

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
Cutsceeny	103

5. Inne dokumenty 105

Dokument monetyzacyjny	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