



# Проектная документация в гейм-дизайне



Табakov Дмитрий, ведущий гейм-дизайнер



# Вначале было слово, или зачем нужна документация в гейм-дизайне

*Документация - как секс. Если она хороша, это замечательно. Если она плоха, это лучше, чем ничего.*  
Дик Брэндон

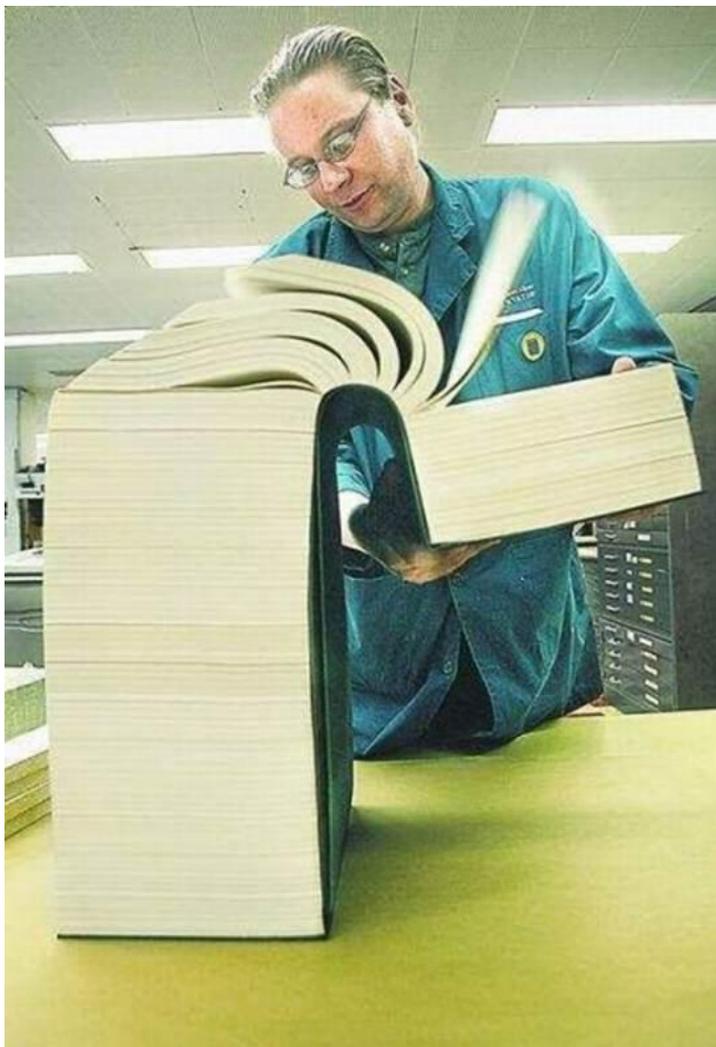
- Гейм-дизайнеру – формулировать и сохранять свои идеи,
- Исполнителю – правильно понимать свои задачи,
- Тестировщику – тестировать то, что нужно,
- Руководителю - планировать сроки и контролировать выполнение,
- Инвестору – с уверенностью выделять на проект

# Общие принципы хорошей документации

- Соответствие формата документа его задачам
- Структурированное изложение содержимого
- Правильное понимание, для кого написан документ
- Защита от неправильных тракток
- Грамотная речь
- Полное описание всего необходимого и ссылки на все сопутствующее
- Соответствие описанного реально сделанному
- Эффективные шаблоны



# Единый дизайн-документ: правда и вымысел



# Современный подход к документации в гейм-дизайне

- Хранение документов в электронных и вики-форматах
- “Модульность” структуры: от общего к частному и от простого к сложному
- Масштабируемость на любой уровень
- Возможность командной работы над гейм-дизайном
- Непрерывное обновление на всем протяжении разработки проекта
- Связь документации, конкретных задач на исполнителях, статистики и планирования
- Комментирование, избранное и лайки 😊

# Обзор типов документации в разработке игры – для гейм-дизайнера

- Общепроектная: концепт, Vision, Feature/Milestone List
- Дизайн-документы (сеттинг, фичи, геймплей, ...)
- ТЗ: техническое задание и конкретные задачи исполнителям
- Документы для тестирования и оперирования
- Внешняя (для игроков, прессы, ...)

# Общепроектная документация

- Концепт-документ: основная идея “в двух словах”
- Vision: “Мечты, мечты, Где ваша сладость?”
- Feature/Milestone list: организационное деление на компоненты и порядок их реализации
- Design Principles: запреты и предписания
- Pitch Document: издателю и инвестору



# Составляющие игры в документации

- Геймплей (и фан!)
- Сеттинг
- Фича
- Ассет лист - арт, звук и все-все-все
- Тестирование и требуемая статистика

# Что еще нужно/можно документировать?

- Задачи на реализацию (от карт подземелий до расы орков!)
- Математика: через тернии к звездам
- Собrania и плейтесты (анкеты участников, о(б)суждение)
- Ложь, наглая ложь, и **статистика**
- Патчноуты и статьи: от E3 до форумных троллей



и другое... но в меру!

# Список литературы

- Briar Lee Mitchell. Game Design Essentials. - Sybex, 2012
- Oxland, Kevin. Gameplay and design. - Addison Wesley, 2004

## Дополнительная литература

- Charles P. Schultz; Robert Bryant; Tim Langdell, Ph.D. Game Testing All in One. - Course Technology PTR, 2005
- Bethke, Erik. Game development and production. - Texas: Wordware Publishing, Inc., 2003
- Dan Irish. The Game Producer's Handbook. - Course Technology PTR, 2005



Табakov Дмитрий  
Ведущий гейм-дизайнер Mail.Ru Group  
+7 (915) 225-36-33  
tabakov@corp.mail.ru

