## 1. Идея:

## Первой что приходит на ум - сама идея игры игры. Она показывает о чем будет игра. В неё входит такие вещи как:

## Сюжет

## Персонажи

## Сеттинг (среда в которой происходит действие)

## 2. Прототипирование (Prototyping)

Важный этап проектирования любой игры – это создание прототипа. То, что хорошо выглядит «на бумаге», совершенно не обязательно будет интересно в реальности. Прототип реализуется для оценки основного игрового процесса, проверки различных гипотез, проведения тестов игровых механик, для проверки ключевых технических моментов.

## 3. Вертикальный срез (Vertical Slice) Цель Вертикального среза – получить минимально возможную полноценную версию игры, включающую в себя полностью реализованный основной игровой процесс. При этом высокое качество проработки обязательно нужно воплотить только для тех игровых элементов, которые существенно влияют на восприятие продукта.

## 4. Производство контента (Content production)

На этом этапе производится достаточное количество контента для первого запуска на внешнюю аудиторию. Реализуются все фичи, запланированные к закрытому бета-тестированию. Это наиболее продолжительный этап, который может занимать, для крупных клиентских проектов год и более.  
  
На этом этапе задействуется наибольшее количество специалистов, которые занимаются производством всего основного наполнения игры. Художники создают все графические ресурсы, геймдизайнеры настраивают баланс и заполняют конфиги, программисты реализуют и полируют все фичи.

## 5. Friends & Family / CBT (закрытое бета-тестирование)

На этапе CBT продукт впервые демонстрируется достаточно широкой публике, хотя и лояльной продукту или компании. Среди наиболее важных задач на этом этапе выступают: поиск и исправление гейм-дизайнерских ошибок, проблем игровой логики и устранение критических багов. На этом этапе в игре присутствуют уже все ключевые фичи, создано достаточно контента для полноценной игры продолжительное время, настроены сбор и анализ статистики. Тестирование идет по тест-плану, проводятся стресс-тесты уже с привлечением реальных игроков.

## 6. Soft Launch / OBT (открытый бета-тест)

## На этом этапе продолжается тестирование игры, но уже на широкой аудитории. Идет оптимизация под большие нагрузки. Игра должна быть готова для приема большого трафика. В игре реализован биллинг и принимаются платежи. На этом этапе полностью завершается разработка новых фичей. Происходит feature freeze, программисты перестают реализовывать что-то новое, а полностью переключаются на отладку и тюнинг имеющихся фичей. Геймдизайнеры, продюсер и аналитики делают выводы из собранной на CBT статистики и проверяют эффективность монетизации. При этом, к началу этапа должна полностью функционировать инфраструктура проекта: сайт, группы соц. сетях, каналы привлечения (User Acquisition), поддержка пользователей.

## 7. Release

Ключевая цель – это получение прибыли. Базовый применяемый для оценки прибыльности критерий: количество денег, принесенных в среднем одним игроком за все время (LTV aka lifetime value), должно превосходить расходы на привлечение этого игрока (CPI aka cost per install).  
На этом этапе должно быть полностью отлажено оперирование продукта (техническая поддержка, работа с комьюнити), соблюдаются маркетинговые и финансовые планы, ведутся работы по улучшению финансовых показателей, активно отрабатываются каналы по привлечению трафика.  
Команда разработки на этом этапе занимается исправлением технических багов, выявляемых в процессе эксплуатации и оптимизацией продукта.