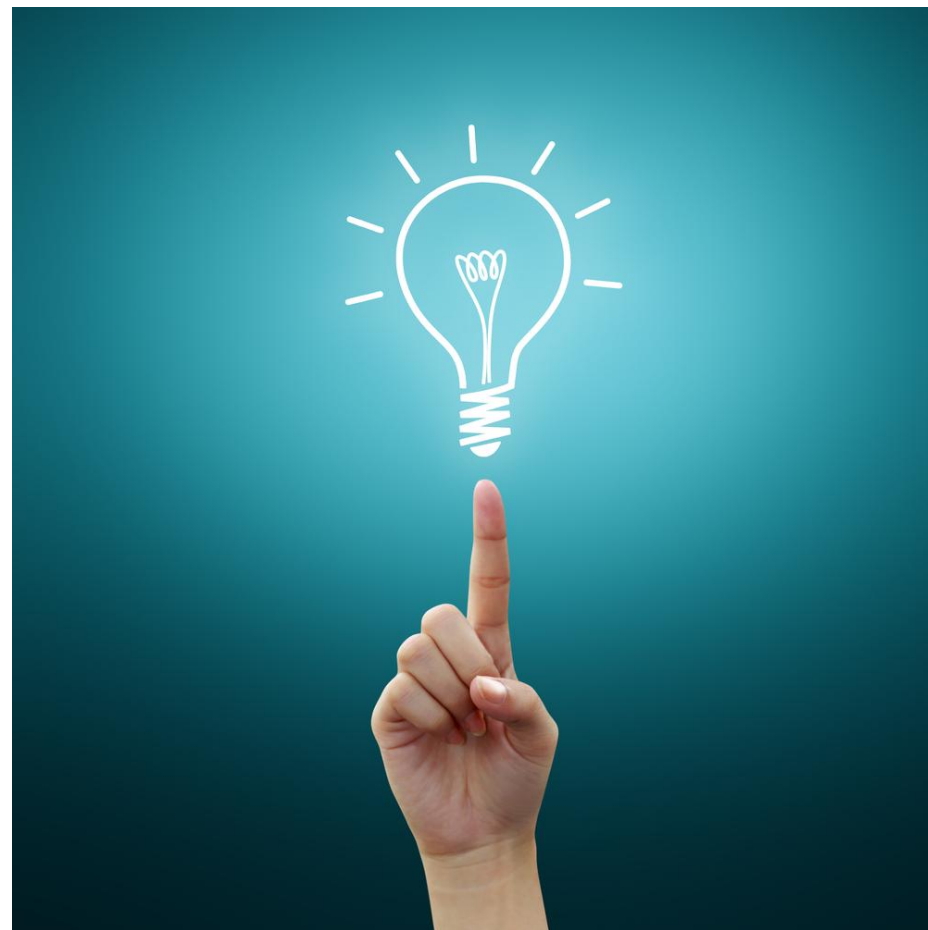


# Создание игр. Лекция 1. Как привлечь игрока

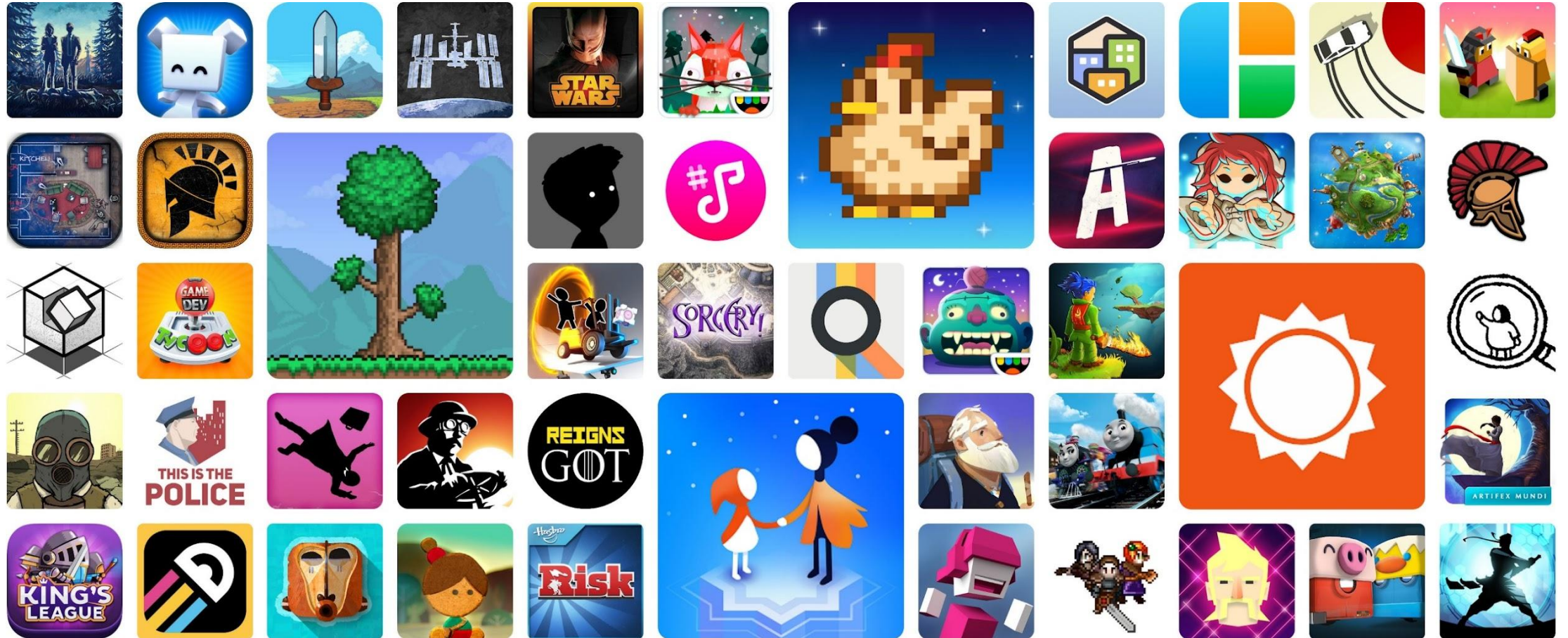
# Этап 1. Идея



Определитесь с жанром игры и для кого вы ее делаете.



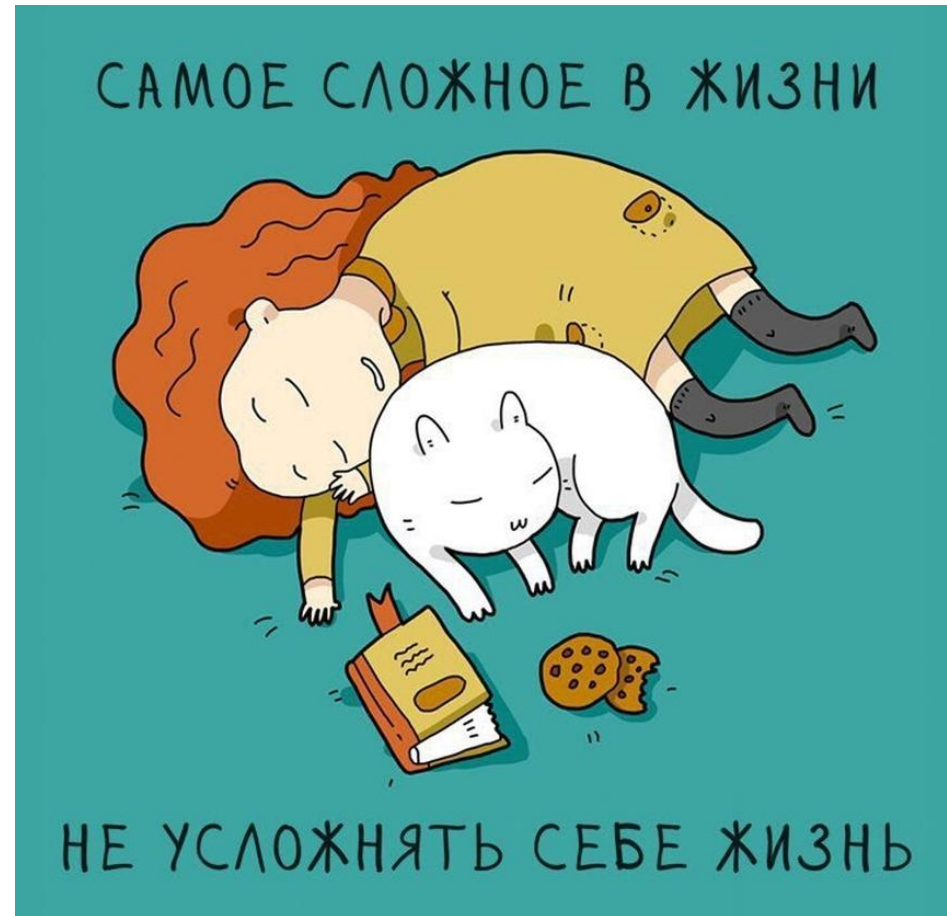
После того, как вы определились с жанром, накидайте на бумаге свои идеи, смотрите похожие успешные игры, записывайте все, что заставляет Вас скачать их, каждую мелочь.



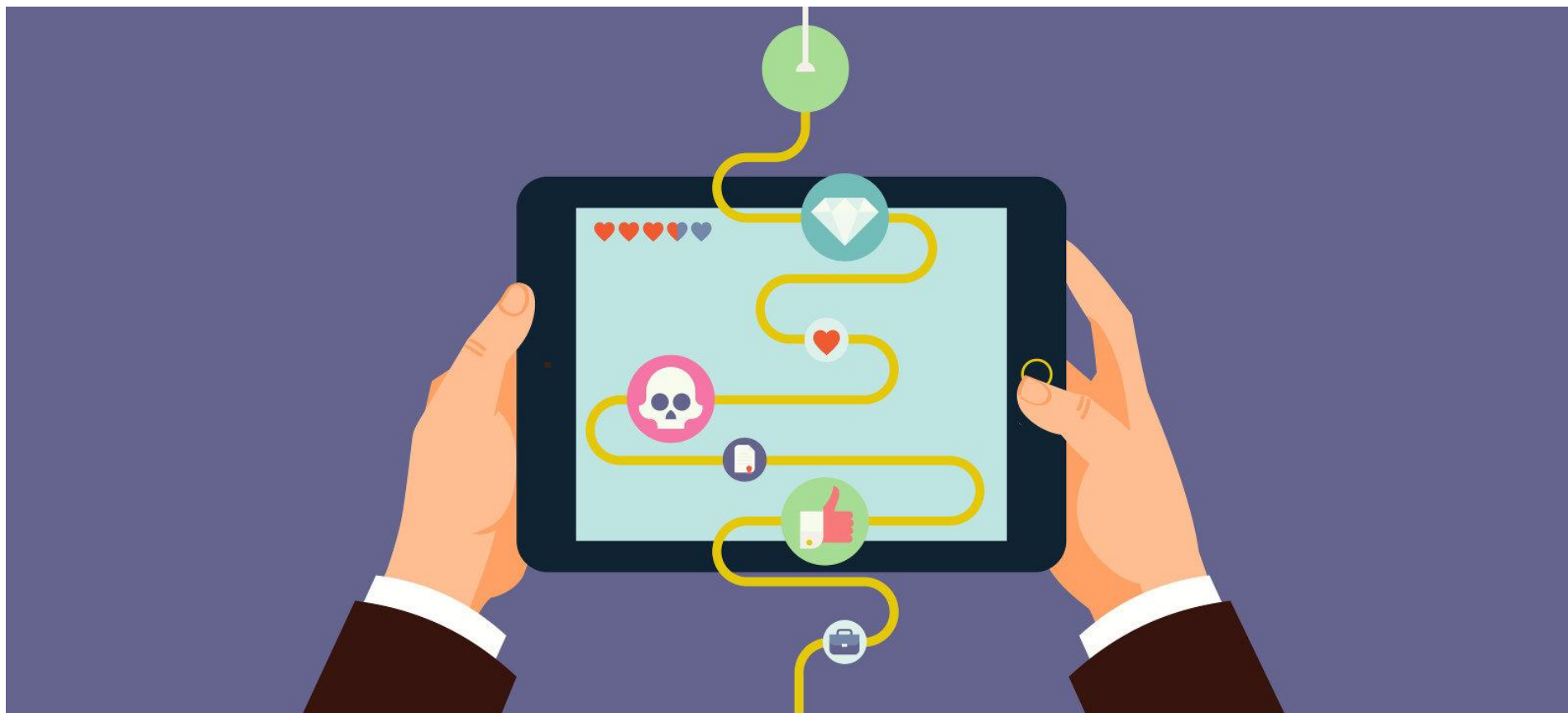
Не бойтесь обсуждать Вашу идею с другими разработчиками на разных форумах и чатах.



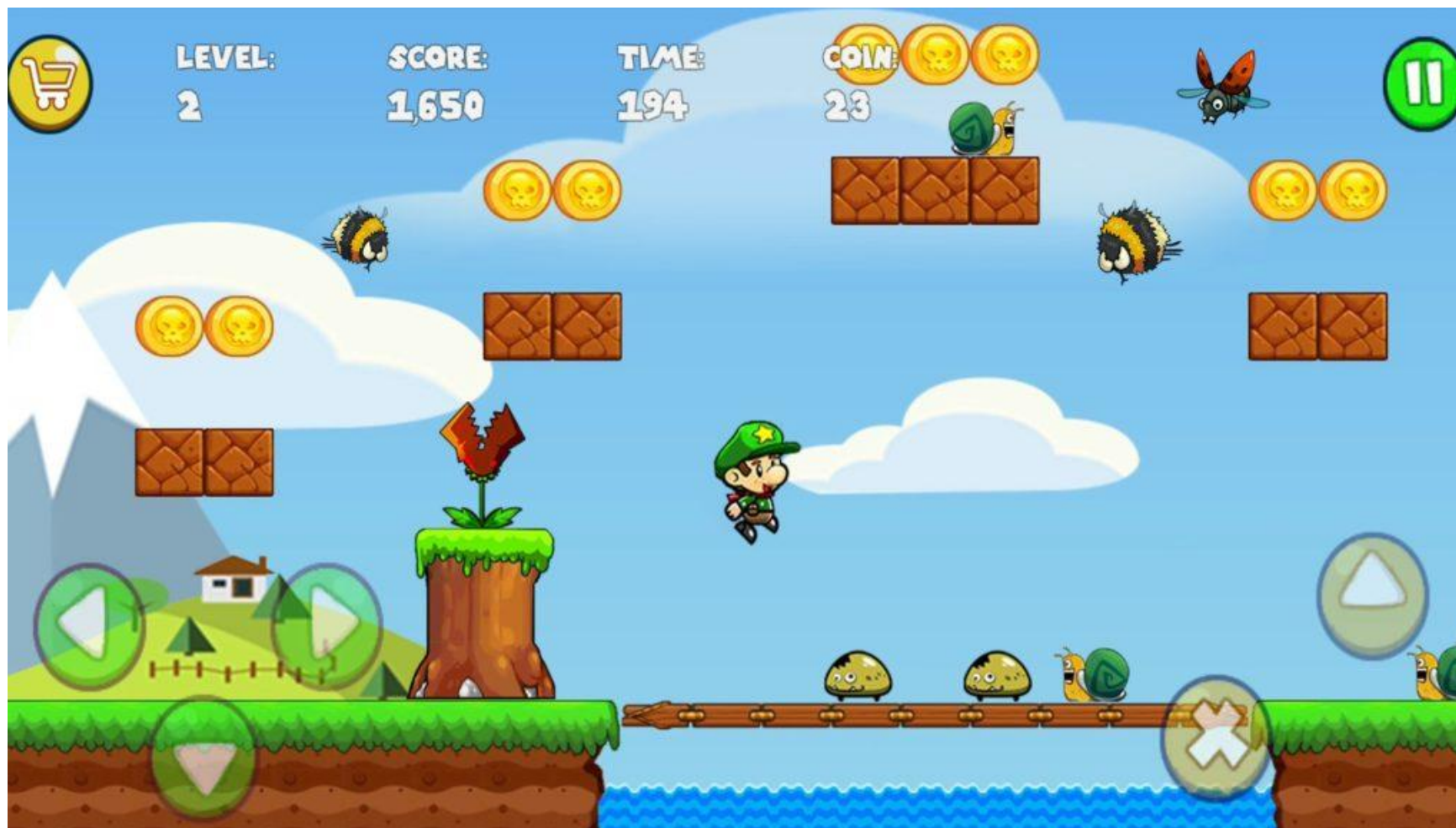
Старайтесь не усложнять себе задачу и не делать игры, которые одному сделать сложно. Или найдите команду.



# Этап 2. Разработка



# Планируйте уровни





- Продумайте, куда игрок должен пойти и как он может туда добраться. А можно ли попасть туда альтернативным способом? Какие варианты можно предложить игроку?

# Направляйте игрока



- Хороший дизайн уровней будет направлять игрока, но он не должен сразу же давать ответы на все вопросы. Игрок должен думать, что он сам принимает какие-то решения, что происходящее целиком зависит от его выбора. При этом уровни не должны быть слишком сложными, поскольку из-за этого многие игроки быстро устают и перестают играть. Таким образом, нужно найти золотую середину между совершаемыми игроком открытиями и влиянием дизайна уровней.

Продумайте различные варианты сценария и создайте в уровне события, меняющие ход развития игры.



Старайтесь избегать копипаста ассетов на различных уровнях.



# Вознаграждайте игрока



# Тестируйте уровни



До тестирования

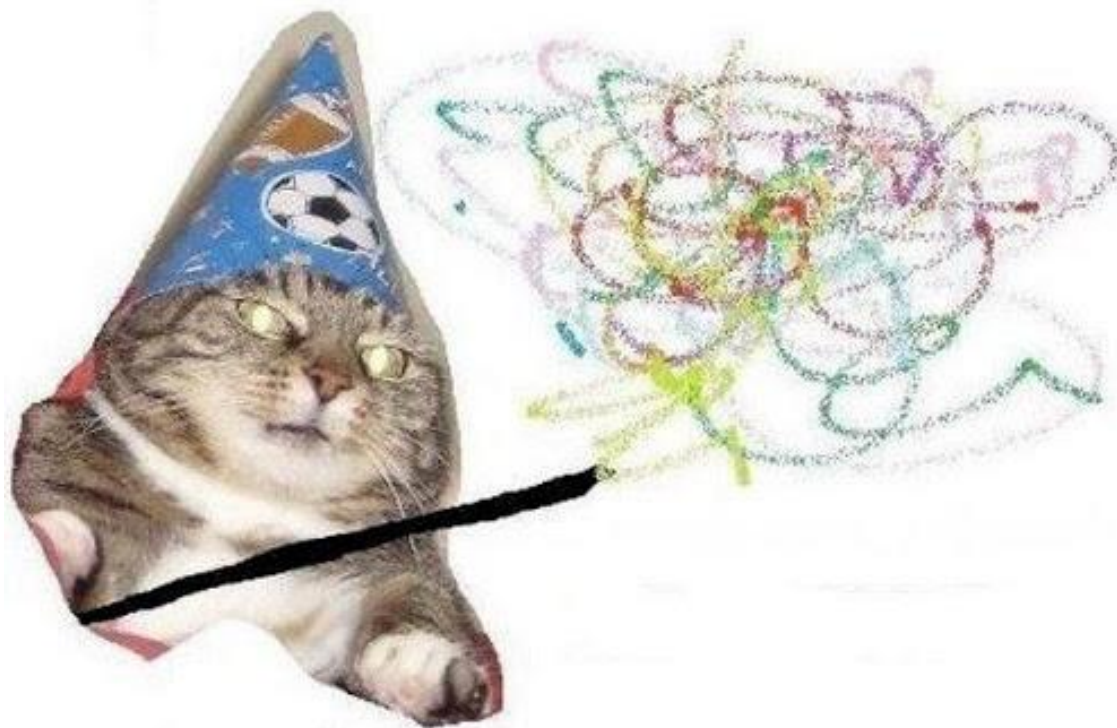


После тестирования

Не бывает совершенных программ.  
Бывают неотестированные.

# Этап 3. Релиз

**ВЖУХ ВЖУХ**



**И В ПРОДАКШН**



Рынок игр перенасыщен,  
каждый день выходят сотни  
новых тайтлов, игрок же  
способен оценить  
«интересность» от силы десятка  
игр в неделю.

# Пресса, обзоры, рецензии



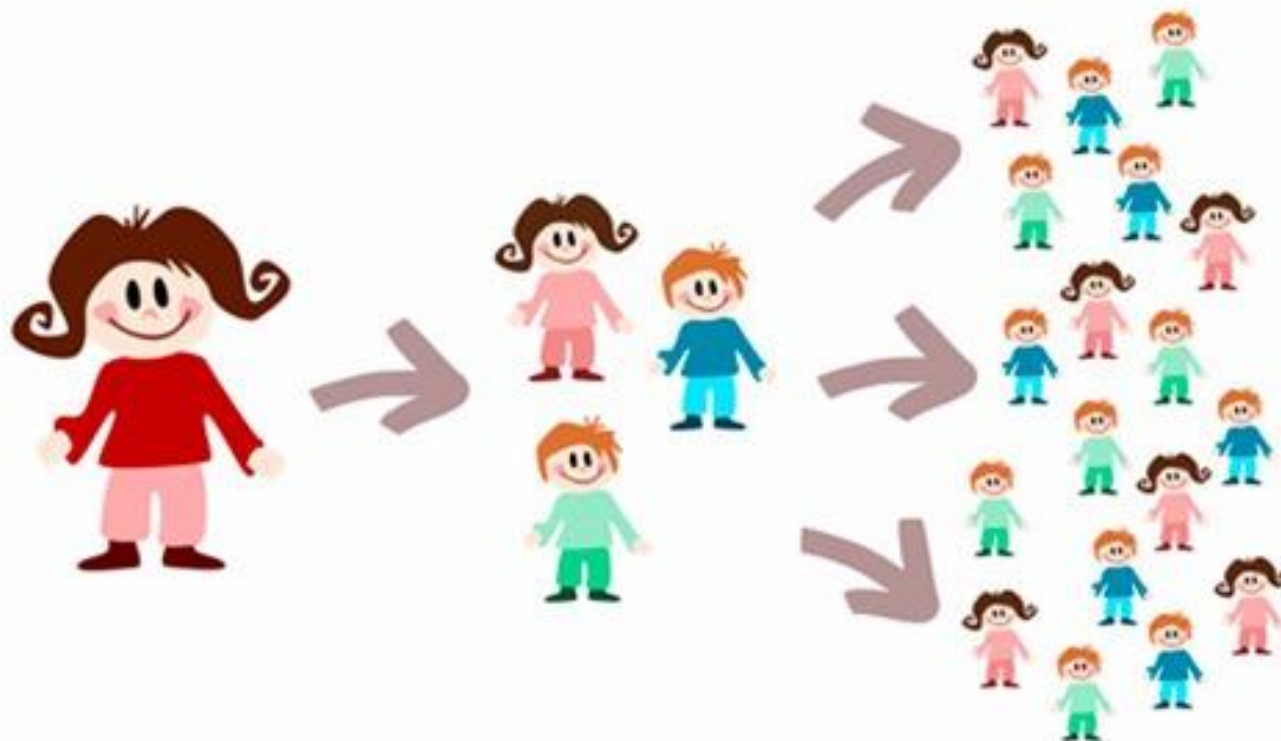
- Виральность — это характеристика контента, которая определяет, с какой вероятностью читатели захотят поделиться публикацией. Вирусный контент активно распространяется пользователями в соцсетях, мессенджерах и других каналах.

# Социальные сети

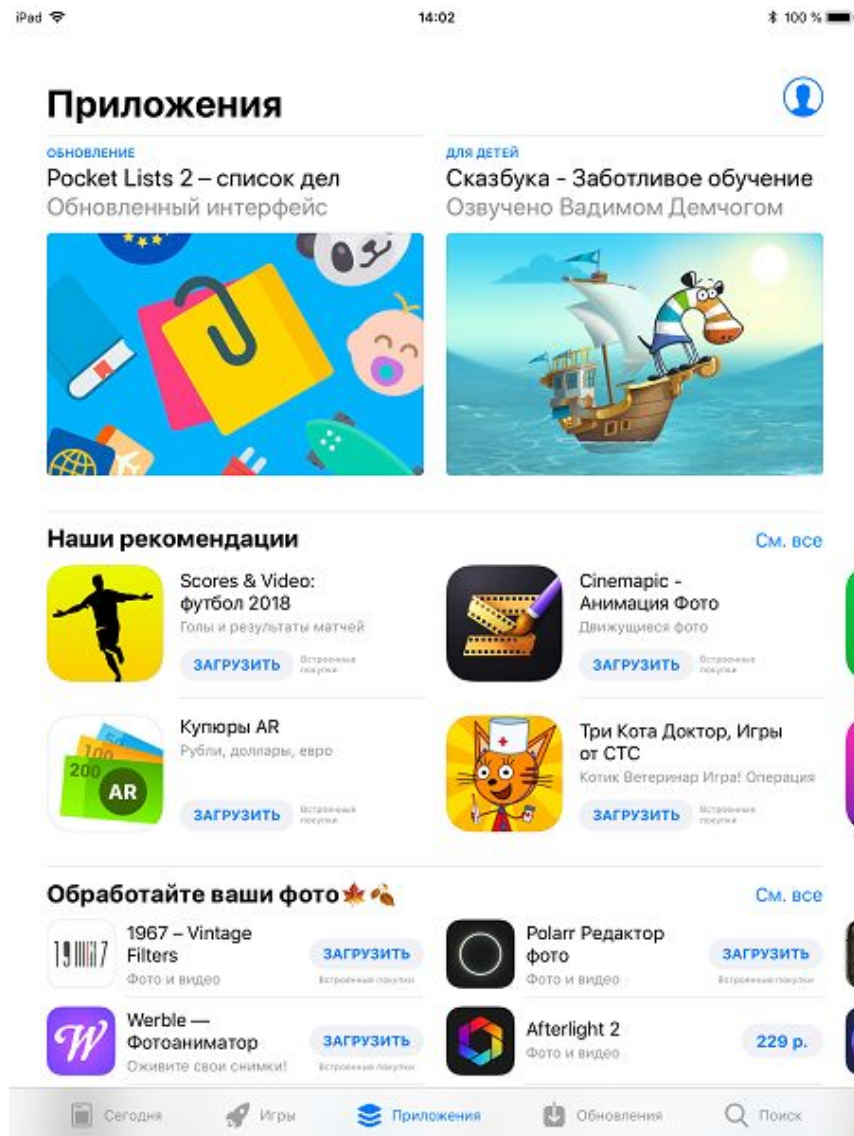


- Желание хвастать вызывают только те события, которые способны вызвать восхищение у окружающих.
- Игрок станет спамить только тогда, когда понимает, что ему это выгодно.
- Можно предоставить игроку возможность просить что-то у друзей через соц. сети, всем известное «Нужен чертеж молота 10 уровня».

# Сарафанное радио







# Фичеринг



- **Фичеринг** — это продвижение в каталогах магазина App Store через специальные подборки приложений, наиболее часто просматриваемые посетителями



# Покупка трафика, баннеры, офферы

| <input type="checkbox"/> Ad   | Views  | Clicks | Ratio ▾ | <a href="#">+ Add</a>  |
|---|--------|--------|---------|--|
| <input type="checkbox"/>  | 12,644 | 47     | 0.37%   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>  | 15,004 | 45     | 0.30%   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>  | 15,007 | 45     | 0.30%   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/>  | 12,645 | 31     | 0.25%   | <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> |

Showing 1 to 4 of 4 entries

← Previous 1 Next →

# Ссылки почитать

- <https://dtf.ru/indie/120167-kak-sdelat-interesnuyu-igru>
- <https://3dpapa.ru/kak-sdelat-igru-interesnej/>
- <https://habr.com/ru/post/209782/>