

# Створення гри Тренінги за проектом 561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP





# Чтобы быть создателем игр, необходимо любить игры и понимать их;

необходимо находить удовольствие в анализе игры, разбиении игры на мельчайшие части и понимании того, как эти части образуют целое.



# Пути создания игр

#### Корпоративный проект



Команда разработки



Команда оперирования



#### Инди - команда



- Гейм-дизайнер
- Программист
- Художник



Аутсорсинг



#### Корпоративный проект-команда разработки

Идеологи	Технари	Художники	Оформители и ПМы			
Гейм-дизайнеры	Математики	Концепт - худ-ки	звукооператоры			
Продюсеры	Программисты	Виртуальные скульпторы	композиторы			
Сценаристы	Сис. админы	Моделеры	дикторы			
Дизайнеры (механики, уровней, интерфейса)	Администр. БД	Текстуровщики	осветители			
	Тех.специалисты	Иллюстраторы	актеры			
	Сетевики		РМ-менеджеры			
	QA-инженеры	Колористы	(менеджеры сроков)			
	(тестировщики, инженеры по качеству)	Аниматоры				



#### Корпоративный проект-Команда оперирования

Маркетологи Комьюнити- Веб-отдел Бизнес-менеджеры менеджеры

PR-менеджеры

Гейм-эксперты

Сис.админы

Брендменеджеры SMM-менеджеры (ведение аккаунтов и групп в соцсетях) Тех.поддержка

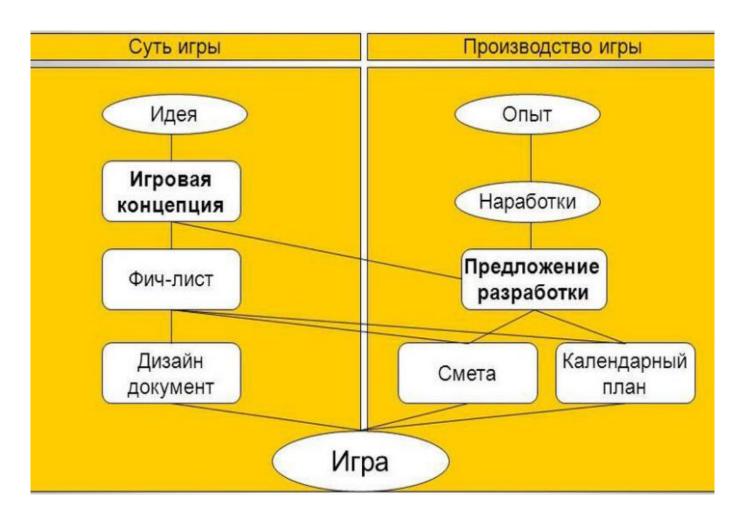
Трафик- менеджеры

PR-менеджер менеджер по связям с общественностью РМ-менеджер планирование, контроль и координация работ всех участников проекта Бизнес-менеджер (DM)- организация и контроль доходов и расходов анализ рынка, разработка стратегии продвижения торговой марки, координация мерчандайзинга товара

DM — менеджер по развитию - организация и контроль доходов и расходов анализ рынка, разработка стратегии продвижения торговой марки, координация мерчандайзинга (продвижения) товара



# Разработка игры





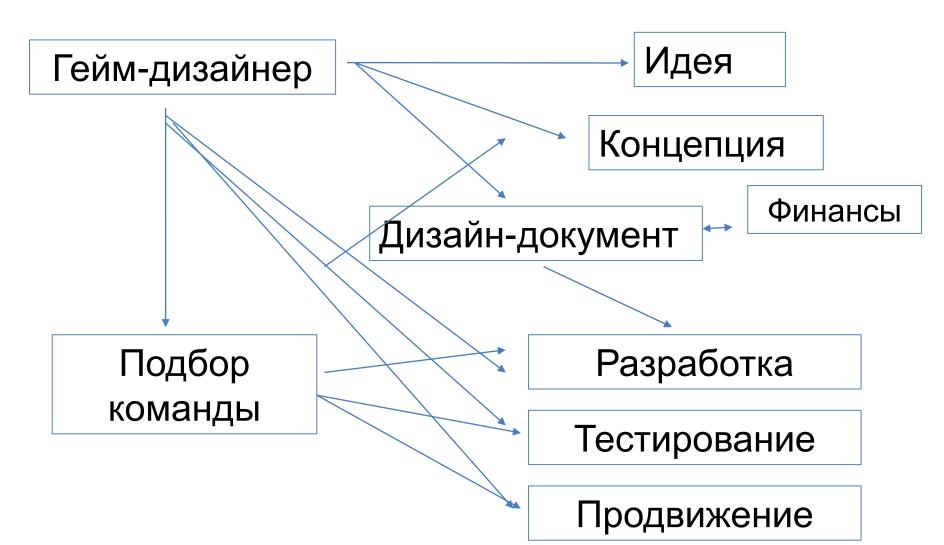




	Этапы создания	компьютерной игры
1	Pre-production (концепт-документ)	Концептирование (Concept)
2	Pre-alpha (дизайн-документ)	Прототипирование (Prototyping) Вертикальный срез (Vertical Slice)
3	Alpha-test	Производство контента (Content production) Friends & Family / CBT (закрытое бета-тестирование)
4	Beta-test	Soft Launch / OBT (открытый бета- тест), реклама
5	Release	Запуск игры на рынок
6	Support	поддержка

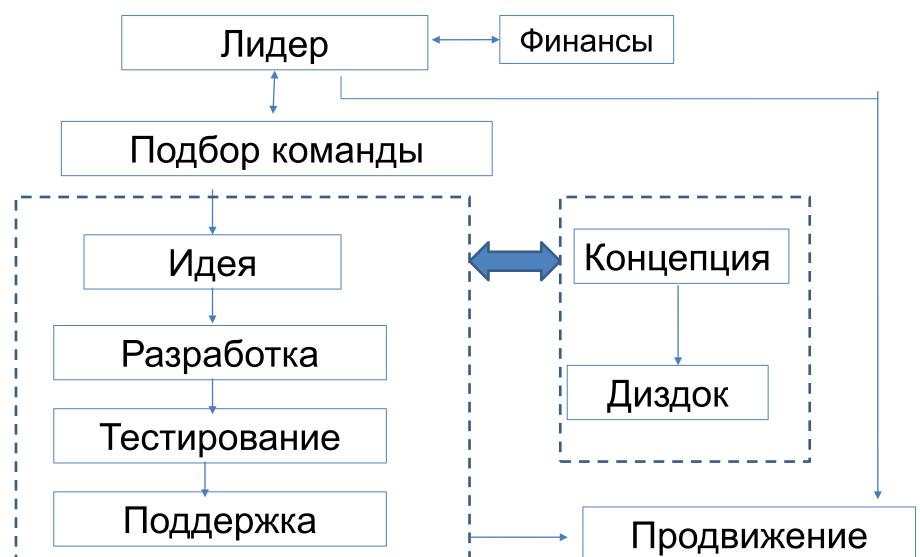


# Схема создания игры -1





# Схема создания игры-2





# Командная работа

• Создание компьютерных игр —довольно комплексный и трудоёмкий процесс, который включает в себя участие целой команды разработчиков. Как правило, это специалисты в самых различных областях, каждый из которых играет свою роль общем деле — сборке сложного механизма под названием компьютерная игра.





# Где найти людей

гласить друзей ивлечь на конференция: выставка **KOHKV DeHT** ровести хантинг среди знакомы ерез соц.сети братиться в кадровые агенства





#### Классификация ролей в группе по Белбину

Коор- дина- тор /Coordi- nator	Генератор идей (мыс- литель) Shaper	Формиро- ватель Plant	Monitor-	Оценщик  Monitor- Evaluator		Испол- нитель Imple- menter		ик ова в) e ator	а вист		Доводч ик Comple ter- Finisher
	Гейм- дизайнер	сценарист	Продюсер		Програм мист	M	технарь		Дизайн анимат		Тести- ровщик
	К	лассифика	ция ролей	ВГ	руппе ра	азр	работчико	ов ПС	)		
Руково- дитель	Проекти- ровщик	Техно- лог			азра- отчик	Анали- тик		Органи- затор			СТИ- ВЩИК

#### Распределение ролей в игровом проекте

Гейм-дизайнер

Сценарист

Аниматоры

Дизайнеры

Программисты

Тестировщики

#### Оформители:

композиторы, музыканты, актеры, звукорежиссеры...

#### Тест по Белбину

- 1. Что, по вашему мнению, я могу привнести в групповую работу:
- а) я быстро нахожу новые возможности;
- б) я могу работать хорошо со множеством людей;
- в) у меня хорошо получается выдвигать новые идеи; ....
- 2. У меня есть недостатки в групповой работе. Возможно, это то, что:
- а) я очень напряжен, пока мероприятие не продумано, не проконтролировано, не проведено;
- б) я даю слишком большую свободу людям, чью точку зрения я считаю обоснованной; ....
- 3. Когда я включен в работу с другими:
- а) я влияю на людей, не подавляя их;
- б) я очень внимателен, так что ошибок из-за небрежности быть не может; . . . . .
- 4. В групповой работе для меня характерно, что:
- а) я очень заинтересован хорошо знать своих коллег;
- б) я спокойно разделяю взгляды окружающих или придерживаюсь взглядов меньшинства; . . . .
- 5. Я получаю удовольствие от своей работы, потому что:
- а) мне нравится анализировать ситуации и искать правильный выбор;
- б) мне нравится находить практические решения проблемы; ....



# Определение целевой аудитории Карты эмпатии



Цель: сформировать профиль потребителя и выбрать тип игрового приложения



### Идея игры



- \* Каков игровой мир?
- \* Чем управляет игрок?
- \* Какая цель у игрока?
- \* Логика победы и поражения

# Мозговой штурм, Brainstorming

**Метод мозгового штурма** позволяет в сжатые сроки оперативно решить проблему благодаря стимулированию творческой активности членов команды.

Используется на начальных этапах разработки проектов, при определении и формулировке проблем, разработки управленческого решения



#### Основные положения метода

- участники обсуждения могут выражать как можно большее количество вариантов решения проблемы;
- 🛚 из предложенного списка решений отбираются наиболее удачные и которые могут быть использованы в проекте;

Постановка проблемы

Генерация идей

Отбор и оценка идей



### Методы мозгового штурма

- метод индивидуального мозгового штурма
- метод индивидуального мозгового штурма
- метод корабельной совета
- прямой мозговой штурм
- обратной мозговой штурм
- двойной мозговой штурм

#### Классические форматы проведения заседаний

Метод 635

6 участников, 5 минут, по 3 идеи. Карточки с идеями передаются последовательно по кругу для ознакомления. После этого участники могут детализировать идеи, обсудить их, дополнить и определить лучшие. Таким образом, примерно за час генерируется у 18 идей.

#### Метод модераций

предусматривает анонимные заполнения участниками 3 карточек с идеями или описанием проблем. Модератор перетасовывает карты и по очереди озвучивает их. Группа должна отнести карточку к некоторому кластеру



### Методика PERT

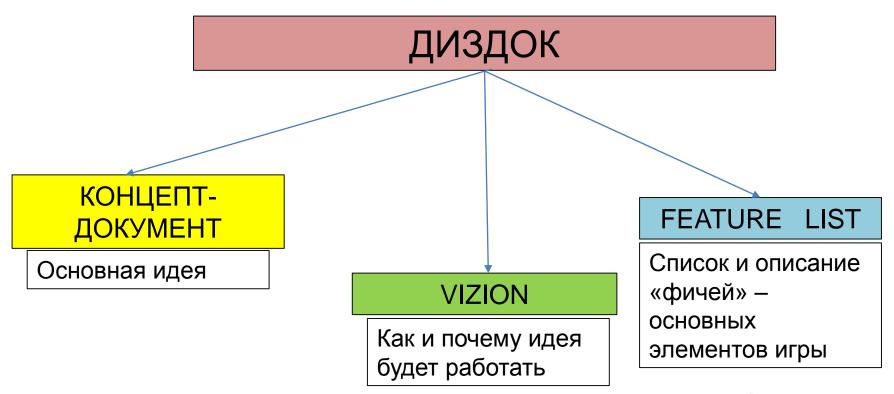
E = (O + 4M + P)/6,

де О — оптимистическая (максимальная) оценка, Р — пессимистическая (минимальная) оценка, М — наиболее вероятная оценка (возможно - середнее арифметическое).

NoNo	Автор идеи	идея		Оце	енки	учасні	иков		Оцінка PERT
п/п			11	22	33	44	55	66	



## Документация - основа игры



Проектная документация игры представляет собой не большой дизайн-документ, не набор файлов MS Office, не файлы в Google Docs. **Почти всегда это вики-движок** 



#### Принципы создания хорошего диздока

- 1. Использование вики-форматов
- 2. Модульность структуры (от общего к частному, от простого к сложному)
- 3. Масштабируемость на любой уровень
- 4. Общий доступ и параллельные правки (командная работа)

#### Инструментарий для создания диздоков:

Atlassian Confluence MediaWiki DocuWiki



### Концепт-документ



Концепт-документ (концепт) — это краткое и ёмкое описание концепции (идеи) игры, максимально сжатый документ, в котором рассказывается о том, какой будет игра, чем она будет интересна и как она должна выглядеть после разработки



Концепция - основная идея игры

# **Цель концепции** – дать четкое представление, что хотим получить, в чем основная идея игры, как заинтересовать читателя

**Концепт документ создают** для: разработчиков, издателя, продюсера. Концепция позволяет всем заинтересованным лицам постоянно фокусироваться на правильном понимании идеи игры.

#### Концепт-документ помогает:

Геймдизайнеру- формулировать и сохранять свои идеи Исполнителям – верно понимать свои задачи Тестировщику – составить схему и провести тестирование Продюсеру – планировать сроки, контролировать выполнение Инвестору – выделять деньги



## Пункты концепт-документа

#### 1. Основная идея игры

Концепт

Пример: «У нас будет онлайн-игра про запуск и перехват ядерных ракет с бесконечным геймплеем, зрелищными спецэффектами и асинхронным PvP!».

- 2. Жанр и аудитория
- 3. Особенности игры (*Unique Selling Points*)
- 4. Геймплей (описание игрового процесса)
- 5. Сюжет
- 6. Системные требования
- 7. Сроки и бюджет разработки
- Всего 2-4 страницы

/

S

O

N



# Требования к Концепт-документу (КИЯ)

- 1) грамотный язык
  - 2) Объективность, логичность, точность, отсутствие лишних описаний
  - 3) Чёткая структура документа и описания игры
  - 4) Краткость!
  - 5) Хорошо читаемое форматирование текста











	Конщег	т-документ		
Названия втры				
1. Ключеная вуся				
2. Жанр и аудитория				
3. Основные особски	сти эгры			
4. Описание игры (ге	ймплей, опис	энис игропого	процесса)	
5. Скист				
6. Системные требова	жия (платфор	ма)		
7. Сроки, бюджет, ра	аработчания			











### Прототип игры

- Прототип игры это модель будущей игры в которую можно поиграть и прочувствовать геймплей.
- На основании прототипа можно сказать есть ли будущее у проекта.
- Прототип дает возможность геймдизайнеру сразу начать манипулировать с игровым миром , физикой внутри игры, экономикой и процессами.
- Основной смысл прототипа это проверить идею на практике и уменьшив риски, продолжить разработку













## Прототипирование

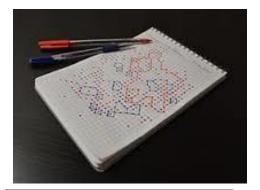
- Цели создания прототипа:
- оценить игровой цикл (core game play)
- проверить гипотезы, провести тесты
- проверить технические аспекты
- Основной принцип:

В максимально сжатые сроки проверить основные принципы

• Допустимы ошибки (баги), полировка не нужна



# Методы создания прототипов



















#### Дякую за увагу! Чи є запитання?

The lecture was performed with support of the Erasmus+ Programme of the European Union (561728-EPP-1-2015-1-ES-EPPKA2-CBHE-JP). The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Цей матеріал ліцензовано на умовах Ліцензії Creative Commons Із Зазначенням Авторства — Некомерційна — Поширення На Тих Самих Умовах 4.0 Міжнародна.

