

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ РАЗРАБОТКИ ГЕЙМДИЗАЙНА

На основании анализа литературных источников обобщим общую последовательность разработки геймдизайна.

Этап 1. Проектирование и прототипирование. Прорабатывается концепция игры и игрового дизайна и определяются характеристики игрового пространства (рисунок 1) [1–2].

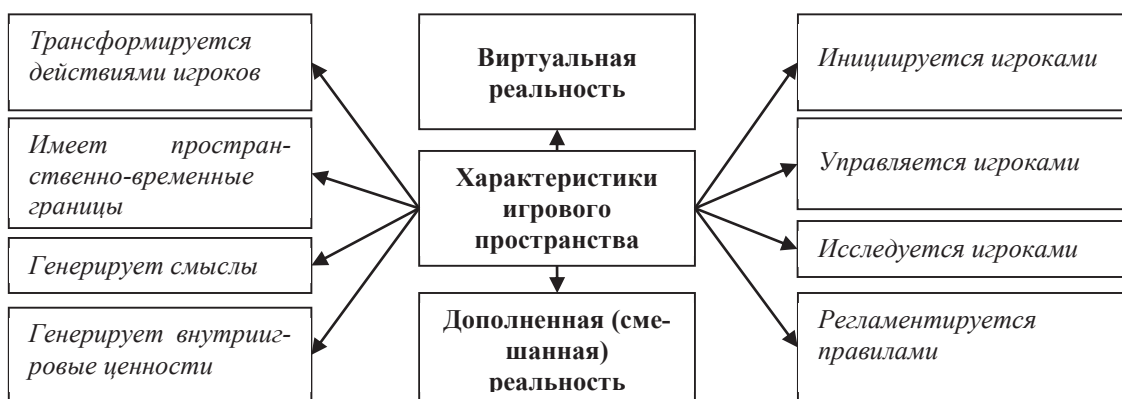


Рисунок 1 – Характеристики игрового пространства

Этап 2. Дизайн документи визуализация. Основная задача – максимально визуализировать идею.

Этап 3. Создание прототипа и бета-тестирование. Основная задача прототипа – демонстрация взаимодействия компонентов игры между собой.

Этап 4. Финальные правки и продажи. На основании бета-тестирования вносятся соответствующие правки в дизайн-документ, позволяющие повысить потребительские свойства игры.

В результате анализа особенностей гейм-дизайна, занимающегося проектированием основных составляющих игрового процесса – визуального ряда, игровой механики, локаций, повествования или сюжета/нарратива и базирующегося на свойстве интерактивности геймплея, были выделены четыре основных этапа, позволяющие в общем случае оценить и рационально спланировать процесс создания привлекательного для конечных пользователей продукта.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бонд, Д. Г. Unity и C# Геймдев от идеи до реализации / Джереми Гибсон Бонд. – Санкт-Петербург [и др.] : Питер, 2019. – 925 с.
2. Казакова, Н. Ю. Гейм-дизайн в структуре проектной культуры / Н. Ю. Казакова. – М: ФГБОУ ВПО МГУДТ, 2016.– 257 с.