

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА №2: РАЗРАБОТКА КОНЦЕПТ-ДОКУМЕНТА ИГРЫ

Цель работы:

1. Освоить структуру и ключевые компоненты концепт-документа как основного инструмента на ранних стадиях геймдизайна.
2. Развить навыки генерации и первичной проработки игровой идеи, включая определение жанра, сеттинга и основной механики.
3. Научиться четко формулировать основную концепцию, целевую аудиторию, геймплейные механики и уникальные особенности (USP) проекта.
4. Сформировать навык ясного и убедительного изложения геймдизайнерских идей в письменной форме для представления команде или инвесторам.

Материалы и оборудование:

- Шаблон концепт-документа (прилагается к заданию).
- Пример выполненной работы: «Концепт-документ Gunsmith WWI».
- Конспект лекции №1 (для справки по жанрам и определениям).
- Текстовый редактор (например, Google Docs, MS Word, Notion).

Ход работы:

Этап 1: Подготовка и генерация идеи (Brainstorming)

1. Опираясь на свои интересы и знания, полученные из лекции, придумайте основную идею для вашей игры. Определите три ключевых столпа:
 - **Жанр:** (например, Roguelite, симулятор, платформер, RPG, головоломка).
 - **Сеттинг:** (например, Первая мировая война, киберпанк, фэнтези, современность).
 - **Основная механика:** (например, сборка/разборка оружия, диалоговая система, исследование мира, пошаговые бои).
2. Сформулируйте идею в одном предложении. Например: «Симулятор оружейника в сеттинге Первой мировой войны с roguelite-механиками».

Этап 2: Анализ примера

1. Внимательно изучите предоставленный концепт-документ «Gunsmith WWI».
2. Обратите внимание на следующие аспекты:
 - **Уровень детализации:** Насколько подробно описан каждый пункт?
 - **Тон повествования:** Документ должен быть одновременно информативным и «продающим» идею.
 - **Связь между разделами:** Как описание целевой аудитории влияет на геймплей? Как референсы подтверждают жизнеспособность идеи?
 - **Ответы на главные вопросы:** Проанализируйте, как документ отвечает на вопросы: «Что это за игра?», «В чем ее уникальность?», «Кто будет в нее играть и почему?».

Этап 3: Заполнение шаблона концепт-документа

Последовательно заполните все разделы предложенного шаблона, применяя свою идею и ориентируясь на пример «Gunsmith WWI» как на образец качества.

1. **Общая информация:** Укажите базовые технические и жанровые характеристики.
2. **Краткое описание:** Напишите «питч» вашей игры на 2-3 абзаца. Заинтересуйте читателя.
3. **Целевая аудитория:** Будьте конкретны. Вместо «игроки 18-30 лет» опишите их психологический портрет, интересы и то, какую «боль» или потребность закрывает ваша игра.
4. **Референсы:** Подберите 3-5 похожих проектов. Для каждого укажите, какие именно элементы (механика, стиль, нарратив) вы берете за ориентир и в чем будет ваше ключевое отличие.
5. **Геймплей:** Это ядро вашего документа. Опишите цели игрока, ключевые действия (механики), а главное — уникальные особенности (USP), которые выделяют вашу игру на фоне других. Опишите эмоции, которые должен испытывать игрок.
6. **Система взаимодействия игрока с миром:** Как действия игрока влияют на игровой мир? Есть ли в игре прогрессия?
7. **Сюжет и нарратив:** Опишите завязку, развитие и возможные исходы. Даже для игры без сложного сюжета важен нарративный контекст.
8. **Визуальный стиль:** Опишите общую атмосферу, палитру, стиль интерфейса. Можно приложить 2-3 изображения-референса для создания «мудборда».

Этап 4: Проверка и доработка

1. Перечитайте свой документ. Убедитесь, что все разделы логически связаны между собой.
2. Проверьте, что ваш концепт-документ ясно и полно отвечает на три итоговых вопроса:
 - 1. Что это за игра?
 - 2. В чем ее уникальность?
 - 3. Кто будет в нее играть и почему?
3. Убедитесь, что объем работы составляет 3-5 страниц. При необходимости сократите или дополните разделы.

Требования к отчету:

Отчет по лабораторной работе представляет собой готовый концепт-документ, оформленный в виде единого файла (формат .docx или .pdf).

Документ должен содержать:

1. Титульный лист (название ВУЗа, дисциплина, ФИО студента, номер группы).
2. Содержание, полностью соответствующее предложенному шаблону, с заполненными разделами.

Критерии оценки:

- **Полнота и структура (0-2 балла):** Заполнены все разделы шаблона, информация структурирована и легко читается.

- **Проработка концепции и USP (0-3 балла):** Идея игры интересна, уникальные особенности (USP) четко определены и действительно выделяют проект.
- **Анализ ЦА и референсов (0-2 балла):** Целевая аудитория описана конкретно и реалистично, референсы подобраны релевантно, их анализ глубок.
- **Глубина проработки геймплея (0-2 балла):** Ключевые механики и игровой цикл описаны понятно, эмоциональная составляющая продумана.
- **Внутренняя согласованность и оформление (0-1 балл):** Все разделы документа логически связаны, текст написан грамотно, работа аккуратно оформлена.