



# ***ГДД, который работает: ГОТОВАЯ ИНСТРУКЦИЯ К УСПЕХУ***

Что входит. Почему важно.  
Как экономит время и деньги.



**TELEGRAM**

@dreamcraft\_studio



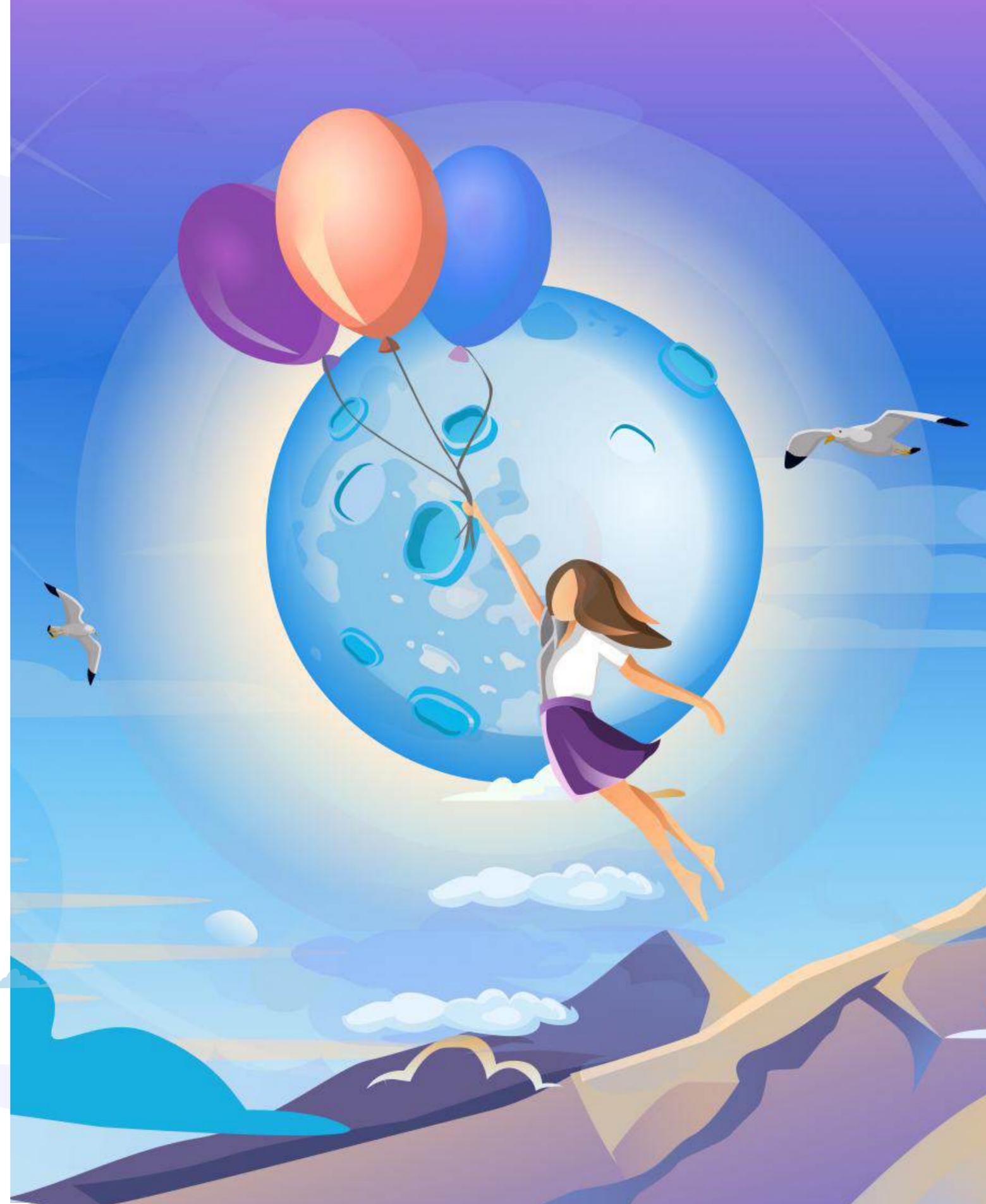
**E-MAIL**

info@dreamcraftstudio.ru



**ТЕЛЕФОН**

+7 499 113-44-31



# ГДД — сердце вашего проекта



Гейм-дизайн документ (ГДД) — это основа, на которой строится вся разработка. По нему программисты пишут код, художники создают визуалы, аналитики строят метрики, а команда понимает, куда идёт проект и зачем.

**ГДД — живой документ.** В процессе работы над игрой в него вносятся новые идеи, изменения и гипотезы. Это нормально — игровой проект развивается. Но всё хорошо в меру: если документ постоянно переписывается «с нуля», это уже не правки, а новая игра. Поэтому ключевые элементы проекта должны быть зафиксированы в стабильной базе.

Именно поэтому мы предлагаем клиентам начать с **базовой документации** — это не просто формальность, а главный шаг к внятному, управляемому проекту. Такой фундамент позволяет оценить объём работ, ресурсы и сроки, не заходя в разработку вслепую.

**Состав базового ГДД** может отличаться в зависимости от задачи, но, как правило, включает:

- Концепт-документ
- Базовый арт-документ
- Шаблон карты экранов
- Описание основного геймплея
- Структуру мета-геймплея
- Базовый баланс
- Игровые циклы
- План работ
- Смету



# Почему самостоятельный ГДД чаще всего не работает



## Нужны специальные знания

Понимание игровых циклов, логики баланса, типичных ошибок, интеграции в продакшн — всё это приходит с практикой. Без этих знаний документ получится либо слишком абстрактным, либо нереализуемым.

## ГДД — это инструмент для команды, а не для автора

Документ должен быть понятен всем: от программиста до художника и продюсера. «Понятно в голове» ≠ понятно на продакшне. Профи умеет переводить идеи на язык задач и метрик.

## Плохой ГДД всё равно придётся переделывать

А это значит — потраченное время, деньги, разбитые сроки и демотивация команды. Лучше сразу заложить прочный фундамент, чем лихорадочно латать.

## Без связности элементов ГДД не работает

Если геймплей, мета, монетизация и визуал не связаны в системе — проект начинает «сыпаться» уже на этапе сборки. Профессионал видит картину целиком и удерживает структуру.

# Концепт-документ



## Что это

краткое описание сути проекта: жанр, стиль, ключевые особенности, базовый геймплей, изюминка.



## Зачем нужно

чтобы все участники команды и инвесторы понимали, что вообще за игру вы делаете и чем она отличается от других.



## Что даёт

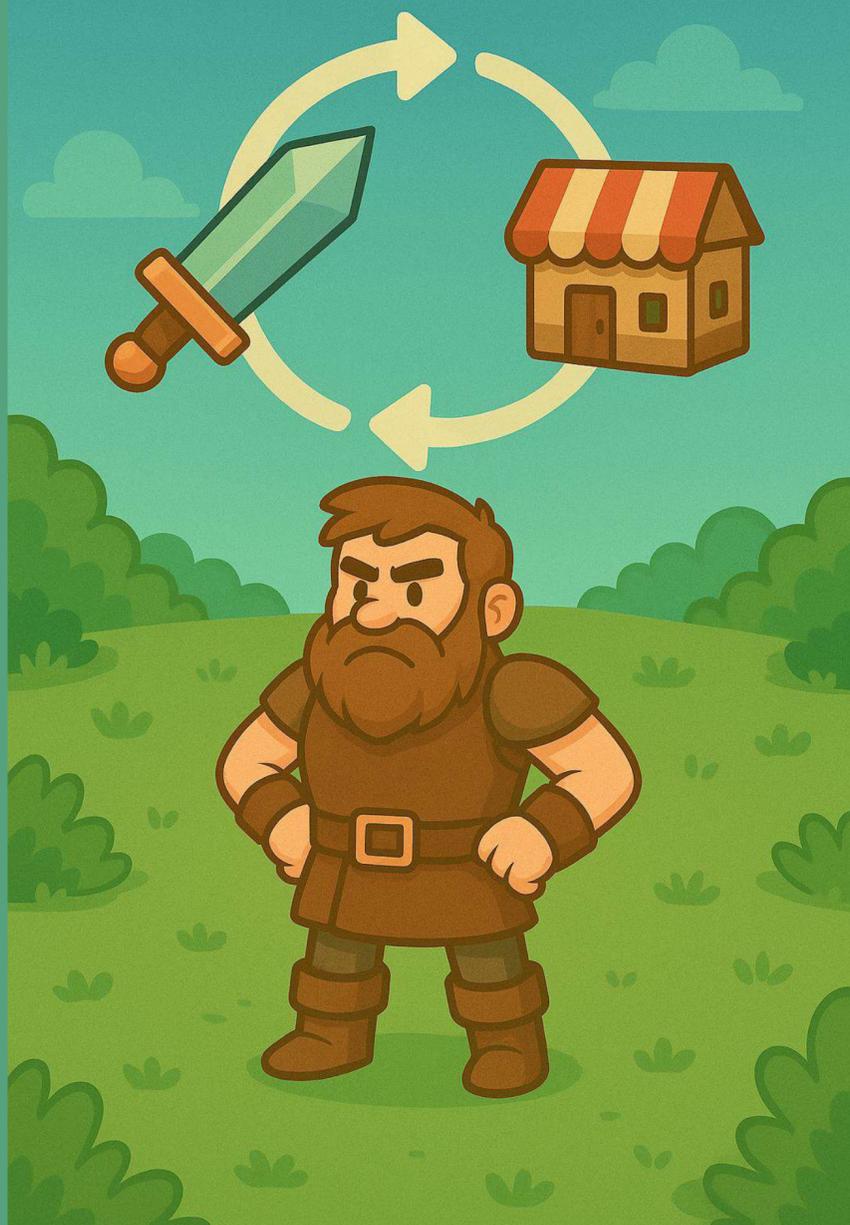
экономит недели на правках, спорах и недопонимании. Он как навигатор — помогает не сбиться с пути.



## Без этого

проект превращается в мешанину из идей, где каждый тянет в свою сторону.

# Игровые циклы



## Что это

визуальные схемы, описывающие, что делает игрок и как на это реагирует игра. Основной геймплей и внутриигровая экономика.



## Зачем нужно

чтобы дизайнер, аналитик и программист говорили на одном языке.



## Что даёт

упрощает баланс, темп игры, помогает строить мотивационные петли.



## Без этого

сложно оценить, интересно ли играть, где можно монетизировать, а где игрок заскучает.

# Основные игровые системы



## Что это

разложенный по полочкам список всех игровых механик: от боя до прокачки и ролей персонажей.



## Зачем нужно

чтобы ничего не упустить при разработке и сборке игры.



## Что даёт

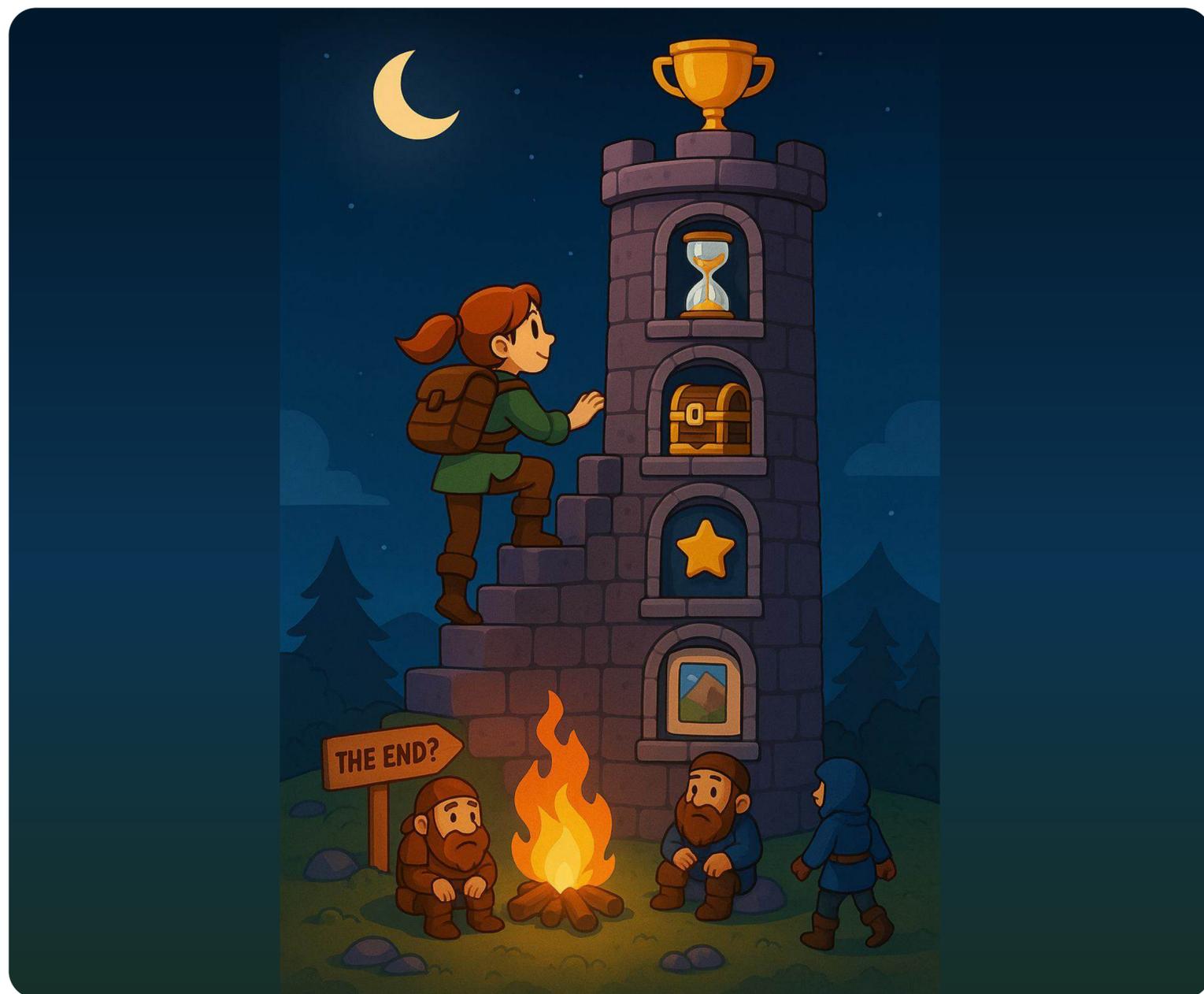
прозрачность. У команды нет ощущения «а что там вообще с боёвкой?» Все ответы — в одном документе.



## Без этого

легко запутаться, что уже реализовано, а что забыто.

# Структура метагейма



## Что это

всё, что удерживает игрока после первых 15 минут. Прогрессия, награды, внутриигровые цели, монетизация.



## Зачем нужно

чтобы игра не «выдыхалась» на старте и имела смысл в долгосрочной перспективе.



## Что даёт

устойчивый retention, понятная воронка монетизации.



## Без этого

игрок поиграет день и уйдёт, потому что «вроде прикольно, но не зацепило».

# Графика и визуальный стиль



## Что это

описание того, как выглядит игра.  
Камера, интерфейс, персонажи, локации.



## Зачем нужно

чтобы художники и UI-дизайнеры  
знали, куда двигаться.



## Что даёт

единый стиль, узнаваемость,  
внятный арт-дирекшн.



## Без этого

игра может выглядеть как «лоскутное одеяло»  
из несогласованных решений.

# Звуки и музыка



## Что это

концепция звукового сопровождения, список элементов, которые будут озвучены.



## Зачем нужно

чтобы звук работал на эмоции и механику, а не просто «что-то фоном играет».



## Что даёт

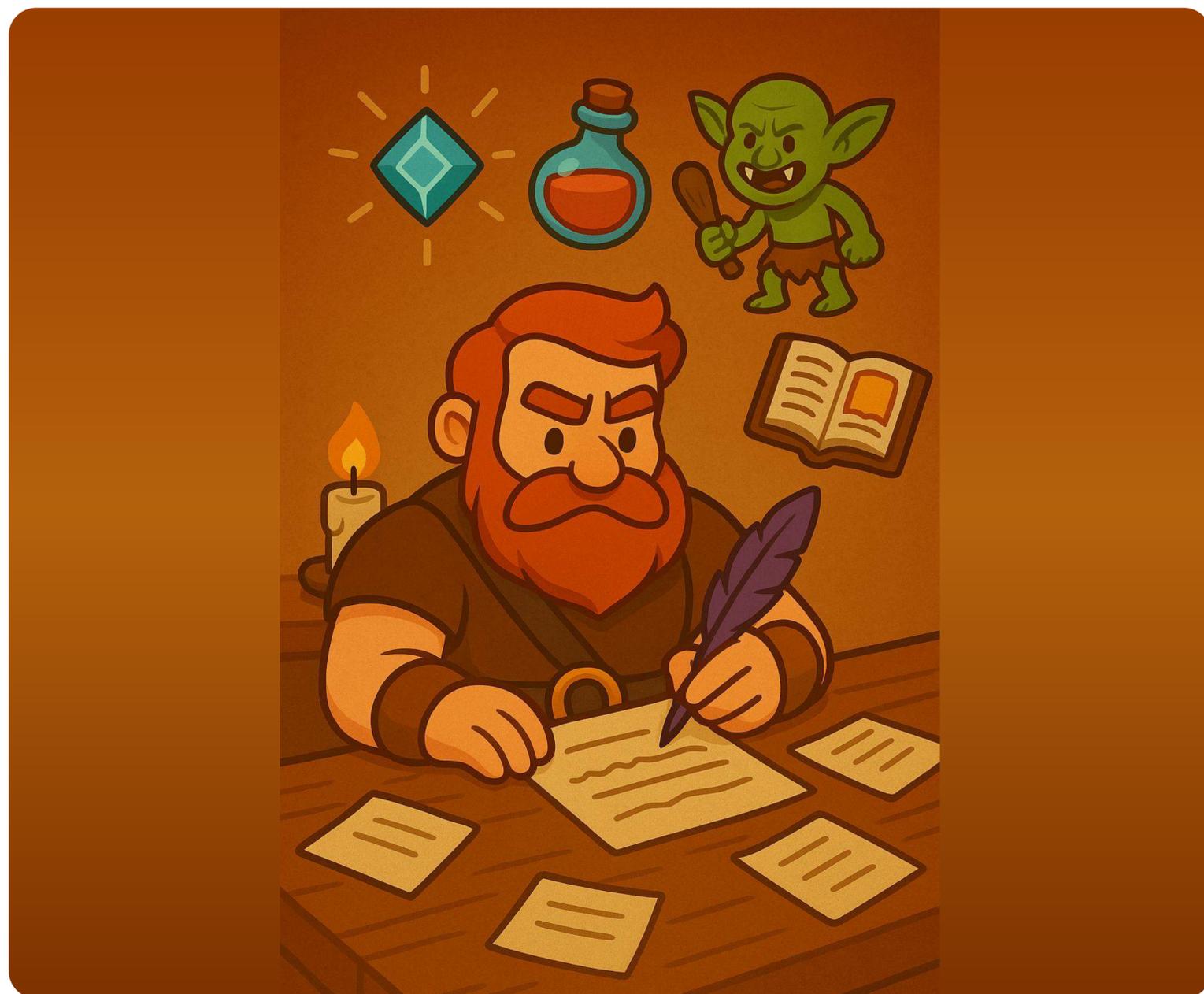
повышает вовлечённость, делает игру живой.



## Без этого

у проекта может быть технический звук, но не будет атмосферы.

# Контентная составляющая



## Что это

таблица всех игровых объектов:  
герои, предметы, локации.



## Зачем нужно

чтобы видеть объём,  
структуру и связность игры.



## Что даёт

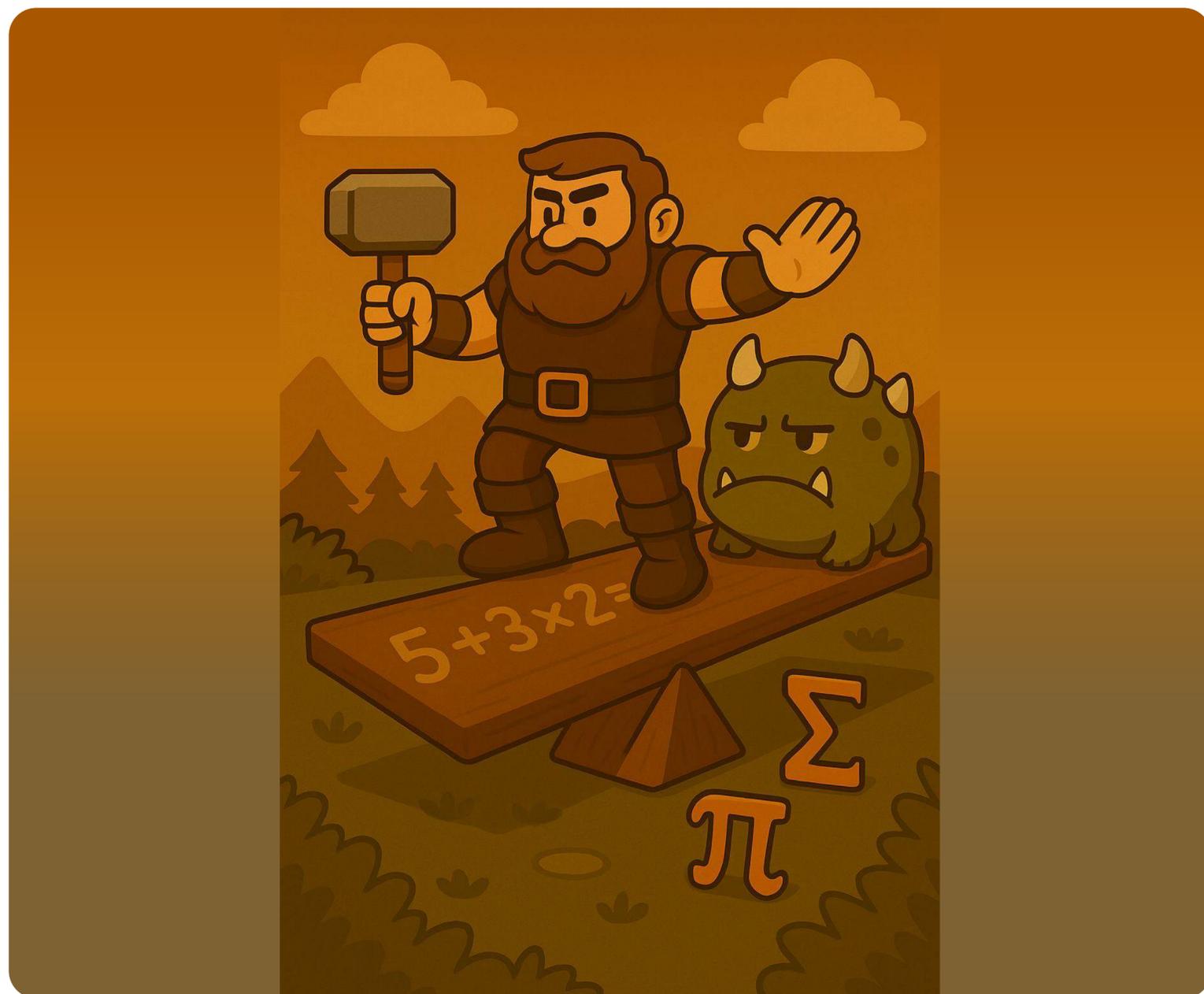
упрощает планирование, помогает  
команде не забывать о важном.



## Без этого

вы узнаете, сколько у вас контента,  
только когда игрок пожалуется на скуку.

# Базовый баланс



## Что это

первые настройки чисел, на которых можно начать тесты.



## Зачем нужно

чтобы понять, как играется, без выверенного баланса.



## Что даёт

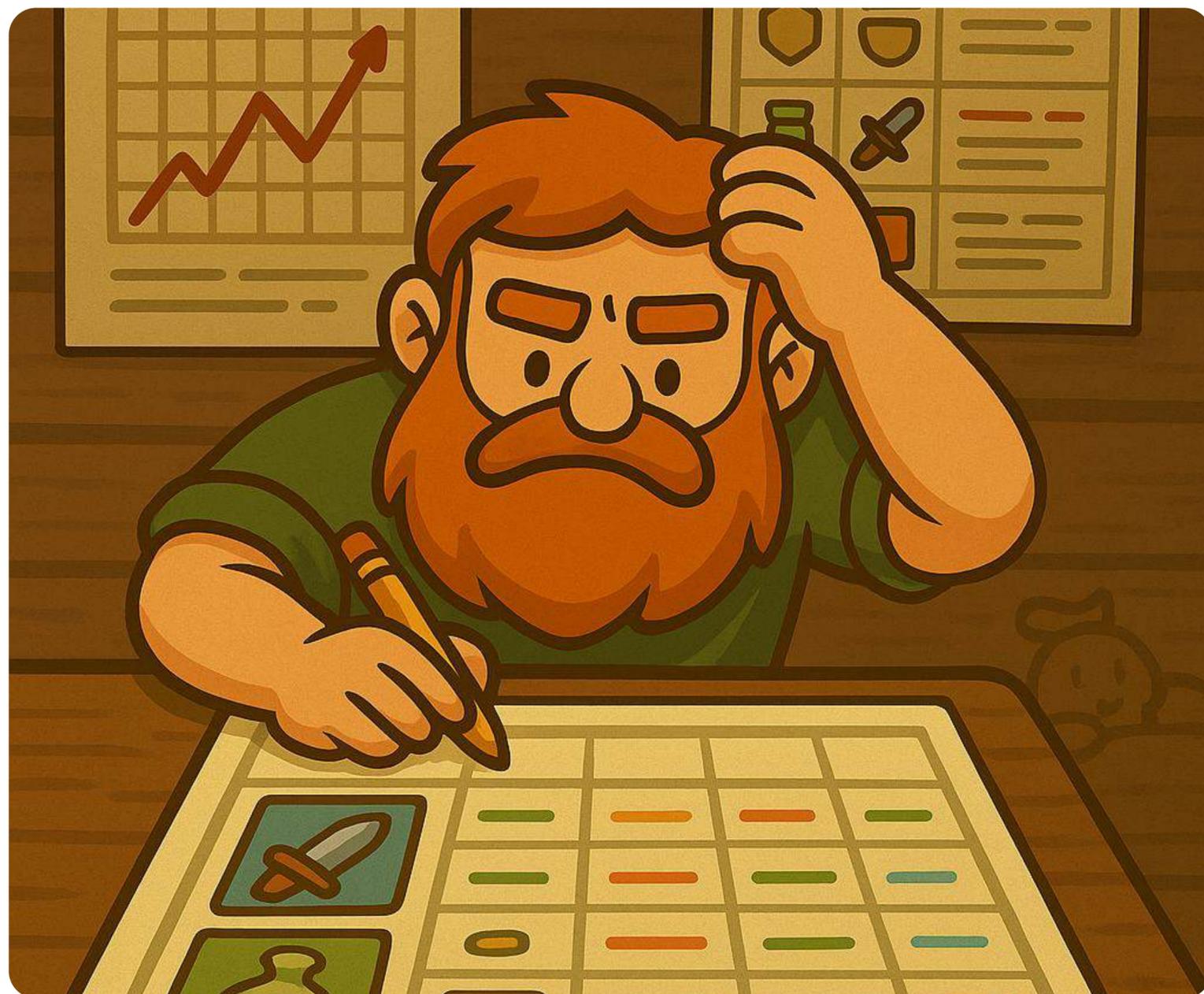
можно запускать MVP, ловить метрики.



## Без этого

даже если код есть, играть в это будет невозможно..

# Таблицы контента



## Что это

Excel-документы с параметрами сущностей (юнитов, предметов, уровней).



## Зачем нужно

чтобы не кодить руками каждую цифру, а работать с шаблонами.



## Что даёт

ускоряет балансировку и обновления.



## Без этого

правка одного юнита занимает день.

# План работ



## Что это

разбитый по этапам маршрут разработки.



## Зачем нужно

чтобы понимать, где вы, что сделано, что осталось.



## Что даёт

упрощает контроль, даёт предсказуемость.



## Без этого

хаос, дедлайны горят, команда демотивирована.



## Что это

примерная стоимость реализации.



## Зачем нужно

чтобы понимать, тянете ли вы проект и когда придётся искать инвестиции.



## Что даёт

возможность принимать взрослые решения.



## Без этого

внезапно «денег нет», когда всё почти готово.

# А если коротко — зачем вам всё это?



Команда идёт  
в одну сторону

Быстрее тесты  
и релиз

Меньше переплат  
за переделки

Инвесторы получают  
чёткие ответы

Игру хочется делать,  
запускать и играть

