



ДОКУМЕНТАЦИЯ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Волков Артём

ВОЛКОВ АРТЁМ

Дизайнер игр



ЦЕЛИ ЗАНЯТИЯ



Вы узнаете про:

- Основную документацию проекта;
- Типичные ошибки новичков;
- Как правильно писать документацию;
- Как увидеть много котов и выжить;

ЧАСТЬ 1
ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ПРОЕКТА



ЭЛЕВТОР ПУТЧ



A CAT

Что это?

- Ёмкое описание игры;

Зачем нужен?

- Быстро презентовать игру;

Типичные ошибки:

- Его нет;
- Слишком громоздкий;
- Похож на прессрелиз;

ЭЛЕВАТОР ПУТЧ

Как писать?

- 2-3 предложения;
- Упомяните жанр игры;
- Расскажите про основную фишку;
- Упомяните завязку сюжета;
- Обязательно пример игры и отличие;

В чём делать?

- В текстовом редакторе;

A cat is an animal with 4 legs like dog but it has fancy character.

ПУТЧ ДОКУМЕНТ



Что это?

- Презентация проекта;

Зачем нужен?

- Рассказать об игре другим людям;

Типичные ошибки:

- Излишне детализирован;
- Не аккуратное оформление;
- Не описывает важные детали;

ПУТЧ ДОКУМЕНТ

Как писать?

- Презентация на 10-20 слайдов;
- Описывать всё тезисами;
- Обязательно:
 - USP;
 - Игровой цикл;
 - Слайды с механиками;
 - Конкуренты;

В чём делать?

- Google презентации, PowerPoint;



ЧАСТЬ 2 ОСНОВНАЯ ДОКУМЕНТАЦИЯ



КОНЦЕПТ



Что это?

- Черновик структуры ГДД;
- Помощник в планировании;

Зачем нужен?

- Понять какие будут фичи и цикл;

Типичные ошибки:

- Громоздкий как ГДД;
- Ужасная структура и оформление;

КОНЦЕПТ

Как писать?

- Текстовый документ;
- Писать тезисами;
- Обязательно:
 - Игровой цикл;
 - Основные и дополнительные механики;

В чём делать?

- Google docs, Word, Confluence;



ГЕЙМ-ДИЗАЙН ДОКУМЕНТ



Что это?

- «Чертежи» игровых механик;

Зачем нужен?

- Выдача ТЗ разным специалистам;
- Для глубокого понимания механик;

Типичные ошибки:

- 1 огромный документ;
- Балансные значения написаны в нём;

ГЕЙМ-ДИЗАЙН ДОКУМЕНТ

Как писать?

- 1 документ на фичу;
- WiKi структура и вводный документ;
- Не скупитесь на детали;
- Пишите простым языком;
- Редактирует 1, обсуждают все;

В чём делать?

- Google docs, Confluence, WiKi движки;



ЛОГИКА UI



Что это?

- Описание логики UI игры;

Зачем нужен?

- Выдача ТЗ по UI;
- Помощь в структуризации;

Типичные ошибки:

- Нет User Flow и описания логики;

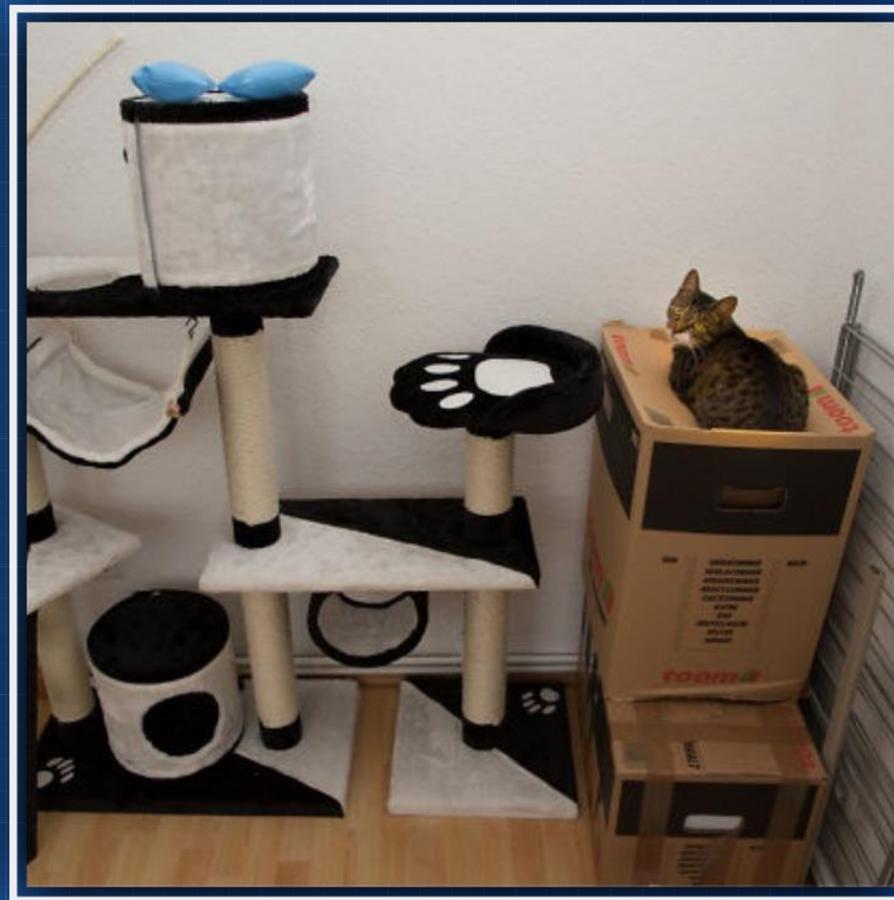
ЛОГИКА UI

Как писать?

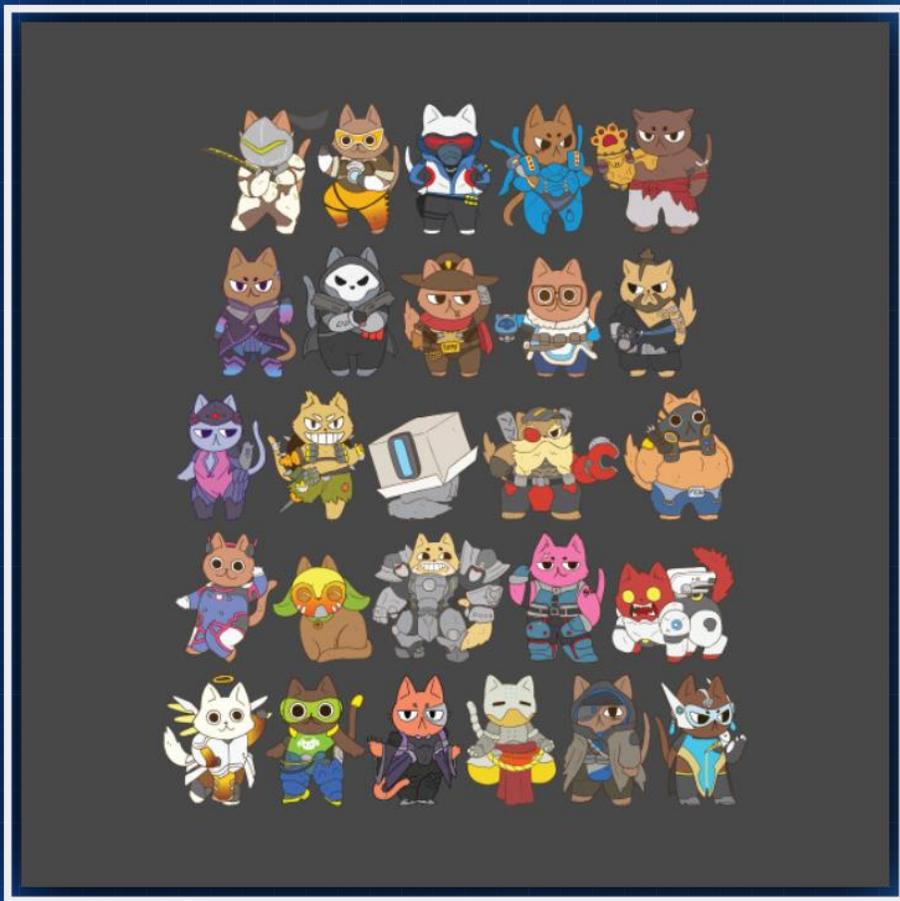
- Начните с User Flow:
 - Схема переходов по экранам игры;
 - Описываете общую логику UI;
- 1 документ на каждый экран/окно:
 - Обязательно простые прототипы окон;
- Обновляйте по мере проблем

В чём делать?

- Draw.io, Affinity Designer, Figma и т.д.;



ТАБЛИЦЫ КОНТЕНТА



Что это?

- Таблицы с описанием контента игры;

Зачем нужен?

- Выдача ТЗ;
- Подсчёт бюджета и планирование;

Типичные ошибки:

- Их нет;
- Делаются раньше ГДД;

ТАБЛИЦЫ КОНТЕНТА

Как писать?

- Обязательно:
 - Техническое название;
 - Описание;
 - Комментарии;
 - Ссылка на референс;
- Готовить на препродакшене;
- Обновлять на продакшене;

В чём делать?

- Google Sheets, Excel;



БАЛАНСНЫЕ ТАБЛИЦЫ



Что это?

- Таблицы подсчёта баланса игры;

Зачем нужен?

- Рассчёт баланса механик, экономики;

Типичные ошибки:

- Не обновляются;
- Плохое оформление;

БАЛАНСНЫЕ ТАБЛИЦЫ

Как писать?

- Таблицы настроек и балансировки;
- Минимум лишних цветов;
- Комментируйте ячейки;
- Обновляйте баланс;

В чём делать?

- Google Sheets, Excel;



ЧАСТЬ 3

СТРУКТУРА ДОКУМЕНТА



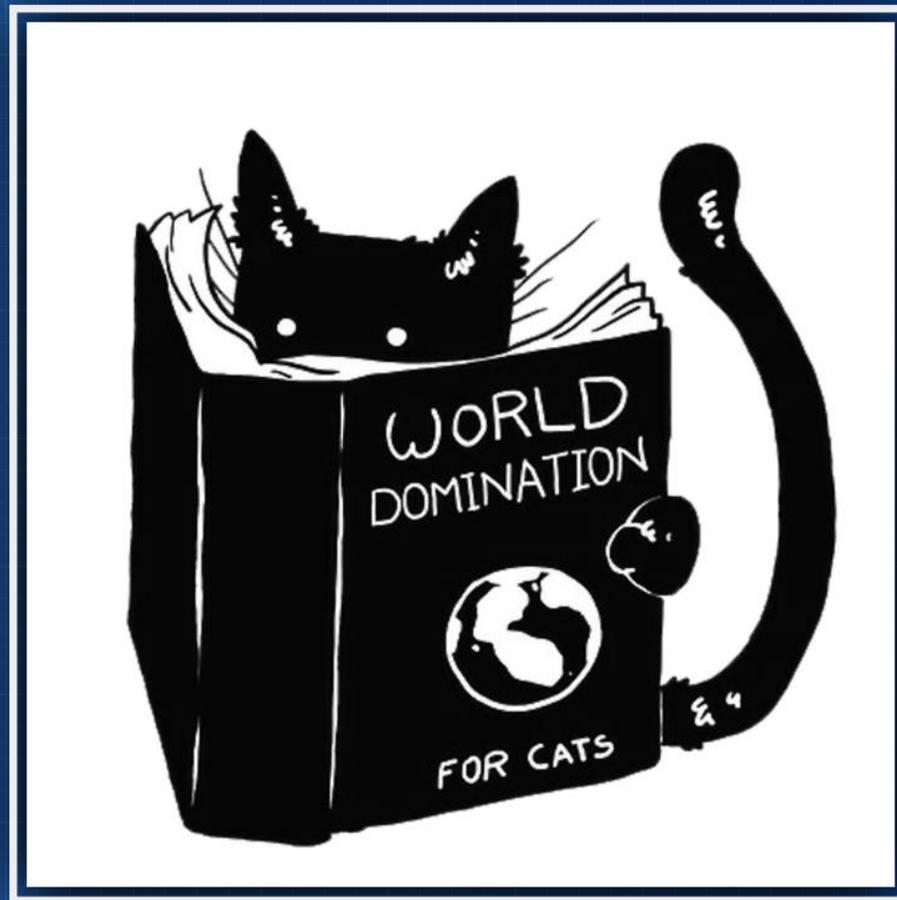
ЦЕЛИ

Зачем?

- Чтобы понять зачем нужна механика;
- Поставить себе цели на производство;
- Оценить общий объём;

Как писать?

- Отдельным разделом;
- Ненормированный список;
- Коротко и понятно, что хочется;



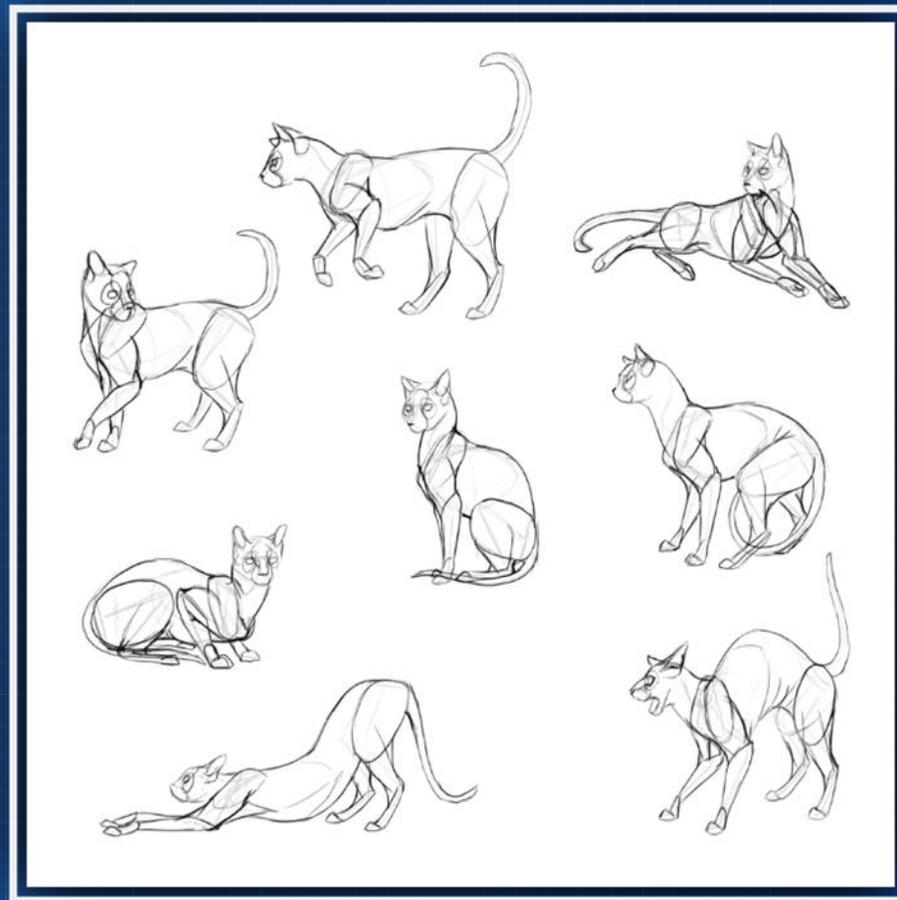
ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Зачем?

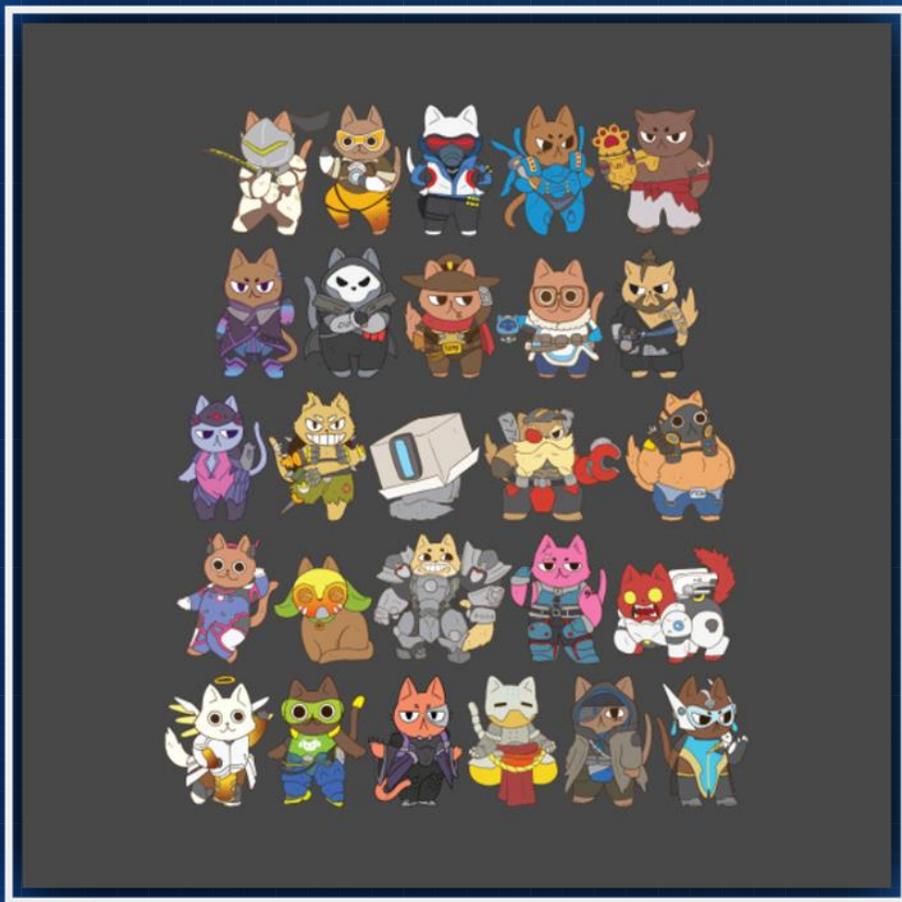
- Краткое описание механики;
- Наметить план документа;

Как писать?

- Отдельным разделом;
- Без лишних деталей;



ПОДРАЗДЕЛЫ



Зачем?

- Детальное описание каждого элемента;
- Создание понятной структуры;
- Облегчение внесения правок и чтения;

Как писать?

- Разбивать на разделы и подразделы;
- Писать вводный текст к разделу;
- Детализация на высоком уровне;

КОММЕНТАРИИ

Зачем?

- Сделать основные разделы чище;
- Отметить особенности настроек;
- Наметить план балансировки;

Как писать?

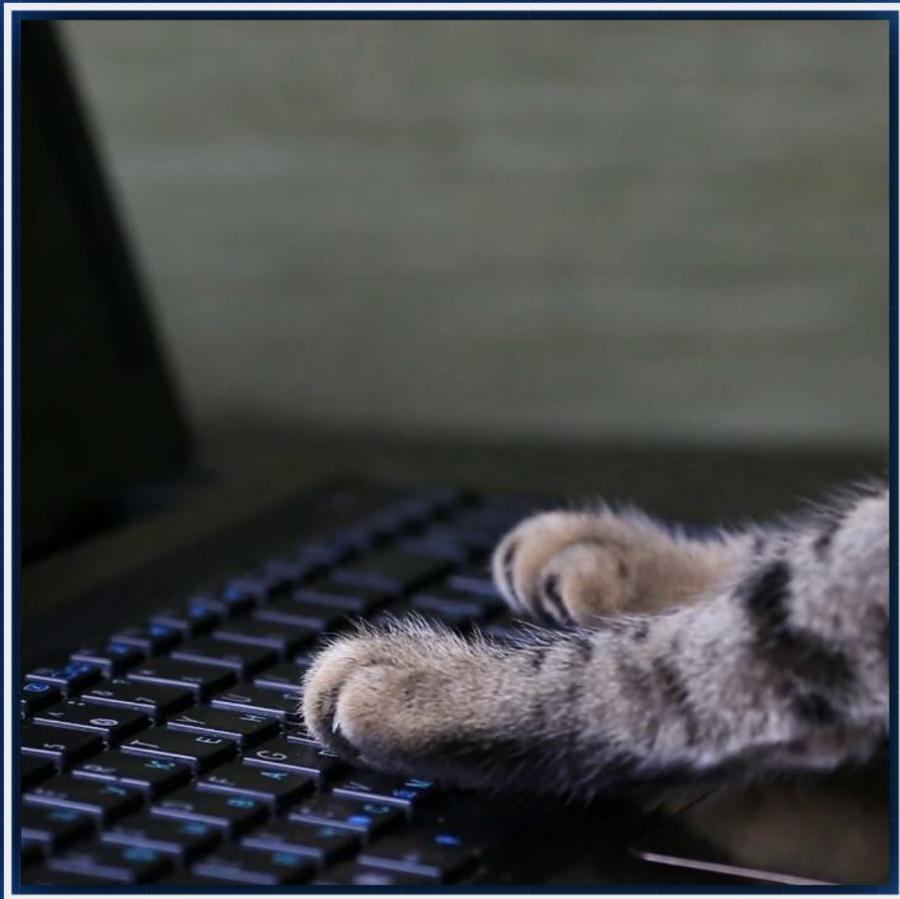
- Отдельным разделом;
- Только особенности настроек и баланса;



ЧАСТЬ 4
ОФОРМЛЕНИЕ



ТЕКСТОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ



Что не так?

- Бесконечные списки;
- Лишние разрывы строк;
- Неверное использование заголовков;
- Отсутствие целостности;
- Нет оглавления;
- Нет вспомогательных схем;

ТАБЛИЦЫ

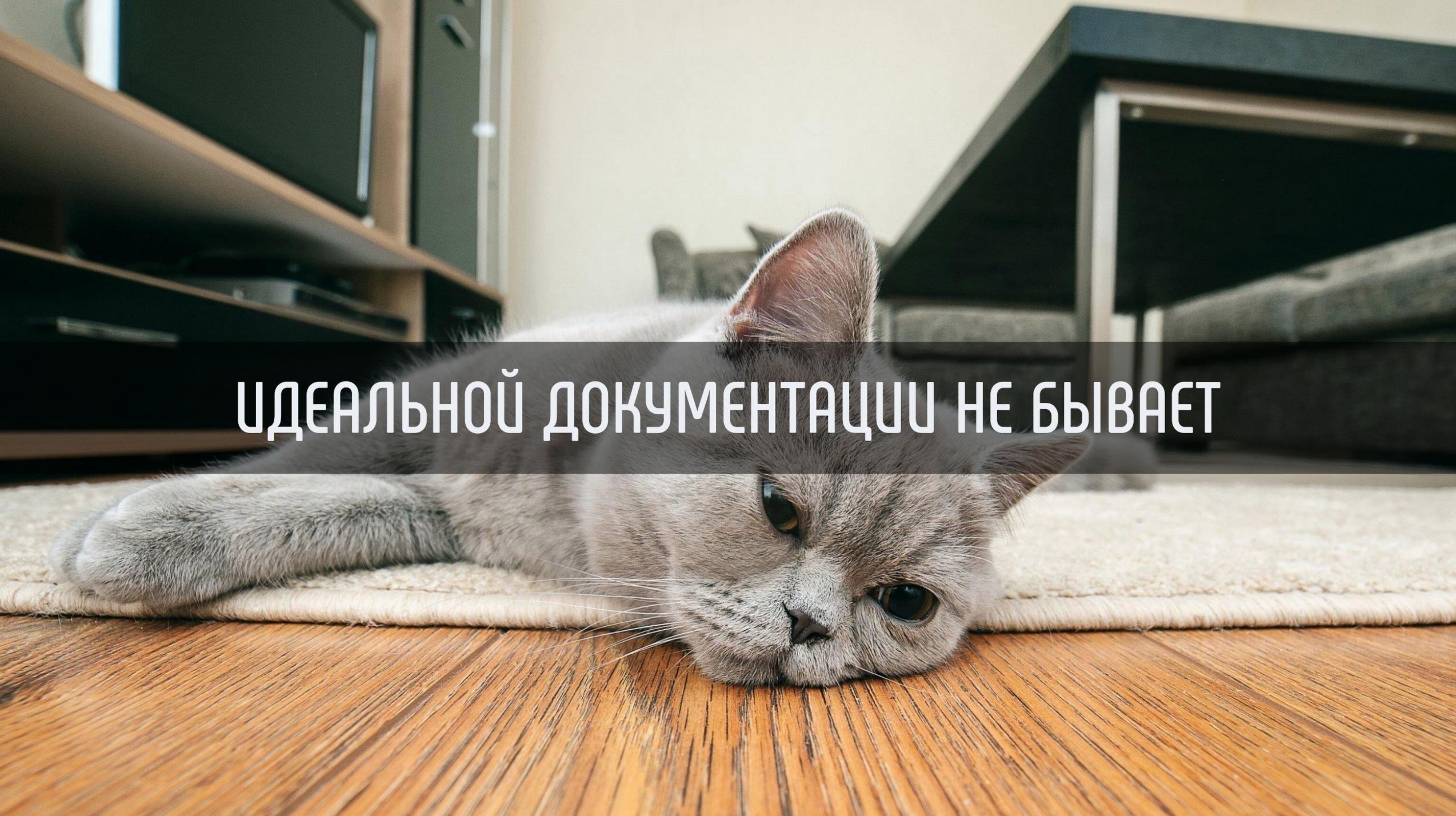


Что не так?

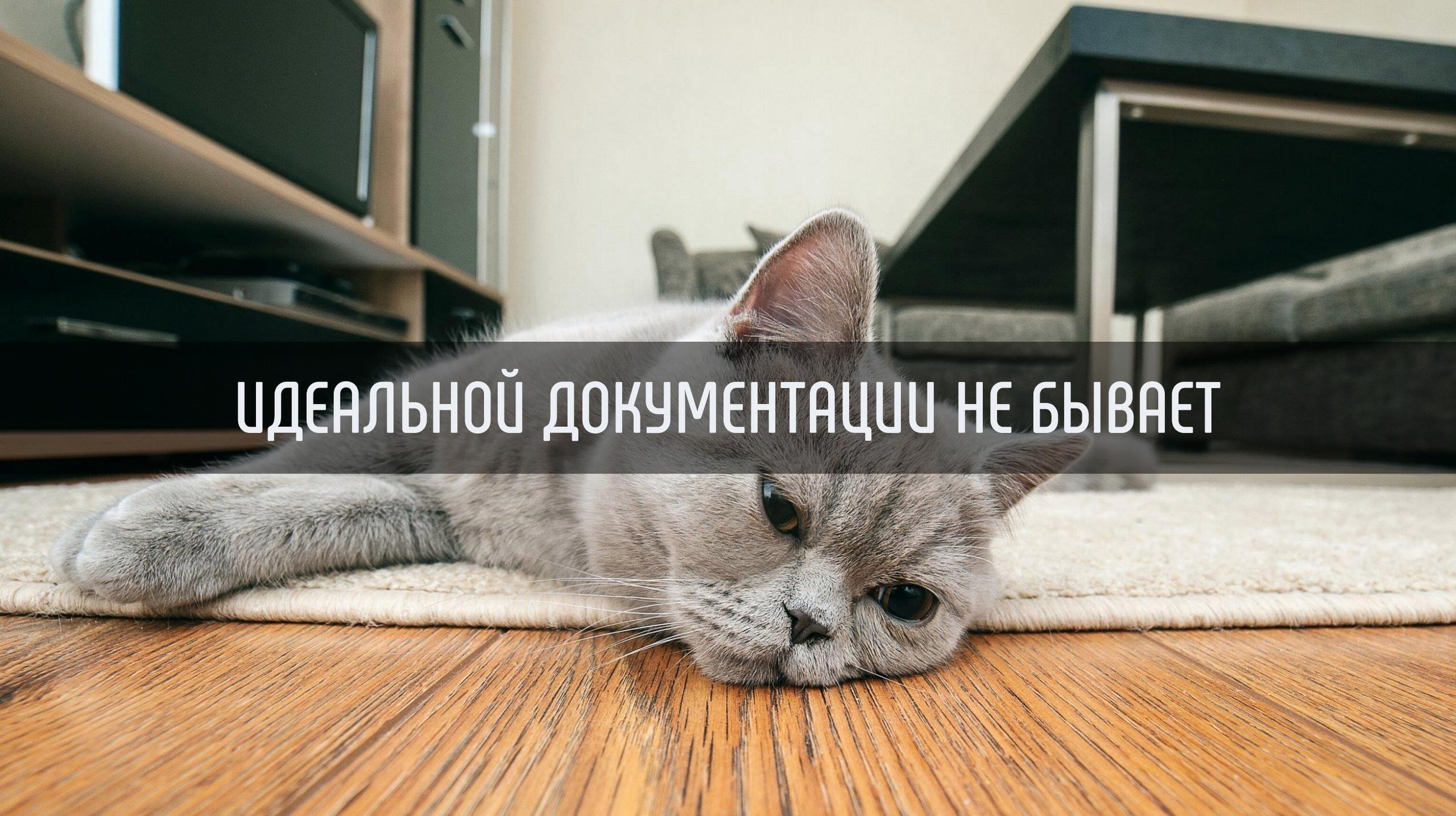
- Не используется форматирование;
- Слабое знание автоматизации;
- Плохая работа с границами ячеек;
- Слишком много разных цветов ячеек;
- Пустые ячейки в рамках таблицы;

ЧАСТЬ 4
НАПОСЛЕДОК



A close-up photograph of a grey kitten lying on its side on a wooden floor. The kitten's head is resting on the floor, and its eyes are looking towards the camera. A semi-transparent dark horizontal band is overlaid across the middle of the image, containing white text. In the background, a dark wooden TV stand and a grey sofa are visible, though they are out of focus.

ИДЕАЛЬНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ НЕ БЫВАЕТ

A close-up photograph of a grey kitten lying on its side on a wooden floor. The kitten's head is resting on the floor, and its eyes are looking towards the camera. A semi-transparent dark horizontal band is overlaid across the middle of the image, containing white text. The background is slightly blurred, showing a modern interior with a dark wooden cabinet and a grey sofa.

ИДЕАЛЬНОЙ ДОКУМЕНТАЦИИ НЕ БЫВАЕТ

A black and white cat is lying on its side on a light-colored wooden floor. The cat has a red collar around its neck. The background shows a dark wooden cabinet or table leg. A semi-transparent black horizontal bar is overlaid across the middle of the image, containing white text.

ДОКУМЕНТАЦИЯ НЕ ДЛЯ ВАС, А ДЛЯ ВСЕЙ КОМАНДЫ



ДОКУМЕНТЫ ОБСУЖДАТЬ С ИСПОЛНИТЕЛЯМИ



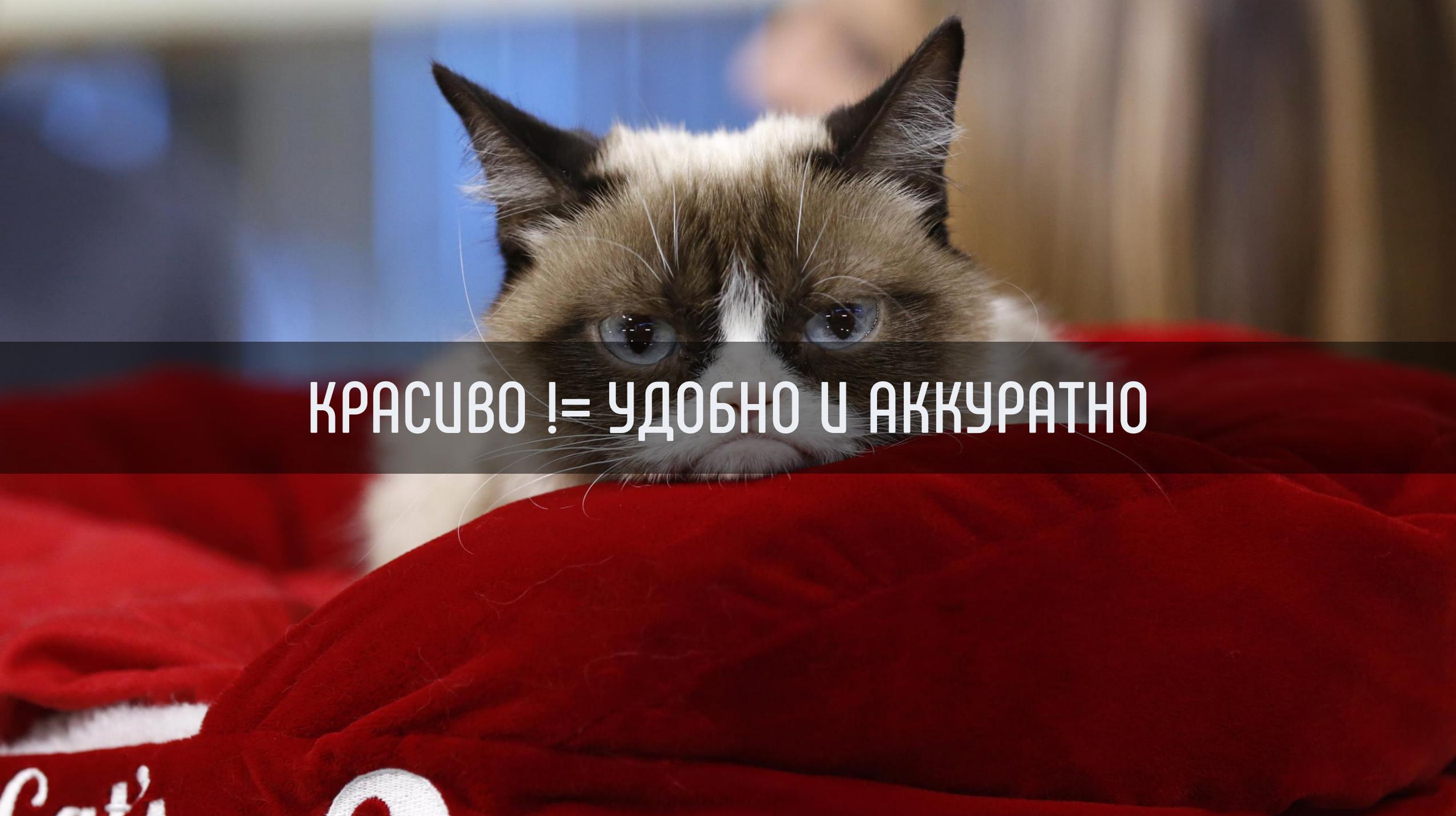
НАВЫК НАПИСАНИЯ НАДО РАЗВИВАТЬ ПОСТОЯННО

A white cat with blue eyes is walking on a path. The background is a blurred green field. A semi-transparent black horizontal bar is overlaid across the middle of the image, containing white text.

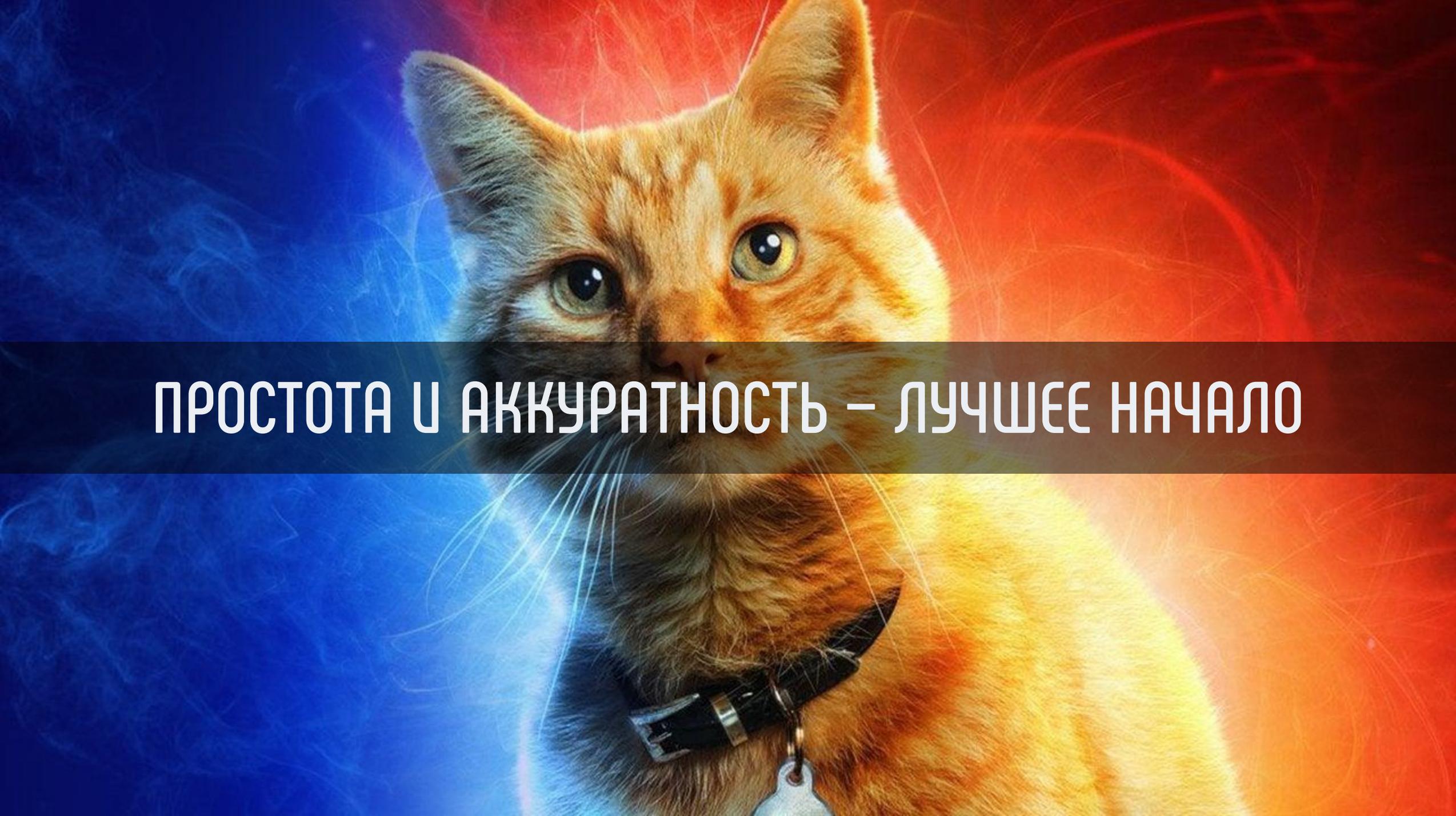
УЧИТЕСЬ ПИСАТЬ ЁМКО, СОКРАЩАЯ ПРЕДЛОЖЕНИЯ



УЧИТЕСЬ РИСОВАТЬ ПРОСТЫЕ СХЕМЫ



КРАСИВО != УДОБНО И АККУРАТНО



ПРОСТОТА И АККУРАТНОСТЬ – ЛУЧШЕЕ НАЧАЛО

СПАСИБО ЗА ВНИМАНИЕ!

