

Projekt doświadczenia gry

Autorzy:

1. Cztery elementy składowe gry

Każdy z elementów jest ważny. Zastanów się ogólnie nad każdym z nich (szczegóły będą na kolejnych zajęciach). Czy elementy ze sobą współgrają?

1.A. *Mechaniki*

1.A.1. Co będzie celem gry?

1.A.2. W jaki sposób gracz będzie mógł go próbować osiągnąć (a w jaki nie będzie mógł)?

1.B. *Historia*

1.B.1. Czy w grze będzie opowiadana jakaś historia? Czy będzie linearna czy z rozgałęzieniami? Czego będzie dotyczyć?

1.B.2. W jakim miejscu będzie toczyć się gra? (gra może również nie posiadać historii i być czysto zręcznościową / logiczną / inną rozrywką)

1.C. *Estetyka (strona wizualna)*

1.C.1. Jak gra będzie oddziaływać na zmysły: jak będzie wyglądać? jak będzie brzmieć? Czy będziemy angażować inne zmysły? I jak - brać pod uwagę ograniczenia techniczne, bo grę będziemy implementować!

1.C.2. Jak gra będzie wyświetlana? czy gra będzie w 2D czy w 3D? jak będzie pracować kamera?

1.D. *Technologia*

1.D.1. Jaka jest platforma docelowa?

1.D.2. Jakie będzie sterowanie w grze?

2. Doświadczenie gry

- 2.1. Jakie doświadczenie ma przeżyć gracz?
- 2.2. Jakie emocje będzie przeżywał gracz?
- 2.3. Czy gracze będą się dobrze bawić? Dzięki jakim elementom?
- 2.4. Co będzie motywować graczy do gry? Jakies wyzwanie? Jakies ciekawe nagrody? Coś innego?