

Contents

◆ Planning ◆

- ❖ Concept process ❖
- ❖ Metrics ❖
- ❖ Prototyping & Blockout ❖
- ✂ Structural geometry ✂
- ✂ Form follows function ✂
- ✂ The Backdrop ✂
- ✂ Check the scale ✂
- ✂ Empty space ✂
- ✂ Testing the level ✂
- ✂ Documentation & important questions ✂
- ✂ Iteration & playtesting ✂

◆ Navigation & Distinction ◆

- ❖ Perception ❖
- ❖ Readability ❖
- ❖ Orientation ❖
 - ✂ Landmarks ✂
 - ✂ Signposting ✂
 - ✂ Vantage point ✂
- ❖ Guidance ❖
 - ✂ Overestimating guidance ✂
 - ✂ Attention & saliency ✂
 - ✂ Visual language ✂
 - ✂ Nope zone ✂
 - ✂ Guiding with AI ✂
 - ✂ AI as visual & audio language ✂
 - ✂ Breadcrumbs ✂
 - ✂ Teasing ✂
 - ✂ Prospect & refuge ✂
 - ✂ Contrasting paths ✂

◆ Pacing ◆

- ❖ Pacing tools & tricks ❖
 - ✂ Flow in Singleplayer ✂
 - ✂ Gates & Valves ✂
 - ✂ Loops ✂
 - ✂ Recycling levels ✂
- ❖ Planning & structure ❖
 - ✂ Intensity, variety & time ✂
 - ✂ Beats, charts & timelines ✂
 - ✂ Non-linear pacing ✂

◆ Enhancing the Experience ◆

- ❖ Choices ❖
- ❖ Enhancing with audio & visuals ❖
 - ✂ Color, lighting & mood ✂
- ❖ Narrative ❖
- ❖ Emotions ❖
- ❖ Spicing it up ❖
 - ✂ Wow moments ✂
 - ✂ Reactivity ✂
 - ✂ Exploration ✂

◆ Designing for Combat ◆

- ❖ Vantage point ❖
- ❖ Combat Spaces ❖
 - ✂ Combat fronts ✂
 - ✂ Flanking ✂
- ❖ Cover ❖
 - ✂ Cover placement ✂
- ❖ Enemies & encounters ❖
 - ✂ Enemies & cover ✂
 - ✂ Spawning & tracking enemies ✂
 - ✂ Encounter design ✂
 - ✂ Allied NPCs ✂
- ❖ Line of Sight for SP & MP ❖

◆ Multiplayer Map Design ◆

- ❖ Overview ❖
 - ✂ Readability ✂
- ❖ Level structure ❖
 - ✂ The Circle ✂
 - ✂ Figure 8 ✂
 - ✂ Clash points & Double Clash ✂
 - ✂ Tug of War ✂
 - ✂ Defence ✂
- ❖ Balance ❖
 - ✂ Symmetry & Asymmetry ✂
 - ✂ Time ✂
 - ✂ Spawn points ✂
 - ✂ Potential Player Positions (PPP) ✂
- ❖ Flow ❖

◆ Briefly on Accessibility ◆

I did not take note for this book.

目次

◆ 計画 ◆

- ❖ コンセプトプロセス ❖
- ❖ 指標 ❖
- ❖ プロトタイピング & ブロックアウト ❖
- ✂ 構造的ジオメトリ ✂
- ✂ 形状は機能に従う ✂
- ✂ 背景 ✂
- ✂ スケールの確認 ✂
- ✂ 空間の活用 ✂
- ✂ レベルのテスト ✂
- ✂ ドキュメント & 重要な質問 ✂
- ✂ イテレーション & プレイテスト ✂

◆ ナビゲーション & 識別 ◆

- ❖ 知覚 ❖
- ❖ 可読性 ❖
- ❖ 方向感覚 ❖
 - ✂ ランドマーク ✂
 - ✂ 標識 ✂
 - ✂ 視点 ✂
- ❖ ガイダンス ❖
 - ✂ 過剰なガイド ✂
 - ✂ 注意 & 顕著性 ✂
 - ✂ 視覚言語 ✂
 - ✂ 進入禁止ゾーン ✂
 - ✂ AI による誘導 ✂
 - ✂ AI の視覚 & 音声言語 ✂
 - ✂ ブレッドクラム (目印) ✂
 - ✂ 誘導演出 ✂
 - ✂ 展望 & 隠れ家 ✂
 - ✂ 対照的なルート ✂

◆ ペース配分 ◆

- ❖ ペーシングのツール & テクニック ❖
 - ✂ シングルプレイヤーのフロー ✂
 - ✂ ゲート & バルブ ✂
 - ✂ ループ ✂
 - ✂ レベルの再利用 ✂
- ❖ 計画 & 構造 ❖
 - ✂ 強度・多様性・時間 ✂
 - ✂ ビート、チャート & タイムライン ✂
 - ✂ 非線形のペーシング ✂

◆ 体験の向上 ◆

- ❖ 選択 ❖
- ❖ 音響 & ビジュアルによる強化 ❖
 - ✂ 色、照明 & 雰囲気 ✂
- ❖ ナラティブ ❖
- ❖ 感情 ❖

- ❖ スパイスを加える ❖
 - ✂ ワオモーメント ✂
 - ✂ リアクティビティ ✂
 - ✂ 探索 ✂

◆ 戦闘デザイン ◆

- ❖ 視点 ❖
- ❖ 戦闘スペース ❖
 - ✂ 戦闘前線 ✂
 - ✂ 側面攻撃 ✂
- ❖ カバー ❖
 - ✂ カバーの配置 ✂
- ❖ 敵 & エンカウンター ❖
 - ✂ 敵 & カバーの関係 ✂
 - ✂ 敵のスポン & 追跡 ✂
 - ✂ エンカウンターデザイン ✂
 - ✂ 味方 NPC ✂
- ❖ シングル & マルチプレイヤーの視線管理 ❖

◆ マルチプレイヤーマップデザイン ◆

- ❖ 概要 ❖
 - ✂ 可読性 ✂
- ❖ レベル構造 ❖
 - ✂ サークル（円形構造） ✂
 - ✂ フィギュア 8（8 の字構造） ✂
 - ✂ クラッシュポイント & ダブルクラッシュ ✂
 - ✂ 綱引き（Tug of War） ✂
 - ✂ 防衛 ✂
- ❖ バランス ❖
 - ✂ 対称性 & 非対称性 ✂
 - ✂ 時間 ✂
 - ✂ スポーンポイント ✂
 - ✂ 潜在的プレイヤーポジション（PPP） ✂
- ❖ フロー ❖

◆ アクセシビリティについて簡単に ◆

この本のメモ特に書いていません。