УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Публикуем игру

Техническая подготовка проекта



Финальный чек-лист проекта

Перед публикацией проверяем, что в игре есть все ключевые элементы

1 **Игровая основа**
Локация, игрок и минимум один NPC с HSM

2 **Контент**
Квест, Ink-диалог и минимум один собственный 3D-ассет

3 **Качество**
Нет критических багов, главный сценарий проходится

Публиковать стоит только сборку, в которой основной сценарий полностью проходит



Контрольный прогон

Собираем игру и ещё раз проходим основной сценарий

1 **Собрать**

Подготовьте финальную сборку проекта

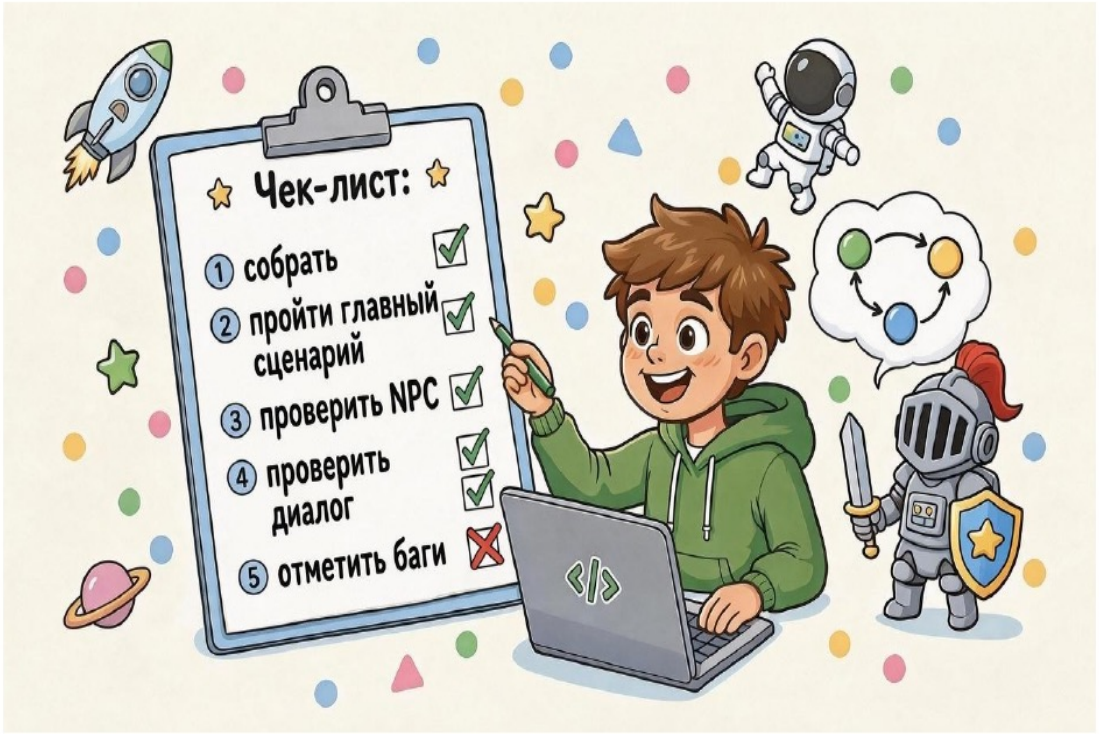
2 **Проверить ключевые системы**

NPC, квест и диалог должны работать

3 **Отметить баги**

Зафиксируйте оставшиеся проблемы перед публикацией

Финальный прогон — последняя проверка перед публикацией проекта



Публикация проекта

Подготовленный проект размещается через интерфейс «Урсулы»

1 **Откройте проект**

Перейдите к своему проекту в системе

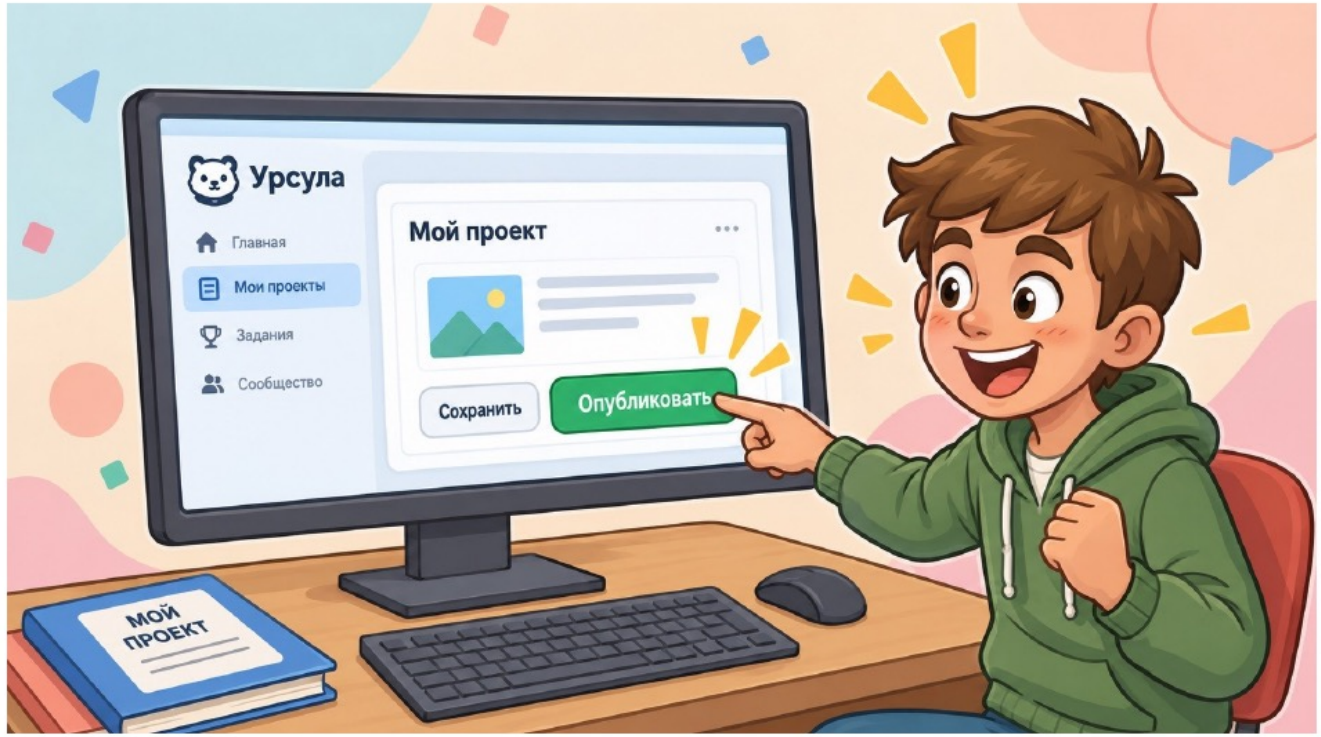
2 **Проверьте данные**

Название, описание и материалы должны быть готовы

3 **Опубликуйте**

После финальной проверки нажмите «Опубликовать»

Публикация — это технический финал проекта, а не замена последней проверке



Презентация результата

Покажите, что получилось и как работает ваша игра

1 **Коротко о концепции**

Объясните идею и игровой сценарий

2 **Покажите ключевой путь**

Продемонстрируйте основные механики и взаимодействия

3 **Подведите итог**

Расскажите, что удалось реализовать

Финальная демонстрация должна показать рабочую игру и её главный сценарий

