

CORE

OR

META

# Фича

Это дополнение к оригинальному продукту, которое приносит некий новый опыт.

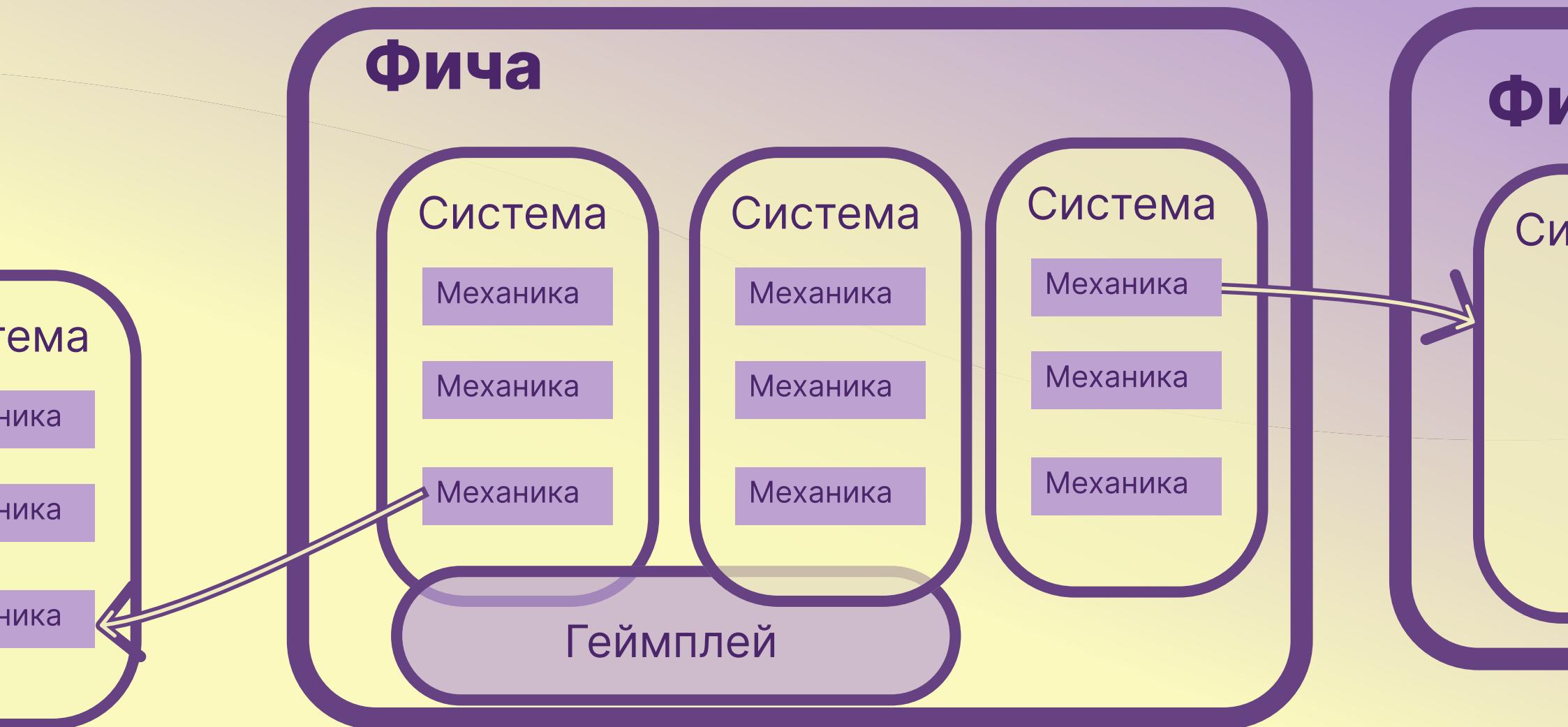
Фича — законченный контент игры, который добавляет в игру что-то новое.

Примеры:

- Верховая езда
- Обучение
- Быстрое перемещение

# Фича

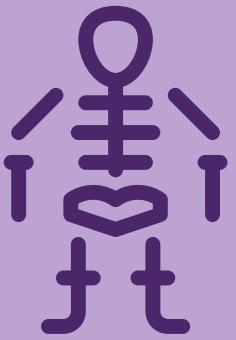
Фича состоит из систем. Она интегрируются в уже существующую игру. Часто приносит новый геймплей



# Core фичи

это все что разработчик делает чтобы игра в принципе существовала как игра.

Для Core фичей не задаются цели



# Мета фичи

Всё остальное.

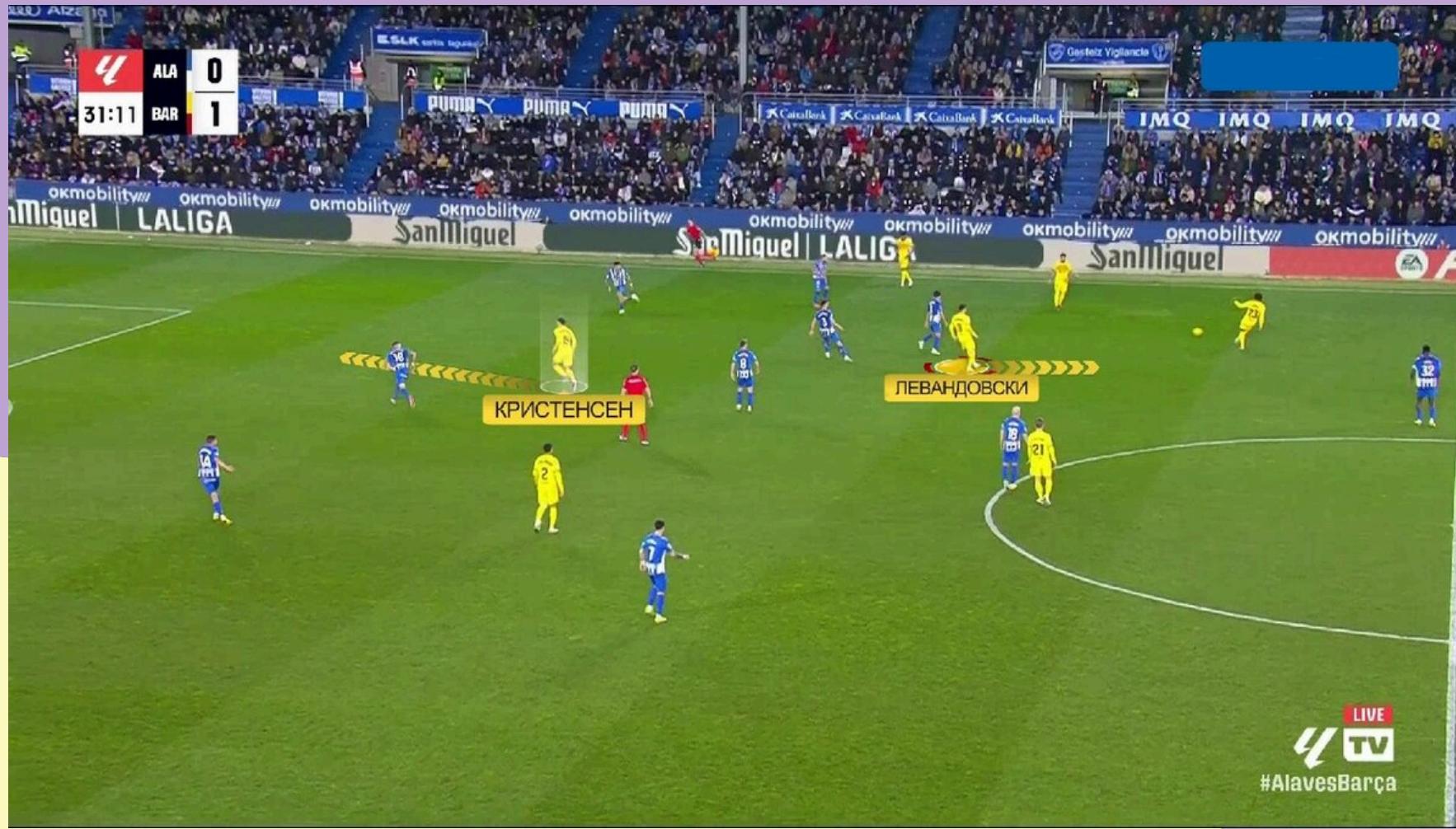
Фичи, которые в первую очередь выполняют цели разработчиков.

# **Core**

это каркас. То без чего игра не сможет работать. Core у игр в одном жанре одинаковый.

# **Мета**

То что делает игру уникальной. Игра может работать без неё.



# Цели разработчика

Вызвать эмоции

Вызвать интерес

Добавить новый геймплей

Изменить динамику

См. Прак 2



И др.

# Бизнесовые цели разработчика

Привлечение

Удержание

Монетизация

Повышение репутации

и др.



MARIO  
003600

0x03

WORLD  
1-1

TIME  
288



# Примеры мета фич

Туториал

Достижение

Level  
gate

События

Кастомизация

Коллекцион  
ирование

Прокачка

Социалка

# Для чего знать

- Понять что нужно для реализации прототипа
  - Что в игре не трогается и не изменяется
- 
- Понимать на что влияет та или иная фича
  - Осмысленно вводить новые фичи
  - Понимать чем продавать игру

# МЕТА ГЕЙМПЛЕЙ

Игра в голове

Игра между  
играми

Использование  
соц сетей

Тактика