

ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР РАБОТАЕТ МЕДЛЕННО

АЛЕКСАНДР МИХЕЕВ, ПОПОВА НАТАЛЬЯ



НАШ ОПЫТ



10 и 7 лет в
геймдеве



Lake House
Stray Souls 2
Gods and Glory

* Новый проект в
разработке



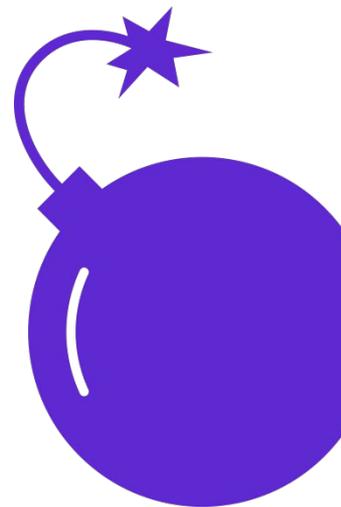
#1 bigfishgames

30 000 000 \$
Gods and Glory

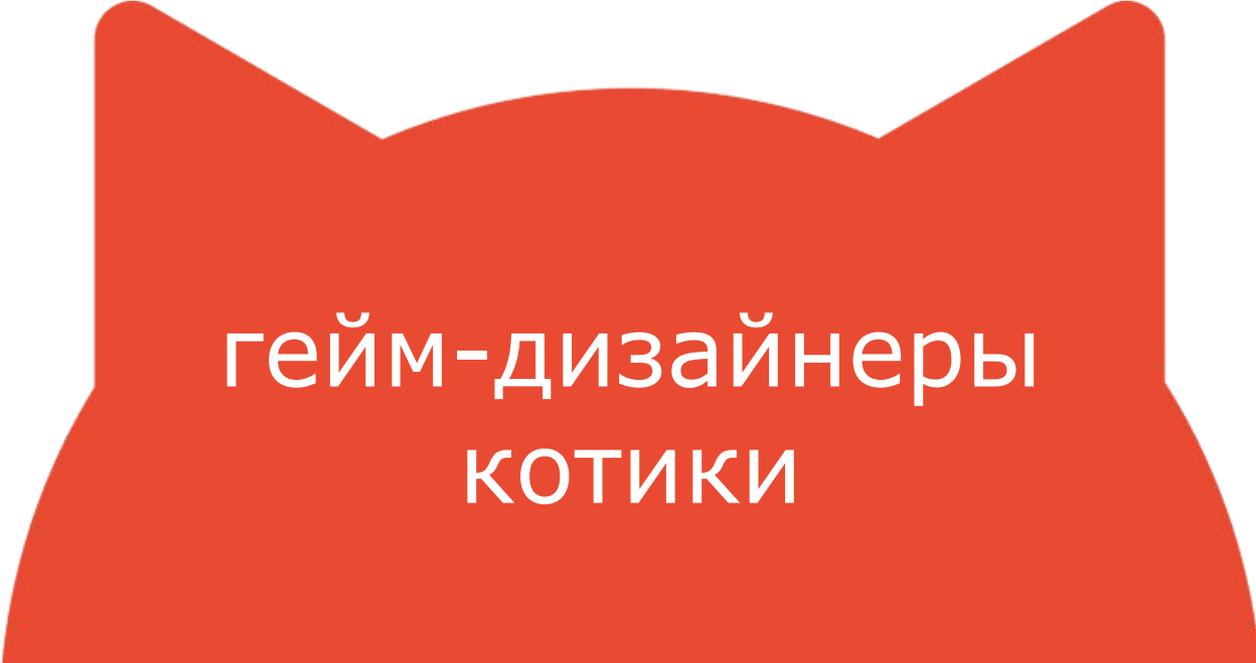
Ведущий гейм-дизайнер, Руководитель отдела
разработки

Опыт полноценного цикла разработки

- 01 Придумать
- 02 Дожить до релиза
- 03 Переподдоделать всё
- 04 Поддерживать
- 05 Развивать и не ломать



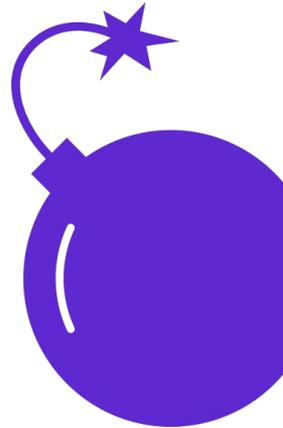
УСЛОВИЯ ЗАДАЧИ



гейм-дизайнеры
КОТИКИ

ПРЕДЫСТОРИЯ

- 01 У ГД нет опыта работы с хорошими инструментами
- 02 Индустрия «на коленочке», главное, что работает
- 03 Мало кто задумывается на что действительно уходит время ГД



О ЧЕМ РАЗГОВОР



Инструменты



**Взаимодейств
ия**



Творчество



С чего начать

Избавляйтесь от ручного труда

01 Автоматизируйте понятную работу

02 Младшие ГД - это отдельные творческие единицы, а не руки старших ГД

ПРИМЕР ГЕНЕРАТОР АКЦИЙ

1-я волна								2-я волна							
Когорта	0.99	1.99	4.99	9.99	24.99	49.99	99.99	Когорта	0.99	1.99	4.99	9.99	24.99	49.99	
K000_01d								k000_01d							
K000_03d			0,006/58,5/80k/-d/-d	0,010/71,9/160k/-d/-d	0,009/192/200k/-d/-d			k000_03d			0,005/78,5/150k/-d/-d			0,0075/242/200k/-d/-d	
K000_07d			0,005/67,5/150k/-d/-d					k000_07d			0,004/88,5/150k/-d/-d				
K000_30d								k000_30d							
K000_60d			0,002/196,5/150k/-d/-d					k000_60d			0,002/217,5/150k/-d/-d				
K001_01d				0,010/71,9/160k/-d/-d	0,009/192/200k/-d/-d			k001_01d						0,0075/242/200k/-d/-d	
K001_03d			0,006/58,5/80k/-d/-d					k001_03d			0,005/78,5/150k/-d/-d				
K001_07d			0,005/67,5/150k/-d/-d					k001_07d			0,004/88,5/150k/-d/-d				
K001_30d			0,002/196,5/150k/-d/-d					k001_30d			0,002/217,5/150k/-d/-d				
K002_01d				0,010/71,9/160k/-d/-d	0,009/192/200k/-d/-d			k002_01d						0,0075/242/200k/-d/-d	
K002_03d			0,006/58,5/80k/-d/-d					k002_03d			0,005/78,5/150k/-d/-d				
K002_14d			0,005/67,5/150k/-d/-d					k002_14d			0,004/88,5/150k/-d/-d				
K002_30d			0,004/100/80k/-d/-d					k002_30d			0,002/198,5/150k/-d/-d				
K005_01d				0,012/59/150k/-d/-d				k005_01d				0,010/71,9/100k/-d/-d	0,009/192/200k/-d/-d		
K005_03d								k005_03d							
K005_07d			0,012/30/80k/-d/-d					k005_07d			0,010/35,5/80k/-d/-d				
K005_14d								K005_14d							
K005_30d			0,007/53,5/80k/-d/-d					K005_30d			0,004/88,5/150k/-d/-d				
K010_01d					0,013/142/200k/-d/-d			k010_01d						0,009/192/200k/-d/-d	
K010_03d				0,020/34/45k/-d/-d				k010_03d				0,008/91,9/80k/-d/-d			
K010_07d					0,020/86/100k/-d/-d			k010_07d			0,010/35,5/80k/-d/-d				
K010_14d				0,017/41/55k/-d/-d				k010_14d				0,005/147/150k/-d/-d			
K010_30d			0,007/53,5/80k/-d/-d					k010_30d			0,004/88,5/150k/-d/-d				
K025_01d					0,021/162/170k/-d/-d			k025_01d				0,020/86/80k/-d/-d	0,019/182/100k/-d/-d		
K025_03d					0,021/162/220k/-d/-d			k025_03d				0,010/182/40k/-d/-d			
K025_07d					0,035/46/34k/-d/-d	0,021/162/220k/-d/-d		k025_07d			0,010/35,5/80k/-d/-d	0,010/71,9/100k/-d/-d			
K025_14d				0,020/34/45k/-d/-d	0,020/86/130k/-d/-d			k025_14d							
K025_30d			0,007/53,5/80k/-d/-d					k025_30d			0,004/88,5/150k/-d/-d				
K050_01d					0,037/84,5/60k/-d/-d	0,025/260/420k/-d/-d		k050_01d							
K050_03d					0,037/84,5/65k/-d/-d	0,022/300/0k/-d/-d		k050_03d					0,014/259,4/0k/-d/-d	0,021	
K050_07d					0,035/46/20k/-d/-d	0,034/94,5/70k/-d/-d		k050_07d				0,027/61/20k/-d/-d	0,024/142/60k/-d/-d	0,019	
K050_14d				0,020/34/45k/-d/-d	0,020/86/130k/-d/-d			k050_14d				0,009/192/200k/-d/-d			
K050_30d								k050_30d							



Object Tree

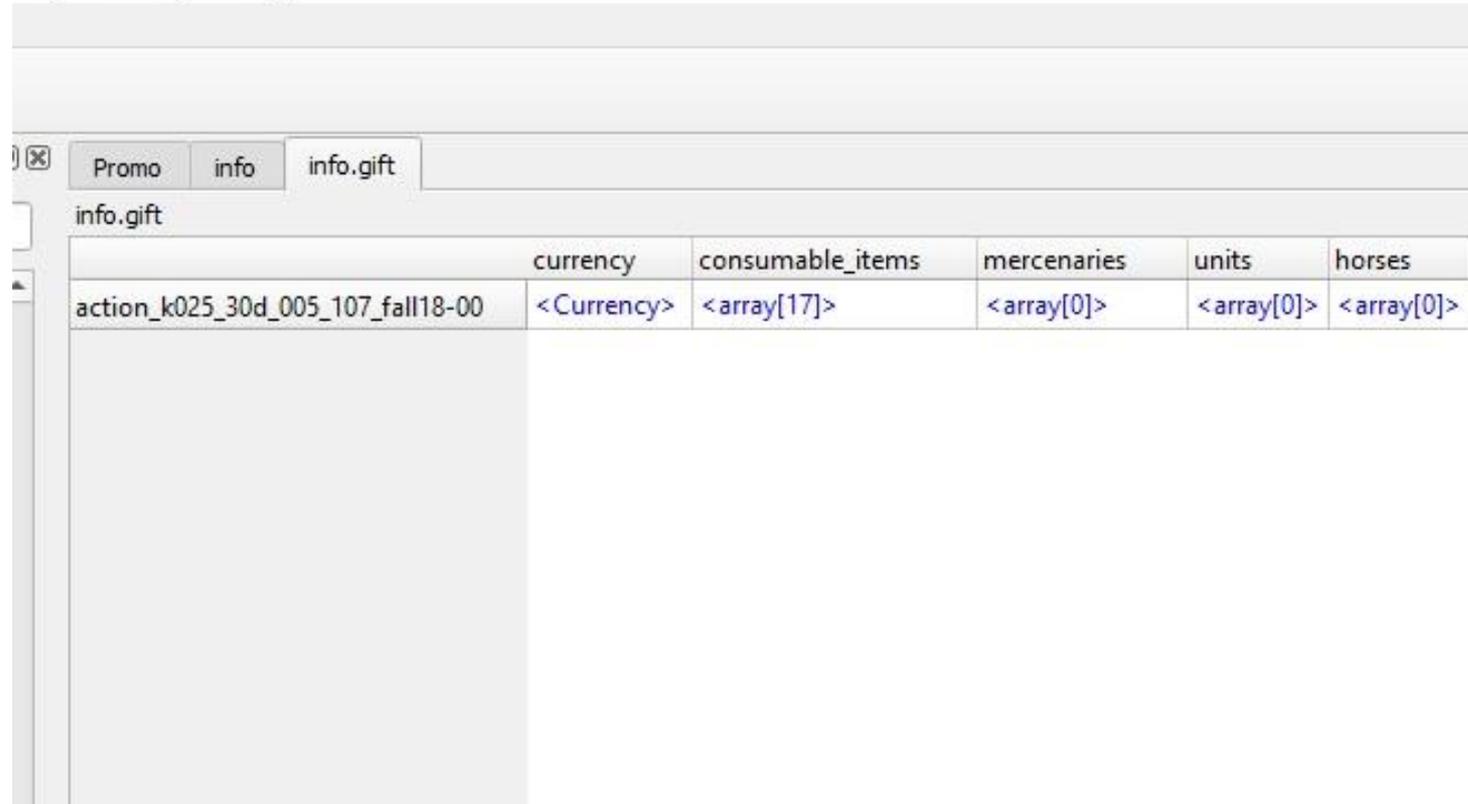
- action_k000_01d_025_93_rnt182-01
- action_k000_01d_025_90_hrv18-00
- action_k000_01d_025_91_hrv182-00
- action_k000_01d_025_92_sts18-00
- action_k000_01d_025_93_sts182-00**
- action_k000_01d_025_93_sts182-00
- action_k000_01d_025_94_fall18-00
- action_k000_01d_025_95_fall182-00
- action_k000_01d_025_96_hlw18-00
- action_k000_01d_025_97_hlw182-00
- action_k000_01d_025_98_hnt1118-00
- action_k000_01d_025_99_hnt11182-00
- action_k000_01d_025_100_hpb18-00
- action_k000_01d_025_101_hpb182-00
- action_k000_01d_025_102_thd18-00
- action_k000_01d_025_103_thd182-00
- action_k000_01d_025_104_pow11182-00
- action_k000_01d_025_105_tr1218-00
- action_k000_01d_025_106_tr12182-00
- action_k000_01d_025_107_chrs18-00
- action_k000_01d_025_108_chrs182-00
- action_k000_01d_025_109_xms18-00
- action_k000_01d_025_110_xms182-00
- action_k000_01d_025_111_ny19-00
- action_k000_01d_025_112_ny192-00
- action_k000_01d_025_113_tr0119-00
- action_k000_01d_025_114_tr01192-00
- action_k000_01d_025_115_pow0119-00
- action_k000_01d_025_116_pow01192-00
- action_k000_01d_025_117_chn19-00
- action_k000_01d_025_118_chn192-00
- action_k000_01d_050_01_aclr
- action_k000_01d_050_02_aclr
- action_k000_01d_050_03_prm
- action_k000_01d_050_04_hero
- action_k000_01d_050_05_hero
- action_k000_01d_050_06_craft
- action_k000_01d_050_07_craft
- action_k000_01d_050_08_wrk
- action_k000_01d_050_09_wrk
- action_k000_01d_050_10_sct
- action_k000_01d_050_11_sct
- action_k000_01d_050_12_res
- action_k000_01d_050_13_res
- action_k000_01d_050_14_mrch
- action_k000_01d_050_15_mrch
- action_k000_01d_050_16_wrs
- action_k000_01d_050_17_wrs
- action_k000_01d_050_18_rune
- action_k000_01d_050_19_rune
- action_k000_03d_005_01_wrs
- action_k000_03d_005_02_hero
- action_k000_03d_005_03_mrch
- action_k000_03d_005_04_hrv16
- action_k000_03d_005_05_hlw

Promo

	info	start_time	is_dispose	period	is_holiday	is_promoted	targets	holidays
action_k000_01d_025_90_hrv18-00	<PurchaseInfo>	25.09.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	7d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_91_hrv182-00	<PurchaseInfo>	29.09.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	3d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_92_sts18-00	<PurchaseInfo>	03.10.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	8d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_93_sts182-00	<PurchaseInfo>	09.10.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_94_fall18-00	<PurchaseInfo>	18.10.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	3d 17h	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_95_fall182-00	<PurchaseInfo>	20.10.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	1d 17h	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_96_hlw18-00	<PurchaseInfo>	25.10.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	7d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_97_hlw182-00	<PurchaseInfo>	30.10.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_99_hnt1118-00	<PurchaseInfo>	02.11.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	5d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-11-02_hnt1118_Monster_Hunt_2018>
action_k000_01d_025_99_hnt11182-00	<PurchaseInfo>	05.11.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-11-02_hnt1118_Monster_Hunt_2018>
action_k000_01d_025_100_hpb18-00	<PurchaseInfo>	09.11.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	7d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-11-09_hpb18_Birthday_2018>
action_k000_01d_025_101_hpb182-00	<PurchaseInfo>	14.11.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-11-09_hpb18_Birthday_2018>
action_k000_01d_025_102_thd18-00	<PurchaseInfo>	19.11.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	7d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[8]>
action_k000_01d_025_103_thd182-00	<PurchaseInfo>	23.11.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	3d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[8]>
action_k000_01d_025_104_pow11182-00	<PurchaseInfo>	29.11.2018 00:00	<input type="checkbox"/>	3d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_025_105_tr1218-00	<PurchaseInfo>	03.12.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	7d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-03_tr1218_alliance_tournament>
action_k000_01d_025_106_tr12182-00	<PurchaseInfo>	08.12.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-03_tr1218_alliance_tournament>
action_k000_01d_025_107_chrs18-00	<PurchaseInfo>	14.12.2018 09:00	<input type="checkbox"/>	5d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-14_chrs18_Winter_Decorations_Gathering>
action_k000_01d_025_108_chrs182-00	<PurchaseInfo>	17.12.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	1d 23h	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-14_chrs18_Winter_Decorations_Gathering>
action_k000_01d_025_109_xms18-00	<PurchaseInfo>	21.12.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	5d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-21_xms18_Christmas_2018>
action_k000_01d_025_110_xms182-00	<PurchaseInfo>	24.12.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-21_xms18_Christmas_2018>
action_k000_01d_025_111_ny19-00	<PurchaseInfo>	28.12.2018 10:00	<input type="checkbox"/>	12d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-28_ny19_New_Year_2018>
action_k000_01d_025_112_ny192-00	<PurchaseInfo>	06.01.2019 10:00	<input type="checkbox"/>	3d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<18-12-28_ny19_New_Year_2018>
action_k000_01d_025_113_tr0119-00	<PurchaseInfo>	11.01.2019 00:00	<input type="checkbox"/>	6d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<19-01-11_tr0119_Alliance_Tournament>
action_k000_01d_025_114_tr01192-00	<PurchaseInfo>	15.01.2019 00:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<19-01-11_tr0119_Alliance_Tournament>
action_k000_01d_025_115_pow0119-00	<PurchaseInfo>	25.01.2019 00:00	<input type="checkbox"/>	4d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<19-01-24_pow0119_Power_Marathon>
action_k000_01d_025_116_pow01192-00	<PurchaseInfo>	28.01.2019 00:00	<input type="checkbox"/>	1d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<19-01-24_pow0119_Power_Marathon>
action_k000_01d_025_117_chn19-00	<PurchaseInfo>	30.01.2019 10:00	<input type="checkbox"/>	6d 23h	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<19-01-30_chn19_Chinese_New_Year>
action_k000_01d_025_118_chn192-00	<PurchaseInfo>	04.02.2019 09:00	<input type="checkbox"/>	2d	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<19-01-30_chn19_Chinese_New_Year>
action_k000_01d_050_01_aclr	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_02_aclr	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_03_prm	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_04_hero	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_05_hero	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_06_craft	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_07_craft	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_08_wrk	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>
action_k000_01d_050_09_wrk	<PurchaseInfo>	30.12.2015 15:00	<input checked="" type="checkbox"/>	30m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<K000_01d>	<array[0]>

ПРИМЕР ГЕНЕРАТОР АКЦИЙ

107_fall18-00 (id:75440)]



The screenshot shows a web application interface with a breadcrumb trail: "Promo" > "info" > "info.gift". Below the breadcrumb, there is a table with the following structure:

	currency	consumable_items	mercenaries	units	horses
action_k025_30d_005_107_fall18-00	<Currency>	<array[17]>	<array[0]>	<array[0]>	<array[0]>

ПРИМЕР ГЕНЕРАТОР АКЦИЙ

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ГД

Не накосячить с датами

Не накосячить с длительностью

Не накосячить с когортами

Не накосячить с предметами

Не забыть удалить старое

Делать скучную работу

А затем это еще тестировать



ПРИМЕР ГЕНЕРАТОР АКЦИЙ

КАК БЫЛО

Несчастный ГД
Дерганый QA
Раздраженный РМ



4 дня ГД уходило на «баланс акций» без тестирования. Тестировать почти не успевали

ПРИМЕР ГЕНЕРАТОР АКЦИЙ

ПОДХОД

- 01 Переложите понятную работу на алгоритм: раскладку предметов, заданной тематики
- 02 Единые данные должны вводиться 1 раз
- 03 Старайтесь избавиться от копипасты

Загружаем xls

Задаем 1 раз
параметры

Нажимаем
Generate

Generate New Promo

LOAD TEST Load CSV

Promo Params

Custom Id

1st Wave

Start Time (UTC) 01.03.2019 9:06

Period 00d 00h 00m

2nd Wave

Start Time (UTC) 01.03.2019 9:06

Period 00d 00h 00m

Junk

Unique Types:	Common Types:	Unit Bundle:
Acceleration	Mass	ntr
Exp+runes	Mass_with_resource	stn
Heroic		wtr
Resources		unit_chest
Resources+Spheres		
Runes		
UnitChest		

Items

Stickers (3 max):

Sticker	Count
gift_1	0
gift_2	0
gift_3	0
gift_4	0
gift_5	0
gift_6	0
gift_7	0
gift_8	0
gift_9	0
gift_10	0
gift_11	0
gift_12	0
gift_13	0
gift_14	0
gift_15	0
gift_16	0
gift_17	0
gift_18	0
gift_19	0
gift_20	0
gift_21	0
gift_22	0
gift_23	0
gift_24	0
gift_25	0
gift_26	0
gift_27	0
gift_28	0

Horses (2 max):

- archaeopteryx
- balloon
- bear
- bear_old
- bear2
- black_dragon
- boar
- bull
- chinese_dragon
- deer
- deer_old
- dragon_queen
- elephant
- fast_horse
- fire_horse
- ghost
- ghost_old
- gold_ram
- golden_griffin
- griffin
- horse
- horse_american
- horse_czech
- horse_english
- horse_french
- horse_german
- horse_norse
- horse_polish
- horse_russian
- horse_turkish
- iris
- magic_carpet
- manticore
- nightmare
- panther
- panther2
- phoenix
- royal_lion
- sly_fox
- solar_phoenix
- starphoenix
- storm_harbinger
- tank
- thai_elephant
- tiger

City Skin:

- city_skin_amazon
- city_skin_android
- city_skin_apple
- city_skin_birthday
- city_skin_chinese
- black_chinese_pagoda
- city_skin_christmas
- city_skin_citadel1
- city_skin_citadel25
- city_skin_crystal
- city_skin_desert
- city_skin_empty
- city_skin_fifa
- city_skin_flycity
- city_skin_glory
- city_skin_halloween
- city_skin_halloween_old
- city_skin_hangar
- city_skin_harvest
- city_skin_id118
- city_skin_inferno
- city_skin_nature
- city_skin_new_year
- city_skin_new_year_old
- city_skin_nightmares
- city_skin_oasis
- city_skin_old
- city_skin_spring
- city_skin_subscription
- city_skin_t0518
- city_skin_thai
- city_skin_tournament
- city_skin_university
- city_skin_viking
- city_skin_watermelon
- city_skin_wgfest
- city_skin_wgfest18
- city_skin_xperia
- city_skin_xpfake

Generate

ПРИМЕР ГЕНЕРАТОР АКЦИЙ

КАК СЕЙЧАС

3-4 часа работы ГД
Легко тестировать



В среднем 3 холидея в месяц: 10,5 часов
вместо 12 дней

ПРИМЕР СКРИПТЫ СЦЕНОК

КАК БЫЛО

Script editor window showing a list of actions for a character named 'mary'. The actions are numbered 1 through 10. The 'EquipItem' action (5) is highlighted in pink. Below the list is a 'Function parameters' section with a table of default values.

Show all points Close all OPEN TAB

mary

- 1: | SetCharacterTo
- 2: | MoveCameraTo
- 3: | PlayCharacterAnimation "fruit_looking"
- 4: | PlayCharacterAnimation "fruit_up"
- 5: | EquipItem "apple", "parent_right_hand_item"
- 6: | PlayCharacterAnimation "fruit_pick"
- 7: | PlayCharacterAnimation "fruit_smell"
- 8: | PlayCharacterAnimation "fruit_pocket"
- 9: | UnequipItem "apple"
- 10: | PlayCharacterAnimation "fruit_down"

Function parameters

	default
angle	3
point	-740, -951
smart	<input type="checkbox"/> false
speed	1

КАК

Script editor window showing a simplified list of actions for a character named 'mary'. The actions are numbered 1 through 3. The 'MoveCameraTo' action (2) is highlighted in blue.

mary

- 1: | SetCharacterTo
- 2: | MoveCameraTo
- 3: | PlayCharacterAnimation "fruit_pick"

ПРИМЕР СКРИПТЫ СЦЕНОК

ПОДХОД

01 Не тратьте время ГД на понятные\одинаковые действия: Шляпка всегда на голову, зонт всегда в руку

02 Предлагайте ГД компактный и читаемый вид данных, с которыми они работают

03 Минимизируйте порог входа новичков

04 Думайте как автоматизировать будущие доработки

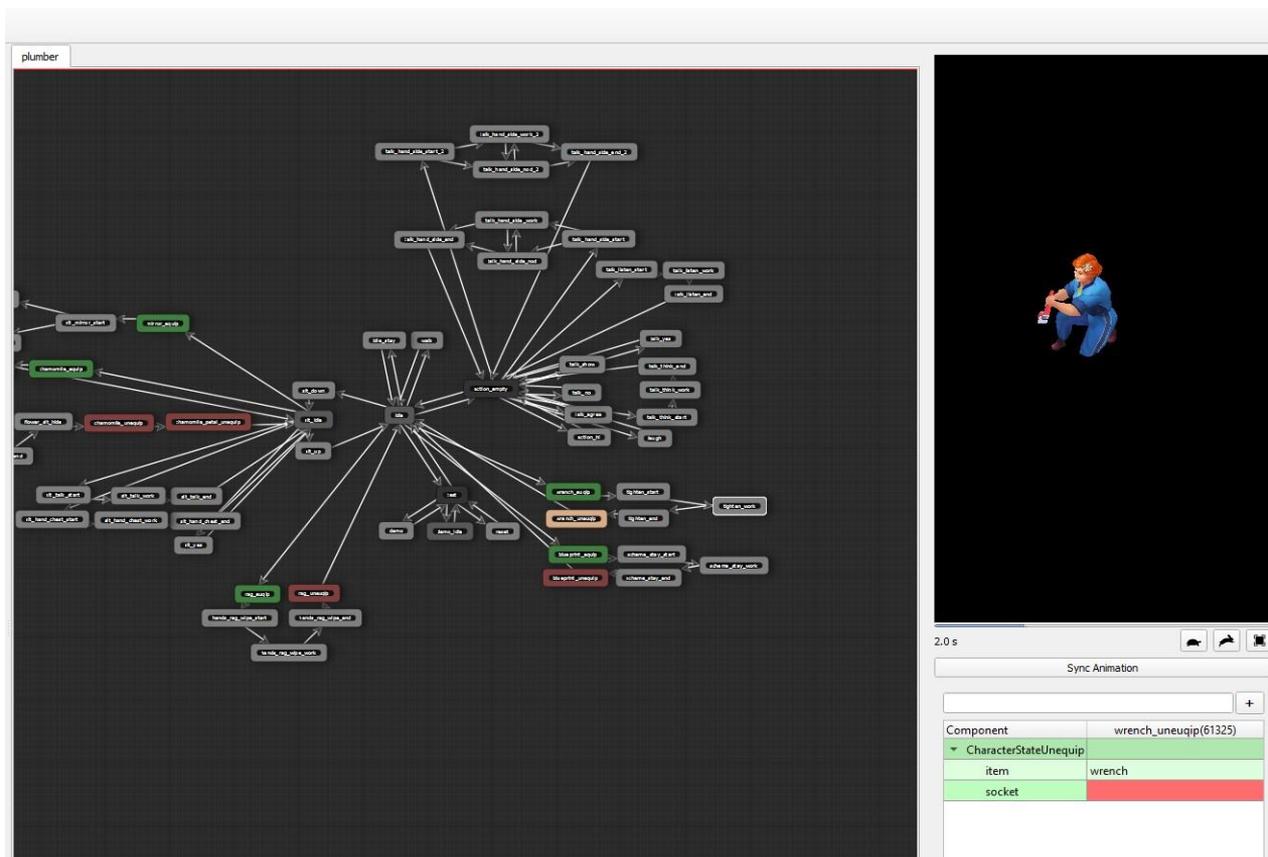
ПРИМЕР СКРИПТЫ СЦЕНОК

Автомат «знает», как перевести персонажа из любой анимации в любую

Автомат знает что куда и в какой момент экипировать

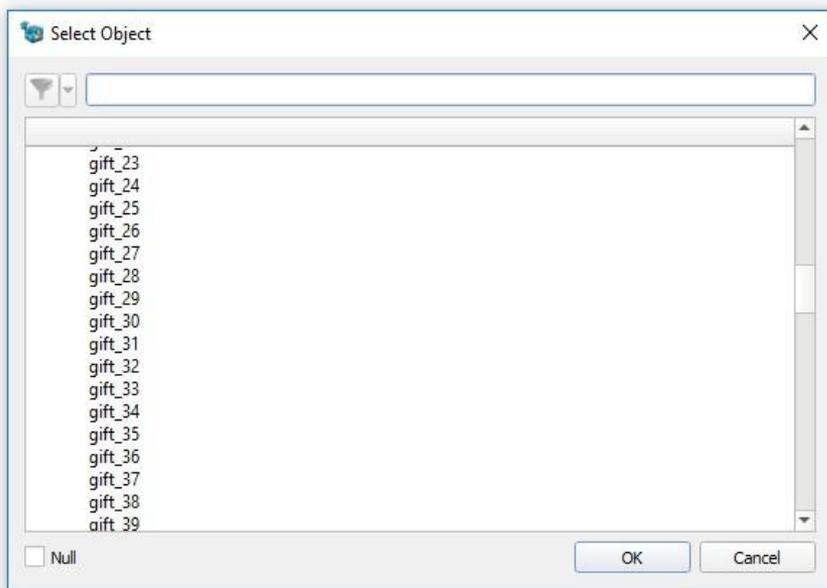
Легко добавить звуки

Художник по анимации легко проверяет свою работу

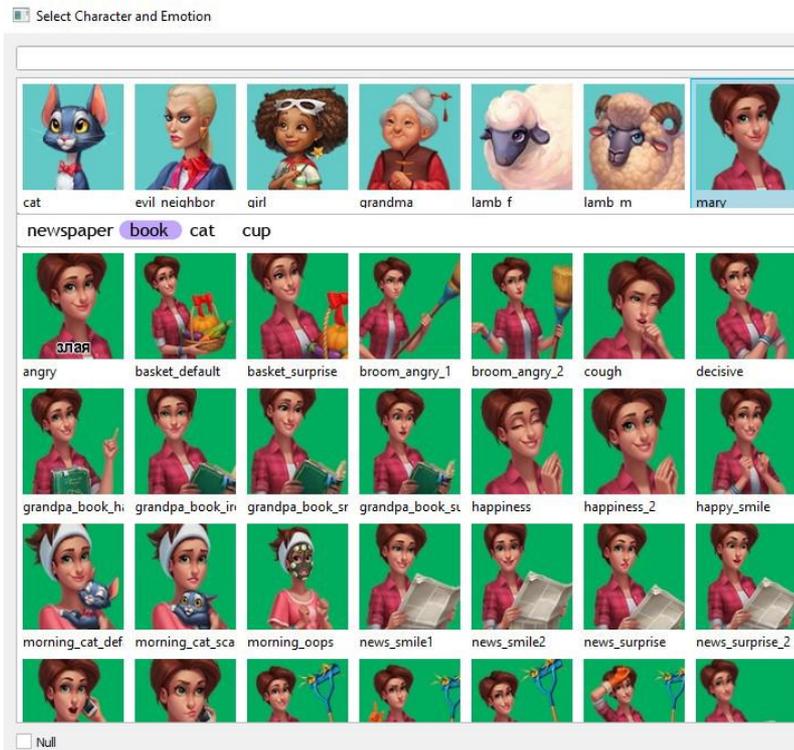


ПРИМЕР ВВОД ДАННЫХ

КАК БЫЛО



КАК



ПРИМЕР ВВОД ДАННЫХ

ПОДХОД

Обеспечьте для ГД возможность быстро вносить данные

- 01 Без обращения к документации
- 02 Без лишних скроллов
- 03 Дублируйте возможности мыши и клавиатуры
- 04 Поддерживайте гибкий импорт\экспорт из xls

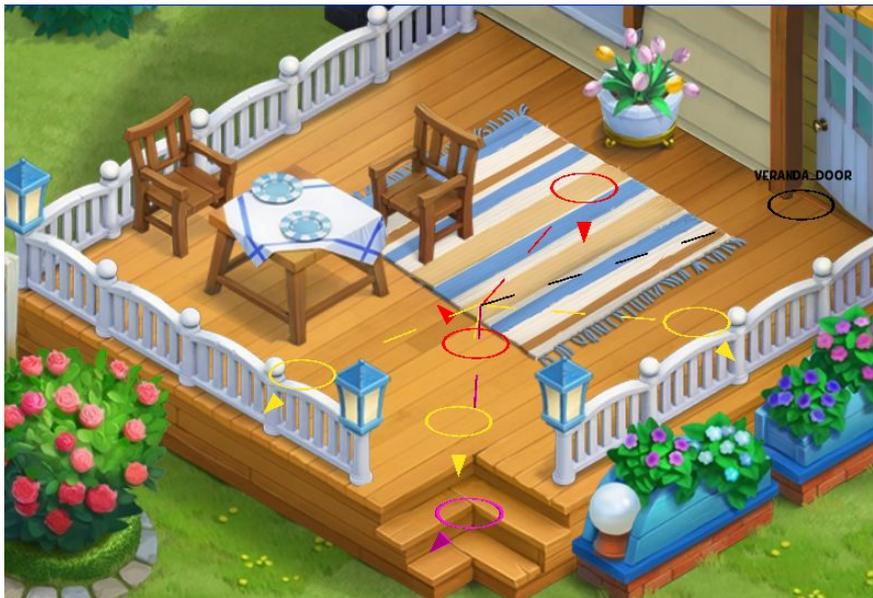
ПРИМЕР ВВОД ДАННЫХ

ПОДХОД

Не забывайте о размере данных

- 01 Следите за скоростью загрузки редактора
- 02 Фильтры для поиска
- 03 Не бойтесь цвета

ПРИМЕР ВВОД ДАННЫХ



Разные типы - разный цвет

```
mary
1: | SetCharacterTo
2: | MoveCameraTo false
3: | PlayCharacterAnimation "phone_outcoming_start"
4: | StartComics "BRN_AskPhilipHelp_comics_1"
5: | WaitPhrase Филипп, привет! Помнишь, ты обещал помочь с конкурсом? Старый каменный колоде
6: | PlayCharacterAnimation "phone_active", true
7: | WaitPhrase Прости, я сейчас немного занят - строю сцену для ярмарки.
8: | PlayCharacterAnimation "idle_phone", true
9: | WaitPhrase Давай я попрошу Грэди О'Нила к тебе заскочить? Отличный парень, на каменщика у
10: | PlayCharacterAnimation "idle_phone", true
11: | WaitComics "BRN_AskPhilipHelp_comics_1"
12: | BlackScreenEffect Спустия некоторое время, "blackScreen_1"
13: | PlayCharacterAnimation "phone_end"
14: | WaitBlackScreenShow "blackScreen_1"
15: | MoveCameraTo
16: | SetCharacterTo
17: | PlayCharacterAnimation "talk_hand_chest"
18: | WaitBlackScreenHideStart "blackScreen_1"
19: | StartComics "BRN_AskPhilipHelp_comics_2"
20: | WaitPhrase Простите, что так долго. Не заметил поворот, а потом перепутал север с югом... В о
21: | PlayCharacterAnimation "talk_hand_side"
22: | PlayCharacterAnimation "talk_think"
23: | PlayCharacterAnimation "laugh"
24: | PlayCharacterAnimation "talk_hand_chest"
25: | PlayCharacterAnimation "talk_think_idle1", true
26: | WaitPhrase Фантастика! Я таких динозавров никогда не встречал! Правда, все, что с ним можно
| MoveCameraTo false
```

У важных команд цвет.

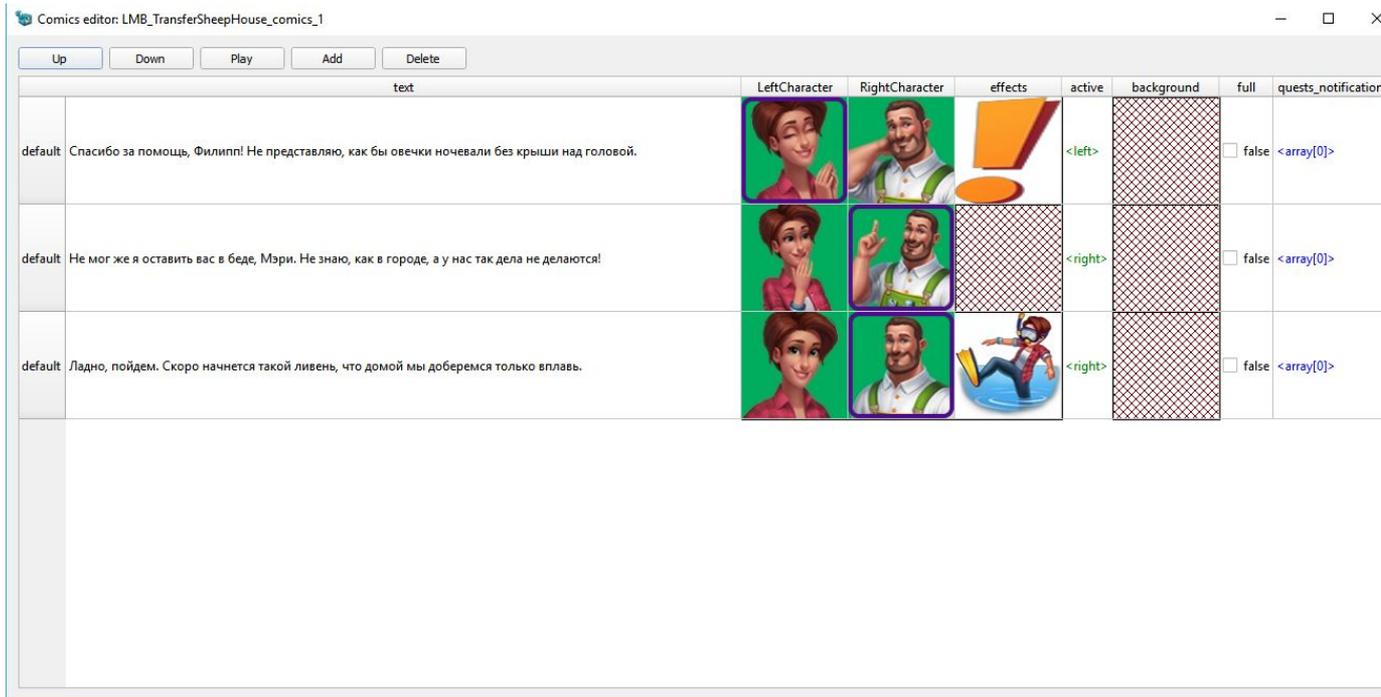
Использованы группы цвета

ПОДХОД

**ГД ДОЛЖЕН ВИДЕТЬ РЕЗУЛЬТАТ КАК
МОЖНО БЫСТРЕЕ И ПРОЩЕ**

- 01 Скорость сборок и билдов
- 02 Чит-профили и запуски «с середины»
- 03 Сервер\а для ГД
- 04 Визуализация внутри инструментов

ИНСТРУМЕНТЫ



Фиолетовые рамки «активного» персонажа позволяют меньше ошибаться

ИНСТРУМЕНТЫ



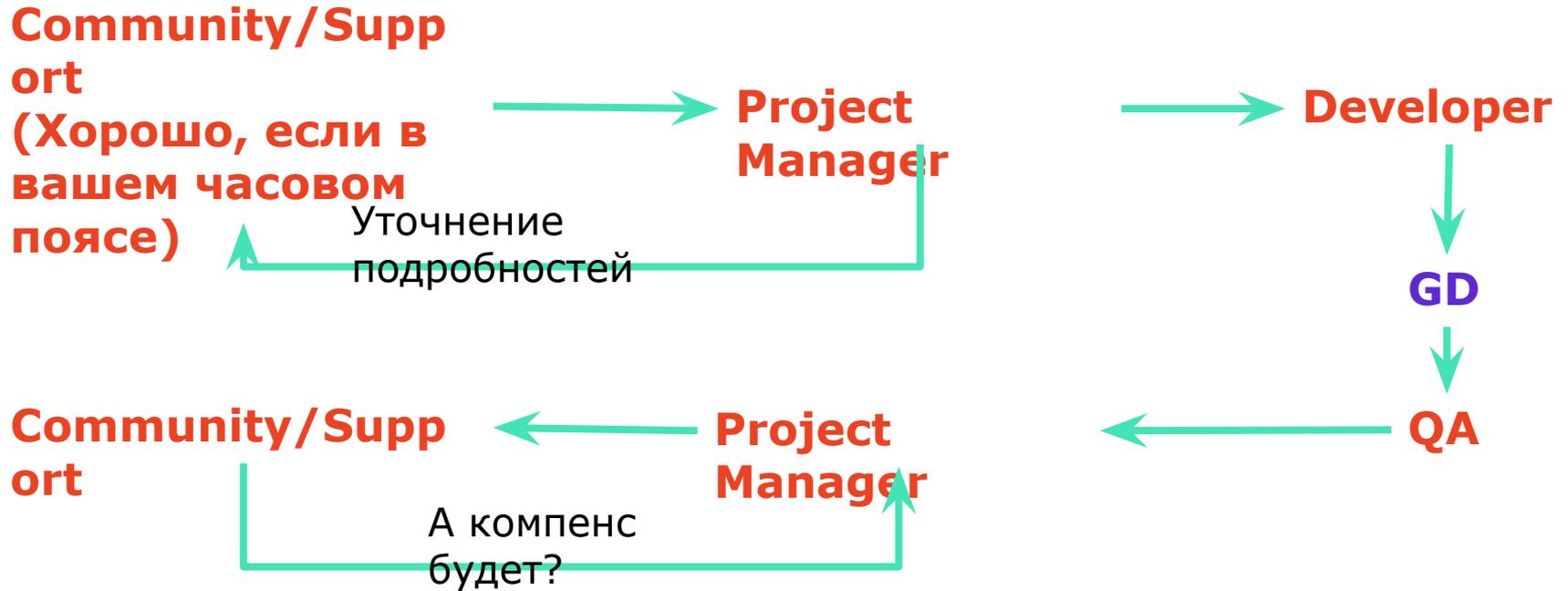
В редакторе анимированный персонаж сразу ведет себя, «как в игре» при настройке точек.

* Есть возможность обращаться к именованным точкам в скриптах

КАЧЕСТВО ДОЛЖНО ВСТРАИВАТЬСЯ В ПРОЦЕСС

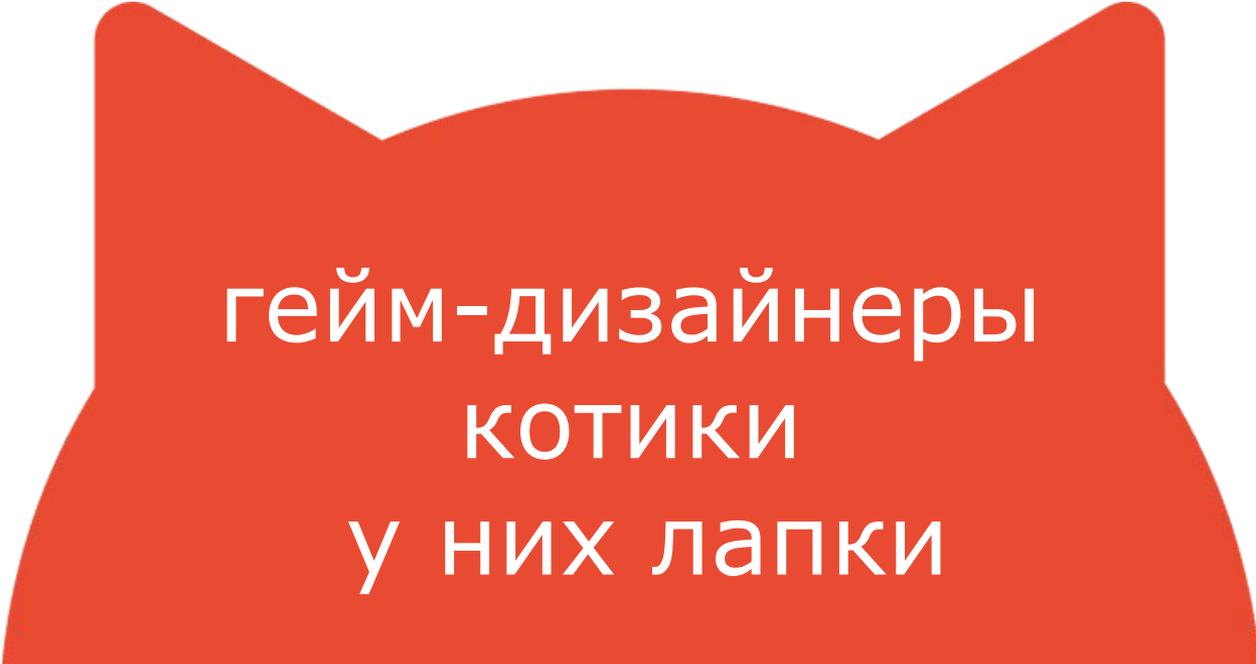
- 01 Проверка не создает качества
- 02 Создавайте условия для качественной работы и вы получите скорость
- 03 Баги стоят дорого. А у ГД и неточности

БАГ - НЕ ЖУЧОК



Выгодно для всех, если ГД на этапе «ввода данных» увидел бы проблему и сразу решил ее

ВАЛИДАЦИЯ

A large, solid red silhouette of a cat's head and shoulders, centered on the page. The silhouette is filled with a uniform red color and has a white outline. The text is centered within the silhouette.

гейм-дизайнеры
КОТИКИ
у них лапки

ПОДХОД

НА ЭТАПЕ БИЛДА ПРОВЕРЯТЬ КОРРЕКТНОСТЬ ДАННЫХ

01 Не давать вводить некорректные данные

02 Помнить: что работало вчера –
необязательно работает сегодня

03 Понятно сообщать смысл ошибки

04 Навигация к месту ошибки

ВАЛИДАЦИЯ

Messages

Time	Message
15:58:54	BRN_BUILDRESTPLACESTART.Completed/mary_start:16 point WalkToCharacterPoint.point Point not set
15:58:54	BRN_BUILDRESTPLACESTART.Completed/mary_start:23 text ShowText.text missing text id
15:58:54	BRN_BUILDRESTPLACESTART.Completed/mary_start:24 text ShowText.text missing text id
15:58:54	BRN_BUILDRESTPLACESTART.Completed/mary_start:25 text ShowText.text missing text id
15:58:54	BRN_BUILDRESTPLACESTART.Completed/mary_start:26 text ShowText.text missing text id
15:59:02	BRN_OPENPACKAGE.Completed/girl_start:6 animation PlayCharacterAnimation.animation "girl" does not have animation ""
15:59:03	BRN_BUILDRESTPLACEEND.Completed/mary_start:32 text ShowText.text missing text id
15:59:03	BRN_BUILDRESTPLACEEND.Completed/mary_start:33 text ShowText.text missing text id
15:59:04	BRN_RESTPLACEFLOWERS.Completed/mary_start:78 text ShowText.text missing text id
15:59:04	BRN_RESTPLACEFLOWERS.Completed/mary_start:79 text ShowText.text missing text id
15:59:04	BRN_RESTPLACEFLOWERS.Completed/mary_start:80 text ShowText.text missing text id

Infos: 0 Warnings: 0 **Errors: 14**

Copy All To Clipboard Clear Close

Show all points Close all OPEN TAB

mary

```
27: | PlayCharacterAnimation "talk_explains"
28: | PlayCharacterAnimation "talk_hand_chest", true
29: | WaitComics "BRN_BuildRestPlaceEnd_comics_1"
30: | ShowGui
31: | WalkTo
32: | ShowText BRN_BuildRestPlaceEnd_show_1
33: | ShowText BRN_BuildRestPlaceEnd_show_2
34: | PlayCharacterAnimation "point_near"
35: | WalkTo
36: | PlayCharacterAnimation "watch_to_player_idle"
37: | PlayCharacterAnimation "talk_think_idea"
```

Function parameters

default_2_2	
text	(BRN_BuildRestPlaceEnd_show_1)
position	<top_right>
delay_before_show	0

Валидатор показывает место в скрипте, где используется пропавший текст. ГД это увидит до QA

ИНСТРУМЕНТЫ НАПОСЛЕДОК

- 01 Пересматривайте инструменты, насколько они соответствуют размеру команды, данных, новым фичам
- 02 Продавайте фичи программистам: форвардите реакцию ГД, подхватывайте и быстро запускайте в работу их идеи
- 03 Хороший инструмент понятен без документации

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

01 Канал Slack-Jira о задачах программистов и ТД, связанных с ГД: задачи от самих ГД + задачи с лейблом GD

02 Хорошо, если ГД знают программистов не только в лицо, но и по задачам

03 И наоборот

04 Утренние митинги с художниками

05 Облегчайте ГД формализацию багов

ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ



FS_GD APP 4:09 PM

Veronica Larionova created Task MAT-6191

Вставить временные стелы парников и дорожек к высоким грядкам

Assignee

Alena Grishchenko

Priority

Major

Veronica Larionova changed Task MAT-6182 from "Требуется ГД" to "Closed"

Сделать отдельный стел на забора вокруг кареты

Assignee

Alena Grishchenko

Creator

Alexander Miheev



FS_GD APP 5:06 PM

Alexander Miheev created Task MAT-6203

Странная привязка точек интереса + не находит точки в команде
walk_to_point

Assignee

Kristina Stukalova

Priority

Major



FS_GD APP 5:41 PM

Alena Grishchenko changed Task MAT-6191 from "Open" to "In Progress"

Вставить временные стелы парников и дорожек к высоким грядкам

Assignee

Alena Grishchenko

Creator

Veronica Larionova

Slack+Jira

- Настраиваемые фильтры
- Может репортить в личку, канал, группе пользователей

ТВОРЧЕСКИЙ СТУПОР

- 01 У нас общие обсуждения [текстов]
не сработали
- 02 Дайте ГД возможность вставлять сырой контент
в игру для отсмотров
- 03 Создавайте атмосферу, где ГД спокойно
просят помощи друг у друга и могут сказать
«я туплю»

ДОЛГИЕ ФИДБЭКИ

01 ГД должен понимать, чем ему заниматься, пока он ждет фидбэк

02 Фокусируйте лидов, что скорость фидбэков - это важно

03 Говорить новичку, чтобы он не стеснялся напомнить о себе

С ЧЕГО НАЧАТЬ

ПОДХОД

Регулярный сбор людей для сбора информации о проблемах и достижениях

- 01 Регулярность - это ключ к успеху
- 02 Дайте людям выражать негативные эмоции
- 03 В течение недели записывайте все свои, чтобы спокойно их обсудить на митинге
- 04 Главная задача - это сбор информации

С ЧЕГО НАЧАТЬ

ПОДХОД [Послание менеджерам] Раскапывайте причину багов

- 01 Сделайте себе ленту багов в слаке
- 02 Программист - это хирург, менеджер - терапевт
- 03 Привлекайте людей, но не перекладывайте ответственность
- 04 Проходите этапы работы руками

С ЧЕГО НАЧАТЬ

И ПОМНИТЕ

- 01 Мышление команды формируется на старте
- 02 Чем позже, тем хуже: GD-«Да мы привыкли», Dev-«Да ну ведь работает», QA-«Давайте не будем это трогать»
- 03 Нужно быть готовым к стадии сопротивления
- 04 Не избегайте энергозатратных кк-митингов

СПАСИБО

