

# Игра на AlternativaPlatform — от идеи до релиза

## Game using AlternativaPlatform — from scratch to release

Антон Волков, технический директор, 6 декабря 2009  
Anton Volkov, CTO, December 6, 2009

## План доклада Plan

- Совместные проекты
  - Разделение обязанностей
  - Факторы успеха
  - Этапы производства
  - Процесс разработки
  - Как начать
- Joint projects
  - Duties
  - Success factors
  - Production stages
  - Development process
  - How to begin

Наше предложение —  
разрабатывать совместные проекты  
на AlternativaPlatform

Our proposal —  
to develop joint projects using AlternativaPlatform

## Разработчик получает:

- Технологическую базу
- Готовые модули
- Методику организации производства
- Низкие риски клонирования проекта
- Инвестиции
- Существенную долю в проекте

## Альтернатива получает:

- Развитие платформы
- Доли в проектах

## Developer gets:

- Technological base
- Ready-to-use modules
- Developing methodology
- Low risk of the game cloning
- Investments
- Good share

## Alternativa gets:

- Further platform development
- Shares in projects

## Обязанности разработчика

- Концепция игры и модель зарабатывания
- Геймдизайн
- Прикладное программирование клиентской и серверной части
- Арт, 3D, анимация, звук
- Сопровождение проекта (поддержка, развитие)

## Developer's duties

- Game concept and monetization model
- Game design
- Client and server programming
- Art, 3D, animation, sound
- Project management (support, updates)



## Обязанности Альтернативы

- Юрлицо и документы
- Поиск инвестора
- Система оплаты
- Обучение разработчиков
- Обновление библиотек платформы
- Разработка модулей и фичей "под заказ"
- Возможно частичное участие в программировании

## Alternativa's duties

- Documents and company registration
- Investors
- Billing
- Knowledge transfer
- Libraries' updates
- Additional modules development
- Some additional programming is possible

## Ключевые факторы успеха Key success factors

- Чёткие этапы производства
- Налаженный процесс разработки и поддержки
- Удобство и скорость разработки
- Clear production stages
- Well set up development and support process
- Comfortable and fast development

# Этапы проекта Project stages





# Технический прототип

# Technical prototype

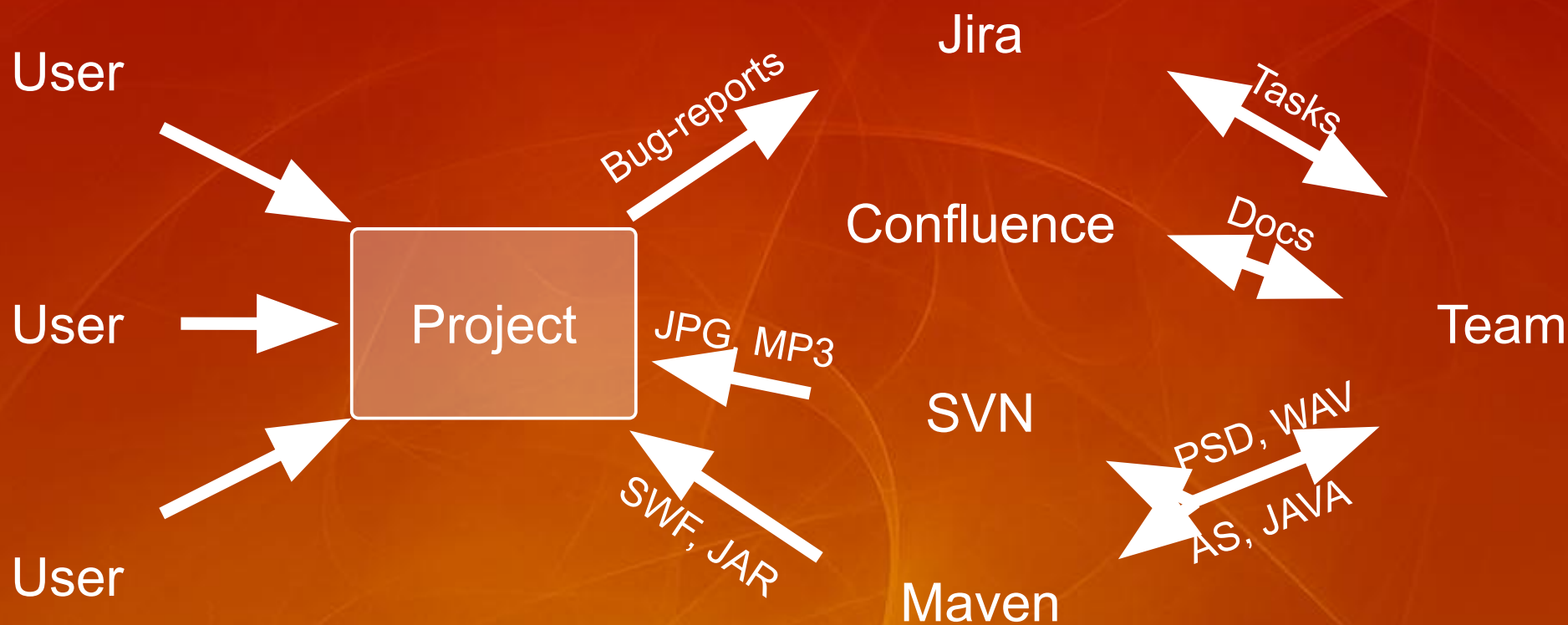


# Прототип геймплея

# Gameplay prototype



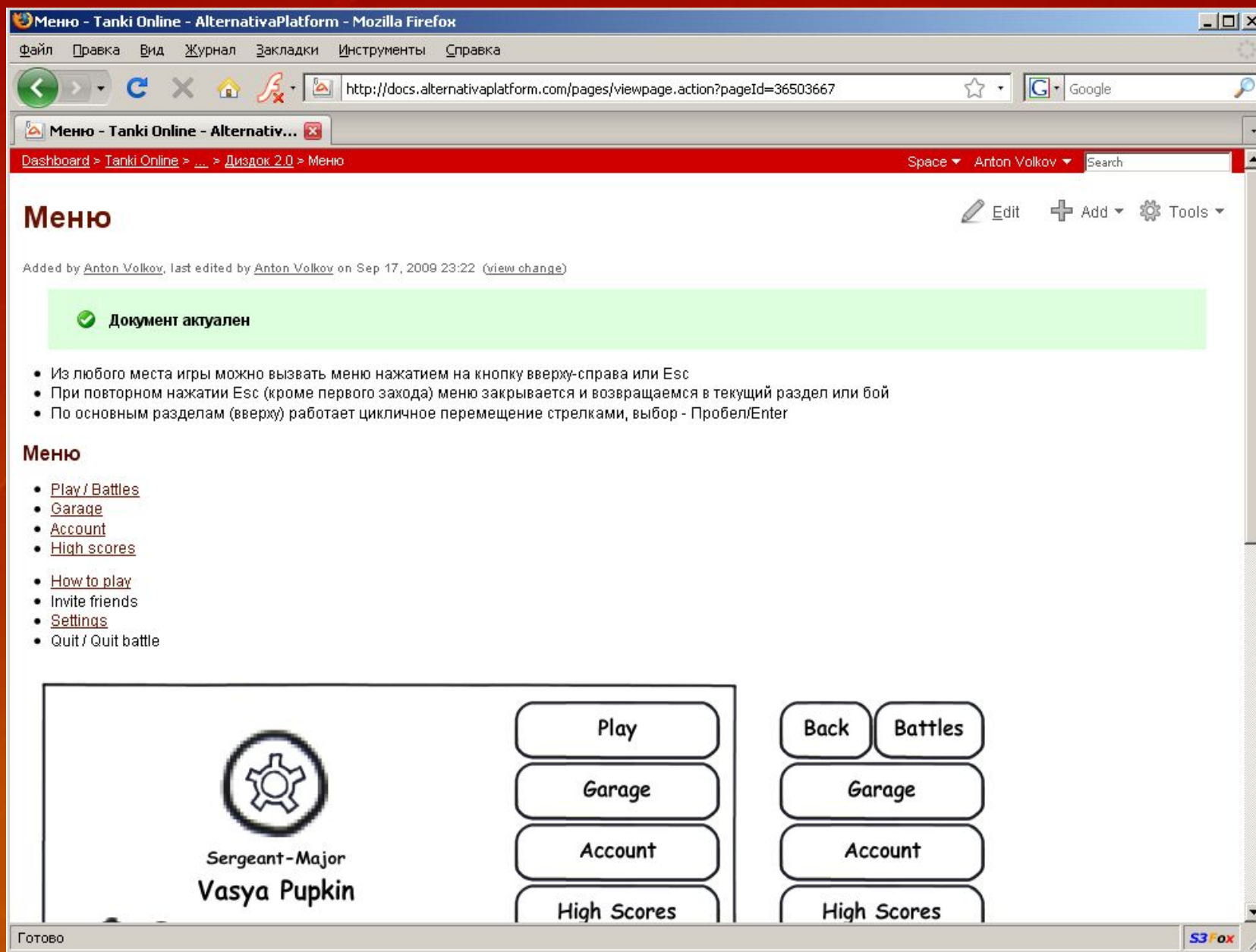
# Процесс разработки и поддержки Development and support process





# Документація

# Documentation



Меню - Tanki Online - AlternativaPlatform - Mozilla Firefox

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

http://docs.alternativaplatform.com/pages/viewpage.action?pageId=36503667

Меню - Tanki Online - Alternativ... x

Dashboard > Tanki Online > ... > Диздок 2.0 > Меню

Space ▾ Anton Volkov ▾ Search

## Меню

Edit Add Tools


Added by [Anton Volkov](#), last edited by [Anton Volkov](#) on Sep 17, 2009 23:22 ([view change](#))

✔ Документ актуален

- Из любого места игры можно вызвать меню нажатием на кнопку вверху-справа или Esc
- При повторном нажатии Esc (кроме первого захода) меню закрывается и возвращаемся в текущий раздел или бой
- По основным разделам (вверху) работает цикличное перемещение стрелками, выбор - Пробел/Enter

### Меню

- [Play / Battles](#)
- [Garage](#)
- [Account](#)
- [High scores](#)
- [How to play](#)
- [Invite friends](#)
- [Settings](#)
- [Quit / Quit battle](#)



Sergeant-Major  
Vasya Pupkin

Play	Back	Battles
Garage	Garage	
Account	Account	
High Scores	High Scores	

Готово

S3Fox

# Обзор задач Tasks overview

Tanki - AlternativaPlatform Bug System - Mozilla Firefox

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

http://bugs.alternativaplatform.com/secure/Dashboard.jspa

Tanki - AlternativaPlatform Bug ...

alternativaplatform

User: Anton Volkov [Filters](#) | [Profile](#) | [Log Out](#)

HOME BROWSE PROJECTS FIND ISSUES CREATE NEW ISSUE ADMINISTRATION QUICK SEARCH:

Tanki Alternativa3D Dashboard

Configure: [ON](#) | [OFF](#) [Manage Portal](#)

Road Map: **Next 365 Days** (Until 06/Dec/10)

	<a href="#">Tanki Online : 1.19.0</a>	07/Dec/09	<div style="width: 100%;"><div style="width: 90%;"></div></div>
	1000-кристальный ящик на всех картах		9 of 16 issues resolved
	<a href="#">Tanki Online : 1.20.0</a>	14/Dec/09	<div style="width: 100%;"><div style="width: 12.5%;"></div></div>
	Новая физика		1 of 8 issues resolved
	<a href="#">Tanki Online : 2.0.0</a>	21/Dec/09	<div style="width: 100%;"><div style="width: 58.8%;"></div></div>
			102 of 171 issues resolved

Issues: **Tanki 1.19.0** (Displaying 0 of 0)  
Фича-версия, 07.12.2009 (понедельник)  
This filter returned no matching issues.

Issues: **Tanki 1.20.0** (Displaying 1 of 1)  
Фича-версия, 14.12.2009 (понедельник)

	<a href="#">TNK-5972</a>	Балансировка характеристик корпусов в новой физической модели	↑
--	--------------------------	---	---

Issues: **Tanki CURRENT** (Displaying 2 of 2)  
Задачи, которые должны быть решены, но которые не попадают в текущую версию

	<a href="#">TNK-5940</a>	Подумать об ограничении односторонней прокачки	↑
	<a href="#">TNK-4764</a>	Подумать насчёт вычитания очков за смерть в TDM	↑

Issues: **Tanki 2.0.0** (Displaying 7 of 7)

	<a href="#">TNK-4333</a>	Диздок на список боёв и инфу боя	↑
	<a href="#">TNK-5746</a>	Присылать юзерам в приват новости игры	↑

Issues: **Non Tanki** (Displaying 6 of 6)

	<a href="#">ORG-1008</a>	Собрать все 3D-демонстрации в один пак	↑
	<a href="#">ASTRO-42</a>	Переделать управление в прототипе	↑
	<a href="#">ORG-1135</a>	Доработать доклад для FlashGAMM	↑
	<a href="#">CNV-92</a>	Гуров и партнёры	↑
	<a href="#">TD-1772</a>	Расчёт нормалей вершин в один проход	↑
	<a href="#">ORG-1070</a>	Заколотить все контакты и таски с RIW и ACGI	↑

Issues: **Tanki Reported By Me** (Displaying 15 of 135)

	<a href="#">TNK-7734</a>	Перебалансировка 1000-кри ящика	↑
	<a href="#">TNK-7248</a>	Пустая битва не удаляется	↑
	<a href="#">TNK-2080</a>	Переделать логику выброса бонусов	↑
	<a href="#">TNK-7648</a>	Проверить урон от Рельсы против Тундры	↑
	<a href="#">TNK-3985</a>	Режим зритателя	↑
	<a href="#">TNK-5578</a>	Дыры в приватности карт	↑
	<a href="#">TNK-2798</a>	Восстанавливать сессию при перезаходе в рамках 10-20 секунд	↑
	<a href="#">TNK-7332</a>	При повороте на месте сразу после движения слишком быстрое ускорение вращения	↑
	<a href="#">TNK-7330</a>	Более мягкое взаимодействие с поверхностью под углом	↑
	<a href="#">TNK-7328</a>	Добавить сопротивление при перевёрнутом движении	↑
	<a href="#">TNK-6002</a>	Попробовать меньшую баунд-геометрию для башни, чтобы цеплялась меньше	↑
	<a href="#">TNK-6004</a>	Сделать блокирование поворота пушки также и при	↑

Готово

S3Fox




# Задача Task

[#TNK-6379] Разные модели для апгрейдов оружия и корпусов - AlternativaPlatform Bug System - Mozilla Firefox

Файл Правка Вид Журнал Закладки Инструменты Справка

http://bugs.alternativaplatform.com/browse/TNK-6379

[#TNK-6379] Разные модели дл...


User: Anton Volkov [History](#) | [Filters](#) | [Profile](#) | [Log Out](#)

HOME BROWSE PROJECT FIND ISSUES CREATE NEW ISSUE ADMINISTRATION
QUICK SEARCH:

**Issue Details** [XML](#) | [Word](#) | [Printable](#)

**Key:** **TNK-6379**

**Type:** Task

**Status:** Open

**Priority:** Major

**Assignee:** [Evgen Sushkov](#)

**Reporter:** [Evgen Sushkov](#)

**Votes:** 0

**Watchers:** 0

**Available Workflow Actions**

[Resolve Issue](#)

[Close Issue](#)

**Operations**

[Assign](#) this issue ([to me](#))

[Attach file](#) to this issue

[Attach screenshot](#) to this issue

[Clone](#) this issue

[Comment](#) on this issue

Create [sub-task](#)

[Delete](#) this issue

[Edit](#) this issue

[Link](#) this issue to another issue

[Move](#) this issue

[Convert](#) to sub-task

[Voting](#):

You have not voted for this issue.

**Tanki Online**

**Разные модели для апгрейдов оружия и корпусов**

Created: 06/Nov/09 12:45 PM Updated: 10/Nov/09 07:35 PM

**Component/s:** [Графика](#)


**Affects Version/s:** None

**Fix Version/s:** [CURRENT](#)


**File Attachments:** None

[Manage Attachments](#)

**Image Attachments:**



1. [rail modifications.jpg](#)  
(158 kb)



2. [rail modifications with hull.jpg](#)  
(194 kb)

**All** [Comments](#) [Change History](#) Sort Order:

[Anton Volkov](#) - 09/Nov/09 09:43 AM [Permlink](#) | [Edit](#) | [Delete](#) | [Hide](#)

При апгрейде появляются всякие рюшечки как в текстуре, так и в модели.  
Протоскриншоты аттач сюда на приёмку.

[Evgen Sushkov](#) - 09/Nov/09 07:52 PM [Permlink](#) | [Edit](#) | [Delete](#) | [Hide](#)

Для начала рельса. Рисовано поверх скриншотов.

[Anton Volkov](#) - 10/Nov/09 07:35 PM [Permlink](#) | [Edit](#) | [Delete](#) | [Hide](#)

Афигенско!

Готово

## Геймдизайн

- Итеративный подход
- Разработка только основы геймплея, проверка на прототипе
- Коррекция и развитие геймплея в процессе тестирования

## Game design

- Iterative approach
- Core gameplay development and prototype testing
- Gameplay correction and improvement during testing

## Геймдизайн

- Прототипирование и тестирование интерфейсов на пользователях
- AlternativaRP
- Сборка и учёт идей на будущее
- Использование опыта казуальных игр в MMO
- Административный интерфейс
- Инструменты

## Game design

- Interface prototyping and testing on users
- AlternativaRP
- Ideas collection for the future
- Using casual games experience in MMO games
- Admin panels
- Tools

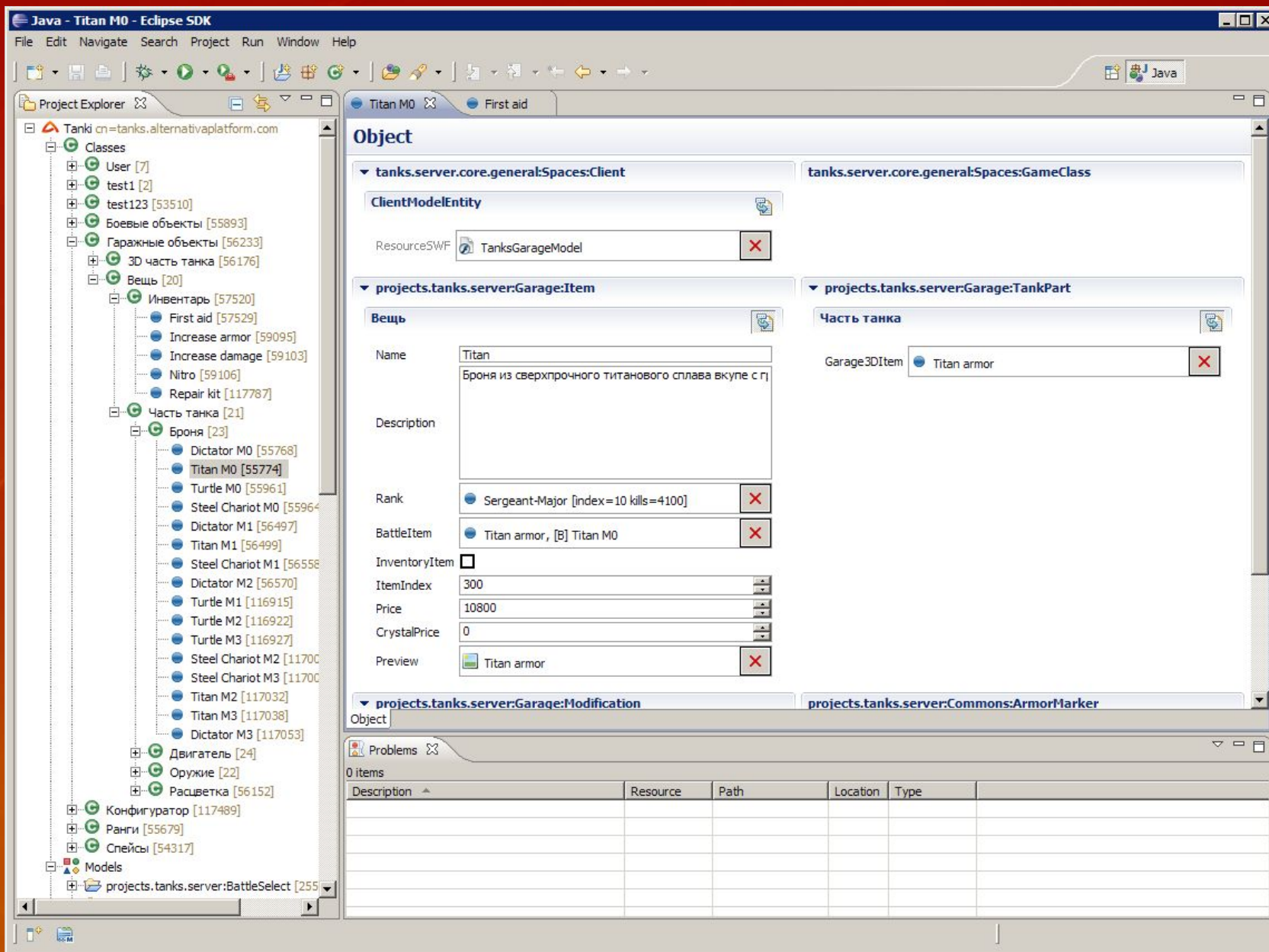


# Прототип інтерфейса Interface prototype

The screenshot displays a game interface prototype with the following components:

- Chat Window (Left):** A vertical list of messages with timestamps and player names.
  - 10:20 wolf: На тебе за флаг!
  - 10:21 zikov: zikov unbanned
  - 10:23 zikov: смишно, ага
  - 10:24 wolf: HELP ME!
  - 10:25 karp: Да пашёл ты! :)
  - 10:26 zikov: Я с#\$%дил флак
  - 10:28 wolf: zikov was banned for a week
  - 10:30 wolf: На тебе за флаг!
  - 10:32 zikov: zikov unbanned
  - 10:31 zikov: смишно, ага
  - 10:31 wolf: HELP ME!
  - 10:32 karp: Да пашёл ты! :)
  - 10:33 zikov: Я с#\$%дил флак
  - 10:34 wolf: zikov was banned for a week
  - 10:34 wolf: На тебе за флаг!
  - 10:35 zikov: zikov unbanned
  - 10:35 zikov: смишно, ага
  - 10:37 wolf: HELP ME!
  - 10:37 karp: Да пашёл ты! :)
  - 10:38 zikov: Я с#\$%дил флак
  - 10:38 wolf: zikov was banned for a week
  - 10:39 wolf: На тебе за флаг!
  - 10:39 zikov: zikov unbanned
  - 10:40 zikov: смишно, ага
- Top Status Bar:** Contains icons for settings, a star icon with '10 578', a diamond icon with '6 100', a smiley icon with '28', a clock icon with '10:15', another diamond icon with '544', another smiley icon with '100', and a 'MENU' button.
- Event Log (Center):** A list of game events:
  - wolf killed karp
  - karp killed wolf
  - zykov captured flag
  - wolf suicided
  - wolf killed karp
- Game View (Right):** A 3D perspective view of a game environment. A large red text overlay reads "Enemy flag returned" and "We lost our flag".
- Bottom Input Area:** A row of icons (compass, star, flag, crosshair, keyboard, smiley, menu, group, book) above a text input field containing "zykov: стопицо%u0442" and a "Send" button. Below the input field is a row of seven empty square boxes.

# Административный интерфейс Admin panel



The screenshot shows the Eclipse IDE interface with the following components:

- Project Explorer:** Displays a tree view of the project structure. The selected path is: Tanks > Classes > Вещь > Броня > Titan M0.
- Object Editor:** Shows the configuration for the selected object, `Titan M0`.
  - ClientModelEntity:** ResourceSWF is set to `TanksGarageModel`.
  - Вещь (Item):**
    - Name: Titan
    - Description: Броня из сверхпрочного титанового сплава вкупе с г
    - Rank: Sergeant-Major [index=10 kills=4100]
    - BattleItem: Titan armor, [B] Titan M0
    - InventoryItem:
    - ItemIndex: 300
    - Price: 10800
    - CrystalPrice: 0
    - Preview: Titan armor
  - Часть танка (Tank Part):** Garage3DItem is set to `Titan armor`.
- Problems:** Shows 0 items.



## Продакшен

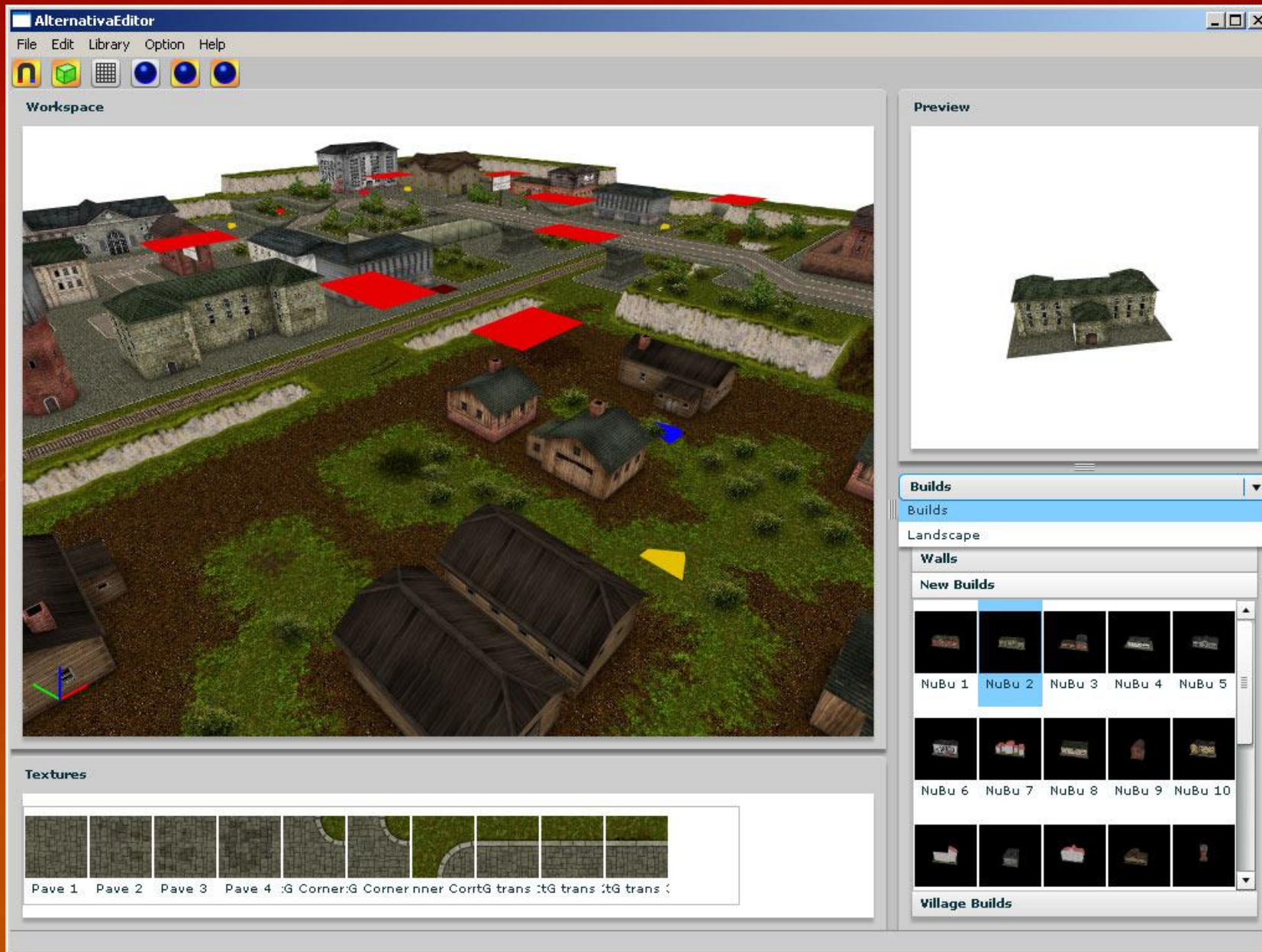
- Есть технические требования к моделям и графике
- Редактор игровых карт
- Плагин для 3DStudio Max

## Продакшен

- There are tech requirements for models and graphics
- Game levels editor
- 3DStudio Max plug-in

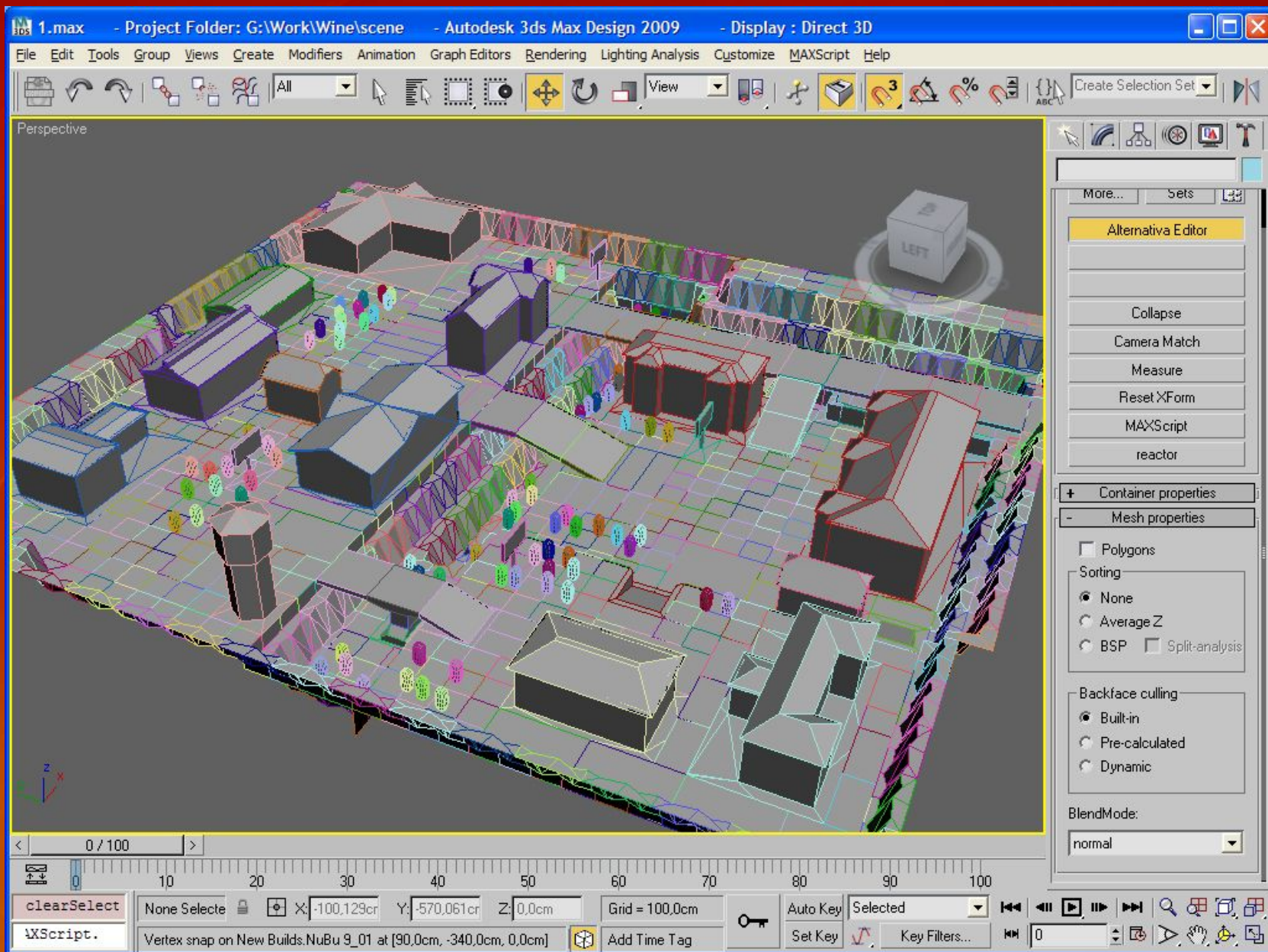
# Редактор игровых карт

# Levels editor





# Плагин для 3DStudio Max Plugin for 3DStudio Max



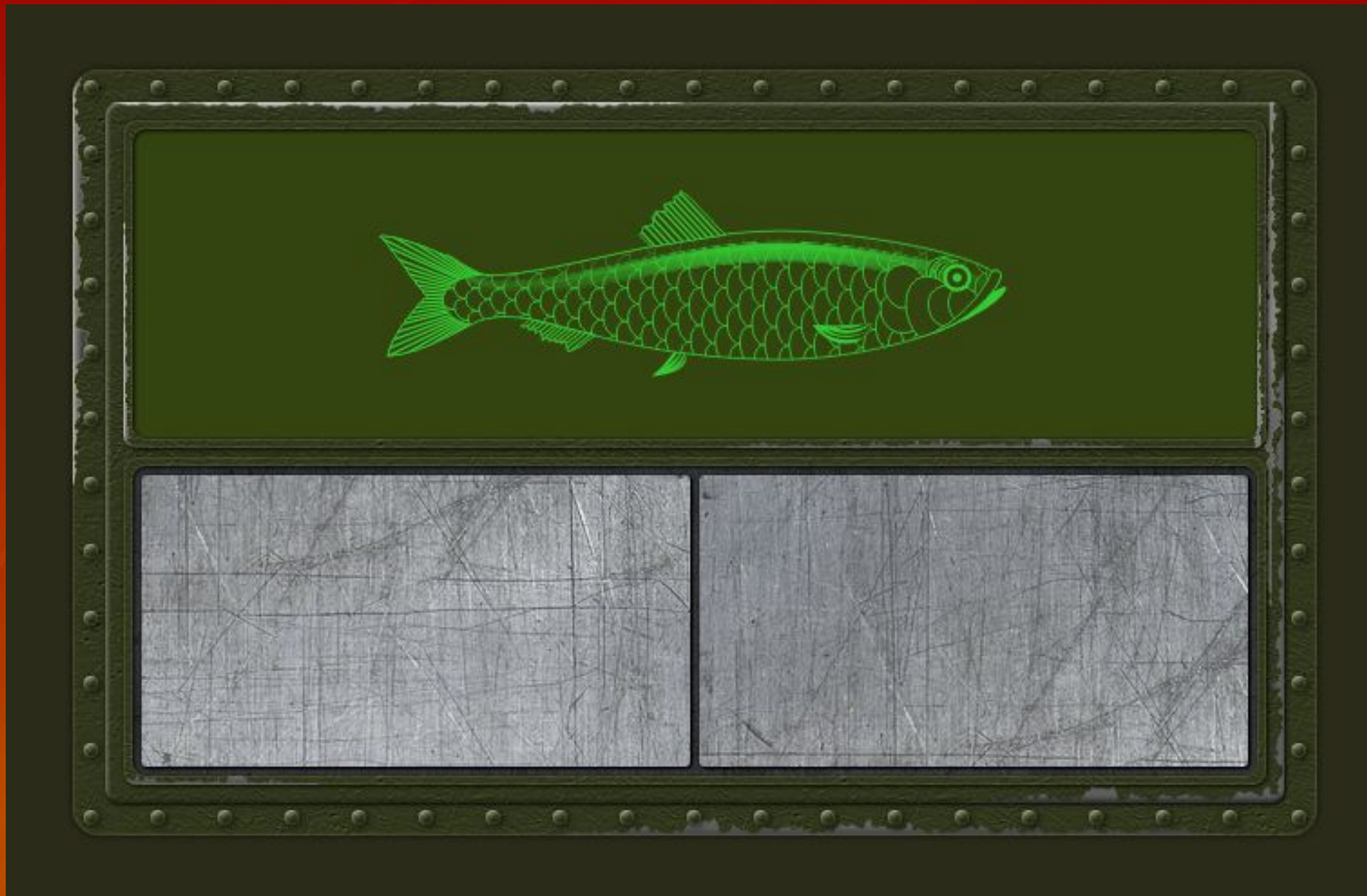
## Технологии Technologies

- AlternativaGUI —  
интерфейсная библиотека  
interface library
- Alternativa3D —  
3D-движок  
3D-engine
- AlternativaPhysics —  
физический движок  
physics engine
- AlternativaCore —  
сервер  
server



Низкоуровневый кастомайз

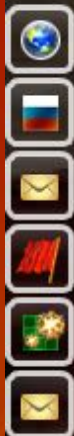
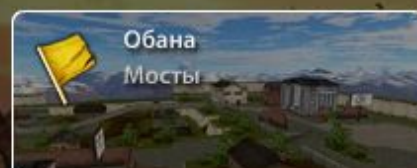
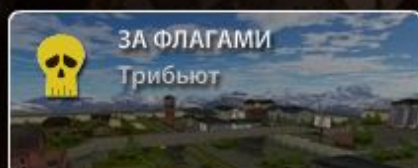
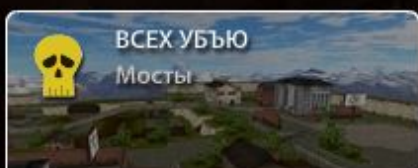
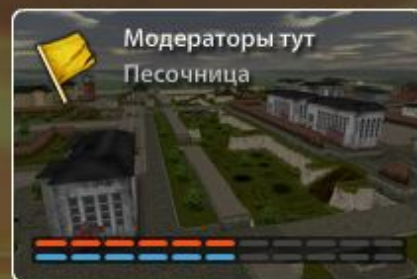
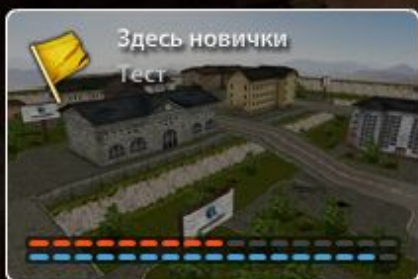
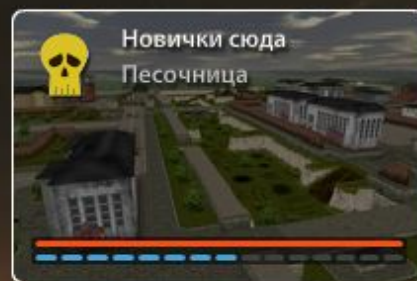
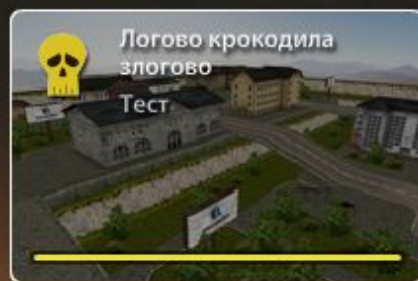
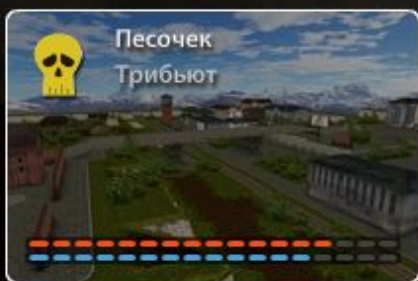
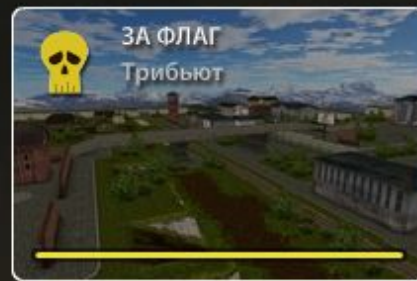
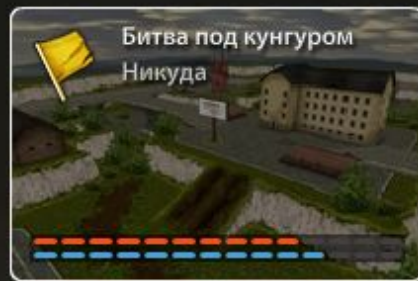
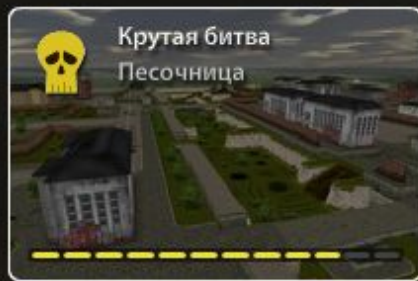
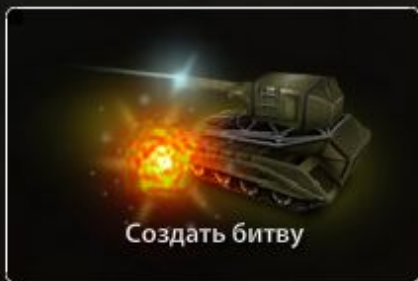
Low-level customize





# Умное масштабирование Smart resize

ОТФИЛЬТРОВАТЬ:  КОМАНДНЫЕ  КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ  БИТВА ЗА ФЛАГ



Высокая производительность

High performance

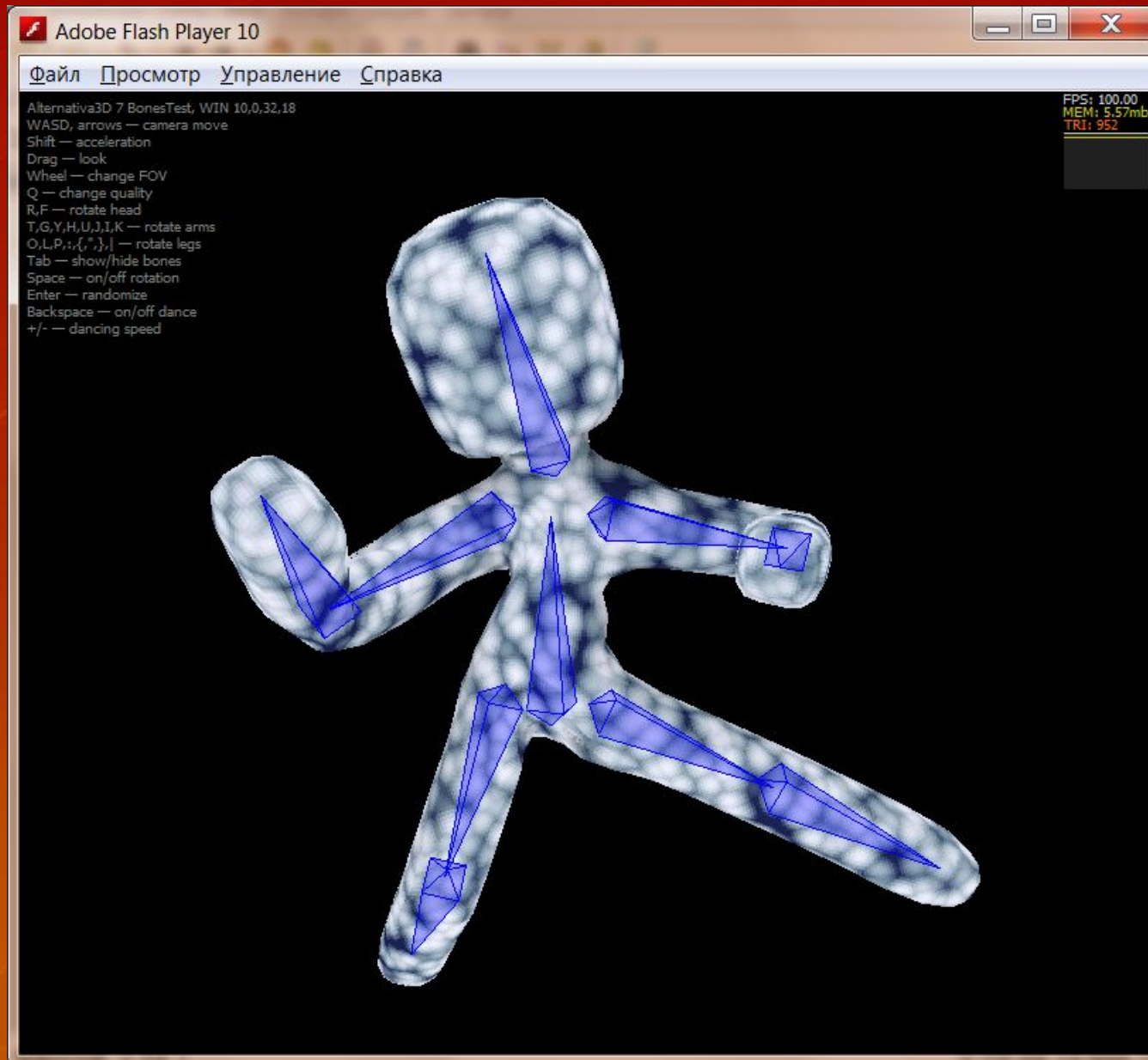


# Анімація Animation



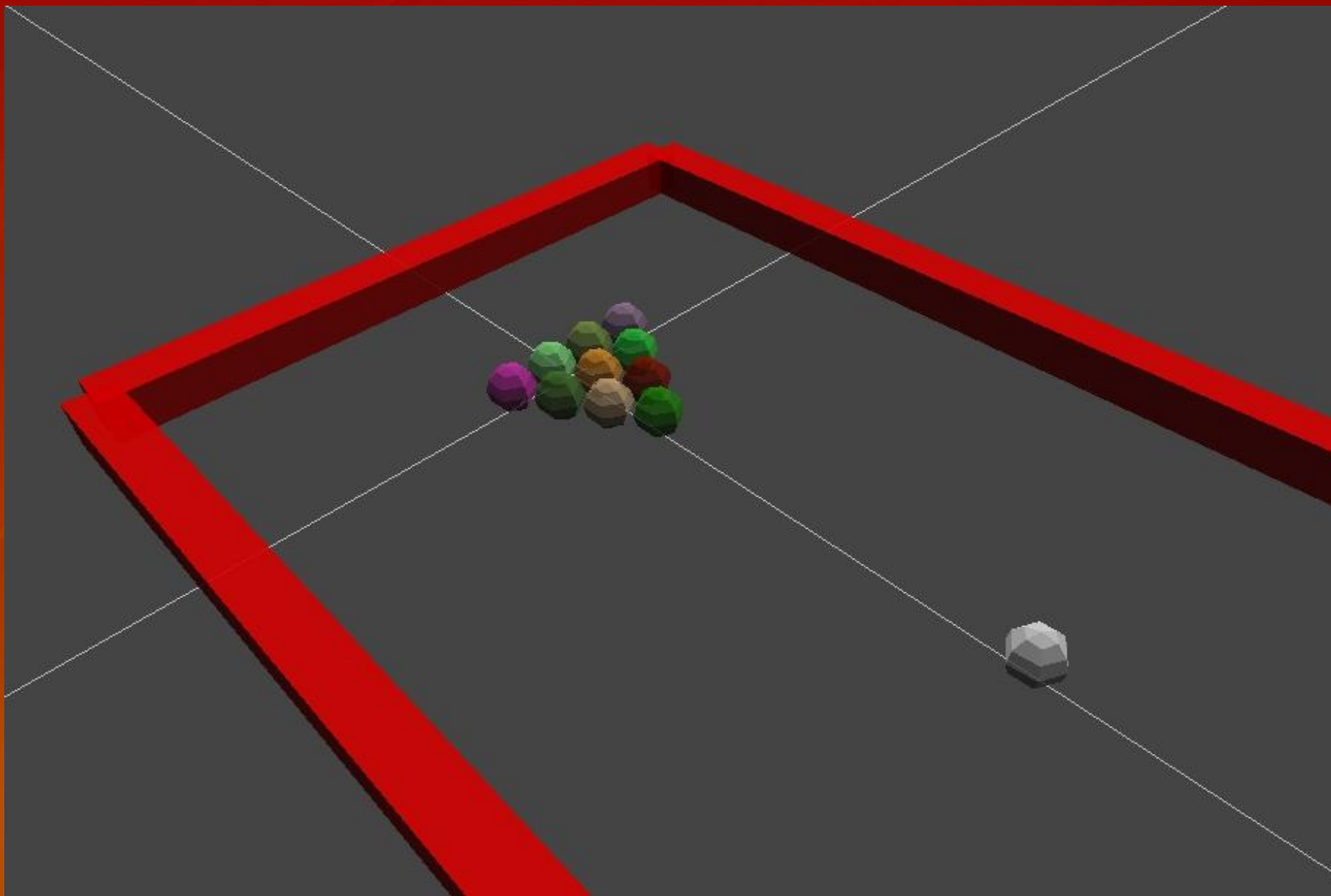


# Кости Bones



Физическая симуляция

Physics simulation



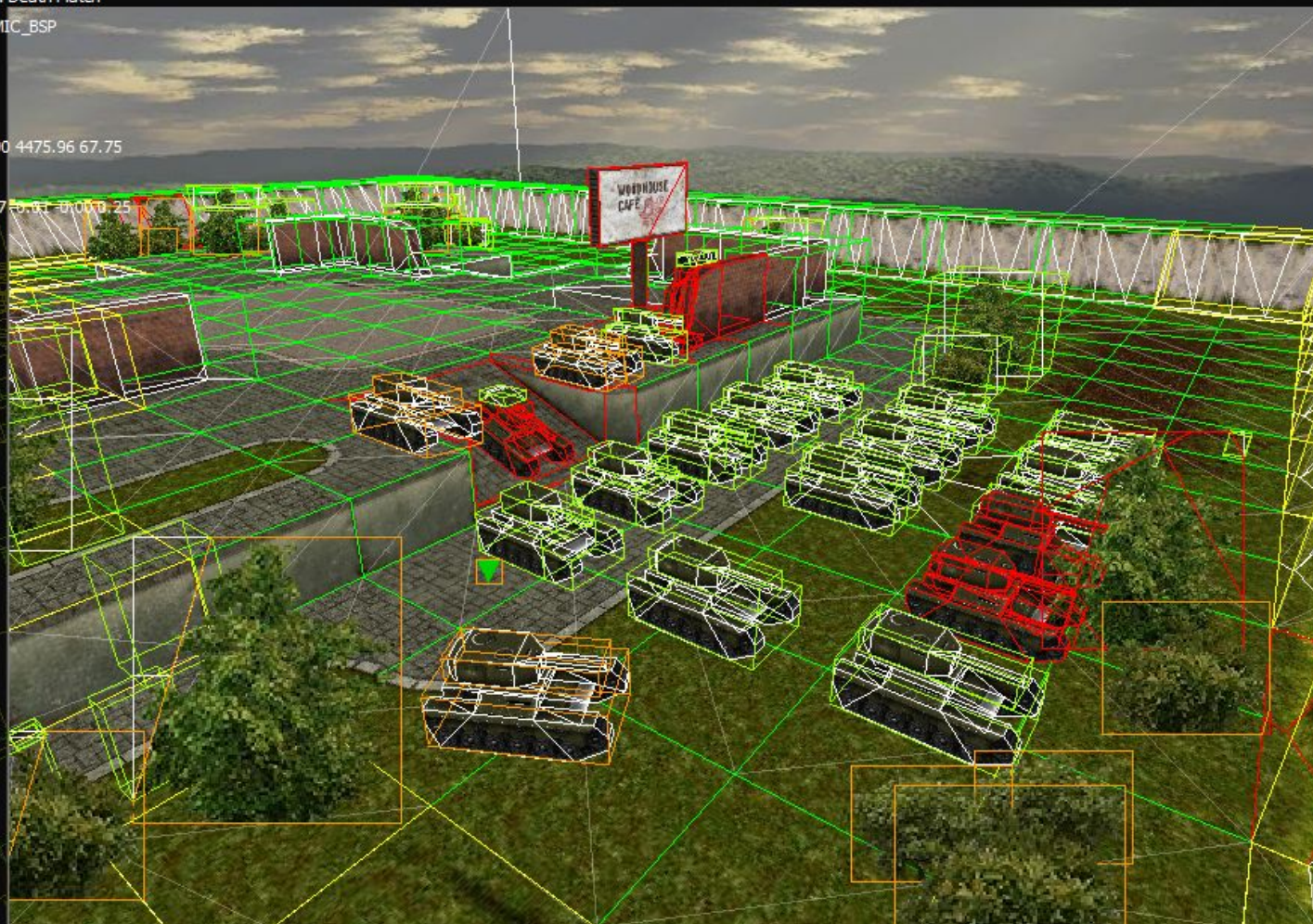


# Качественная сортировка

# High-quality sorting

Current geometry: Visual Kd-tree  
AABB resolving: true  
OOBB resolving: true  
Current spawn group: Death Match  
Tanks sorting: DYNAMIC\_BSP  
Physics time: 12.13  
Physics fps: 82.42  
Tanks number: 20  
Tank position: 1654.90 4475.96 67.75  
Tank velocity: 0.01  
Tank orientation: 0.97 0.01 -0.00 0.25

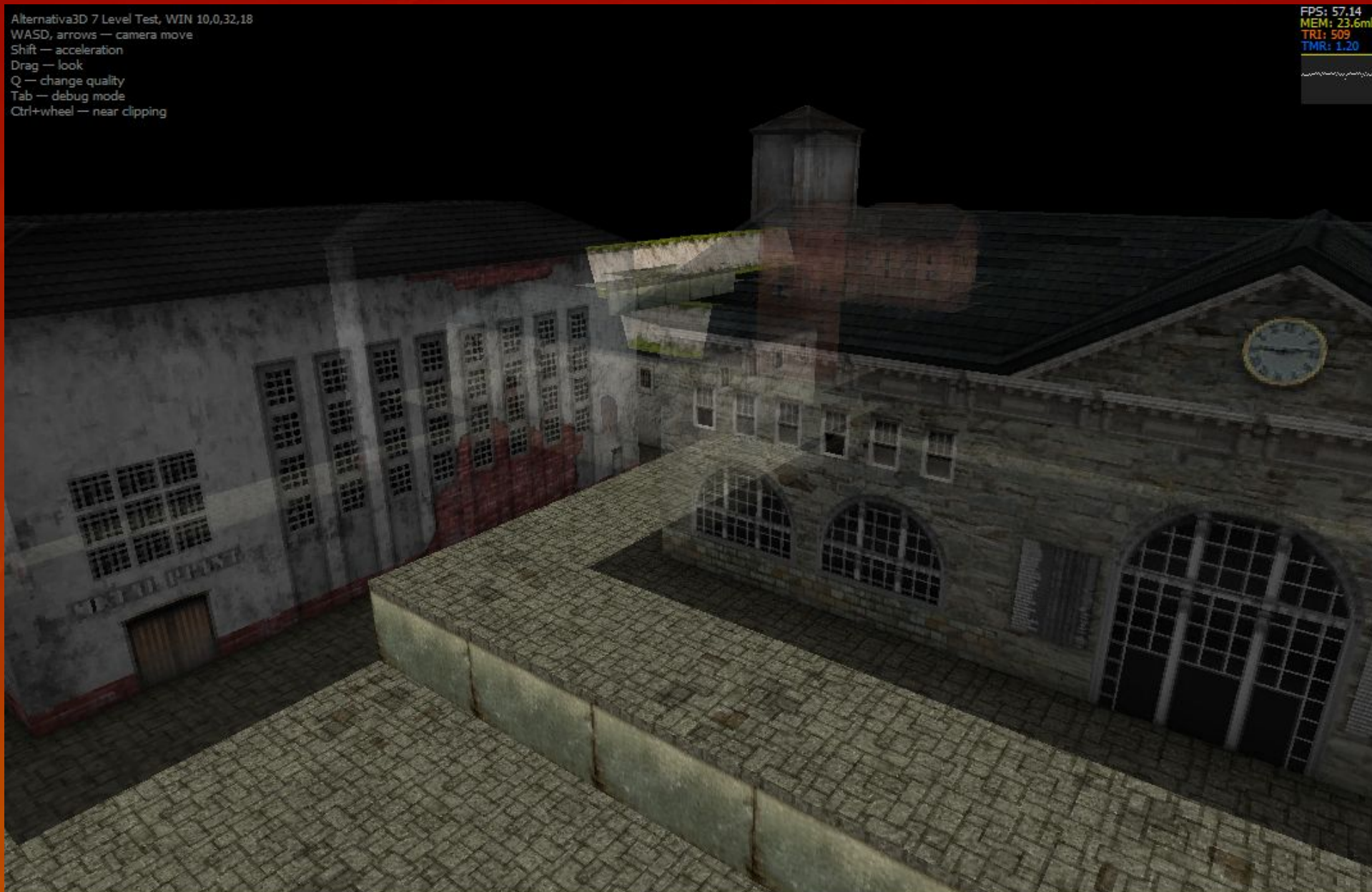
FPS: 4.68  
MEM: 40.2mb  
TRI: 3051  
TMR:





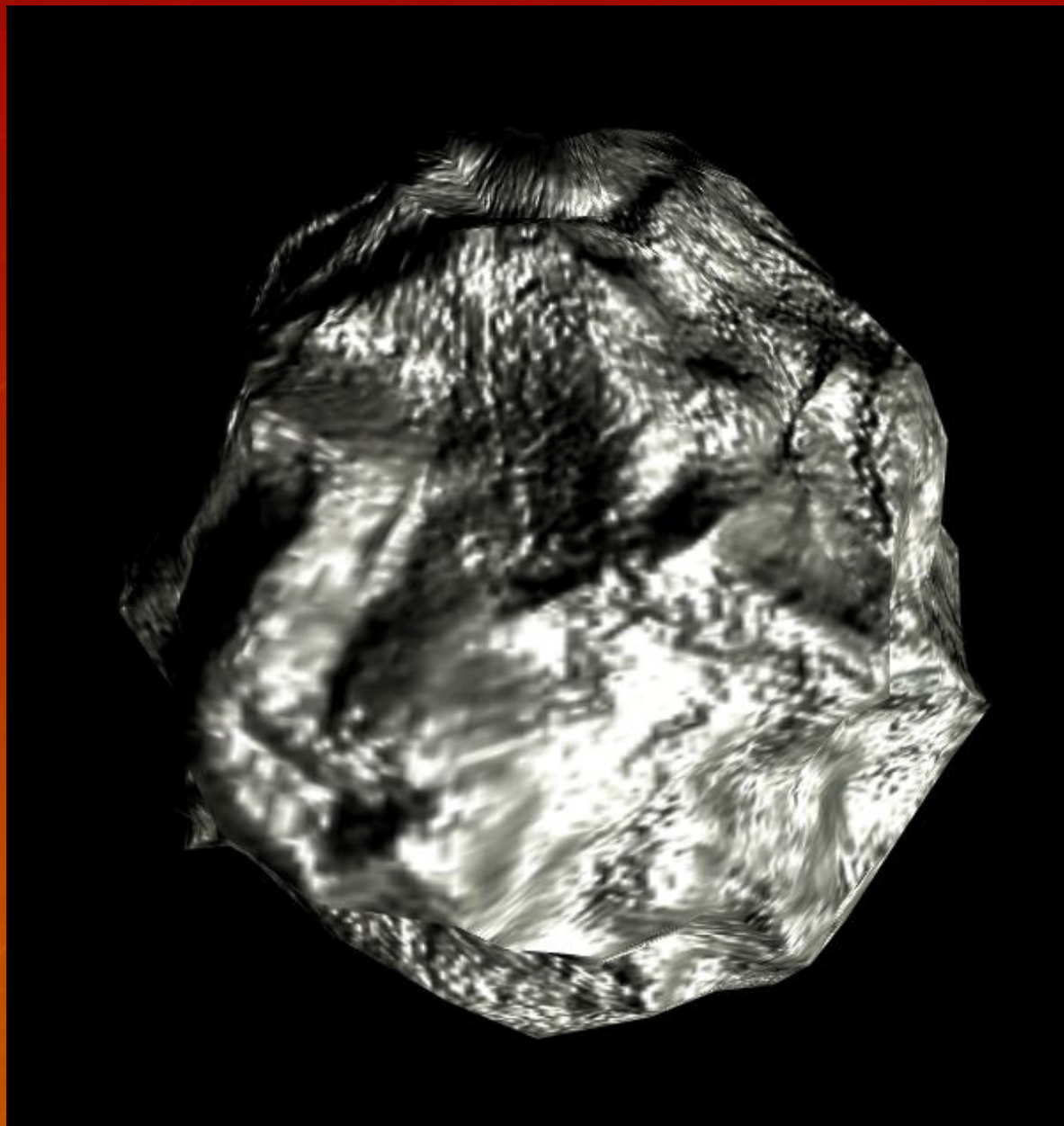
# Отсечение невидимых объектов

# Occlusion culling



Освещение, шейдеры

Lighting, shaders





# Мипмаппинг    Mipmapping

Alternativa3D 7 HeroTest, WIN 10.0.32.18  
WASD, arrows — camera move  
Shift — acceleration  
Drag — look  
Wheel — change FOV  
Q — change quality  
Space — on/off animation

FPS: 24.44  
MEM: 74.4mb  
TRJ: 1422  
TMR: 2.00





## AlternativaCore

- Прозрачное взаимодействие с клиентом (кодоген, проверка ошибок)
- Управление модулями и релизами проекта (сборка и хранение библиотек, автоматическое обновление)
- Масштабируемость проекта (кластер, локализация)
- Мониторинг сервера, балансировка нагрузки

## AlternativaCore

- Transparent client interaction (codegen, errors checking)
- Managing project modules and releases (libraries assembly and storage, automatic updates)
- Project scalability (cluster, localization)
- Server monitoring, load balance

# Мультитач Multi-touch



## Что делать для начала сотрудничества

- Прислать в Альтернативу:  
концепт,  
фиче-лист,  
модель монетизации
- Рассказать о своей  
команде, опыте в геймдеве,  
недостающих специалистах

## How to begin

- Send us game concept,  
feature list, monetization  
model
- Tell us about your team, your  
experience, lack of specialists



Спасибо за внимание!  
Есть вопросы?

Thank you!  
Any questions?

Ждём писем на  
[management@alternativaplatform.com](mailto:management@alternativaplatform.com)