**РАЗРАБОТКА ИГРЫ**

Хотите знать, как создаются видеоигры? В этой статье рассматривается процесс разработки видеоигры, в частности, «конвейер» - отраслевой термин, обозначающий процесс создания видеоигры с нуля.

**Что такое конвейер разработки игр?**

Конвейер разработки игры - это процесс создания видеоигры от концепции до завершения.

«Как и производственная линия, конвейер разработки игр помогает организовать поток работы, чтобы каждый знал, что им нужно выполнить и когда».

Конвейер также помогает управлять графиком разработки игр и бюджетом, уменьшая неэффективность и узкие места.(риски???)

Игра постоянно развивается, и вещи, которые казались великолепными в теории, могут не работать так хорошо в реальности. Следовательно, конвейер не обязательно является линейным процессом. Работа должна быть отправлена ​​на творческое одобрение и часто может быть отправлена ​​обратно для доработки. Конвейеры должны быть достаточно гибкими, чтобы учитывать пересмотры и изменения курса.

**3 этапа разработки игры**

Разработка видеоигр обычно делится на 3 этапа: пре-продакшн, продакшн и пост-продакшн.

**1. Подготовка к производству**

Здесь начинается каждый проект. По сути, пре-продакшн определяет, о чем игра, зачем ее делать и что нужно для ее создания.

У вас может быть отличная идея для типа игры, истории, которую вы хотите воплотить в жизнь, или вы можете создать такую, которая использует определенный тип технологий (например, VR, новый контроллер или консоль).

Этот этап может длиться от недели до года, в зависимости от типа проекта, имеющихся ресурсов и финансов, и обычно занимает до 20% от общего времени производства.

Документ игрового дизайна (GDD)

Документ игрового дизайна (GDD) - это по сути северная звезда игры. Это живой документ, который помогает каждому понять и принять более широкое видение проекта.

GDD включает в себя:

• Идея или концепция

• Жанр

• Сюжет и персонажи

• Основная игровая механика

• Геймплей

• Дизайн уровней и мира

• Искусство и / или эскизы

• Стратегия монетизации

Как живой документ, GDD постоянно обновляется и совершенствуется в процессе производства. Это может быть связано с техническими или финансовыми ограничениями или просто с осознанием того, что вещи не выглядят, не работают и не работают так хорошо, как вы изначально надеялись.

**Прототипирование**

Прототип видеоигры - это необработанный тест, который проверяет функциональность, пользовательский опыт, игровой процесс, механику и художественное оформление.

Прототипирование происходит на этапе подготовки к производству, чтобы проверить, будет ли идея игры работать и стоит ли ее реализовывать. Многие идеи не проходят эту стадию.

Команда часто начинает с бумажных проектов, чтобы проверить теории и проработать многие нюансы игры или ряда систем быстро, легко и экономично.

«Хотя идеи, психология, теории и другие метафоры глубокого мышления важны, вы можете конструировать пока только в уме или на бумаге. Большинство игровых идей нужно потрогать, почувствовать, поиграть и протестировать раньше, чем позже »

Цель состоит в том, чтобы как можно скорее запустить прототип и проверить, действительно ли ваши идеи работают и насколько увлекательна игра, как вы надеялись. Прототипирование также может выявить неожиданные проблемы, которые потенциально могут изменить весь ход вашего проекта. Важно, чтобы другие тестировали ваш прототип, потому что вещи, которые очевидны для вас, могут не быть для других.

Активы-заполнители используются для экономии времени и денег. Эти низкокачественные ресурсы заменяют такие вещи, как оружие и реквизит на ранней стадии тестирования, и в случае одобрения они заменяются окончательными версиями высокого качества позже.

Ресурсы-заполнители можно купить или найти бесплатно в Интернете в программном обеспечении для разработки игр. Обычно это довольно простые формы, но могут быть и более сложные.