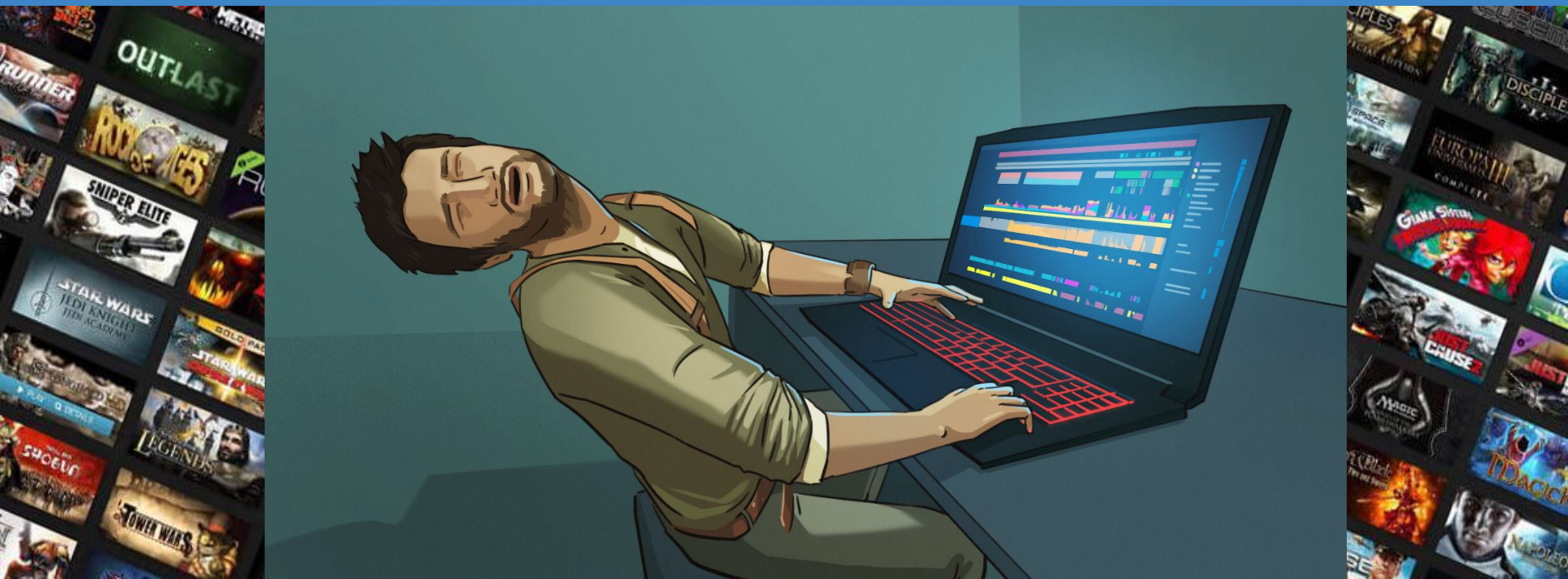


Этапы разработки игры



Этапы разработки игры

Как создать игру, чтобы не было мучительно больно



КТО Я?

КТО Я?



КТО Я?



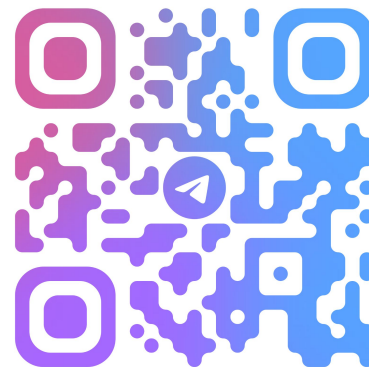
КТО Я?



КТО Я?



Telegram
Практический
Геймдизайн



@GDRULEZ



Первый
этап:
идея



Концепция игры:

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях
- основной и вспомогательные жанры

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях
- основной и вспомогательные жанры
- сеттинг

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях
- основной и вспомогательные жанры
- сеттинг
- целевая аудитория

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях
- основной и вспомогательные жанры
- сеттинг
- целевая аудитория
- ключевые особенности

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях
- основной и вспомогательные жанры
- сеттинг
- целевая аудитория
- ключевые особенности
- краткое описание игрового процесса

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях
- основной и вспомогательные жанры
- сеттинг
- целевая аудитория
- ключевые особенности
- краткое описание игрового процесса
- похожие игры

Концепция игры:

- суть игры в 1-2 предложениях
- основной и вспомогательные жанры
- сеттинг
- целевая аудитория
- ключевые особенности
- краткое описание игрового процесса
- похожие игры
- визуальные референсы



Частые ошибки:



Частые ошибки:

- отсутствие концепции

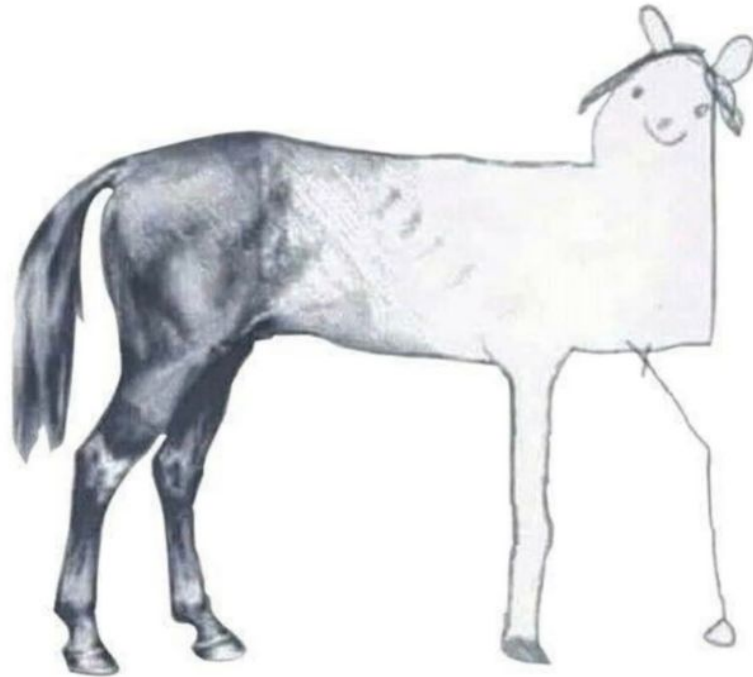


Частые ошибки:

- отсутствие концепции
- отсутствие ключевых фичей



Второй этап: прототип



Содержание прототипа

Содержание прототипа

- базовые механики основного геймплея

Содержание прототипа

- базовые механики основного геймплея
- минимальная графическая оболочка

Содержание прототипа

- базовые механики основного геймплея
- минимальная графическая оболочка
- минимальный онбординг

Содержание прототипа

- базовые механики основного геймплея
- минимальная графическая оболочка
- минимальный онбординг
- балансировка до играбельного состояния



Фокус тест прототипа и анализ результатов



Доработка и полировка прототипа



Частые ошибки:



Частые ошибки:

- добавление избыточного контента в прототип



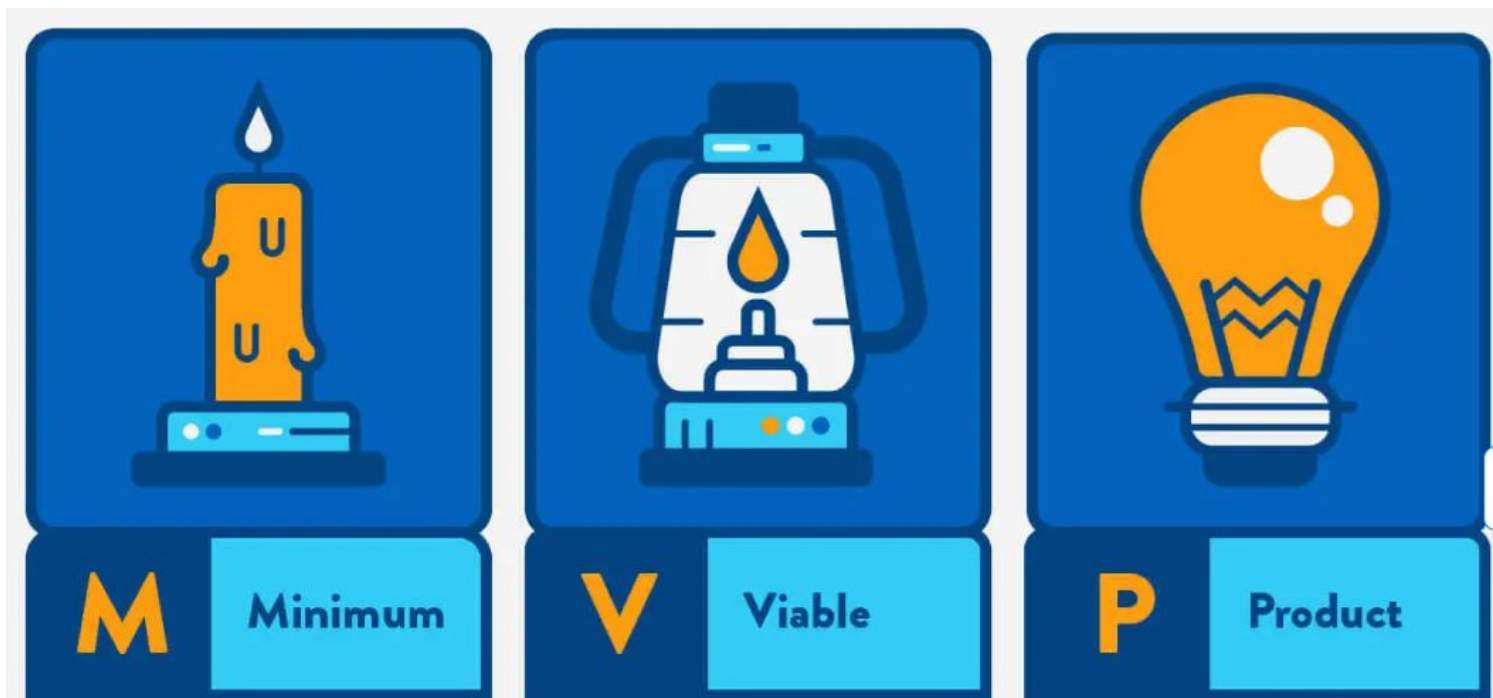
Частые ошибки:

- добавление избыточного контента в прототип
- переход на следующий этап без доведения прототипа до играбельного состояния





Третий этап: MVP



Содержание MVP

Содержание MVP

- все механики игрового цикла (core loop)

Содержание MVP

- все механики игрового цикла (core loop)
- презентабельная графика

Содержание MVP

- все механики игрового цикла (core loop)
- презентабельная графика
- улучшенный онбординг



Так **не стоит** применять MVP



1

MVP



2



3



4

PRODUCT



Так **нужно** применять MVP



1

MVP



2



3



4

PRODUCT

Частые ошибки:



Частые ошибки:

- отсутствие в MVP игрового цикла (core loop)



Частые ошибки:

- отсутствие в MVP игрового цикла (core loop)
- отсутствие фокус-тестов



Частые ошибки:

- отсутствие в MVP игрового цикла (core loop)
- отсутствие фокус-тестов
- переход на следующий этап не смотря ни на что





Четвертый этап: вертикальный срез



Содержание вертикального среза

Содержание вертикального среза

- Готовая начальная часть игры с небольшим количеством контента (1-2 ч геймплея)

Содержание вертикального среза

- Готовая начальная часть игры с небольшим количеством контента (1-2 ч геймплея)
- финальная графика



Открытое тестирование игры



ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД

ПОЛНЫЙ ВПЕРЕД



Пятый этап: бэ́та-версия/софт-лонч



A man with a mustache and wide eyes looking surprised. He is wearing a tan suit jacket over a light blue shirt and a patterned tie. The background is dark blue with some horizontal lines.

Понравилась ли вам Бета версия игры?

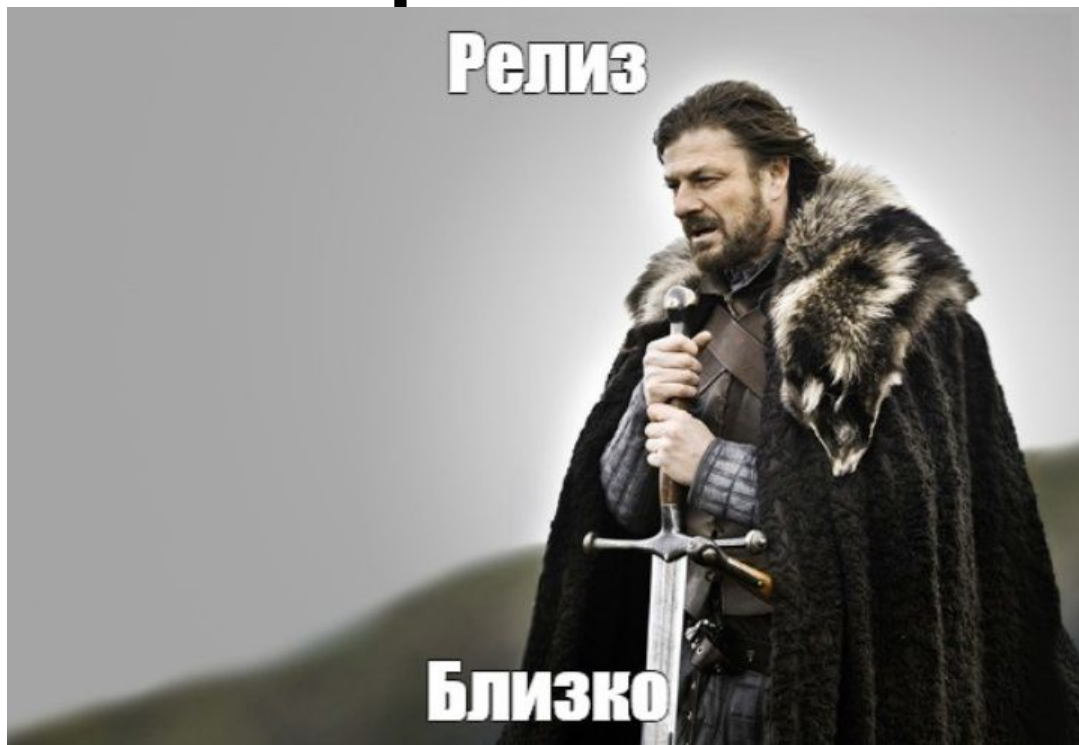
А: Конечно!

В: Определённо да!

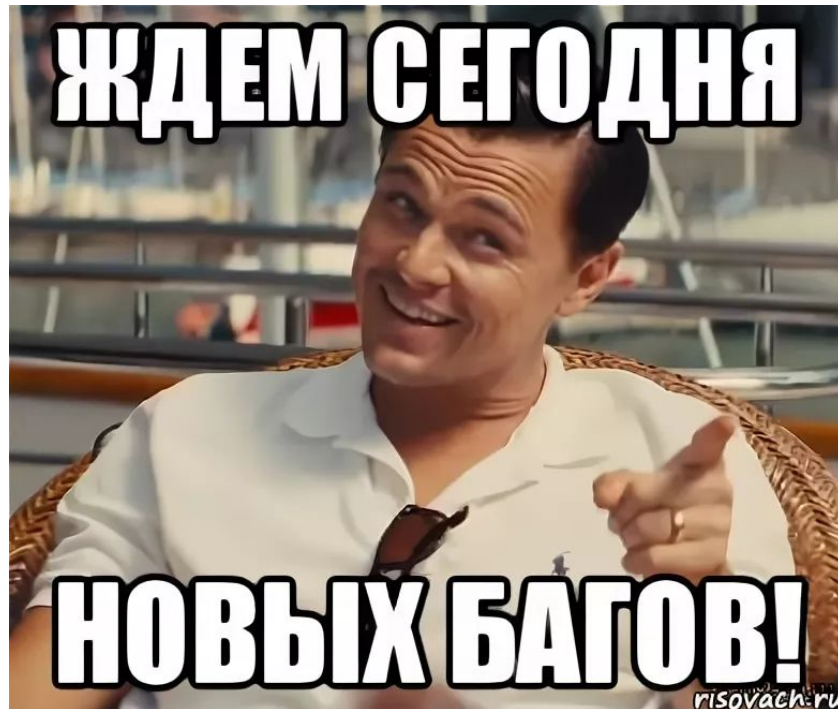
Б: Да!

Г: Добавил в вишлист!

Шестой этап: релиз



Седьмой этап: выпуск обновлений



Удачи и до новых встреч!



Практический
Геймдизайн



@GDRULEZ

Telegram
для консультаций



@ANDYJRGD

40 Rank 1 0/100

0 Int

27/25



Wave: 0/10

Kills: 57

3:46

IRON FRONTIER



 KILL DRONE	 SHELL STRIKE	 SPIDER BOT	 MORTARMAN	 KILL DRONE	 BUNKER	 GRENADE TURRET
--	--	--	--	--	--	--



STEAM®