and See What Sticks" - Liczenie na szczęście.
 - **Systems Design With Emergence/Agency in mind** - Dawanie szansy grze, aby zaskoczyła gracza. Pre-defined solutions vs emergence.
 - **Function have to drive form.**
 - **Target i style grania:** Wysoka poprzeczka, sporo branży przy "rushing", "sneaky", "diplomat".
 - **Intuitive / Subconscious Gut Feeling** - Zmysł projektanta, projektowanie na czuja.
 - **Metody projektowania** - Nie ważne co wybierzesz, wszystko zadziała; co Tobą kieruje.
 - "Mylisz się częściej niż Ci się wydaje".
 - "Nie uszczęśliwisz każdego".
 - **Porażka, odrzucenie i błędy to ogromna część projektowania.** Aby zrobić świetną grę, najpierw ma się słabą grę. Nawet jak na papierze/w myślach wszystko wygląda jak potencjalny hit.