

Геймдев

«геймдев» — процесс создания компьютерных игр (видеоигр).

Подготовка

Этап подготовки включает формирование идеи игры и ее презентацию руководству компании-разработчика или издателю. Для этого может использоваться демоверсия игры («пробник»).

ШАГ
01



Писатели создают диалоги для скриптовых сцен и неигровых персонажей; тестировщик проверяет, корректно ли работает игра на популярных платформах и устройствах, ищет ошибки, формирует отчет для разработчиков и предлагает способы исправления недочетов; геймдизайнер редактирует дизайн-документ, чтобы отразить текущее видение игры (например, изменение сюжета, уровней, платформы и даже целевой аудитории)

ШАГ
02

Производство

Представителем проекта обычно является «геймдизайнер». Он составляет т.н. «дизайн-документ», описывающий концепцию игры и «геймплей». Документ также может содержать предварительные эскизы и рабочий прототип, демонстрирующий одну или несколько сторон игры. Программисты пишут исходный код, художники создают графику: «спрайты» (графические объекты) или 3D-модели; дизайнеры уровней создают уровни игры; звукооператоры разрабатывают звуковые эффекты; композиторы пишут музыку;

Продвижение

Этап продвижения включает разработку маркетинговой и информационной стратегий, запуск рекламной кампании.

ШАГ
03



ШАГ
04

Поддержка

Поддержка компьютерной игры заключается в выпуске обновлений и «патчей» («заплаток») для исправления ошибок, найденных уже после «релиза» (выпуска, запуска продаж).