



PLARIUM

ГЕЙМ-ДИЗАЙН И РАЗРАБОТКА:

ОПТИМИЗИРУЕМ
ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ
КОМАНД

**VITALII
KAPISHNYKOV**

Game Designer

CONTENTS

- 1 Хаос в релизах. Проблемы на этапе планирования.
- 2 Правки в процессе разработки.
- 3 Тестирование фичи. Когда подключать QA.
- 4 Обратная связь.
- 5 Влияние субъективных факторов.



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Проблемы на этапе планирования



ХАОС В РЕЛИЗАХ

ВЫЗОВЫ:

- Сдвиги сроков релизов
- Раздувающийся скоуп релиза
- «Кромсание» фич



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Вызовы:

- Сдвиги сроков релизов





ХАОС В РЕЛИЗАХ

Вызовы:

- Сдвиги сроков релизов
- Раздувающийся скоуп релиза



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Игровые элементы

- Фичи
- UX/UI
- Герои



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Создание героя

- Concept Artists: Создание идеи и детализации внешнего вида героя
- 2D, 3D Artists: Создание 3D моделей, 2D артов для героя
- Animators: Анимации героя
- ГД: баланс
- Development: special conditions
- Technical Artists: VFX
- QA: тестирование



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Планирование релиза:

- Фича #1
- Фича #2
- QoL improvement #1
- Bugfix #1-10



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Запланированный релиз

Feature 1	Feature 2		
UI improve	Small feature	Small feature	
Bugfix	Bugfix	Bugfix	Bugfix



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Фактический релиз



Feature 1		Feature 2		Old feature improvement						
UI improve		Small feature		Small feature						
Bugfix		Bugfix		Bugfix		Bugfix		Bugfix		Bugfix
Hero	Hero	Hero	Hero	Hero	Hero	Hero	Hero	Hero	Hero	



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Шаги к исправлению:

- Всё, что попадает на прод, – это фича, требующая времени. Даже рутинные задачи



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Шаги к исправлению:

- Всё, что попадает на прод, – это фича, требующая времени. Даже рутинные задачи
- «Специализация» QA



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Шаги к исправлению:

- Всё, что попадает на прод, – это фича, требующая времени. Даже рутинные задачи
- «Специализация» QA
- Планировать, учитывая риски



ХАОС В РЕЛИЗАХ

Шаги к исправлению:

- Всё, что попадает на прод, – это фича, требующая времени. Даже рутинные задачи
- «Специализация» QA
- Планировать, учитывая риски
- Заранее подумать об улучшениях через релиз



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

А давайте вот тут переделаем... © Неизвестный ГД



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

ВЫЗОВЫ:

- Внесение изменений в фичу в процессе разработки



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

ВЫЗОВЫ:

- Внесение изменений в фичу в процессе разработки
- Внесение изменений в фичу после разработки и тестирования



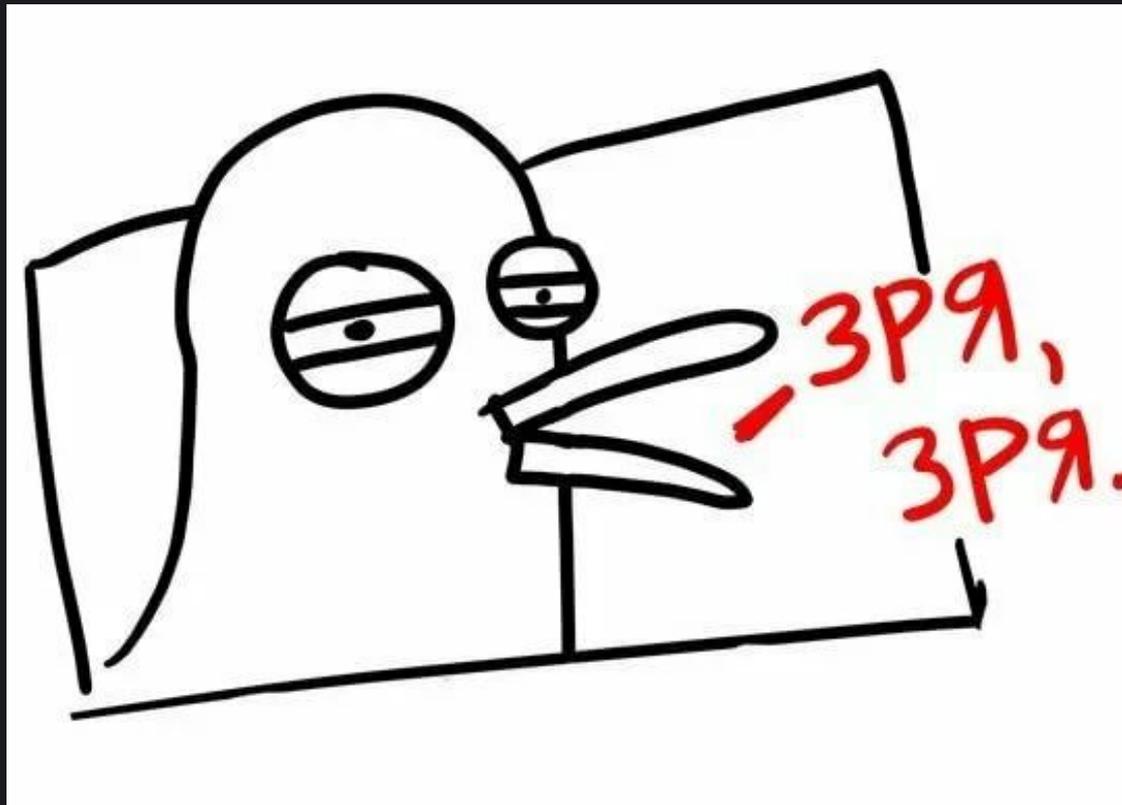
ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Вызовы:

- Внесение изменений в фичу в процессе разработки
- Внесение изменений в фичу после разработки и тестирования
- Частые возвращения во время тестирования на доработку



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

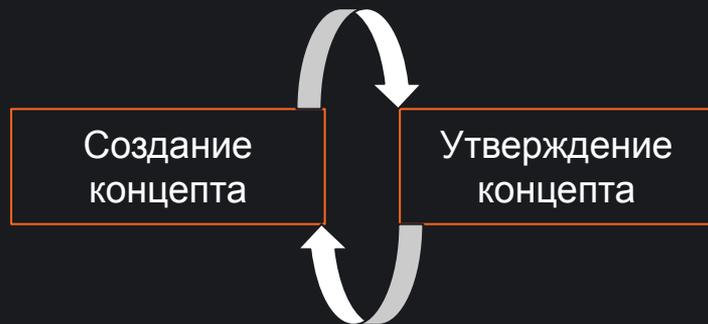
Идеальный Flow ГД

Создание
концепта



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Идеальный Flow ГД



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Идеальный Flow ГД



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Идеальный Flow ГД



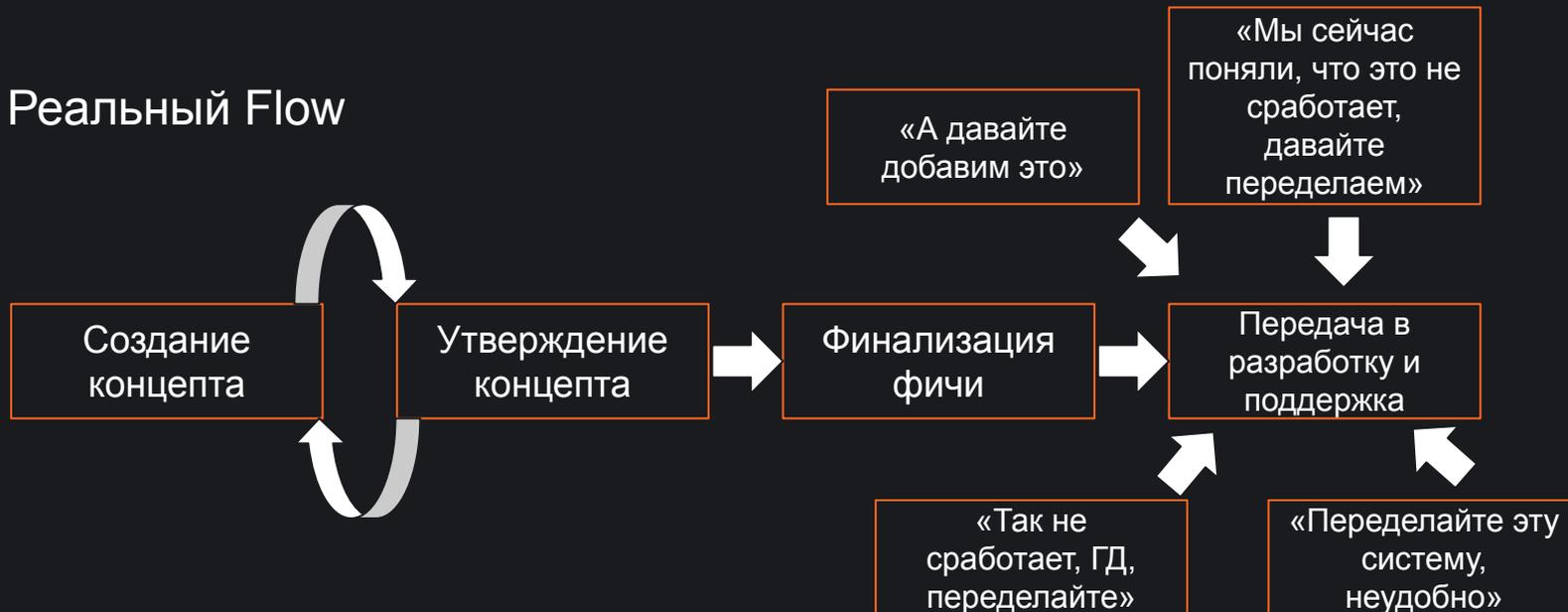
ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

А как получается на самом деле?



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Реальный Flow



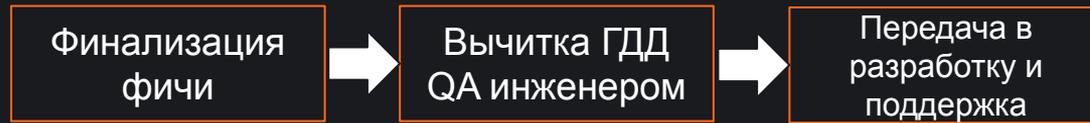
ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Новый Flow ГД



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Новый Flow ГД



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Новый Flow ГД



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Выводы:

- Закладывайте время на изменения со стороны ГД



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Выводы:

- Закладывайте время на изменения со стороны ГД
- Подключайте QA как можно раньше



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Выводы:

- Закладывайте время на изменения со стороны ГД
- Подключайте QA как можно раньше
- Заранее продумайте, как вы готовы «резать» фичу



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Выводы:

- Закладывайте время на изменения со стороны ГД
- Подключайте QA как можно раньше
- Заранее продумайте, как вы готовы «резать» фичу
- Расскажите команде Production, почему вы хотите что-то изменить



ПРАВКИ В ПРОЦЕССЕ РАЗРАБОТКИ

Выводы:

- Закладывайте время на изменения со стороны ГД
- Подключайте QA как можно раньше
- Заранее продумайте, как вы готовы «резать» фичу
- Расскажите команде Production, почему вы хотите что-то изменить
- Собирайте периодические митинги для обсуждения прогресса



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

GD + QA = <3



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Вызовы:

- Команда QA является одним из самых больших бутлнеков



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Вызовы:

- Команда QA является одним из самых больших бутleneckов
- Взгляд со стороны ГД: вопросы от QA приходят «поздно»



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Решение проблемы ботлнека



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Решение проблемы ботлнека

- Превратите команду QA из Шерлоков...



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Решение проблемы бутлнека

- Превратите команду QA из Шерлоков... в Джонов Андертонов



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Вопросы, заданные «не вовремя»

- ГД активно разрабатывают следующую фичу. Это отвлекает



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Вопросы, заданные «не вовремя»

- ГД активно разрабатывают следующую фичу. Это отвлекает
- Вовремя заданный вопрос может избавить Production от переделывания фичи



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Выводы:

- Подключите QA до презентации фичи команде Production



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Выводы:

- Подключите QA до презентации фичи команде Production
- Найдите общий язык с гейм-дизайнером



ТЕСТИРОВАНИЕ ФИЧИ. КОГДА ПОДКЛЮЧАТЬ QA

Выводы:

- Подключите QA до презентации фичи команде Production
- Найдите общий язык с гейм-дизайнером
- QA — лучший друг гейм-дизайнера



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Кто владеет информацией, тот владеет миром © Натан Ротшильд



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Проблематика:

- Команда Production «не видит» своей работы



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Проблематика:

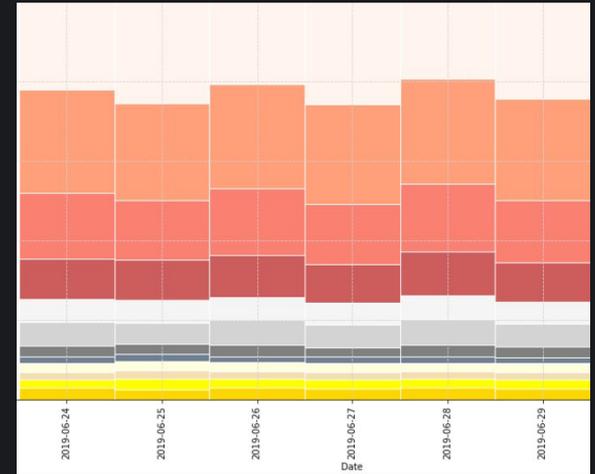
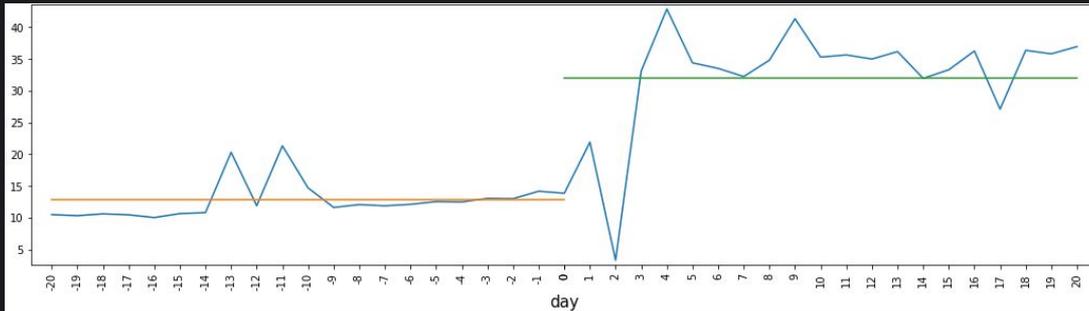
- Команда Production «не видит» своей работы
- Команда Production не в курсе, зачем вносятся те или иные изменения.
Тем более во время активной разработки фичи



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Решения:

- Команда Production «не видит» своей работы
 - Введение ежемесячных митингов для подведения итогов



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Проблематика:

- Команда Production не в курсе, зачем вносятся те или иные изменения.
Тем более во время активной разработки фичи
 - Объясните зачем



ВЛИЯНИЕ СУБЪЕКТИВНЫХ ФАКТОРОВ

Объективная субъективность



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ВЫЗОВЫ:

- Все мы люди



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Решение:

- ~~Станьте роботами.~~ Будьте няшами :3



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Решение:

- ~~Станьте роботами.~~ Будьте няшами :3
- Говорите «спасибо»



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Решение:

- ~~Станьте роботами.~~ Будьте няшами :3
- Говорите «спасибо»
- Не стесняйтесь сказать: «Хорошая работа»



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Что имеем

- На этапе планирования:
 - Оставляйте время для переделок
 - Любые задачи должны быть запланированы
 - Обозначьте улучшения фичи заранее



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Что имеем

- На этапе production:
 - Практикуйте вычитку документации QA-инженером
 - Если надо внести изменения, расскажите причины
 - Используйте сильные стороны команды



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Что имеем

- На этапе тестирования:
 - Покажите фичу ГД до передачи в тестирование
 - Используйте сильные стороны команды (специализируйте QA)



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Что имеем

- На этапе post-production:
 - Покажите команде, как именно их работа повлияла на проект



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Что имеем

- Каждый день:
 - Не будьте редискаами
 - Говорите «спасибо»
 - Если кто-то сделал на шаг больше, чем требовалось, похвалите.
 - В работе любого участника команды можно найти чем **ВОСХИТИТЬСЯ**



ЛИТЕРАТУРА

Лучше поговорите с коллегами



КОНТАКТЫ

 Vitali Kapishnykov

 Galadrina



THANK YOU



TAKE THE WORLD