

## ЭТАПЫ СОЗДАНИЯ ИГРОВОГО ПРИЛОЖЕНИЯ

*Эта статья показывает этапы разработки игрового приложения, их порядок и заполнение, а также методы оптимизации процесса создания игрового приложения.*

### ВВЕДЕНИЕ

Весь процесс создания игрового приложения в индустрии принято называть конвейером. Данное понятие, по сути, описывает график работ при разработке игры: что и когда лучше выполнить. Данное понятие может помочь оптимизировать процесс разработки игры, что может значить – возможность управления бюджетом и сроками сдачи проекта. Конвейер можно поделить на три части, которые включают в себя: пре-продакшн, продакшн и пост-продакшн.

#### I. ПРЕ-ПРОДАКШН

На этом этапе производится подготовка к разработке приложения, в которой осуществляется формирование идеи или вижна (о чём игра и зачем её делать), анализ рынка, определение целевой аудитории, платформы выпуска игры, способа монетизации. Всё это должно отразиться в документации, которая начинает строиться здесь. Первое, что должно быть реализовано, – концепт-документ. В нём будет описана идея и её реализация, особенности идеи и внешний вид игры. Хороший концепт-документ занимает всего одну страницу А4, в нём компактно описаны самые главные аспекты игры.

В конце этого этапа помимо основных документов обычно получают прототип – демоверсию игры, приложение с минимальной детализацией, которое включает основные механики и фишки. Данное приложение создаётся для тестов, в результате которых могут быть получены полезные данные о игровом процессе, встроенных механиках, игровом опыте и функциональности приложения. На основе этих данных команда определяет направление разработки.

#### II. ПРОДАКШН

Здесь начинается разработка. Первое чем нужно заняться команде – поработать над документацией. Концепт-документ, собранный на прошлом этапе, должен перерасти в геймдизайн-документ, где будут описаны все элементы игры в доступном виде. Также нужно составить маркетинговый план и план продвижения игры.

Данный этап строиться из нескольких процессов, каждый из которых будет включать разработку приложения, его тестирование и анализ

полученных данных. Самый первый процесс этого этапа будет строиться следующим образом. После написания геймдизайн-документа команда может приступить к переработке прототипа, добавляя необходимые элементы. После внесения правок следует провести тест по играбельности приложения. Первая играбельность даёт гораздо лучшее представление о внешнем виде и игровом процессе. После этого теста команда всё больше добавляет в игру визуальную составляющую и заменяют временные объекты. Далее идёт ещё несколько таких же процессов, которые помогают следить за результатами работы и определять новые цели разработки. Результат данного этапа – версия игры, ещё не финальная, но уже готовая к демонстрации пользователям.

#### III. ПОСТ-ПРОДАКШН

Здесь можно выделить два подэтапа: первый – этап выпуска игры, второй – этап последующей её поддержки и выпуска обновлений. На этапе выпуска игры команда доводит приложение до финальной версии, проводит оптимизацию для различных устройств, подготавливает версии игры на разные платформы. Концом этого подэтапа становится публикация игры в магазинах. Однако после этого разработка не заканчивается. На следующем подэтапе нужно позаботиться о поддержке приложения – исправление возникающих ошибок и создание патчей. Также можно уделить внимание на создание бонусного или загружаемого контента (DLC). На этом подэтапе можно собирать различные данные о том, как проходит игровой процесс для понимания качества работы механик и фиш.

#### ЗАКЛЮЧЕНИЕ

При завершение конвейера производится доработка всех проектных документов, активов и кода. Они собираются и хранятся, на случай если они понадобятся в будущем.

1. Tproger [Электронный ресурс] / Создание игры от идеи до продвижения после релиза – Режим доступа: <https://tproger.ru/blogs/game-development-from-idea-to-post-release/>
2. IT and Digital [Электронный ресурс] / Как создаются видеоигры: процесс разработки игры – Режим доступа: <https://itanddigital.ru/videogame>

*Никитина Алина Юрьевна, студентка 2 курса факультета информационных технологий и управления БГУИРа, [alinanikitina2015@mail.ru](mailto:alinanikitina2015@mail.ru).*

*Научный руководитель: Кужин Дмитрий Петрович, заведующий кафедры ВМиП БГУИРа, [vmipmail@bsuir.by](mailto:vmipmail@bsuir.by).*