

ХОЧУ В ГЕЙМДЕВ!



ОСНОВЫ ИГРОВОЙ РАЗРАБОТКИ
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ВЯЧЕСЛАВ УТОЧКИН
КОНСТАНТИН САХНОВ

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	7
ЛЮДИ И ИГРЫ.....	11
ПОЧЕМУ ЛЮДИ ИГРАЮТ В ИГРЫ	12
КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ЦЕЛЕВУЮ АУДИТОРИЮ ИГРЫ	16
ПСИХОЛОГИЯ ИГРОКА	22
ИГРЫ И РИСКИ.....	30
ПРОФЕССИЯ: ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР	35
ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР	36
НАВЫКИ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА.....	38
КАРЬЕРА ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА	41
РАБОТА ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА В ИНДИ-КОМАНДЕ И ИГРОВОЙ КОМПАНИИ	47
ОСОБЕННОСТИ РАБОТЫ В ИГРОВОЙ СТУДИИ	50
ПРЕПРОДАКШЕН.....	53
ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ИГРОВОГО ПРОДУКТА	54
ПОСТРОЕНИЕ ПРОЦЕССОВ НА ЭТАПЕ ПРЕПРОДАКШЕН.....	55
ВЫБОР УПРАВЛЕНЧЕСКИХ МЕТОДОЛОГИЙ ДЛЯ КОМАНДЫ	69
ПРОЕКТНОЕ УПРАВЛЕНИЕ НА ЭТАПЕ ПРЕПРОДАКШЕН	76
ВЫБОР ИГРОВОГО ДВИЖКА.....	83
ИГРОВЫЕ ПРОТОТИПЫ.....	93

ПРОДАКШЕН	105
ПРОЦЕССЫ ЭТАПА ПРОДАКШЕН.....	106
ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ И ПРАВИЛА ИГРЫ	111
ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙН	115
ДОКУМЕНТАЦИЯ: ГЕЙМ-ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ	126
КОНТРОЛЬ ВЕРСИЙ	133
ИГРОВОЙ БАЛАНС.....	139
ИГРОВАЯ ЭКОНОМИКА	153
ПРОИЗВОДСТВО КОНТЕНТА.....	161
АРТ.....	168
СЮЖЕТ И НАРРАТИВ	188
ПОДГОТОВКА К РЕЛИЗУ	201
ЧЕМ ЗАНИМАЕТСЯ ТЕСТИРОВЩИК И ВИДЫ ТЕСТИРОВАНИЯ.....	203
ОТЗЫВЫ ИГРОКОВ.....	210
ЗАКЛЮЧЕНИЕ	215
ПОСЛЕ ЗАПУСКА.....	216
ОТ АВТОРОВ	218
БЛАГОДАРНОСТИ.....	221