

Название вашей игры!

Автор: ???

Дата последнего
обновления:



Старайтесь писать кратко, ёмко и грамотно.
Средний объем концепт-документа 5 страниц (без учета иллюстраций).

Помните, что вы Гейм-дизайнер! Мыслите креативно,
будьте смелыми и верьте в себя!

Краткое описание

(геймфокус)



В этом разделе краткое описание игры. Максимально сжато. Важно, чтобы описание содержало как элементы кор-геймплея, так и нарративный контекст игры. Представьте себе, что вам нужно рассказать об игре за 60 секунд.

...

Характеристики игры

Здесь перечисляются ключевые характеристики игры.

Тема - главная идея произведения (нарративная сверхидея).

Настроение - эмоциональная окраска игры.

Жанр - к какому жанру относится игра. Здесь полезно перечислить все важные жанровые, сабжанровые составляющие и уточняющие слова.



Сеттинг - контекстуальная оболочка игры. Игровой мир, в котором происходят события. Сеттинг может быть кастомный или один из известных популярных.

Целевая Аудитория - портрет будущего игрока. Постарайтесь как можно точнее описать персону, которая захочет играть в игру.

Целевая Платформа - основная технологическая платформа для запуска игры и способ дистрибуции.

Технология - какой движок лежит в основе игры.

Монетизация - какая бизнес-модель распространения игры или оперирования игрой.

Тема	
Настроение	
Жанр	

Сеттинг	
Целевая Аудитория	
Целевая Платформа	
Технология	
Монетизация	

USP



Перечислите пункты (продающие особенности), которые выделяют игру на фоне подобных на рынке. Этот раздел отвечает на вопрос: Почему мою игру купят?

В большинстве случаев достаточно 1-2 пунктов.

Например в игре Cuphead это:

- Стилистика мультипликации 40-х годов.

...

Столпы дизайна (Game Design Pillars)



Перечислите основные ключевые ценности, которые передают целевой игровой опыт в игре. Часто достаточно 3-5 ценностей. Именно они станут фундаментом дизайна вашей игры.

Например в игре Cuphead это:

- Механическое мастерство.
- Предсказуемое появление и поведение противников на уровне.
- Повышенная сложность игры.
- Стилистика мультипликации 40-х годов.

...

Описание игрового процесса



Самый важный раздел концепт-документа. Описание центральных игровых систем. Выделяете только самое важное в игровом процессе.

По результату прочтения раздела у команды должно сформироваться представление о том, что делает игрок в игре, какие у него цели и какие конфликты мешают их достичь.

Кор-механики

...

Расширяющие механики

...

Дополняющие механики

...

Цели игрока

Здесь и сейчас		В ближайшее время		Основная цель
Цель	Конфликт	Цель	Конфликт	

...

Прогрессия



Каким образом игрок ощущает позитивные изменения в процессе игры.

...

Мета-геймплей



Описываем игровые системы, поддерживающие мета-геймплей. К примеру: прокачка навыков персонажа; экипировка; декбилдинг и т.п.

...

Структура игры



Описываем, из каких режимов состоит игра. К примеру:

- основной игровой режим;*
- карта мира;*
- экипировка;*
- диалог с NPC.*

Можно схему экранов, будет нагляднее!

...

Социальные механики



Если в игре есть социальное взаимодействие, опишите его здесь. Можно просто перечислить по пунктам, какие планируются способы взаимодействия игроков между собой. Для однопользовательской игры раздел неактуален.

...

Сюжет и нарратив



Здесь кратко описывается синопсис сюжета, буквально несколько абзацев. Также можно выделить ключевых персонажей истории. В этом же разделе кратко описывается концепция нарративного дизайна.

Концепция нарративного дизайна



Основные инструменты подачи нарратива в игре. Например, через игровое окружение, посредством диалогов с NPC, коллекционных записок или кат-сцен.

...

Визуальный стиль



Самый красивый раздел. Здесь будет уместным показать несколько атмосферных концептов игры или схожих по настроению и атмосфере картинок, скриншотов, концептов из похожих игр. Также будет полезно показать, как будет выглядеть игра в основном игровом процессе (фэйкшот).

[рефы, атмосферики, фэйкшоты]

Игры-референсы



В этом разделе перечисляются референсные игры и что именно в этих играх может быть полезным для изучения при дизайне вашей игры.

...