Общая информация

Самоназвание

Рабочее название игры

Жанр и сеттинг

Указать Жанр и сеттинг.

Целевая платформа

Указать ключевые платформы распространения `(Linux, Win` и так далее).

Распространение

Кратко указать модель распространения `(buy to play, free to play` и так далее). Например, цифровые копии посредством `buy to play.` Обоснование выбора модели распространения стоит расписать в отдельном пункте монетизации и масштабирования.

Аудитория

Какая аудитория предпочтительней, в какие подобные игры эти люди играют.
Что привлекает аудиторию в подобных играх, почему они играют в них.

Фокус

Краткая выжимка в одно или два предложения о том, что предстоит игроку (с какими преградами/сложностями столкнётся), что ему противостоит для достижения целей, как он будет преодолевать преграды/сложности, как игрок будет вознаграждаться и какова конечная цель.

Предпосылки к созданию

Что побудило к разработке.

Схожие игры и их продажи

Суть этого пункта заключается в показе заинтересованным лицам перспективность проекта, как коммерческого продукта на примере схожих продуктов. Нужно кратко описать схожие игры и их продажи. По каждой игре стоит указывать ссылку в Steamspy.com и в Steam, например.

Очень важно для сравнения использовать игры в той же весовой категории, а не топовые продукты за десятки миллионов. Инди проект, который делается по вечерам, нужно сравнивать с проектами того же уровня.
Ещё здесь может помочь сравнение уровня (квалификации) команд, возможностей и ресурсовооружённости. Если навыки ограничиваются перемещением кубика по сцене в Blender и записывании идей в блокнот, а из возможностей есть только «жить помаленьку», то пытаться сделать проект, с которым справится далеко не каждая именитая команда в десятки человек и многомиллионными бюджетами, более чем неразумно. Deus Ex Machina не сработает ровно до тех пор, пока уровень навыков, различных компетенций и возможностей не будет достаточен для воплощения. Поэтому очень важно, как минимум поначалу, делать строго по силам, возможностям и ресурсам. Метод «только смелым покоряются моря» работает только при достижении высоких компетенций и/или больших объёмов ресурсов и резервов.
Топовые игры стоит упоминать максимум, как ориентир для понимания, какую аудиторию можно попытаться привлечь, а так же как доступный пример механик и прочего.

Прямых конкурентов и их особенности лучше подробно описать в отдельном пункте в бизнес-блоке, но можно кратко упомянуть и здесь.

Платформа разработки

Указание используемого движка.
Если движок не выбран, то выписать желаемые с указанием их достоинств и недостатков. Так же выписать есть ли какие-то вещи, которые могли бы серьёзно упростить и ускорить разработку, есть ли мультиплатформенность, нет ли никаких подводных камней по лицензированию и реализации готового продукта на базе движка, необходимо ли приобретать лицензии на дополнительный софт для работы с движком (например, Wwise для CRYENGINE).

Ключевые особенности игры

Особенность - это обобщение группы фич. Пример: возможность свободно перемещаться по обширным локациям, взаимодействовать с NPC, торговать с ними - фичи; большая свобода действий - особенность.
Кратко расписать каждую особенность. Здесь стоит упомянуть (для себя в первую очередь), что та или иная особенность даст игре: чем её обогатит, чем она так важна для игры, какие

эмоции сможет дать игроку и чем вообще полезна для него.
Подробное описание лучше вести на отдельной странице вики или отдельном документе (функциональная спецификация).

Типичный игровой процесс

Игровой цикл

1. Начало игровой сессии - указать с чего начинается
2. Идентификация цели
3. Типичные действия игрока - делает что-то для достижения места выполнения цели
4. Взаимодействия с чем-либо - преодоление преград и прочее
5. Выполнение цели и награда
6. Повтор цикла

Описание типичного игрового процесса - вертикальный срез

Описать от лица игрока типичную игровую сессию в желаемом окружении, опираясь на игровой цикл. Это будет некий умозрительный вертикальный срез.

Вертикальный срез - это один маленький уровень/локация с ключевыми объектами, которые будут создавать восприятие игры, где реализованы ключевые механики основного игрового процесса (core), остальные важные фичи реализованы на минимально рабочем уровне. Вертикальный срез необходим для определения, что игра получается такой, какой задумывалась и в неё интересно играть, что ключевые механики удобны и создают погружение. Основным отличием от прототипа является то, что проверяется работа механик и фич в комплексе. Например, уровень для шутера с несколькими укрытиями и проходами для противников, где они по определённому сценарию будут противостоять игроку, который в свою очередь будет иметь возможность их победить. Это будет являться вертикальным срезом комплекса шутерной механики (перемещение, стрельба, укрытия, ИИ противников).

P.S. Ещё есть горизонтальный срез. Это вся игра от начала и до самого конца в минимальном исполнении (из наработок механик, ключевых сюжетных событий и болванок для наполнения окружения). Это позволяет много более очевидным образом оценить: возможные трудозатраты, продолжительность игры и разнообразные нюансы, которые не определить в масштабах одного уровня. Горизонтальный срез отлично подходит для игр, сосредоточенных на сюжетной кампании.

История игры - сюжет

История мира

Описать основную завязку истории мира, которая привела к тем событиям и окружению, в которые попадает игрок.

Синопсис

Краткая выжимка всех основных событий сюжета, в которых будет участвовать игрок, а так же какие эмоции должны складываться у игрока по каждому из событий. Описать суть, что необходимо донести до игрока сюжетом, и мораль сюжета.

Бизнес

Монетизация

Как игра будет зарабатывать деньги? Как будет продаваться `(buy to play, free to play,` ещё что-то).
Цену игры формировать с учётом стартовой скидки и последующих скидок, вплоть до максимальной (75-90%). Закладывание стартовой скидки очень важно, так как во многих случаях основной объём продаж приходится на первый месяц после релиза. Так же важно видеть потенциал доходности при максимальной скидке, это может оказаться последним шансом для окупаемости или наоборот - загубить потенциал доходности.

Платформы распространения

Необходимо указать и обосновать выбор платформ распространения `(Steam, GoG, Playkey, Humble Bundle` и так далее).

Масштабирование

Можно ли развивать/расширять игру (будут ли какие-то дополнения и прочий допконтент), возможно ли сделать несколько частей, можно ли портировать на консоли, мобилки и другие ОС. Обосновать необходимость.
Будет ли особая привязка к функционалу платформы распространения, например, выпадение

и открытие кейсов в Steam.

Конкуренты

Необходимо выписать прямых конкурентов. Описать их плюсы и минусы.
Стоит описать:

- чем проекты схожи с разрабатываемым концептом;
- какие преимущества имеются в сравнении с конкурентами, почему игроки будут выбирать задуманную игру, а не продолжать играть в конкурирующие продукты, игнорируя задуманную игру;
- как будут нивелироваться слабые стороны, выявленные у продуктов конкурентов.

Если конкурентов нет, то это может стать сигналом недостаточного изучения рынка или высокой степенью нишевости проекта, что может очень сильно сказаться на инвестиционной привлекательности и окупаемости в целом. Крайне важно понимать, что основная масса людей от природы относится с опаской ко всему кардинально новому.

Рыночная обстановка

Необходимо описать ситуацию на целевом рынке (рынок ПК-игр и так далее): объем, есть ли рост или наоборот. Стоит сделать описание обстановки в своей нише. Это нужно для понимания какие жанры коммерчески успешны в нынешней обстановке, а какие набирают успех, что может указать на интересные ниши.

Реализация

Команда

Состав команды и кто что умеет, сколько может времени уделять разработке, какие роли будут выполнять в проекте.

SWOT-анализ - весьма актуален для этого пункта.

Если команды нет, то определить необходимое количество человек и распределить по должностям. Не забыть про возможность вводить новых людей постепенно по мере надобности на проекте.

Необходимо указать вилку зарплат (не забыть про фонд оплаты труда) и общие расходы на содержание команды (оборудование, офис, коммунальные платежи и подобное).

Не забыть про аутсорсеров.

План разработки, расходы и окупаемость

План

Приблизительный план, в котором будет указан порядок и объём работ с примерными сроками завершения.
Для удобства стоит ввести разделение на этапы разработки. Например:
* Прототип - демо, в котором в простейшем виде показывается основная механика или набор механик. На этом этапе ведётся проверка гипотез жизнеспособности основных механик.
* Пре-альфа-версия - демо игрового уровня/локации, в котором будут отражены ключевые механики на минимально рабочем уровне.
* Альфа-версия - игра, завершённая от начала и до конца на минимально рабочем уровне (массовое использование болванок, заглушек и прочих подпорок, чтобы хоть как-то работало).
* Бета-версия - игра, завершённая от начала и до конца, где болванки, заглушки и прочие подпорки в основной массе заменены на финальный контент. На этом этапе игра активно отлаживается.
* Релиз - формирование и яростное отлаживание сборки игры в последний момент, которая уйдёт в продажу.
* Пост-релиз - выпуск исправлений и обновлений.

Расходы

Указать основные статьи расходов - персонал, офис (включая коммунальные услуги), оборудование, софт, аутсорс контента (арт, озвучание, локализация), продвижение, банковские расходы (обслуживание счетов; обработка платёжных поручений; валютный контроль; курсовые разницы валюты между курсом банка, где открыты расчётные счета, и ЦБ).
Не забыть про сбор площадок распространения, НДС (европейский, российский и так далее) и налоги на доходы.
Не забыть про закладывание бюджета на риски. Это должно быть минимум 20% от основного бюджета.

Окупаемость

В окупаемости указать несколько вариантов окупаемости, которые нужно выводить на примере продаж схожих продуктов. Инвесторам крайне не интересны проекты, в которых слабо или слишком сказочно расписана эта часть.
Стоит указать динамику окупаемости и предельные сроки. Здесь очень важно заложить в цену продукта стартовую скидку (10-20%) и знать сколько будет доходность при повышении скидки, вплоть до максимальной (75-90%). К примеру, часто основная окупаемость происходит в первый месяц продаж, затем продажи стремительно обрушаются до около нулевых значений, после этого всплески продаж возникают только при крупных обновлениях или

выставлении скидки на распродажах. Но бывают случаи, когда продажи в первый месяц не набирают и трети от окупаемости, но крупные скидки на распродажах позволяют за год или около того достичь выхода в ноль. В плачевных случаях таким волноподобным образом окупаемость может быть достигнута за 2-3 года, отношения с инвестором явно будут подпорчены, но до паяльника, скорее всего, дело не дойдёт.

Примеры окупаемости:
Провальная/пессимистичная окупаемость - минимальный уровень продаж на примере схожего провального продукта, так же стоит указать предположения (а лучше факты из первых рук) почему схожий продукт оказался провальным;
Выход в ноль - продажи отбивают весь спектр затрат, но прибыли дают очень мало;
Удовлетворительная - продажи превосходят расходы на 20% и более. Это неплохо, но очень скромно для работы с инвестором;
Хорошая - продажи в 1,5-3 раза превосходят расходы;
Оптимистичная - продажи более чем в 3 раза превосходят расходы;
Предельно оптимистичная - максимальный разумный уровень продаж, который в 5-10 и более раз превосходит расходы.

Риски

Описать риски, которые могут погубить проект или сильно его замедлить. Тут же можно указать обходные пути, которые помогут нивелировать неблагоприятные последствия. К примеру, можно убрать несколько второстепенных особенностей, что позволит высвободить денег с локализации и время программиста на что-то ещё.
Стоит упомянуть стоимость рисков, то на сколько тот или иной риск может раздуть бюджет.

Продвижение

Указать на что будет делаться особый акцент (соцсети, игровая пресса, реклама, что-то ещё), нужно кратко расписать программу продвижения (от анонса до релиза).

Особенности и моменты

Вопросы при разработке особенности (фичи)

https://youtu.be/moW8-MXjivs

- Почему хочется добавить эту фичу?
- Кому будет особенно нравится эта фича?
- Когда игрок будет использовать это?
- Как это сделает игру более интересной?
- В каких ситуациях это будет наиболее впечатляющим?
- Что сделает это простым для понимания?

Идеи моментов и особенностей

Ничего не нужно держать в голове, всё должно быть записано. Можно записывать любые идеи (даже бредовые) и заметки, которые могли бы подойти.

Референсы и идеи по оформлению локаций

Скриншоты из других игр, фото и текстовые заметки по оформлению локаций.

Прочие полезности и примеры

Всё, что может быть полезным: наборы ассетов для движка; полезные статьи и подобное.

From:
https://noostyche.ru/work/ - **LLC Noostyche**

Permanent link:
https://noostyche.ru/work/doku.php/%D1%88%D0%B0%D0%B1%D0%BB%D0%BE%D0%BD%D1%8B:%D0%BA%D0%BE%D0%BD%D1%86%D0%B5%D0%BF%D1%82?rev=1567789304

Last update: **2019/09/06 20:01**