**Лекция 4:**

**Начало разработки игры: игровая документация**

### Концепт-документ

Разработка игры начинается с создания концепции игры. Собственно говоря, концепция – это та центральная идея, вокруг которой строится все остальное. Концепция игры выражается в виде концепт-документа.

Концепт-документ может строиться по следующей схеме:

1. Введение
2. Жанр и аудитория
3. Основные особенности игры
4. Описание игры
5. Сравнение и предпосылки создания игры
6. Платформа
7. Контакты

Документ [concepttemplate.doc](https://www.intuit.ru/EDI/14_08_14_2/1407964674-31059/tutorial/392/objects/4/files/concepttemplate.doc) содержит *шаблон* концепт-документа от 1С, документ [conceptexample.doc](https://www.intuit.ru/EDI/14_08_14_2/1407964674-31059/tutorial/392/objects/4/files/conceptexample.doc) – пример концепт-документа.

#### Введение

Во введении содержится краткая формулировка идеи игры. Введение должно содержать информацию, которая позволит читателю понять сущность игры, ее жанр, аудиторию. Фактически, введение – это тот минимум информации, который позволяет читателю – издателю, будущему члену команды разработчиков, будущему игроку – понять – интересна ли ему данная игра, хочет ли он иметь к ней отношение.

#### Жанр и аудитория

Сведения о жанре игры и о целевой аудитории очень важны, так как позволяют понять особенности позиционирования игры, особенности будущего продвижения готового продукта. Как правило, в данный раздел есть смысл включать информацию о целевых группах пользователей, которым может быть интересна игра. Здесь же полезно привести результаты предварительно проведенного исследования, например – небольшого опроса потенциальных игроков, а возможно – и игроков других групп. Такое исследование можно провести следующим образом: составить вопросник, состоящий из нескольких вопросов, которые предназначены для выяснения отношения игроков к тем или иным концепциям, положенным в основу игры. Вопросы имеет смысл составлять в виде анкеты, которая содержит варианты ответа на вопрос. Такую анкету можно использовать как в электронном виде – например- в информационных рассылках или на интернет-ресурсах, так и в печатном. Например, вопросник может содержать вопросы по следующим направлениям:

1. Возраст
2. Пол
3. Род занятий
4. Как вы относитесь к играм жанра Х?
5. Сколько времени вы обычно проводите, играя в компьютерные игры?
6. Как вы думаете, чего не хватает играм жанра Х, которые вы знаете?
7. Отметьте ваше отношение к следующим нововведениям, которые можно сделать в игре жанра Х
   1. Нововведение 1
   2. Нововведение 2
   3. Нововведение n

Это – лишь шаблон для опроса потенциальных игроков, для практического применения он должен быть доработан.

Этот раздел может содержать не только сведения о жанре и о целевой аудитории игроков, но и дополнительные данные о позиционировании игры.

#### Основные особенности игры

Этот раздел должен включать описание ключевых особенностей игры, отличающих ее от игр того же жанра, рассчитанных на ту же целевую группу. В этом же разделе следует указать примерный объем игры. Объем игры может быть измерен в часах или в других единицах.

#### Описание игры

Здесь следует подробно описать сущность игры, особенности действий игрока.

#### Сравнение и предпосылки создания

Этот раздел должен содержать сравнительный анализ предлагаемой игры с существующими играми, анализ рыночных тенденций. Здесь же следует коснуться вопросов лицензирования.

#### Платформа

Этот раздел должен содержать информацию о платформе, на которой планируется создание игры. В качестве платформы может быть использован PC или игровая приставка. Возможно, игра будет создаваться для нескольких платформ. В случае с PC следует указать системные требования, выделив минимальные и рекомендуемые требования. В частности, здесь можно указать требования к процессору, ОЗУ, видеокарте, звуковой карте, сетевому оборудованию и т.д.

#### Контакты

В этом разделе указывают контактные сведения разработчиков игры.

### Дизайн-документ

Концепт-документ является первым игровым документом, который позволяет получить общее *представление* об игре, фиксирует ее основные особенности. Дизайн-документ содержит детальное описание игры, игровых ресурсов, игровой логики. Дизайн-документ можно считать расширенной версией концепт-документа.

Дизайн-документ может иметь следующую структуру:

1. Введение
2. Концепция:
   1. Введение
   2. Жанр и аудитория
   3. Основные особенности игры
   4. Описание игры
   5. Предпосылки создания
   6. Платформа
3. Функциональная спецификация
   1. Принципы игры
      1. Суть игрового процесса
      2. Ход игры и сюжет
   2. Физическая модель
   3. Персонаж игрока
   4. Элементы игры
   5. "Искусственный интеллект"
   6. *Многопользовательский режим*
   7. Интерфейс пользователя
      1. Блок-схема
      2. *Функциональное описание* и управление
      3. Объекты интерфейса пользователя
   8. Графика и видео
      1. Общее описание
      2. Двумерная графика и анимация
      3. Трехмерная графика и анимация
      4. Анимационные вставки
   9. Звуки и музыка
      1. Общее описание
      2. Звук и звуковые эффекты
      3. Музыка
   10. Описание уровней
       1. Общее описание дизайна уровней
       2. Диаграмма взаимного расположения уровней
       3. График введения новых объектов
4. Контакты

Документ [desdoctemplate.doc](https://www.intuit.ru/EDI/14_08_14_2/1407964674-31059/tutorial/392/objects/4/files/desdoctemplate.doc) содержит *шаблон* дизайн-документа от 1С, документ [desdocexample.doc](https://www.intuit.ru/EDI/14_08_14_2/1407964674-31059/tutorial/392/objects/4/files/desdocexample.doc) – пример дизайн-документа.

### План разработки игры

План разработки игры – это рабочий документ, который направлен на детализацию некоторых положений, имеющихся в ранее составленных документов и на планирование производства игры. Он может иметь следующую структуру:

1. Анализ рынка
   1. Целевая аудитория
   2. Хиты и сравнение
2. Технический анализ
3. Ресурсы проекта
   1. Персонал
   2. Оборудование
   3. Программное обеспечение
   4. Финансовые ресурсы
4. Риски проекта
5. Календарный план

Документ [gameproposaltemplate.doc](https://www.intuit.ru/EDI/14_08_14_2/1407964674-31059/tutorial/392/objects/4/files/gameproposaltemplate.doc) содержит *шаблон* плана разработки от 1С, документ [gameproposal.doc](https://www.intuit.ru/EDI/14_08_14_2/1407964674-31059/tutorial/392/objects/4/files/gameproposal.doc) – пример плана разработки.

### Задание

Ознакомьтесь с шаблонами и примерами документов, разработайте игровую документацию, соответствующую избранной игровой концепции. Подготовьте материалы для обсуждения на семинарском занятии.