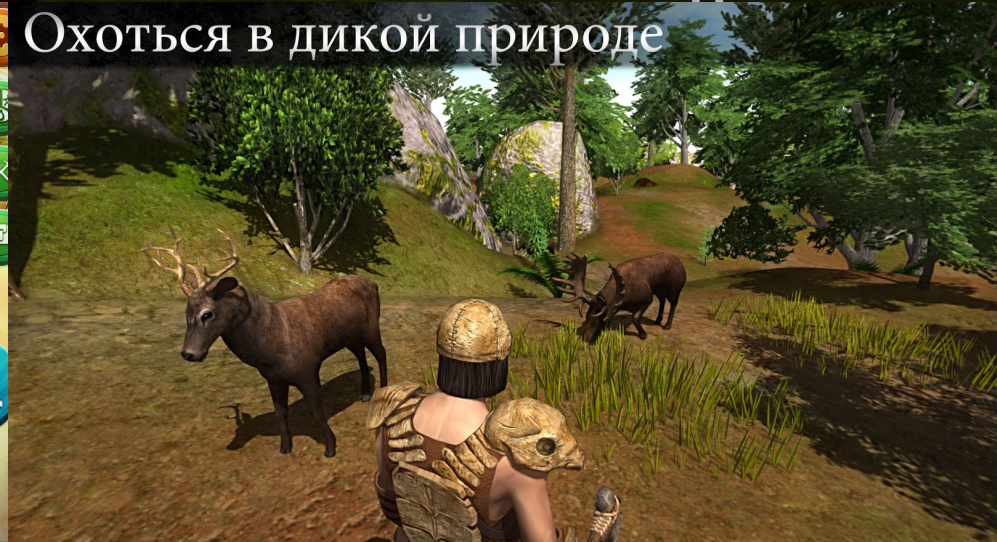
Геймдизайн-документация

На пути к идеальной структуре

ПОСТРОЙ СВОЮ
ИМПЕРИЮ ГРУЗОВИКОВ !

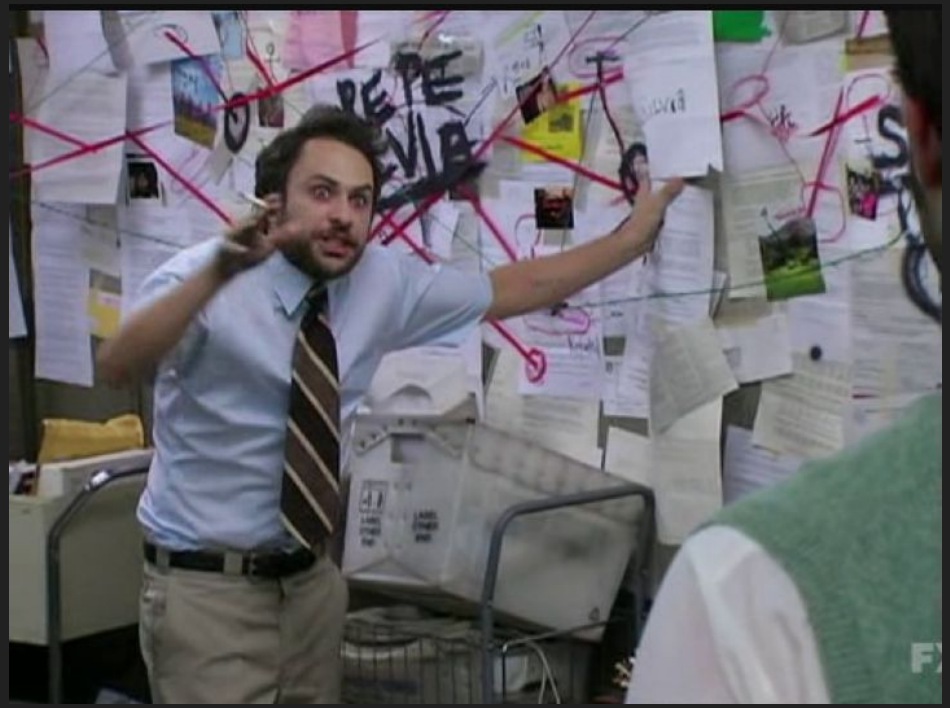
ПРИРУЧАЙ
ДИНОЗАВРОВ

Выживай на острове!


Охоться в дикой природе

0. Структура доклада

1. Цель ГДД
2. Структура ГДД
3. Содержание и написание ГДД
4. Актуализация ГДД
5. Инструментарий
6. Немного статистики



1. Цель ГДД

- Синхронизация видения итоговой игры между участниками команды
- Структурирование информации для разработки
- Обеспечение творческой свободы участникам команды
- Возможность “поиграть” в игру до ее реализации
- Фиксация договоренностей, принятых по ходу разработки

1. ГДД для продюсера

- Описание core loop, целеполагание игрока
- Взаимосвязь фич и их краткое описание
- Планируемый объем контента
- Влияние фич на метрики, KPI

1. ГДД для продюсера

- краткое описание
- структура
- таблицы
- графики
- блок-схемы

- путаный язык
- затрудненная навигация
- нет нужной информации
- не нашел документ

1. ГДД для разработчика

- Список механик, экранов, их взаимосвязь
- Техническое описание работы ПО со всеми вариантами ее поведения.
- Список переменных в каждой механике, их взаимосвязь и граничные значения
- Формат конфига

1. ГДД для разработчика

- Use Cases\User Story
- BPML\UML-блоксхемы
- Пример конфига

- путаный язык
- затрудненная навигация
- нет нужной информации
- документ неактуален

1. ГДД для художников

- список объектов для визуализации
- технические требования к арту
- список и взаимосвязь экранов
- фокус и ощущения игрока
- референсы
- сюжет, сеттинг, что происходит в игре

1. ГДД для художников

- структура
- карта экранов
- превьюшки с ссылками на отдельные галереи референсов

- путаный язык
- затрудненная навигация
- нет нужной информации
- не нашел документ

1. ГДД для тестировщиков

- список механик, их взаимосвязь
- описание негативных кейсов, пограничных значений
- баланс
- финальные тексты, арт
- риски

1. ГДД для тестировщиков

- структура
- таблицы
- BPML\UML-блоксхемы
- финальные макеты
- ВСЕ КРАТКО

- вынужден читать
- путаный язык
- документ неактуален
- затрудненная навигация
- нет нужной информации
- кейсы описаны поверхностно

2. Структура геймдизайн-документации

Выводы исходя из запросов команды

- каждый участник хочет видеть в документе что-то свое;
- полностью выполнить запросы всех участников команды или невозможно или дорого;
- есть пересекающиеся пожелания - структурность, удобная навигация, понятный язык, актуальность

2. Структура геймдизайн-документации

3. Содержание и написание ГДД

- Шапка (название, оглавление, место в индексе всех ГДД)
- Общее описание, место в структуре механик
- Цели документа, описываемой механики
- **Use Cases (основная часть ГДД)**
- Конфигурирование
- Логирование
- Приложения, ссылки

3. Содержание и написание ГДД

- кратко, емко, понятно, учитывая бэкграунд ревьюверов
- разбиваем на пункты, списки, подсписки. Дозирование информации!
- ГДД должно быть интересно читать
- из ГДД должно быть понятно, насколько это интересно игроку
- навигация по документу: ссылки, оглавление, индекс всех ГДД
- баланс лучше вести в таблицах и сразу превращать его в конфиг
- сразу пишите текста, которые считаете финальными.
- Если что-то меняется - актуализируем

4. Актуализация ГДД

- команда должна явно понимать, где актуальный ГДД, а где нет
- до релиза обновленной версии механик необходимы обе версии документа
- при работе над апдейтом необходимо явно понимать изменения

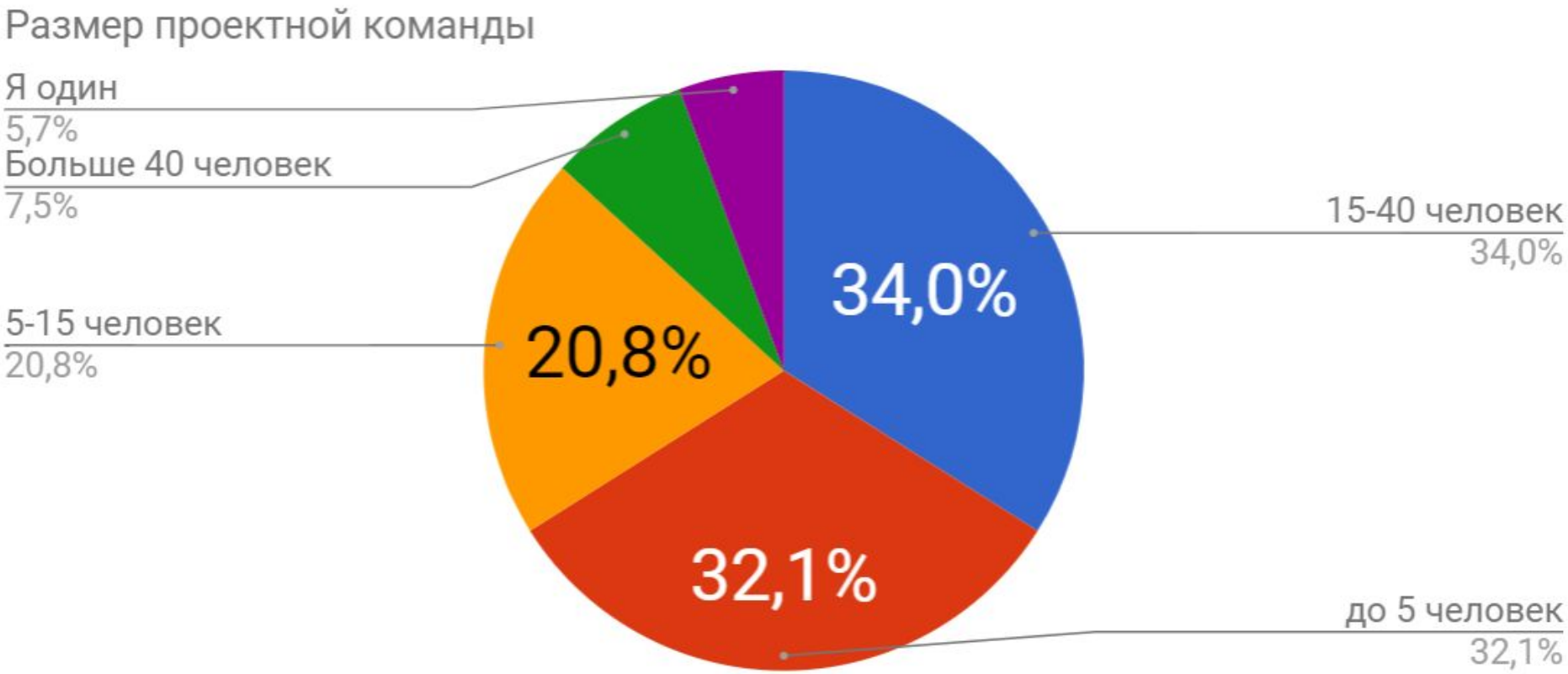
4. Актуализация ГДД

1) ГД создает копию документа с механикой, помечает ее как in work
2) ГД описывает изменения в документе, оставляя цветные пометки (добавлено-удалено)
3) Документ попадает в работу команды
4) После релиза из ГДД удаляются все неактуальные отметки
5) Документ заменяет собой родительский док.
6) Родительскому доку приписывается версия и он отправляется в архивную папку

5. Инструментарий

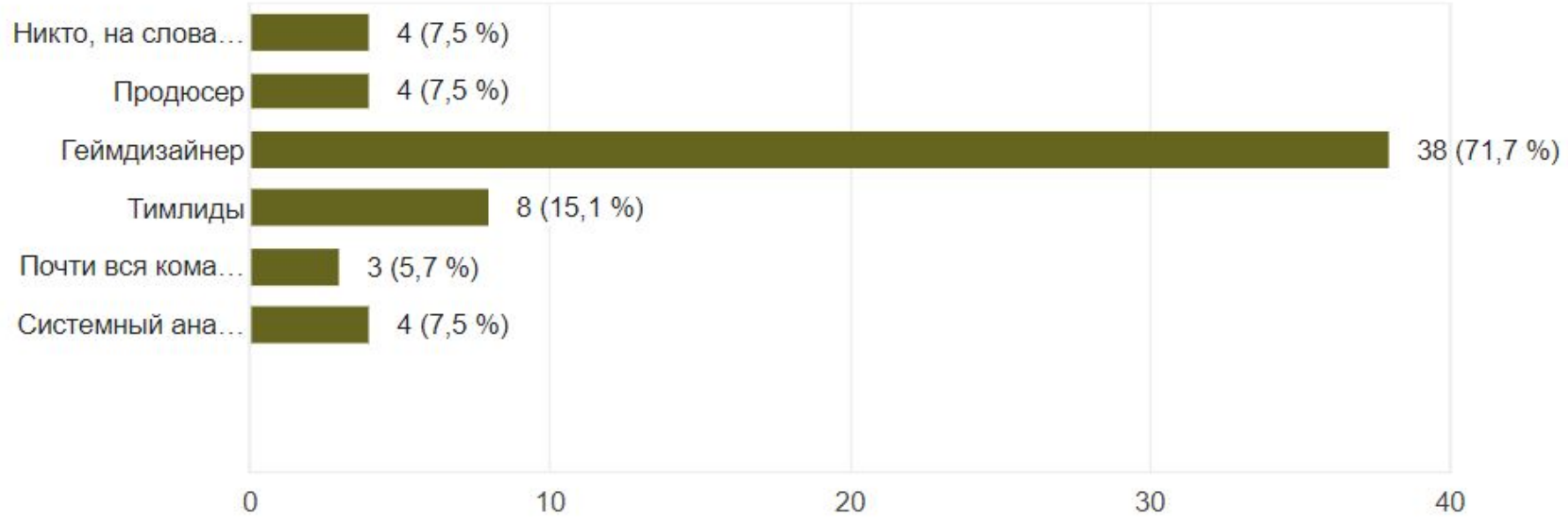
- **Google Documents** - текстовые документы;
- **Google Sheets** - баланс-таблицы, конвертеры конфигов;
- **Draw.io** - UML-диаграммы;
- **Moqups** - мокапы интерфейса;
- **Confluence** - индекс и структура документов.

6. Немного статистики

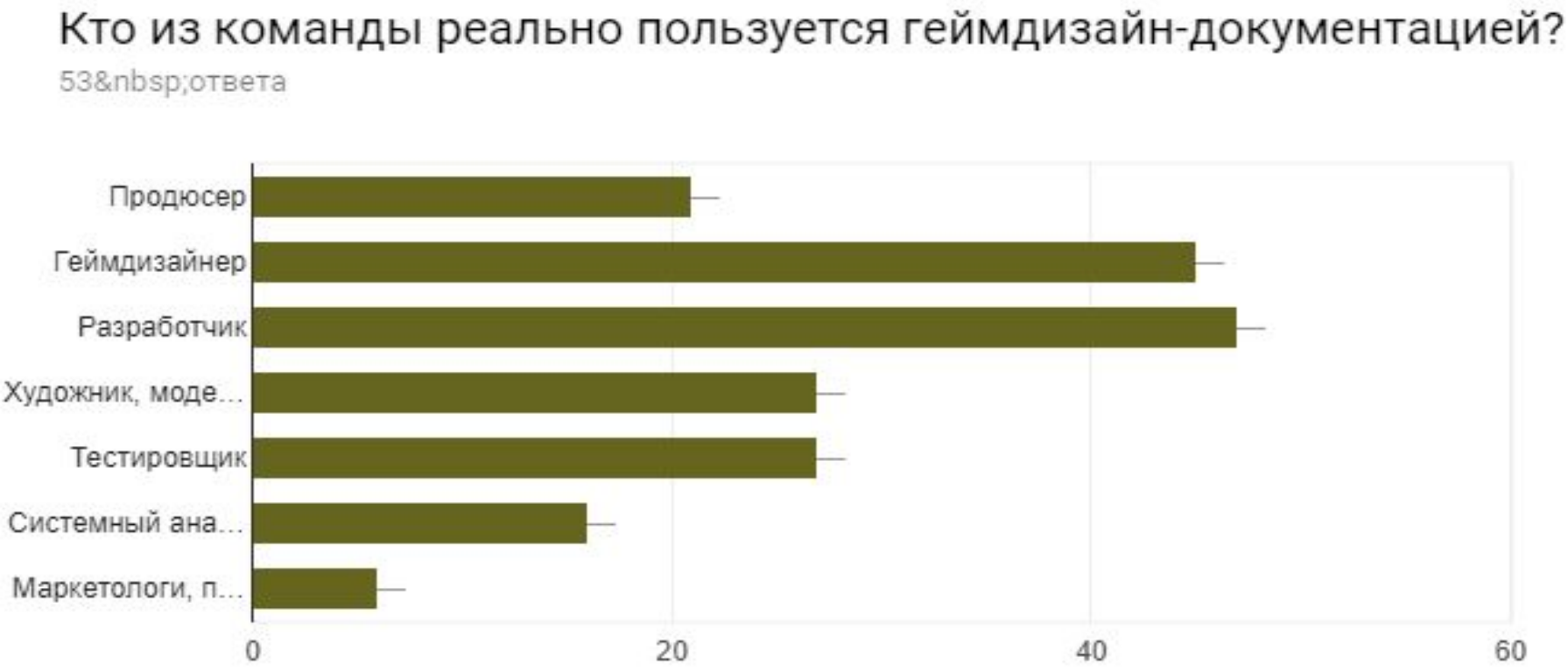


Немного статистики

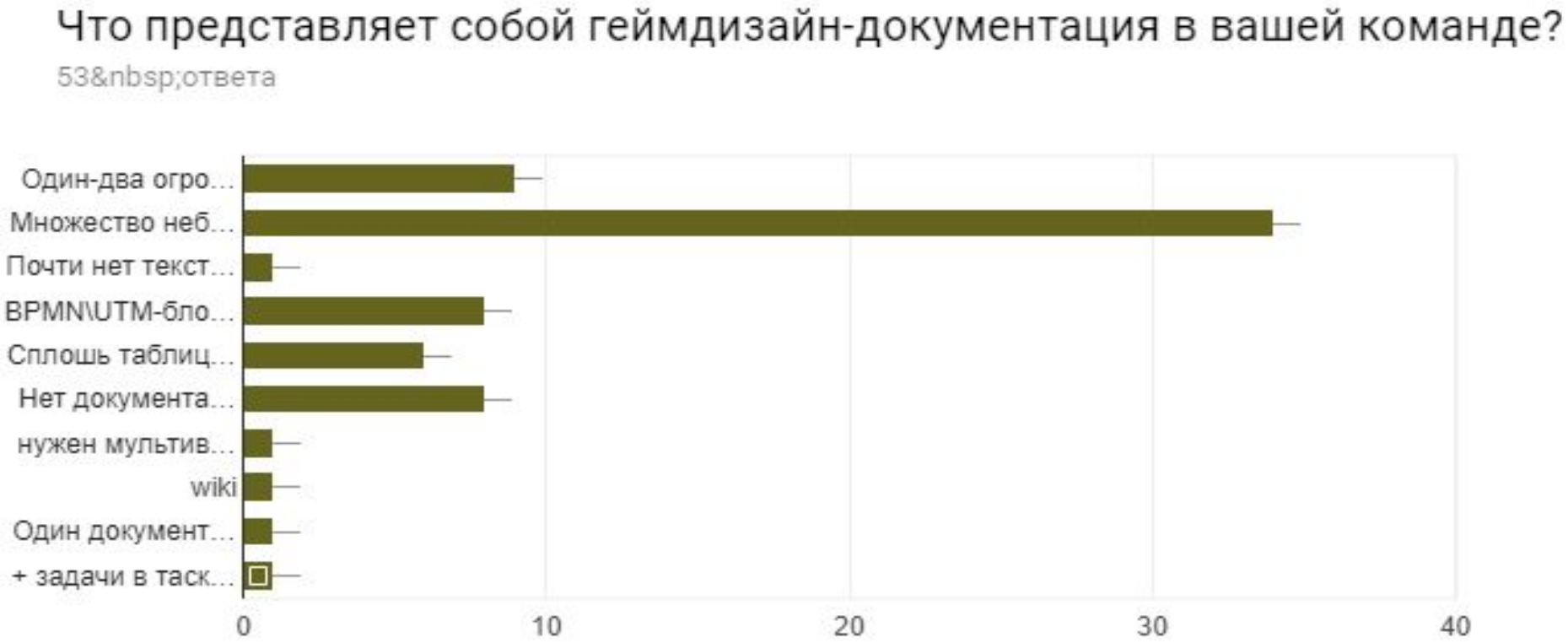
Кто отвечает за непосредственное написание документации?



6. Немного статистики



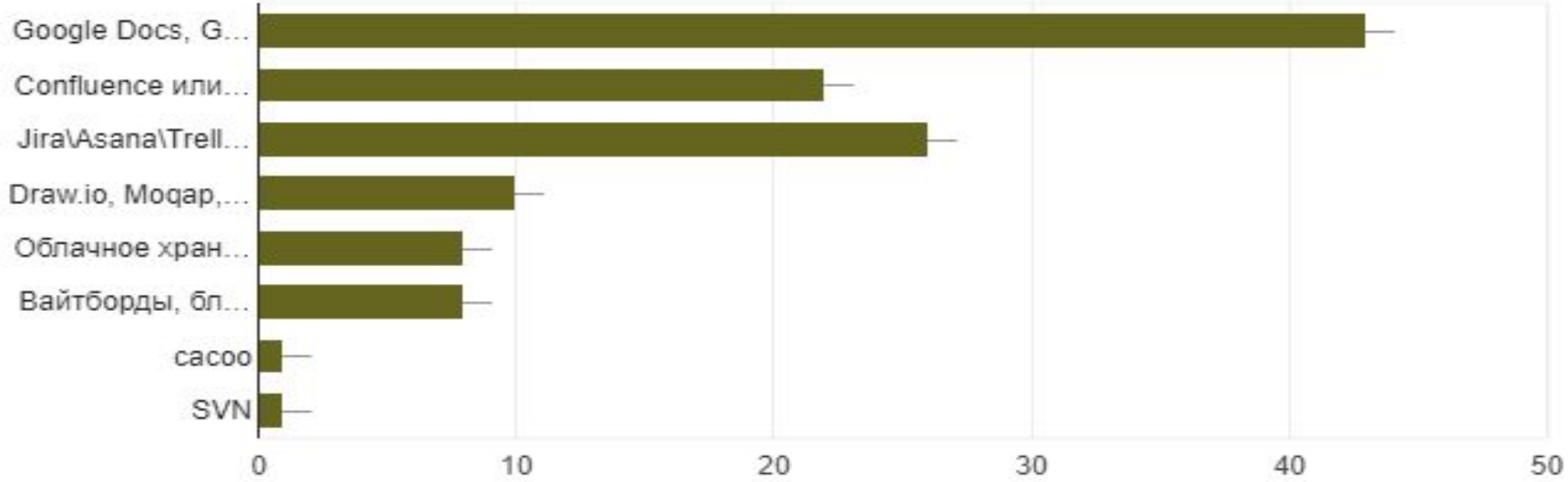
6. Немного статистики



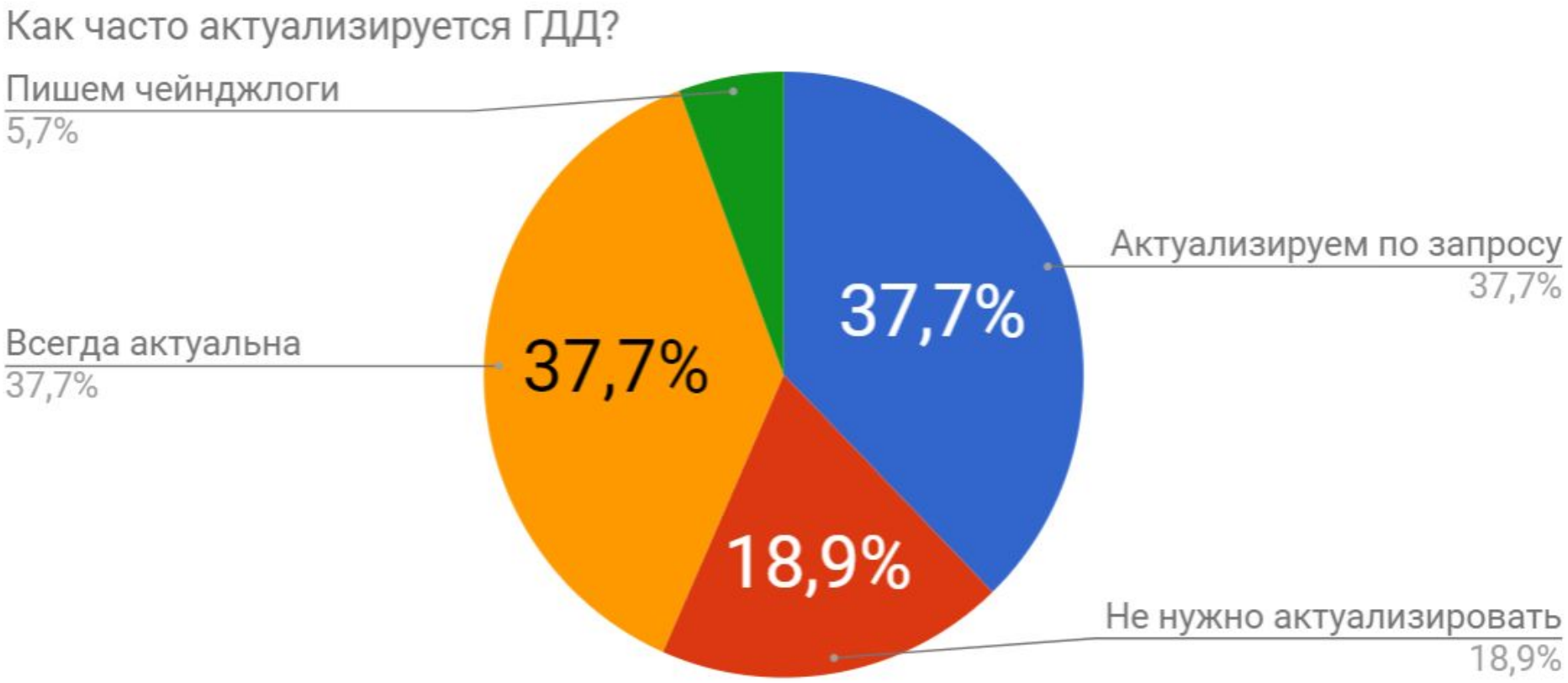
6. Немного статистики

Какой инструмент вы используете для ведения и хранения документации?

53 ответа



6. Немного статистики



Спасибо за внимание

Вопросы?

wizzardrick

wizzardrick@gmail.com