

Первая игра, которую ты закончишь

12 страниц и 11 готовых промптов. От первой идеи до небольшой игры.

Собери короткий эпизод, который можно пройти до конца. После первого теста решишь, что развивать дальше.

На примерах «Дела дня» и «30 дней до выборов».

Арт: ELDEN RING

Расскажи ИИ о своей игре



Первую версию стоит описать до выбора уроков и движка. Что делает игрок, чем заканчивается попытка и что ты уже умеешь? Этот контекст поможет ИИ решать отдельные задачи твоего проекта.

ПРОМПТ 01 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Ты мой помощник по разработке первой инди-игры. Объясняй простым русским языком.

Мой опыт: [что умею]. Идея: [1-2 предложения]. Инструмент: [название или «не выбран»]. Платформа: [где будут играть]. Время: [часов в неделю]. Бюджет: [сумма или 0].

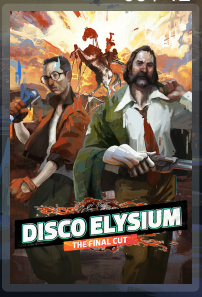
Хочу закончить небольшую игру с одной основной механикой. Ограничь первую версию эпизодом на 3-5 минут. Аккаунты, оплата и онлайн в неё не входят.

Составь паспорт проекта: игрок, цель, действие, результат попытки, обязательные функции и список «Позже». Если данных не хватает, задай до трёх вопросов и дождись ответов. Код пока не пиши. Сохраняй эти ограничения в дальнейшей работе.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Заполни поля [в скобках] и проверь описание: понятно ли, что игрок делает и когда попытка заканчивается?

Это описание будем называть паспортом проекта. Промпты можно выделить в PDF или взять из отдельного TXT. В новом чате сначала вставляй паспорт.

Что делает игрок?



В «Деле дня» выбор строится на проверке показаний: игрок ищет противоречие и решает, кому не верить. В «30 днях до выборов» решение меняет дальнейшую ситуацию. Найди такое действие в своей идее.

ПРОМПТ 02 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Вот паспорт моего проекта: [вставь паспорт].

Помоги выделить игровой цикл. Сначала сформулируй: «Игрок делает ..., чтобы ...; попытка заканчивается ...».

Предложи три маленьких варианта реализации моей идеи без новых жанров, онлайн-функций и большого мира. Для каждого укажи основное действие, выбор игрока, ответ игры и условие завершения. Укажи, какое решение принимает игрок и что проверить на первом тесте.

Порекомендуй вариант, с которым мне будет проще справиться при моём опыте и назови его главный риск. Дай задачу на следующие 45 минут с результатом, который я смогу увидеть. Если выбранная идея слишком велика, сократи её до одного эпизода. Не обещай успех или доход.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Выбери один вариант и запиши цикл одной фразой. Остальные идеи сохрани на потом.

Понравится ли идея людям, станет яснее после того, как они поиграют.



Убери лишнее

Учебный детектив уже работает как игра, если есть факты, три показания, выбор лжеца и объяснение. Каждую дополнительную функцию проверь вопросом: что она меняет в этой попытке?

ПРОМПТ 03 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Мой игровой цикл: [одна фраза]. Мой опыт и инструмент: [данные]. Список желаемых функций: [список].

Сократи проект до одной законченной небольшой игры. Раздели функции на «Обязательно сейчас» и «Позже». Для каждой обязательной функции объясни, почему без неё нельзя проверить основной цикл.

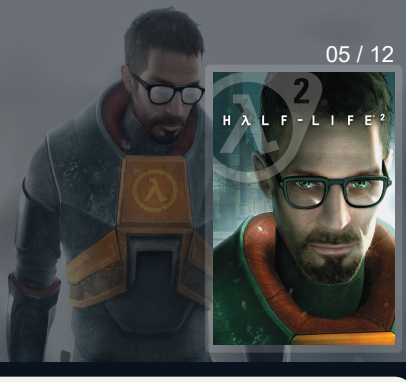
Оставь максимум пять обязательных функций, одну платформу и один короткий эпизод. Опиши начало, действие, результат и способ повторить попытку для теста. Назови признаки, по которым я пойму, что версия готова.

Отдельно перечисли, что пока откладываем. Если объём всё ещё велик, предложи, что удалить первым. Не добавляй новые механики и не проектируй устройство будущей большой игры.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Сохрани список «Сейчас» рядом с проектом. Новые идеи сначала записывай в «Позже».

Для аркады это может быть одна сцена со счётом и концом попытки. Для истории: одна ситуация с решениями и последствиями.

Выбери инструмент



«Дело дня» сделано на Unity, прототип «30 дней до выборов» использует веб-технологии. Для первой игры важны твоя механика и путь до сборки, которую откроет другой человек. Знакомый инструмент рассмотри первым.

ПРОМПТ 04 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Мой проект и платформа: [описание]. Мой опыт: [что знаю]. Уже пробовал: [инструменты]. Доступное время: [часов в неделю].

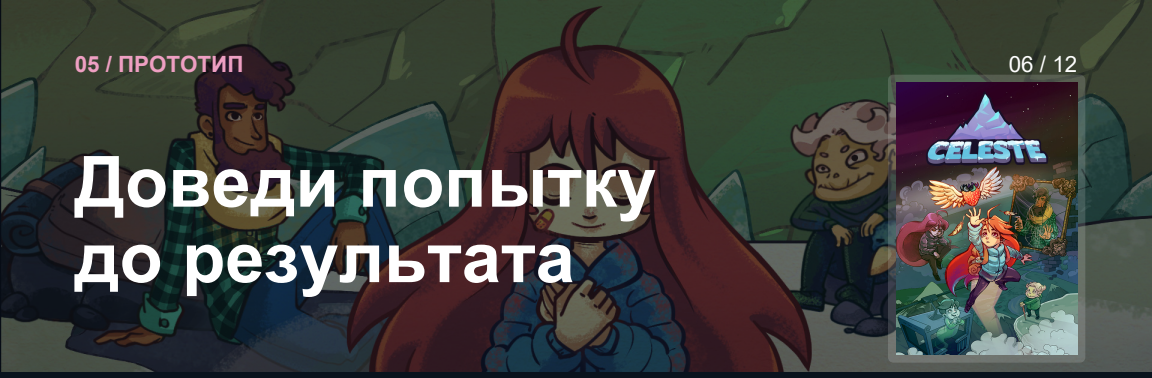
Помоги выбрать один инструмент для маленькой первой игры. Сравни не более трёх вариантов по тому, что придётся изучить, удобно ли делать мою механику и как передать готовую версию игроку.

Порекомендуй один вариант и объясни выбор. Дай план первых трёх занятий: что освоить, что сделать в проекте и как проверить результат. Если я уже работаю в подходящем инструменте, сначала рассмотри его. Используй официальную документацию; если не можешь проверить актуальную ссылку, прямо скажи об этом. Не составляй список десятков сервисов.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Открой выбранный инструмент и начни первое занятие. Следующий урок выбирай под задачу, на которой застрял.

Unity Essentials: курс для начинающих

Godot: первая 2D-игра (нужны основы кода)



Доведи попытку до результата

Прототип должен ответить на вопрос: понимает ли человек правила и последствия своих действий? Для этого хватит временной графики. Нужна полная попытка с началом, результатом и повтором.

ПРОМПТ 05 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Паспорт и границы проекта: [вставь]. Инструмент и версия: [название]. Сейчас работает: [описание]. Нужен следующий шаг: [одно действие игрока].

Помоги реализовать только этот шаг. Сначала коротко объясни план и укажи, какие файлы или экраны нужны. Если не знаешь структуру проекта, попроси её показать; не придумывай существующие файлы и функции инструмента.

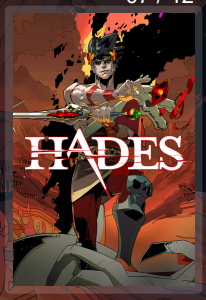
Дай минимальную реализацию и объясни, куда вставить код или какие действия выполнить в редакторе. Другие механики и настройки не меняй. Если нужна новая библиотека, объясни зачем.

В конце дай ручную проверку: действие, ожидаемый ответ игры, правильный результат и случай ошибки. После проверки помоги связать шаг с началом и финалом попытки.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Пройди весь цикл сам: от старта до результата и повтора. Проверь все предусмотренные исходы.

Непонятный код попроси объяснить на конкретной функции. Ответ ИИ проверяй в работающей игре.

Один случай для детектива



В детективе игрок должен доказать свой ответ по сведениям из текста. Проверь, что противоречие одно и объяснение не вводит новых фактов. Именно это стоит проверить в первом эпизоде.

ПРОМПТ 06 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Придумай учебный детектив «Пропавший ключ» примерно на пять минут. Тон: уютная загадка без насилия. Игрок должен найти лжеца среди трёх свидетелей.

Дай сцену с известными фактами, три показания, выбор одного лжеца, верный ответ и короткое объяснение. Ровно один свидетель противоречит фактам сцены. Все сведения для решения должны быть в тексте. Ложь сама по себе не доказывает, кто украл ключ; мотив тоже не доказательство.

Проверь каждого свидетеля: какие фразы верны или ложны и почему. Попробуй найти второй допустимый ответ. Если он есть, перепиши случай. Раздели текст для игрока и решение для разработчика. Это черновик для теста; не утверждай, что его уже проверили люди.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Сначала реши сам, затем дай эпизод другому человеку. Исправь неоднозначности перед добавлением в игру.

Для другого жанра попроси одну сцену или уровень. Задай действие, правила, условие успеха и конец попытки.



Дай человеку поиграть

На тесте «30 дней до выборов» человек отметил непонятное начало первого дня и неудобное подтверждение выбора. Эти наблюдения помогли выбрать задачи для доработки.

ПРОМПТ 07 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Моя мини-игра: [описание]. Хочу проверить: [цель, управление, выбор или интерес]. Сейчас работает: [что есть].

Подготовь плейтест на 10-15 минут: вводная для игрока, пять вещей для наблюдения и четыре вопроса после прохождения. Вопросы должны быть нейтральными.

Дай шаблон записи: версия, устройство, действие игрока, его ожидание, результат, затруднение и возможное исправление.

Когда я пришлю заметки, отдели наблюдения от догадок. Выбери до трёх проблем: что сломалось, что непонятно, где игра плохо отвечает на действие. Один тест не доказывает общий спрос.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Наблюдай без подсказок. Если пришлось помочь, запиши где и почему. После теста выбери первую проблему для исправления.

После игры спроси, где человек остановился и какое решение пытался принять. Запиши, когда пришлось подсказать.

Исправь одну ошибку



Кнопка не открыла экран? Герой провалился сквозь платформу? Повтори ошибку и запиши шаги. Так у тебя появится конкретная задача, которую можно разобрать и проверить после исправления.

ПРОМПТ 08 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Помоги исправить одну ошибку в моей игре. Инструмент и версия: [данные]. Ожидал: [поведение]. Получил: [поведение]. Как повторить ошибку: [список]. Точный текст ошибки: [вставь]. Код или настройки: [нужный фрагмент]. Последнее изменение: [что менял].

Если данных мало, запроси недостающие сведения. Предложи вероятные причины и способ проверить каждую. Не выдавай предположение за установленную причину.

После проверки предложи минимальное исправление, объясни его и дай шаги повторного теста. Не переписывай проект целиком и не меняй механики ради устранения этой ошибки. Если проблему не удалось воспроизвести, обозначь это и предложи следующий шаг для поиска причины.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Повтори ошибку, проверь одну причину и внеси исправление. Сохрани версию, которая снова работает.

Если ещё не знаешь, как сделать нужную функцию, выдели на первый шаг 30-45 минут. Например, открой экран и добейся реакции одной кнопки.

14 занятий в своём темпе



1-2: идея и границы. 3-4: первый экран. 5-6: весь цикл. 7-8: тест. 9-10: исправления. 11-12: завершение. 13-14: сборка, показ людям и разбор отзывов.

ПРОМПТ 09 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

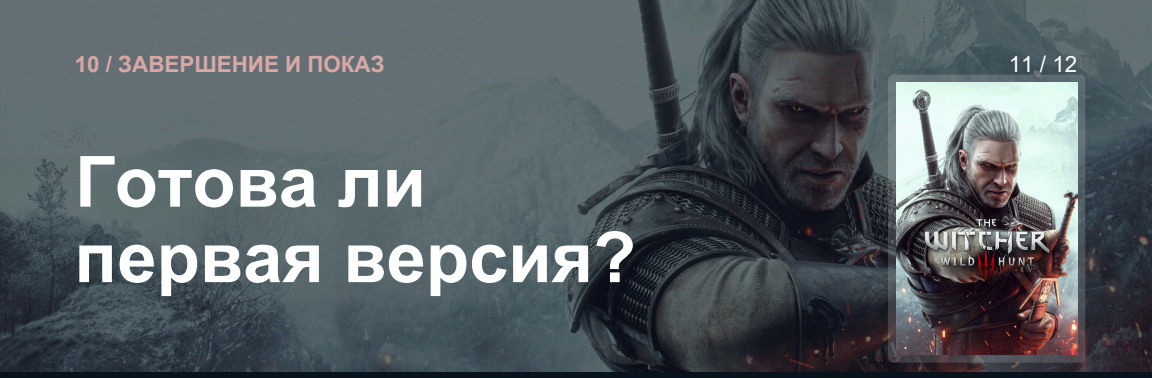
Паспорт и обязательные функции: [вставь]. Мой опыт: [данные]. Сейчас работает: [список]. На занятие есть [минут]. Меня отвлекают: [идеи или проблемы].

Составь план до законченной мини-игры. Ориентир: 14 рабочих занятий. Для каждого выбери одну главную задачу, опиши результат и способ проверки. Если мне сначала нужно изучить основы, добавь учебные занятия отдельно.

В работе должна быть одна задача, новые идеи записывай в «Позже». Покажи, что можно убрать, если я не успеваю. В конце плана нужны рабочая сборка, проверка на другом устройстве и отзывы нескольких людей.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Выделяй по 45-90 минут. Перед занятием выбери задачу, после запиши, что получилось и с чего продолжишь.

На обучение может понадобиться больше времени. Эти 14 занятий служат ориентиром, а не сроком релиза. Закончив учебный проект, можно перейти к следующему.



Готова ли первая версия?

Первая версия готова к показу, когда человек открывает её вне редактора, понимает цель и проходит эпизод до конца. Проверь повторный запуск и все предусмотренные исходы. Затем передай сборку тестерам.

ПРОМПТ 10 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Мини-игра и границы версии: [вставь]. Платформа: [данные]. Уже проверил: [список]. Известные проблемы: [список].

Составь список проверок: понятное начало, основной цикл, все исходы, конец попытки, повтор, читаемость, управление и запуск вне редактора. Для каждой напиши действие и ожидаемый результат.

Отдели проблемы, мешающие показу, от тех, что можно исправить позже. Новые функции не нужны. Предложи способ передать сборку 3-5 тестерам.

Для релиза на [площадка] отдельно укажи, какие актуальные официальные требования надо проверить. Если ты их не проверял, скажи об этом. Готовность к тесту не подтверждает готовность к модерации.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Передай сборку тестерам. Для выпуска в магазине отдельно проверь требования выбранной площадки.

Перед релизом проверь права на материалы. Если в игре есть реклама, оплата или сбор данных, изучи требования площадки и соответствующих сервисов.

С чего продолжить?



Держи в заметках действие игрока, конец попытки и список обязательных функций (до пяти). Рядом запиши отложенные идеи, первого тестера и ближайшую задачу на 45 минут.

ПРОМПТ 11 / КОПИРУЙ И ЗАПОЛНЯЙ

Паспорт проекта: [вставь]. За сегодняшнее занятие я сделал: [результат]. Сейчас работает: [список]. Осталась проблема: [описание]. Новые идеи: [список]. На следующее занятие есть [минут].

Составь короткую запись: что готово, что пока не проверено и какой один шаг сделать дальше. У шага должен быть конкретный результат и ручная проверка. Сохрани границы первой версии; новые идеи отправь в «Позже». Если шаг слишком велик, раздели его и выбери только первую часть. Не называй проект завершённым, пока не проверена рабочая сборка.

СДЕЛАЙ СЕЙЧАС: Если только начинаешь, запиши: «Игрок делает ..., чтобы ...; попытка заканчивается ...». Затем выбери задачу на первое занятие.

В Instagram @artomik показываю свои игры, тесты и доработки. Обложки принадлежат правообладателям; ссылки на страницы игр есть внизу каждого листа.

Мои проекты: delodnya.ru

Instagram: @artomik