

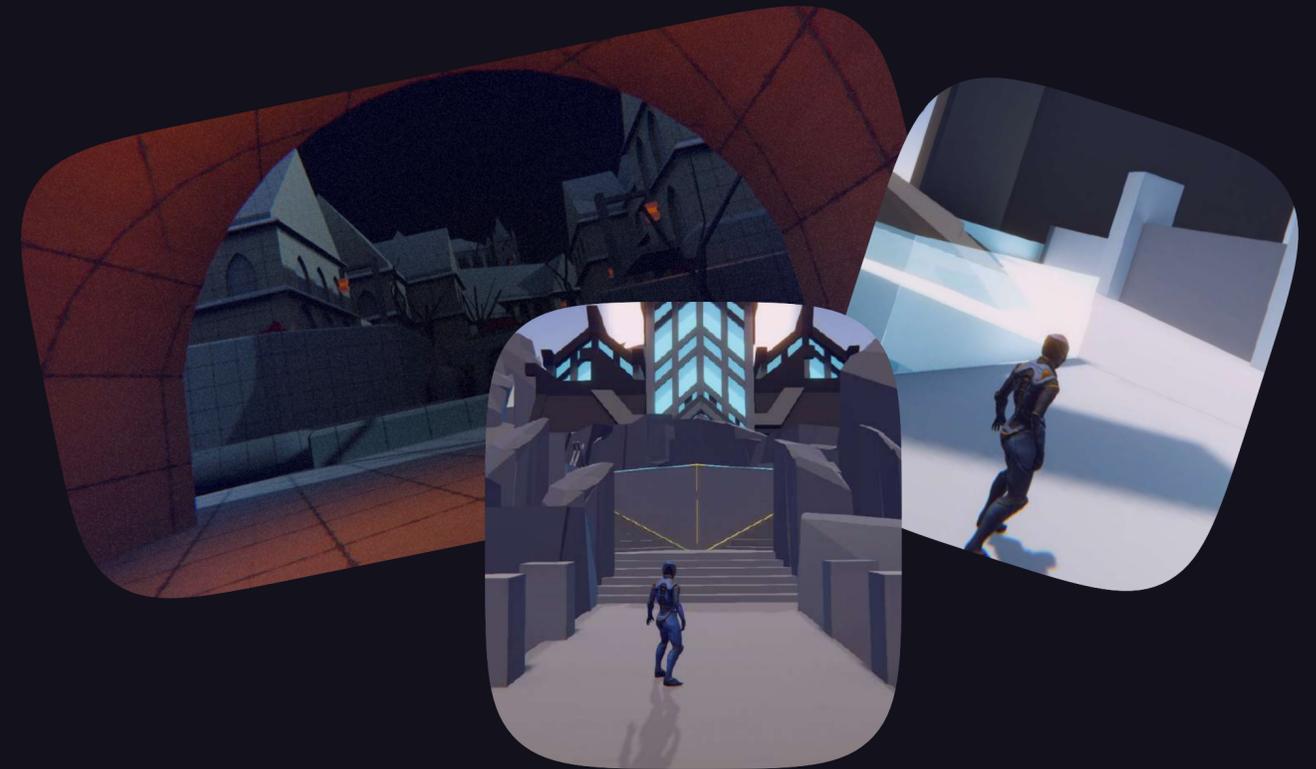
Годовая программа

Game Designer

Пройди обучение по геймдизайну, созданию игровых уровней и нарративному дизайну от преподавателей из крупных игровых студий и стань востребованным специалистом всего за год



Программа курса



12 месяцев

+ 3 месяца доп. материала

С нуля

Hyper Casual [подготовительный блок]

- Познакомишься с интерфейсом Unity и основными функциями движка.
- Научишься создавать игровые механики и драфтовую геометрию, а ещё подключать 3D-модели из библиотеки и красить сцены.
- В финале блока у тебя будет своя казуалка и знания, которые нужны для старта обучения

Gamedesign [4 месяца]

01 Введение в курс

- Кто такой геймдизайнер, какая у него роль в команде и базовые навыки
- Подходы к геймдизайну и игра как система
- Опыт и психология игрока: фан, теория потока, потребности, мотивация игроков и целевая аудитория

02 Идеи. Ограничения. Документация

- Идея для игры: постановка проблемы, поиск идеи для игры и мозговой штурм
- Объём работ и польза ограничений
- Почему документация важна, зачем её обновлять и какие есть виды документации

03 Механики. Нарративный дизайн. Баланс

- Что такое core loop и как его выделить
- Кто такой нарративный дизайнер: проблематика нарратива в играх и как мы их воспринимаем
- Кейсы балансировки игр и практика работы с балансом

04 Прототипирование. Бумажный прототип

- Зачем нужно прототипирование
- В каких областях можно использовать прототипирование
- Виды прототипов

05 Начало работы в UE4. Система передвижения

- Создание проекта: TPS Template, персонаж, капсула и камера
- Skeletal Mesh и анимации персонажа: родной манекен UE4, импорт Animation Starter Pack, использование сторонних мешей персонажа

06 Оружие. Прототипирование и система

- Как улучшить качество и ощущение от стрельбы
- Импорт модели оружия и прототипирование огнестрельного оружия
- Оружие дальнего боя: документация для системы, её настройка и использование сторонних плагинов
- Перезарядка и почему это важно

07 Искусственный интеллект и системы боя

- Роли и функции противников в игре
- Основные архетипы противников в TPS

- Основные характеристики противников
- Документация на противника

08 Дополнительные системы в TPS

- Цикл взаимодействия и фидбэк
- Каналы информации и смена режимов
- UI в проекте: меню и индикаторы

09 Основы левел-дизайна

- Чем занимается левел-дизайнер
- Коммуникация геймдизайнера и левел-дизайнера

10 Процессы и организация

- Основные специалисты на проекте
- Организация работы в команде
- Работа в распределённой команде
- Роль геймдизайнера в команде
- Вежливость и профессиональная этика

11 Фидбэки. Резюме

- Баги и тестирование
- Помощь в составлении резюме
- Как вести себя на собеседовании

Нарративный дизайн [3 месяца]

01 Основные задачи нарративного дизайнера

- Какие задачи решает нарративный дизайнер
- Насколько глубоко нарративному дизайнеру приходится погружаться в геймдизайн
- Должен ли нарративный дизайнер хорошо писать художественные тексты

02 Основы игровой драматургии

- Зачем нарративному дизайнеру основы драматургии
- Как сделать игру, в которой история и геймплей подчиняются общим законам динамического повествования

03 Игровые механики и ограничения, которые они накладывают

- Как влияют друг на друга повествование, дизайн-системы и механики
- Нарративные инструменты

04 Мир игры глазами героя и игрока

- Как левел-дизайн поможет раскрыть вашу историю
- Как влияют предыстория и лор на левел-дизайн

05 Персонажи и их место в игре

- Расстановка героев в гипотетической локации
- Функция персонажей в истории и геймплее

06 Вертикальный срез сюжета

- Как разработать и описать сюжетную сцену
- Способы подачи

07 Квестовая и диалоговая системы

- Как создать квестовую и диалоговую системы
- Побочные задания и активности: как их проектировать и зачем они нужны

08 Работа в команде

- Как услышать и понять коллег по цеху
- Как донести смелые идеи

Outblock [8 месяца]

01 Основы блокаута

- Роль дизайнера уровней
- Зоны ответственности и необходимые навыки левел-дизайнера

02 Метрики и базовые принципы

- Обзор основных метрик, измерения в Unity, стандартизация игровых уровней
- Итерации как основная часть работы, или почему хороший уровень с первого раза не сделать

03 Масштаб и осознание пространства

- Значение объёма при масштабировании, правильное восприятие масштаба, виды масштабов

04 Навигация и ментальный маппинг

- Интуитивно понятная навигация без интерфейса и подсказок
- Ментальная карта: что это, зачем она нужна и как подвести игрока к нужному игровому опыту

05 Combat Design

- Лevel-документ для стелс-шутера
- Как создавать схемы уровней
- Проектирование боевой арены

06 Свет

- Базовые настройки и теория света
- Как расставить акценты с помощью освещения

07 Ритм и поток

- Как темп влияет на вовлечённость игрока в геймплей
- Поток в игре: что это и как привести игрока в состояние потока
- Создание комплексного уровня