



ВВОДНАЯ ЛЕКЦИЯ ПО КУРСУ ГЕЙМДИЗАЙНА

А судьи кто?



Роман Ломакин



Роман Броницкий

Структура курса

21 лекция, 42 часа

Теория

- теория игр
- баланс, экономика
- монетизация
- аналитика
- процесс производства

Практика

- домашние задания по теме
- разбор прошлых домашек и вопросы

#	Темы занятий		
	Теоретическая часть	Практическая часть	Домашка
1	Вводное занятие Кто такой геймдизайнер Знакомство с инструментарием	Работа с task-трекером	15 минут медитации или Make your Own Game
2	Основные термины ГД Питч От питча к концепту - как отстоять свою идею	Построение питча	Выбрать жанр для своей игры. Составить питч - презентацию Задача про заточку клина
3	Что такое игра, гейм-дизайн? Методы разработки идеи игры Основные жанры мобильных игр		
4	Основные компоненты игры Анализ жанра Декомпозиция и реверс-инжинеринг игр	Представление питчей	Анализ игр в одном из инструментов аналитики Краткий реверс свободно выбранного I2r проекта с инсталлами > 1тп
5	Различные игровые механики Атомарные игровые механики Core Loop игры	Разбор ошибок в реверсах	Core-loop разрабатываемых проектов
6	Концепт документ	Разработка концепта из на основе питча	Концепт-документ
7	Игровая документация Принципы формирования, структура		Первый ГДД
8	Различные движки и инструментарий гейм-дизайнера Прототипирование	Выбор движка под разрабатываемые проекты	
9	Рoadmap проекта Пользовательские интерфейсы: карта интерфейсов, макеты	Формирование дорожной карты проекта совместно	Планирование проекта на этапе разработки
10	Основы построения игрового баланса		Базовый документ по балансу для выбранного проекта
11	Экономические системы Мультитиллер: взаимодействия игроков Соревнования: построение системы		
12	Разбор ошибок в построении баланса	Построение общего баланса проекта	
13	Взаимодействие с отделом разработки Работа с Art отделом и взаимодействии с художниками по их задачам Работа с отделом QA	Разбор задач для разных отделов	Постановка задач на персонажку, иконки, локацию
14	Монетизация проекта: вводное	Разбор конкретных кейсов выбранного проекта	Пути монетизации выбранных проектов
15	Аналитические задачи Методы исследования проблемных точек проекта Трактовка полученных данных		
16	Построение монетизации проекта	Разбор рабочих кейсов	
17	Lifetime Value (LTV) Для чего необходимо знать эту метрику? На какие показатели она оказывает влияние? Способы расчёта LTV		Найти похожий проект, определить его успешность, соотносить успешность планируемого проекта с выбранным
18	Монетизация проекта: часть вторая		
19	Обновления и поддержание интереса к игре Долгосрочное планирование развития проекта Работа с саппортом и комьюнити игроков		Формирование таблицы обновлений игры на пострелизный период
20	Разбор возникающих вопросов		
21	Защита итоговой работы (питч и концепт)		

Что такое игра?

“Игра – это деятельность, включающая решения игрока, который стремится к заданной цели в рамках «ограничивающего контекста»” **Кларк Абт**

“Игра имеет свои «цели и средства»: задача, результат, и набор правил для их достижения” **Дэвид Парлетт**

“Игра это форма искусства, в котором участники принимают решения... для достижения цели” **Грег Костикян**

“Деятельность, имеющая правила и включающая конфликт” **Ян Шрайбер**

Основные характеристики игр

- Игры – это **деятельность**
- У игры есть **правила**
- У игр есть **конфликт**
- Игры включают в себя **процесс принятия решений**
- Игры **искусственны**: они безопасны, они находятся за пределами обычной жизни
- Игры **добровольны**
- Результат **непредсказуем**
- Игры – это репрезентация или **имитация** чего-то настоящего
- Игры **неэффективны**. Правила мешают игроку достичь цели самым доступным и эффективным путём
- У игр есть **система**: обычно, это закрытая система, то есть между игрой и внешним миром отсутствует обмен ресурсами и информацией
- Игры – это вид **искусства**

Что такое геймдизайн?

Геймдизайн — процесс создания игрового контента и правил.

Хороший геймдизайн — процесс создания целей, которые игрок захочет достигнуть, и правил, которым игрок будет следовать в процессе принятия значимых решений на пути к достижению этих целей.

В процессе создания игры дизайнеры пытаются увидеть проект глазами игрока:

- О чем эта игра?
- Как я играю?
- Как я побеждаю?
- Почему я хочу играть?
- Что мне нужно делать в игре?

Кто такой геймдизайнер?

Что мы делаем (в теории):

- Создание проектной документации
- Создание физических правил и управление ими
- Создание законов и правил
- Развлечение игроков
- Обучение игроков
- Создаем произведение искусства

Что мы делаем (на практике):

- Создание проектной документации
- Расчёт баланса
- Макеты интерфейсов
- Сеттинг
- Тьюторы

Виды геймдизайнеров

Виды ГД:

- Системный дизайн (Features & Game mechanics)
- Дизайн контента (Updates)
- Дизайн интерфейса (UX)
- Разработка мира и написание истории (Narrative)
- Дизайн уровней (Level Design)

Вертикальное развитие ГД:

- Junior
- Middle
- Senior
- Lead

Скиллсет геймдизайнера

1. Умение общаться
2. Письменные навыки
3. Логика, критическое мышление
4. Основы психологии
5. Понимание работы программ
6. Хорошее знание математики
7. Организационные навыки








Скиллсет геймдизайнера

1. Литература, философия, мифология
2. Знание английского языка
3. Понимание мировых религий
4. Понимание политики и социологии
5. Принципы экономики
6. Основы написания программ
7. Музыка и принципы аудио-дизайна
8. Навыки в графическом дизайне
9. Опыт в множестве игр разных жанров
10. Богатый жизненный опыт

Требования к трекеру

1. Наличие диаграммы Ганта
2. Наличие мобильного приложения
3. Возможность совместного выполнения задач.
4. Возможность задавать время выполнения задачи и списания часов.
5. Создание вложенных задач
6. Выгрузка отчетов. Идеален для РМ, а остальным - относительно бесполезен.
7. Наличие agile board в трекере.
8. Наличие удобных виджетов и настройки рабочего стола индивидуально для пользователя.

Трекеры - Сводная таблица

							
ГАНТ	✗	✓	✓	✗	✗	✗	✓
ПРИЛОЖЕНИЕ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
КОЛЛАБОРАЦИЯ	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
СПИСАНИЕ ЧАСОВ	✓	✓	✓	✗	✓	✗	✗
ВЛОЖЕННЫЕ ЗАДАЧИ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
ОТЧЕТЫ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
AGILE BOARD	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗
УВЕДОМЛЕНИЯ	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
DASH BOARD	✓	✗	✓	✗	✗	✗	✗
ЦЕНА	8 USD/USER	FREE	FREE FOR 1 PROJECT	19 USD/3 USER	9 USD/USER	FREE	25 USD/5 USER
ОЦЕНКА	9	7	10	7	8	7	6

Выбор трекера

Не отчаивайтесь, скорее всего, выбор сделают за вас!

- Выбор крупных компаний - **MeisterTask, Jira, Zoho, TaskWorld**
- Небольшие компании - **Flow, Trello, YouTrack**
- **Наш с вами выбор - TRELLO!**

А еще можно использовать GoogleDocs ;)

15 минут медитации или Make your Own Game

Данное задание является домашкой для первого практического занятия

1. Игра должна удовлетворять всем или большинству основных характеристик.
2. Описание игры и все правила не должны превышать А4
3. Дополнительно можно подготовить поясняющие рисунки
4. Подготовить краткую (3-5 мин) презентацию идеи своей игры

Вторая часть домашки

1. Самостоятельно изучить возможности Trello
2. Скинуть в чат группы e-mail, который мы привяжем к task-трекеру
3. Найти карточку вашего домашнего задания и прикрепить к нему презентацию и первой части домашки.