УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

Сборка проекта

Реализация игровой концепции

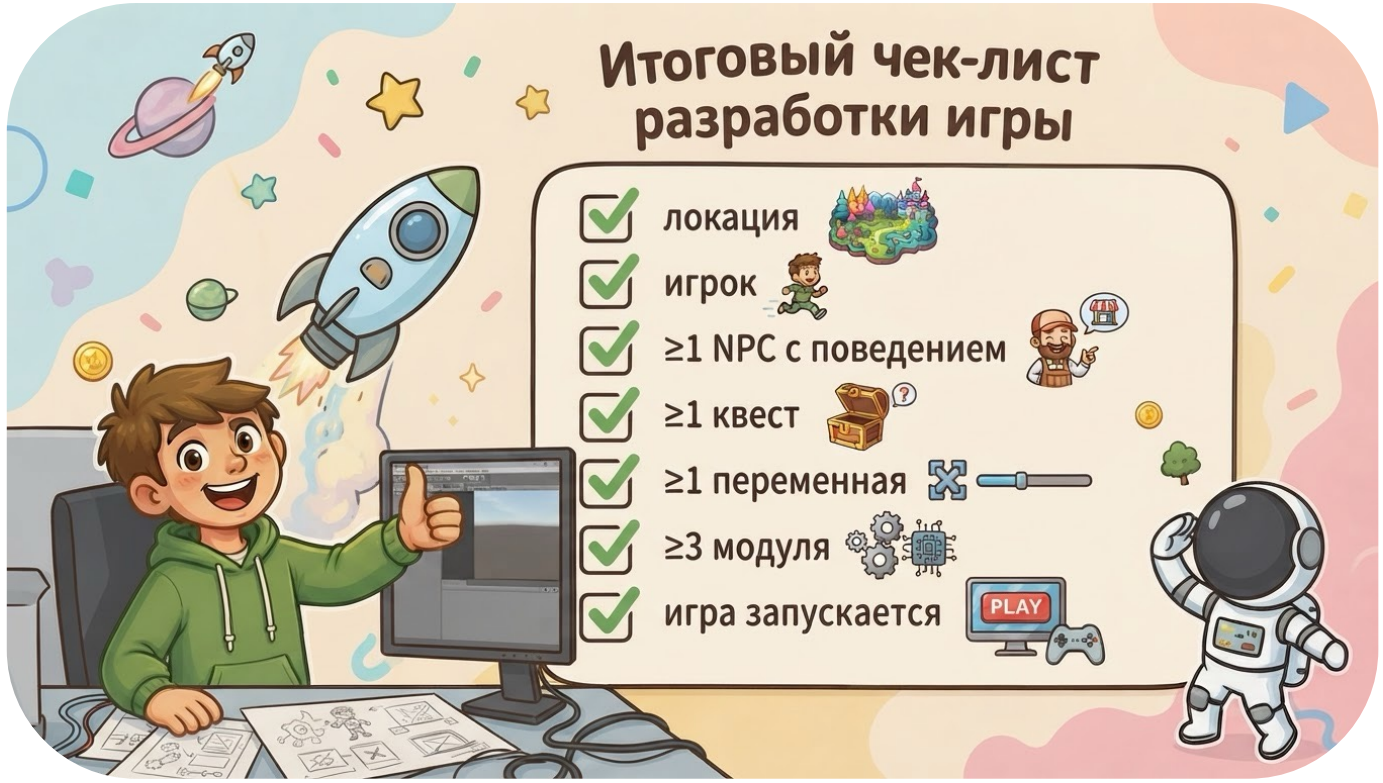


Итоговый чек-лист разработки

Перед сборкой проверьте, что все ключевые элементы игры готовы

- ✓ **Локация** — Игровое пространство собрано
- ✓ **Игрок** — Персонаж игрока настроен
- ✓ **NPC** — Есть минимум 1 NPC с поведением
- ✓ **Квест** — Есть минимум 1 квест
- ✓ **Переменная** — Используется минимум 1 переменная
- ✓ **Модули** — Подключено не менее 3 модулей

Финальная проверка: игра запускается



Сборка, проверка и исправление

Финальная версия появляется через несколько коротких циклов тестирования

01 **Соберите игру**

Запустите целевую сборку

02 **Найдите ошибку**

Зафиксируйте, где ломается сценарий

03 **Исправьте**

Внесите изменение и пересоберите

Повторяйте цикл до стабильной сборки



Плейтест и обратная связь

Проверяйте не только ошибки, но и впечатление от игры

1 Игрок играет
Наблюдайте за прохождением без подсказок

2 Соберите отзыв
Что было понятно, интересно или сложно

3 Запишите наблюдения
Фиксируйте конкретные моменты и причины

4 Выберите приоритет
Сначала исправляйте то, что мешает прохождению

Отзыв превращаем в конкретную задачу



Доработка игры по отзывам

Используйте обратную связь, чтобы усилить игровой опыт

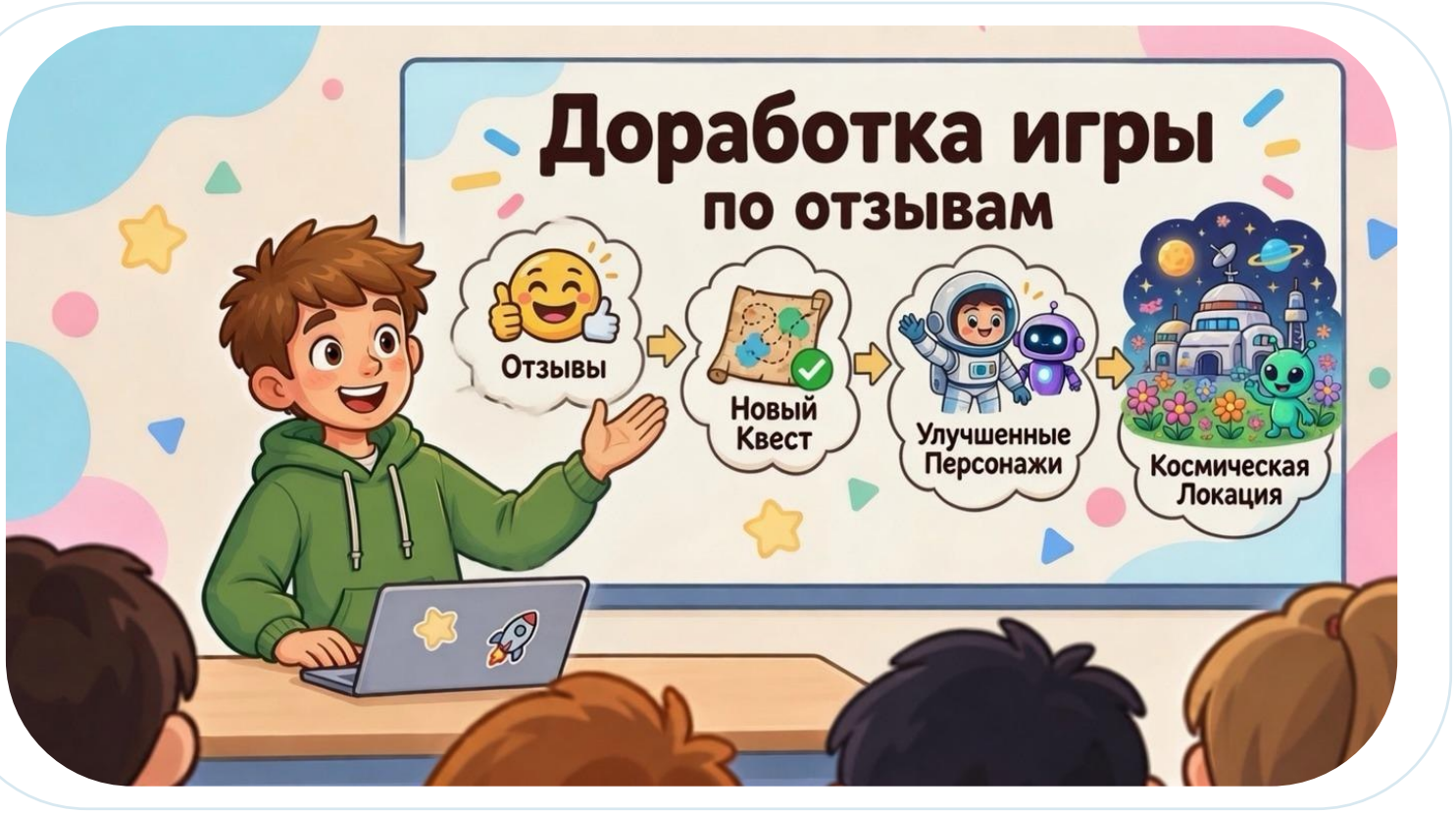
1 **Отзывы**
Соберите повторяющиеся замечания

2 **Новый квест**
Добавьте или уточните игровой сценарий

3 **Персонажи**
Улучшите поведение и визуальную подачу

4 **Локация**
Доработайте пространство и навигацию

Цель: улучшать игру, а не просто добавлять контент



Презентация готовой игры

Расскажите, как идея превратилась в работающий игровой проект

1. **Концепция** — Какую идею вы реализовали
2. **Геймплей** — Что делает игрок и почему это интересно
3. **Персонажи** — Кто участвует в игровом мире
4. **Локация** — Где происходит действие
5. **Релиз** — Покажите итоговую рабочую версию

Финал: покажите игру и объясните ключевые решения

