

Тема курса

Стадии разработки и текущее положение проекта



На данном курсе вы будете изучать стадии разработки игры.

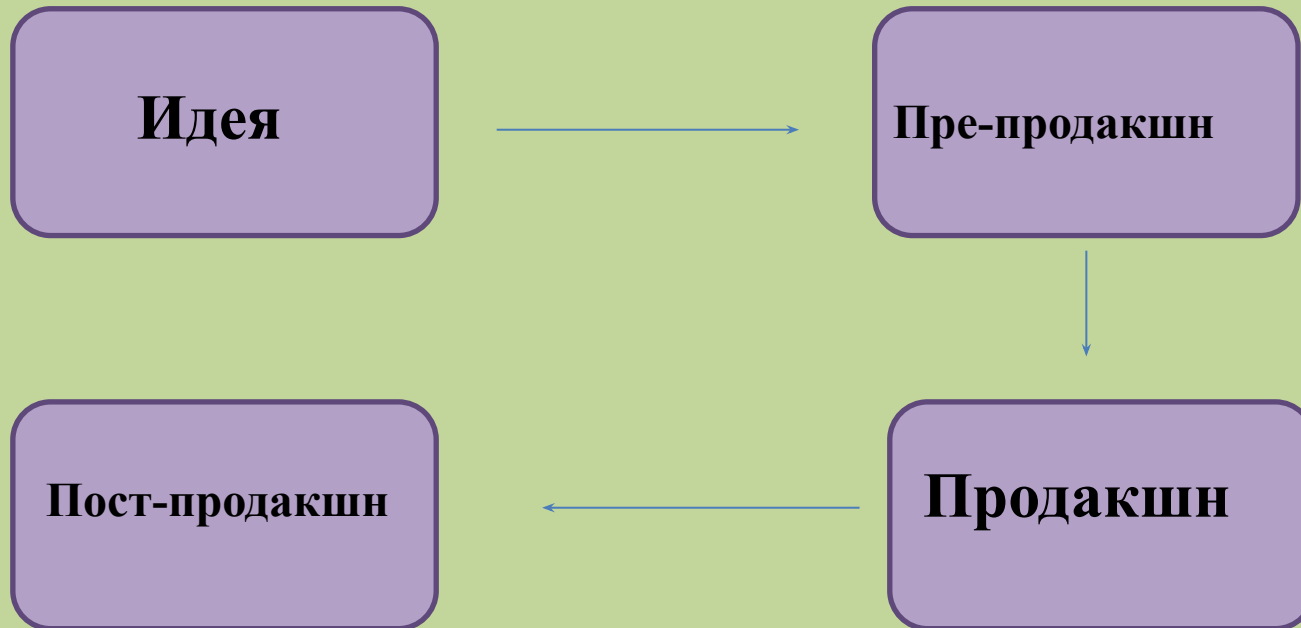
Размер проекта (будь то трипл А или инди, практически не имеет значения)

Разбор темы будет на примере нашего с вами детища.

Каждые темы, каждый курс крайне важны для вас и общего понимания концепции строения игры, относитесь к курсам серьезно, рекомендую делать некоторые пометки.

В конце каждого курса будет предоставлен тест с N количеством вопросов, на которые вам нужно будет ответить.

Модель концепции разработки игры



Сейчас я постараюсь подробно рассказать про каждый этап разработки на примере нашего с вами проекта

Это классическая система производственного процесса.

Не в каждой команде следуют по заданной схеме. Я участвовал в проектах, где не пишется диздок и весь производ. Проц. Происходит непосредственно в режиме онлайн

Этап 1 — “Идея”

Первое с чем сталкивается команда в процессе разработки игры это идея.

Что такое идея в концепции разработки ?

Идея — это совокупность первоначальных мыслей и представлений о проекте, своеобразная мысленная наработка и плод фантазии продюсера (чаще всего) или геймдизайнера.

На этапе идеи не может быть застоя, это еще не точка отправления разработки, но уже плотная стенка из первоначальных мыслей.

Идей может быть несколько и как только общее представление о проекте имеет место быть, формируется бюджет и основные компоненты для фундамента следующего этапа, сразу после этого процесс переходит в пре-продакшен

Этап 2 — “пре-продакшн”

Пре-продакшн. Этап когда основные мысли сложились в один цельный пазл, когда идеи заинтересовали команду и в частности продюсера.

Пре-продакшн это подготовительная, перед основной частью разработки, стадия, в которой проходит написание основной документации проекта в том числе бизнес платформа, дизайн документа. Этап, в котором идет основной “ток” в команде, обсуждая и оценивая идеи геймдизайнера, вынесения вердиктов продюсером.

На примере нашего с вами проекта можно отметить момент, когда была написана основная часть дизайн документа, пошел основной ток в команде, поднялась база моделей, подходящих по сеттингу, поиск соответствующих кадров. С появлением Ромы — написание основной логики игры.

В ходе пре-продакшена, на выходе из этой стадии мы должны иметь четкое представление о проекте посредством



Детального изучения дизайн документа.

Один из немаловажных аспектов пре-продакшена — установка цели на определенных типов игроков.

Иными словами говоря — на этом этапе определяется то, кто будет играть в данную игру и с какой целью.

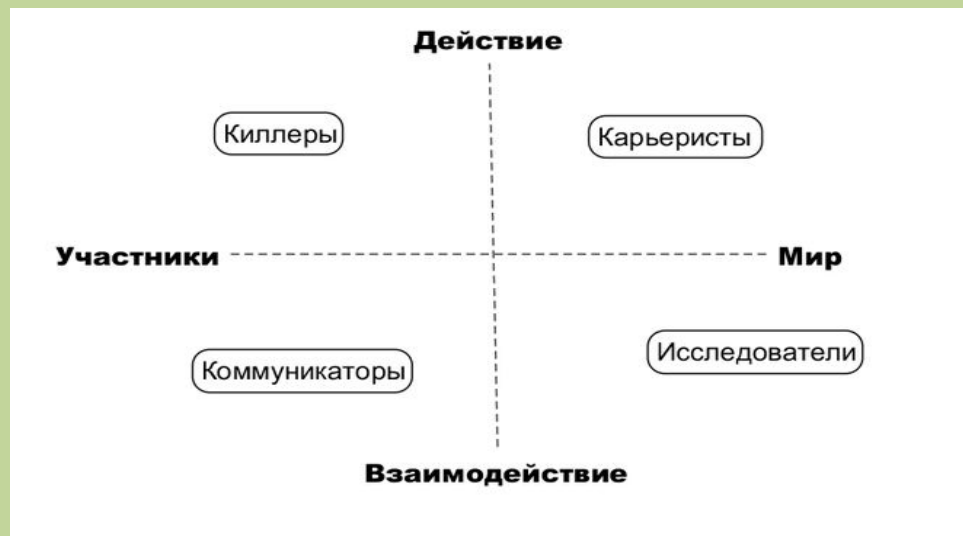
Формально, установочно принято делить всех игроков на четыре класса:

- **Карьеристы**
- **Киллеры**
- **Исследователи**
- **Коммуникаторы**

Соответственно, чем больше классов затронул наш проект — тем больше целевая аудитория, а в месте с этим и масштаб проекта.

В нашем случае мы затрагиваем лишь Карьеристов и Исследователей. Мы попали в золотую середину (имхо), где мы не берем огромный социальный участок игроков, ведь

Гораздо продуктивнее работать в достаточно узком направлении, преобладая над другими. В случае с нашим проектом мы не затрагиваем подаспекты (так называемые вторичные группы потребностей) и не задеваем подкатегории игроков. Подробнее о психологии восприятия игроком игрового мира вы узнаете в дальнейших курсах. Установка цели целевой категории игроков позволяет геймдизайнеру грамотно подобрать информацию для платформы проекта, **решения вопроса с категорией игроков один из самых важных аспектов в работе геймдизайнера на стадии пре-продакшена**



Этап 3 — “продакшн”

Продакшн. Основная часть разработки проекта.

Продюсером выдается потоковое ТЗ для всего коллектива, 3D артисты делают модели, которые нужны для выставления локации, которая нужна композитору, для составления музыкального оформления и амбиента, программисту для того, чтобы заставить сей процесс жить, а художник выполняет эту работу посредством изучения артов главного художника, который, в свою очередь на постоянной связи с геймдизайнером, отвечающий на основные вопросы.

Продакшн — самая насыщенная стадия разработки для геймдизайнера. Основная цель его работы — это выдать видение проекта **ОДНИМ ЦЕЛЫМ** для всего коллектива, предоставить информацию так, чтобы программист, артист, композитор, художник и прочие видели общую картину проекта **ОДНИМ ЦЕЛЫМ**.



Во время продакшена производится N количество прототипов игры.

Создание прототипа игры нужно для теста определенных аспектов проекта — отладки, дополнения, обсуждения\тестирования и прочего.


Во время продакшена концепция игры меняется и все изменения отслеживаются и записываются геймдизайнером.

Продакшен это основной этап разработки, соответственно масштабы там соответствующие. Для контроля процесса разработки продюсер выдает границы для потокового ТЗ. Эти границы называются — вертикальные срезы.

Вертикальный срез представляет из себя кульминацию всей работы от и до определенного участка производства.

С помощью вертикального среза можно отследить текущее состояние разработки и исправить уже имеющиеся баги.

Соответственно эти границы являются местом передышки для геймдизайнера т.к. в этот момент он делает основные пометки



Одна из главных проблем во время продакшена кроется в том, что от масштаба работы данного этапа, мозгового штурма и прочих аспектов этой проблемы, коллектив мало по малу пытается перекрыть основную **УЖЕ УСТОЯВШУЮСЯ** концепцию игры.

В первую очередь это проблема для геймдизайнера, который должен предоставить общее видение игры всему коллективу и оставлять первоначальную установленную концепцию наплаву. Попытки перекрыть самую суть и естество проекта не всегда плохо. Создание игр — это в первую очередь творчество, если быть точнее коллективное творчество и зачастую две головы и более лучше чем одна голова продюсера или геймдизайнера, но с одной стороны у геймдизайнера стоит вопрос о новшествах, иновациях, например арт персонажа нарисованный так, что он немного отходит от первоначальной задумки и видения команды, может как пагубно повлиять на исход работы, так и позитивно и здесь нужно выявить тонкую грань для геймдизайнера. Все новое, входящее после пре-продакшена должно найти место в проекте такое, чтобы не влиять пагубно на платформу проекта или допуская компромисс.

Когда будет готов более-менее играбельный прототип (обычно это пре-альфа) он отправляется тестерам на выявление багов, впечатлений от процесса игры и прочего. Как только игра выходит свет начинается последняя стадия разработки, но не конечная — пост-продакшен.

Этап 4 — “пост-продакшн”

Это очень многогранный этап разработки, который зависит конкретно от проекта. Этот этап заслуживает отдельной темы для освещения, которую вы прочтете позже.

Сам процесс пост-продакшена, так или иначе, завязан на поддержке проекта.

В нашем случае пост-продакшн будет завязан на патчах, как графических так и багнутах. Вы прекрасно знаете мое отношение к монетизации игр, условно бесплатных фри ту плей и платных длс, так что если и будет у нас длс, то только бесплатные.

Пост продакшн включает в себя поддержку моддинга, работа с комьюнити и длс. Грубо говоря поддержка и дополнение проекта всеми возможными способами для удержания позитивного влияния игры на потребности игрока.

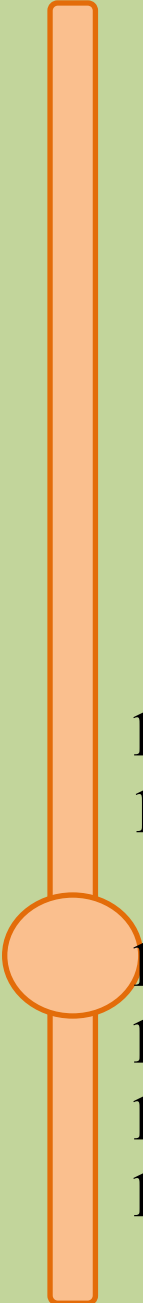
В первую очередь игры нужны для удовлетворения потребностей человека в досуге, запомните это.

Тест

На следующем слайде будет предоставлен список пронумерованных вопросов, ответы на которых вы можете записать в блокноте, также пронумеровано и скинуть на рабочую почту moonshardgc18@yandex.ru

Желаю успехов, надеюсь вам понравилась моя презентация и вы узнали что-то новое или освежили память

Вы должны понять, что у меня нет цели завалить вас на тесте, вам не поставят двойку и не вызовут ваших родителей, этот тест нужен для проверки вашей внимательности и работы над вашими и моими ошибками. Старайтесь не копировать ответы из презентации а отвечать развернуто полным ответом своими мыслями

- 
1. Сколько этапов разработки ?
 2. Сколько основных этапов разработки ?
 3. Что из себя представляет стадия идеи ?
 4. Что из себя представляет стадия пре-продакшена ?
 5. Что из себя представляет стадия продакшена ?
 6. Что из себя представляет стадия пост-продакшена
 7. Опишите одну из главных проблем продакшена
 8. Опишите основную цель работы геймдизайнера
 9. Опишите основную цель создания игр, для чего они делаются и зачем они нужны
 10. Что такое вертикальные срезы и почему они нужны
 11. Почему решение вопроса с категориями игроков так важен для геймдизайнера
 12. Что будет если затронуть все четыре категории игроков ?
 13. Опишите модель разработки игры и взаимосвязь этапов
 14. На чем ЗАКАНЧИВАЕТСЯ разработка игры
 15. Пригодилась ли вам эта презентация, опишите минусы если таковые имеются