

Как сохранить идею и не угробить игру?

Сами по себе идеи ценны, но всякая идея в конце концов только идея. Задача в том, чтобы реализовать ее практически.

Генри Форд

Игра мечты, какая она?





ИДЕЯ

*У великой идеи есть недостаток,
равный или превышающий
величие этой идеи.*

Закон Мерфи



Как выбрать идею?

1. Коротко и ясно сформулируйте идею.
2. Ответьте на следующие вопросы:
 - Интересна ли она мне?
 - Кому еще она интересна?
 - Подходящее ли время для этой идеи?
 - Способен ли я воплотить эту идею?
 - Будут ли использоваться при воплощении мои сильные стороны?
3. Сформулируйте USP вашей идеи.
4. Оцените каждый пункт по 10 бальной шкале.



Как развить идею?

Можно грабить караваны.

Плюсы

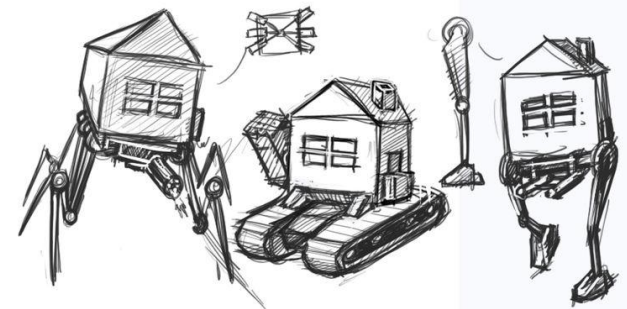
- Раскрученная тема
- Вирусное продвижение гарантированно
- Множество наработок на эту тему

Минусы

- Авторские права у «Nomad»
- Такие игры уже есть
- Большая часть из них шлак
- Актуально только для постсоветского пространства

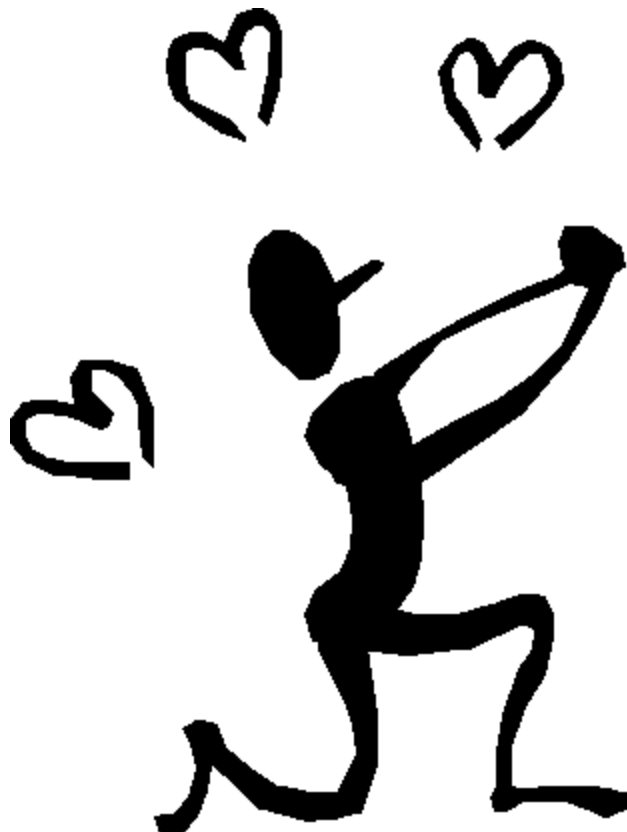
Интересно

- А можно и не грабить...
- Домики могут набигать





Что делать, если она та самая?



ИДЕЯ РАДИ ИДЕИ



Быть рабом идеи - значит погубить идею и себя.

Авентус

Ответ на главный вопрос Жизни,
Вселенной и Всего Такого (с)

сорок два

forty two

quarante deux

cuarenta y dos

zweiundvierzig

四十二

사십이

چهل و دو

אַרְבַּעִים

וּשְׁתַּיִם

ЦЕЛЬ

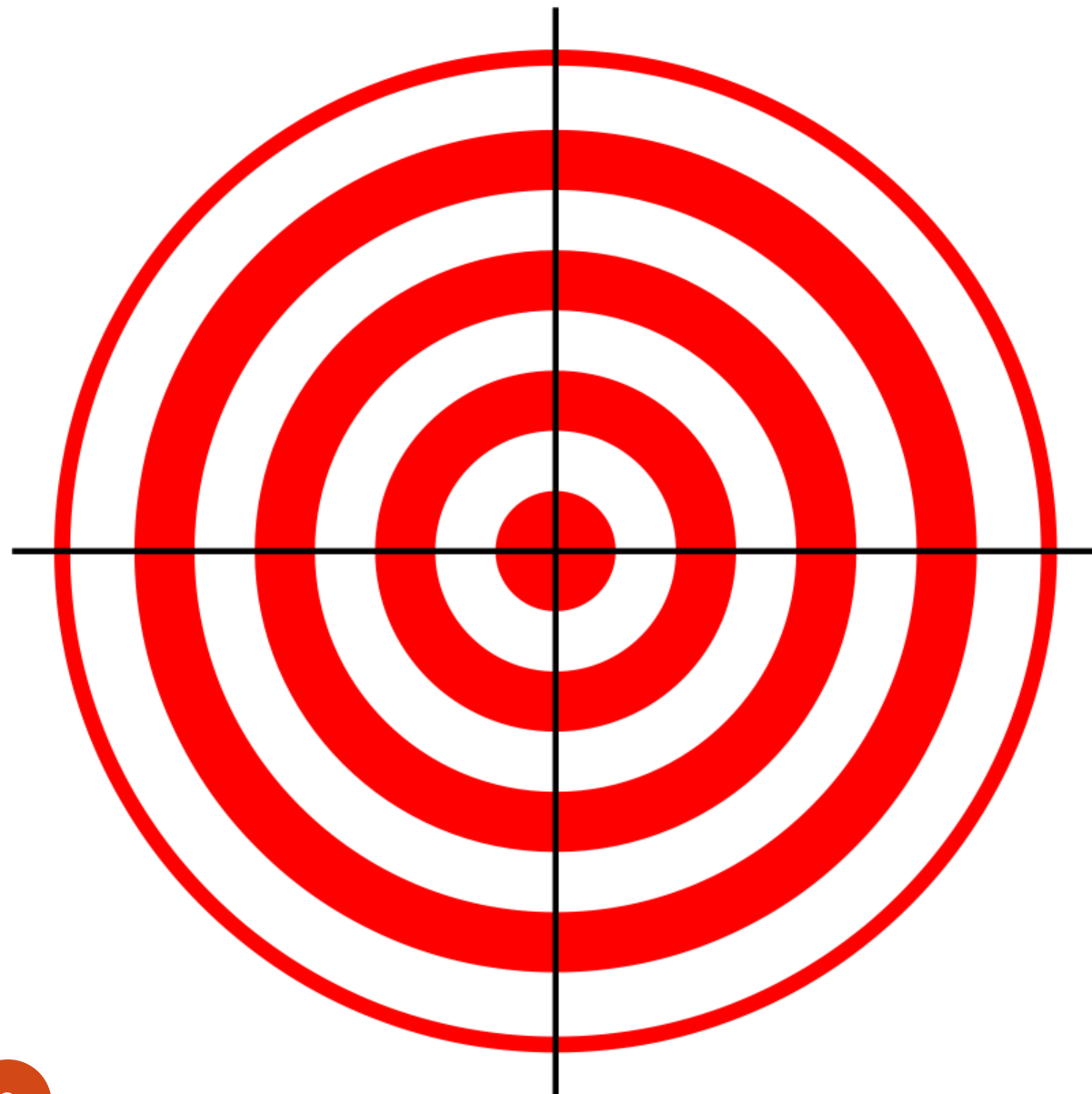
Конкретность

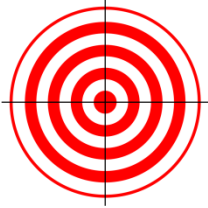
Измеряемость

Достижимость

Актуальность

Ограниченность во времени

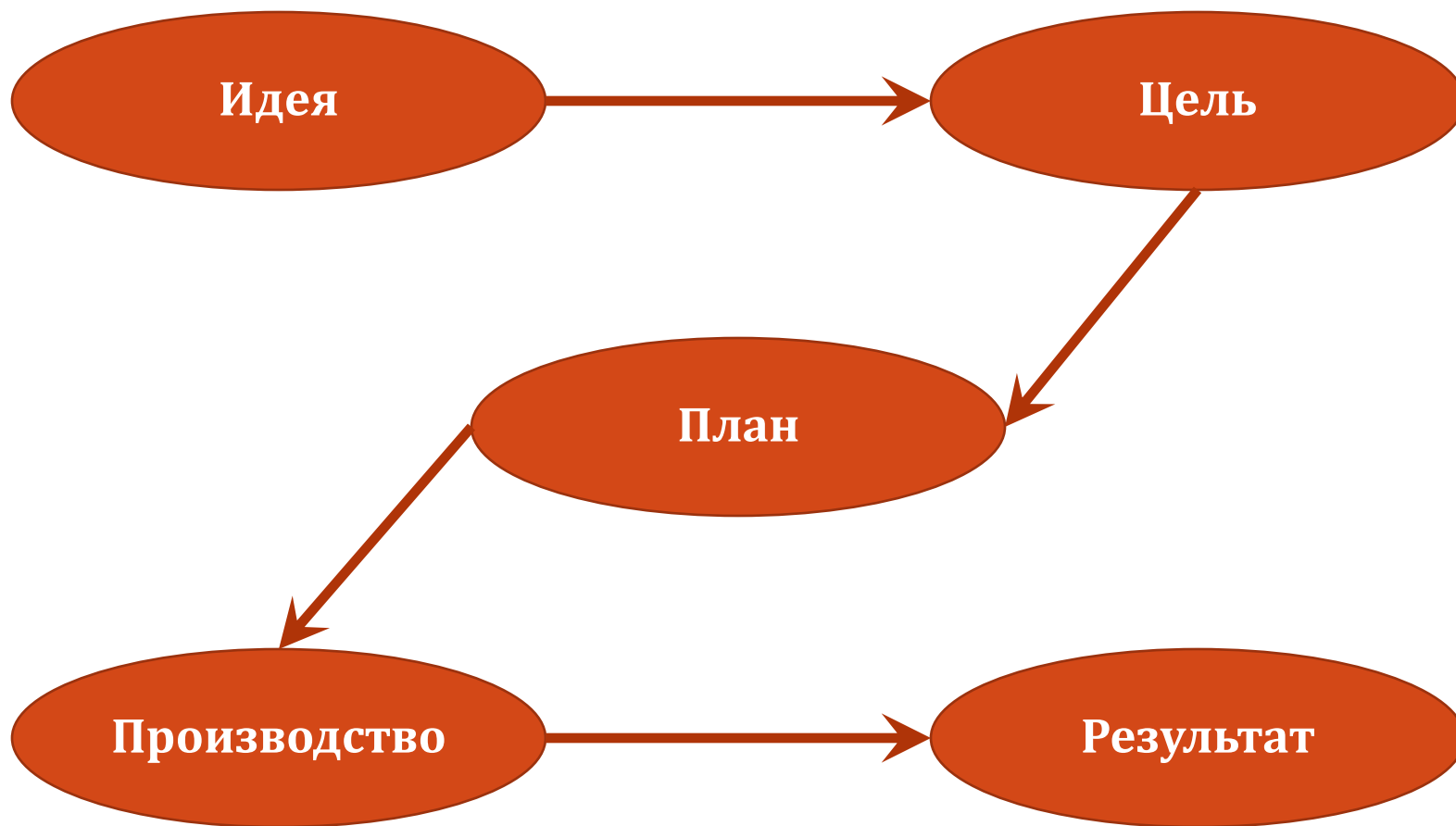




Какие они бывают?

- Заработать денег.
- Сделать игру своей мечты.
- Попасть в игровую индустрию.
- Почувствовать себя крутым.
- Еще 100500 целей.

От идеи до результата



ПЛАН



*Планы - это мечты
знающих людей.*

Эрнст Фейхтерслебен



Как составить план?

Исходные величины

- Ресурсы
- Задачи
- Сроки
- Риски

Результаты планирования

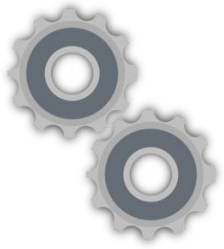
- Этапы
- Итерации
- Корректировки
- Анализ

Чем сложнее и грандиознее план, тем больше шансов, что он провалиться.

ПРОИЗВОДСТВО

*Плохим исполнением
можно испортить даже
самую хорошую идею.*

Жизненный Опыт

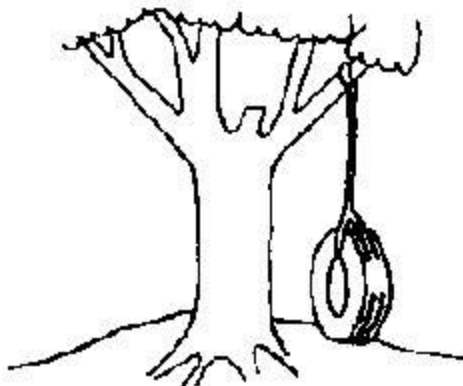


Этапы производства

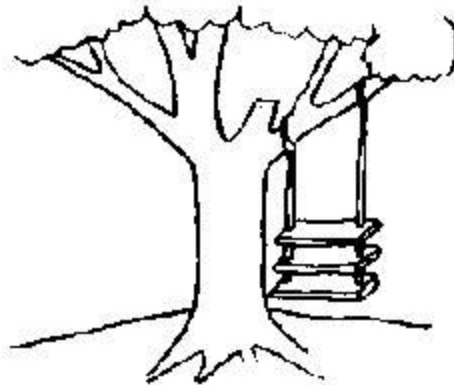
- Предпродакшен
- Техническая демо версия
- Вертикальный срез
- Альфа версия
- Бета версия
- Релиз



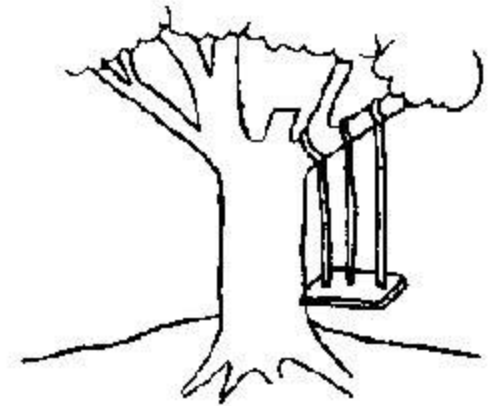
РЕЗУЛЬТАТ



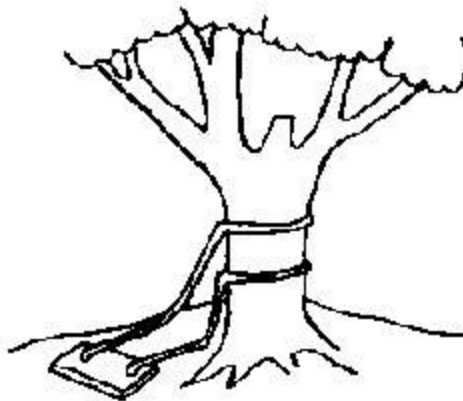
ИДЕЯ



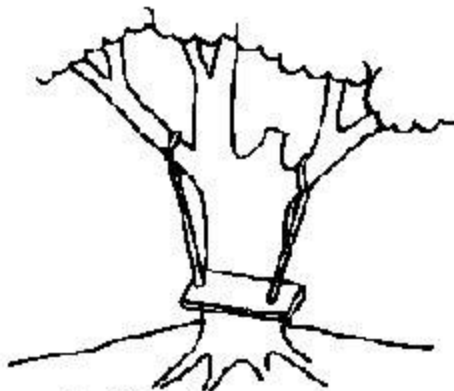
ФОРМУЛИРОВКА



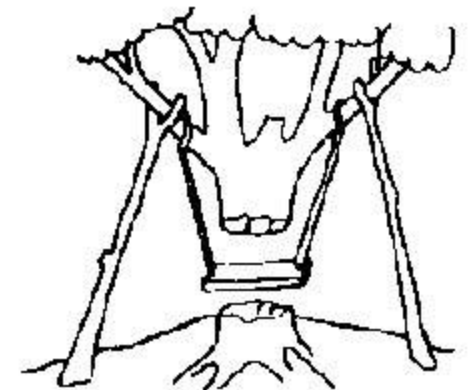
ДОКУМЕНТАЦИЯ



КАК ПОНЯЛИ



**КАК
ЗАПРОГРАММИРОВАЛИ**

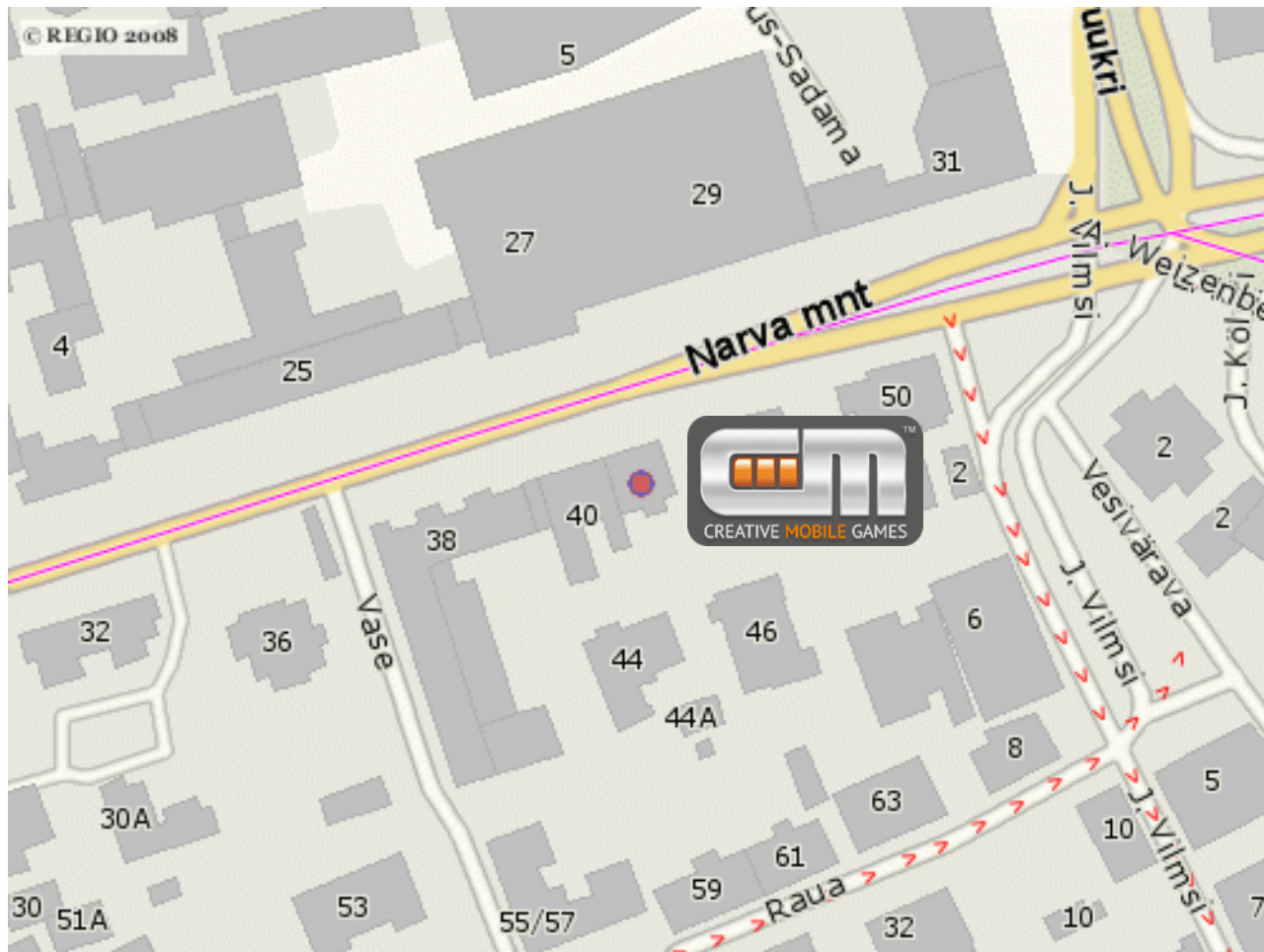


ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ

Вопросы?

Алексей Рехлов
a.rehlov@gmail.com

Какой номер дома Creative Mobile?



Narva mnt 42, 10150 Tallinn, Estonia