
Описание отдельной фичи

— Занятие №13 (теория) —

Правила и Контент

- ▶ Любая видео-игра - это набор правил взаимодействия игрока с контентом игры (ассетами);
- ▶ В отличии от реальной жизни, в играх, правила - это в первую очередь, что **можно** делать:
 - ▶ Если возможность что-то делать в игре не предусмотрена то игрок никак не сможет этого сделать;
 - ▶ По умолчанию запрещено все. Правила разрешают.

Процесс разработки

- ▶ Художники создают контент и ассеты. Контент это упорядоченные ассеты. Ассет это атом контента:
 - ▶ Дерево - это ассет;
 - ▶ Карта где стоят деревья это контент.
- ▶ Программисты создают правила, разрешают взаимодействовать с контентом;
- ▶ Гейм дизайнер описывает правила.

Спецификация (описание фичи)

- ▶ В любой методологии разработки программного обеспечения, от Waterfall до Agile, перед тем, как непосредственно начинается разработка программного обеспечения, готовятся спецификации.
- ▶ В разных случаях они могут быть разные — от высокоуровневных пользовательских историй до детального технического задания.

Зачем?

- ▶ Спецификации создаются, чтобы управлять грамотно рисками. Какие риски нивелируются качественными спецификациями:
 - ▶ Риск забыть схему реализации через некоторое время;
 - ▶ Риск утери знаний при уходе ключевого сотрудника;
 - ▶ Риск сложного и долгого on-boarding'a нового человека (знания придётся передавать вручную);
 - ▶ Риск разного понимания разными членами команды одних и тех же workflow.

Обеспечение непрерывности

- ▶ Чтобы художники не простаивали, ассеты должны быть описаны заранее;
- ▶ Чтобы сборка контента не простаивала, ассеты должны поступать вовремя;
- ▶ Чтобы программисты не простаивали, документация должна быть описана заранее;
- ▶ Чтобы геймдизанеры не простаивали должны быть планы.

Итерационность

- ▶ Не нужно описывать все подробно на годы вперед - не сработает;
- ▶ Чем более дальний план, тем он менее подробно описывается;
- ▶ Подробно должны быть описаны текущая и следующая итерации;
- ▶ Гейм-дизайнер работает на шаг (итерацию) впереди.

Размер фичи

- ▶ Логическая неделимость:
 - ▶ Если документ описания фичи могут писать два человека не мешая друг другу, то значит у вас не фича а их набор;
 - ▶ Делить на отдельные фичи нужно до тех пор, пока она не уменьшится до размера невозможности работы над ней двумя людьми одновременно.
- ▶ Не стоит называть и слишком маленькие механики отдельной фичей.

Фича или набор?

- ▶ Клань в MMORPG;
- ▶ Акция выходного дня, пройти 10 уровней в матч-3;
- ▶ Стрельба в FPS;
- ▶ Распродажа "Черная пятница" в RTS;
- ▶ Доска заказов в Ферме;
- ▶ Задания в RPG;
- ▶ Чат в CCG;
- ▶ Магазин в Ситибилдере.

Из чего состоят ГД спецификации

- ▶ Goal (цель): для чего создаётся указанная фича. В данном пункте цели описываются с точки зрения бизнеса: откуда возникла идея, почему эту идею решили имплементировать, как эта фича повлияет на общую ценность продукта. Как будет проверяться;
- ▶ Description (описание): набор правил и ограничений, как все будет работать;
- ▶ User Stories (сценарии использования): пользовательские истории. Содержат описание работы функционала с точки зрения конечного пользователя.
- ▶ Designs (арт): дизайн фичи, какой графический контент будет использоваться.

User Stories

- ▶ **Потенциальные предусловия:** в каких случаях возможно исполнение этой пользовательской истории;
- ▶ **Намерение:** для чего мы создаем эту историю и как она, в целом, будет использоваться;
- ▶ **Подробные шаги с точки зрения пользователя:** куда я нажимаю, что я вижу, что происходит внутри системы во время прохождения шагов.
- ▶ **Схема работы:** как работает изнутри соответствующая компонента.
- ▶ **Технические аспекты:** например, таблица с данными.

Методы обучения

- ▶ Копирование (шаблон):
 - ▶ Берете готовый документ по уже реализованной фиче и подгоняете его под себя.
- ▶ Деконструирование:
 - ▶ Берете готовую фичу (игру) и описываете ее.