



От первой идеи до первого демо.

Простой маршрут для игрового хакатона.

Начните с небольшой игры, которую сможете закончить.

До начала. Проверьте тему и критерии, размер команды, возраст, платформу, правила использования готовых ассетов и ИИ. Запишите дедлайн вместе с часовым поясом. Заранее проверьте движок и пробный экспорт.

01 / Разделите работу, а не команду

За 15 минут сверьте навыки и доступное время. Назначьте ответственных за направления и одного человека за общую сборку.

- Одна задача — один владелец и проверяемый результат.
- Большинство задач должно выполняться параллельно.
- Если задача ждёт другую — уменьшите или разделите её.

Результат: независимые участки работы и понятные точки передачи.

02 / Сначала много идей, потом отбор

10 минут каждый молча пишет три варианта по формуле «тема + действие игрока + поворот». Затем — 30 секунд на презентацию каждого варианта, без спора во время генерации.

- Оцените связь с темой, интерес, понятность и срок.
- Запишите цикл: старт → действие → результат → повтор.
- Выберите обязательный минимум и запасную идею.

Результат: концепция, которую можно объяснить за 20 секунд.

03 / Соберите игру рано и соединяйте часто

Сделайте вертикальный срез на заглушках: от старта до результата и перезапуска. Объединяйте небольшие изменения каждые 1–2 часа; основная версия всегда должна запускаться.

Результат: ранний билд, который постепенно улучшается без финального аврала.



Довести. Проверить. Показать.

Сохраняйте главное: понятную механику и рабочую сборку.

04 / Заменяйте заглушки, не ломая основу

Заранее согласуйте размеры, форматы и названия файлов. Подключайте арт, интерфейс и звук по одному, сразу проверяя в общей сборке. Добавляйте только то, что помогает играть. Проверьте права на материалы.

Результат: совместимые части и цельный игровой эпизод.

05 / Заморозьте функции и подготовьте показ

Оставьте последние 20% времени без новых механик. Дайте новичку пройти игру без подсказок и сначала исправьте блокеры. Параллельно запишите геймплей и соберите питч: идея → действие → особенность → результат.

Проверьте билд на другом устройстве и отправьте работу минимум за час до дедлайна. Запасное видео спасёт показ, если сборка подведёт.

Результат: проверенный билд, видео и ясная презентация.

06 / Разберите результат без поиска виноватых

Что помогло? Где участники ждали друг друга? Что стоило объединять раньше? Запишите один вывод, который изменит работу команды на следующем хакатоне.

Результат: полезные выводы и материалы для портфолио.

Перед отправкой — последняя проверка

- ☐ Билд запускается на другом устройстве; понятны управление и перезапуск.
- ☐ Файлы и ссылки соответствуют правилам, доступ открыт получателю.
- ☐ Геймплей и презентация готовы, запасная копия сохранена.
- ☐ Указаны источники ассетов и сведения, которые требует организатор.
- ☐ Работа отправлена вовремя; подтверждение приёма сохранено.

Оставьте запас на загрузку файлов. Экран «готово» в вашей папке ещё не означает, что организатор получил заявку.

Меньше хаоса. Больше готовой игры.

Пример на 48 часов по исходной памятке.

Это распределение этапов, а не план непрерывной работы.

Время	Приоритет	Что должно появиться
0–3 ч	Идея	Варианты, оценка и игровой цикл
3–12 ч	Прототип	Вертикальный срез и ранний билд
12–24 ч	Визуал и звук	Постепенная замена заглушек
24–36 ч	Показ	Плейтест, видео и питч
36–48 ч	Финальная сборка	Заморозка функций, экспорт и подача

Это не водопад: задачи идут параллельно после согласования точек передачи, а проект объединяется каждые 1–2 часа. Внутри этапов предусмотрите сон и перерывы.

Концепция на одной странице

Название игры

Тема / жанр

Игрок делает... чтобы... но ему мешает...

Основной цикл: старт → действие → результат → повтор

Главная механика

Целевая платформа

Что точно успеваем

Что оставляем на потом

Задача на доске

Что сделать → ответственный → срок → критерий готовности.

Пример: «Перезапуск сцены работает после проигрыша».

Заметка после теста

Что заметили → шаги повторения → влияние на игру → решение.

Отдельно сохраните то, что понравилось игрокам.

В портфолио: рабочее демо, 3–5 скриншотов, геймплей, описание идеи и своей роли, диплом или сертификат, выводы команды. Проверьте правила публикации проекта и согласование материалов с командой.