

Курс

# Game Design

Получи все необходимые  
навыки геймдизайнера для  
работы в студии или над  
собственным проектом



# Программа курса

---

**4 месяца**

3 месяца программа +1 месяц доп.  
проверка домашних заданий

---

**Для начинающих**

## Неделя 1. Введение в курс

- Знакомство
- Геймдизайнер и что он делает
- Из чего состоит игра
- Опыт и психология игрока

## Неделя 2. Идеи. Ограничения. Документация

- Идея для игры. Постановка проблемы. Поиск идеи для вашей игры
- Pitch for the sky, develop for the ground. Золотая середина
- Документация
- Как создать дизайн-документ (и сделать так, чтобы его читали не только вы)
- Инструментарий для работы с задачами

## Неделя 3. Механики. Нарративный дизайн. Баланс

- Кор-геймплей. Игровой цикл. Что такое core loop и как его выделить
- Нарративный дизайн
- Баланс
- Мета-механики

## Неделя 4. Прототипирование. Бумажный прототип

- Зачем нужно прототипирование

## Неделя 5. Начало работы в UE4. Система передвижения

- Создание проекта
- Скелетал меш и анимации персонажа
- Скелетал меш и анимации

## Неделя 6. Оружие. Прототипирование и система

- Механика стрельбы
- Оружие дальнего боя

## Неделя 7. Искусственный Интеллект и Системы Боя

- Виды противников
- Основы Босс-файта
- Система хит-реакций
- Основы работы с AI

## Неделя 8. Дополнительные системы в TPS

- Интерфейс
- Blueprint Librarium. Это библиотека готовых игровых механик с подробной документацией того, как их имплементировать в свой проект, в которую преподавательский состав и студенты добавляют готовые решения.

## Неделя 9. Основы левел-дизайна

- Базовые сведения
- Левел-дизайн практика

## Неделя 10. Процессы и организация

- Игру делает команда
- Командное взаимодействие и общение на проекте
- Работа с другими департаментами и подготовка ТЗ

## Неделя 11. Фидбеки. Резюме

- Багофикс
- Помощь в составлении резюме
- Курсовые Челленджи