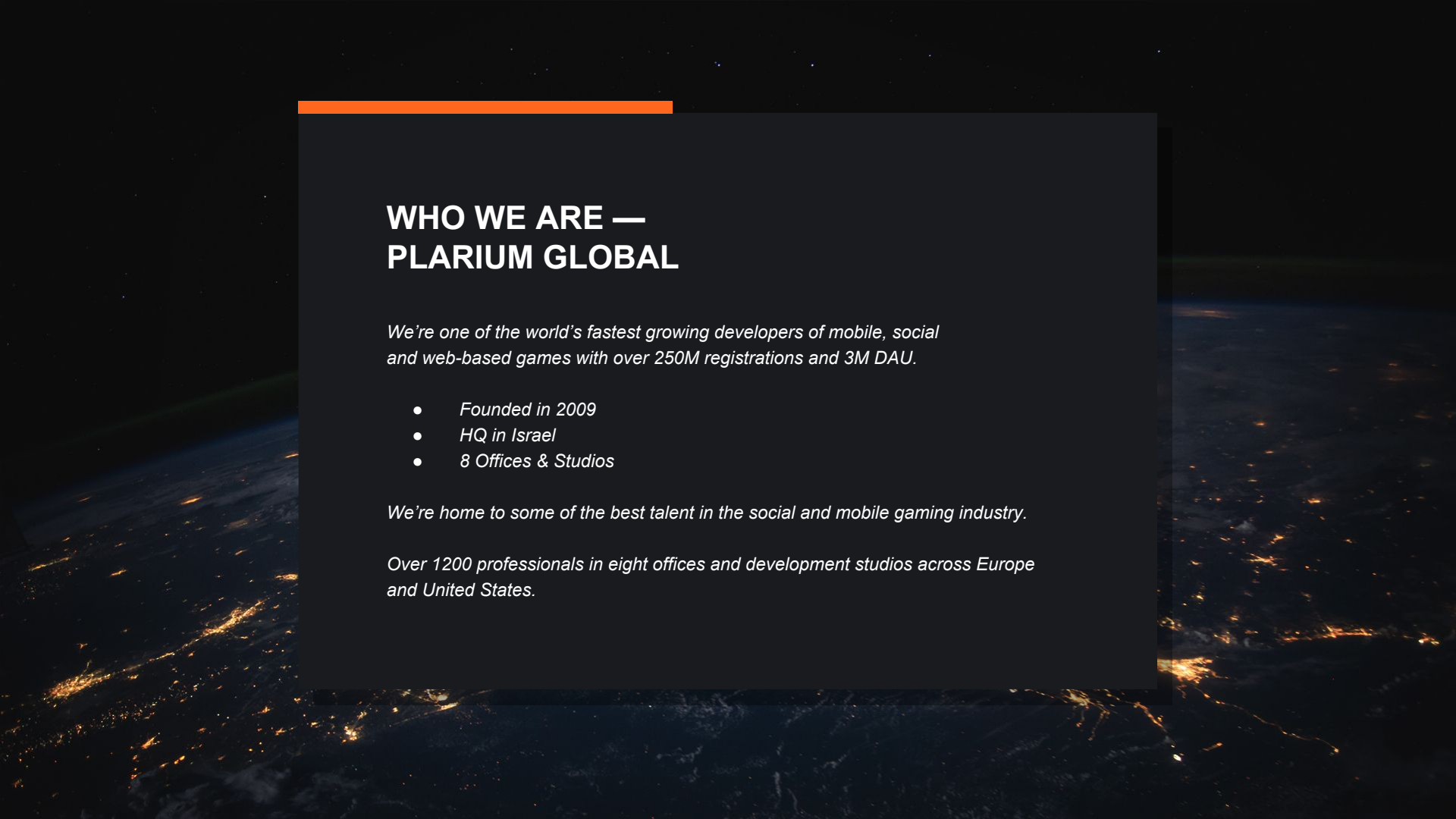






WHO WE ARE — PLARIUM GLOBAL

We're one of the world's fastest growing developers of mobile, social and web-based games with over 250M registrations and 3M DAU.

- *Founded in 2009*
- *HQ in Israel*
- *8 Offices & Studios*

We're home to some of the best talent in the social and mobile gaming industry.

Over 1200 professionals in eight offices and development studios across Europe and United States.

СОЗДАНИЕ ЛОГИКИ ОПИСАНИЯ ИГРЫ

WORKSHOP

**Anton
Kolesnyk**

Lead Technical Writer

НАЗНАЧЕНИЕ

ОПТИМИЗАЦИИ СЛЕДУЮЩИХ ПРОЦЕССОВ:

1. Сбор
2. Анализ
3. Изложение
4. Валидация
5. Обновление



ИНФОРМАЦИИ ОБ ИГРЕ

ПРЕИМУЩЕСТВА

ПРИЕМ ПОЗВОЛЯЕТ:

1. Сократить затраты на Software Requirement Management
2. Сократить затраты на Project Development
3. Иметь более одного автора
4. Масштабировать описание



ЗАТРАТЫ НА PROJECT DEVELOPMENT

ИМЕЯ ЕДИНУЮ ЛОГИКУ, ПОЛУЧАЕМ ЕДИНОЕ ВИДЕНИЕ ПРОЕКТА:

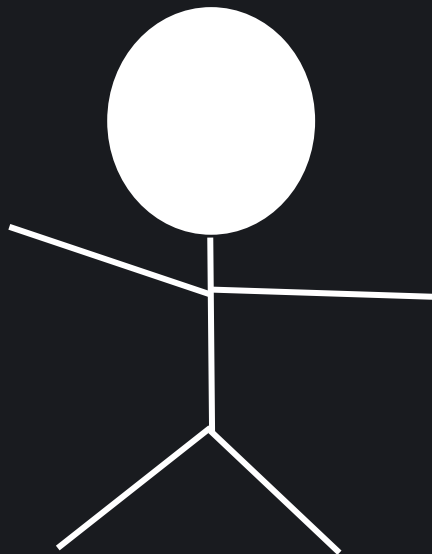
1. Меньше споров
2. Меньше выяснений
3. Меньше непонятного
4. Меньше переделывания



ЕДИНОЕ ВИДЕНИЕ



ЕДИНОЕ ВИДЕНИЕ



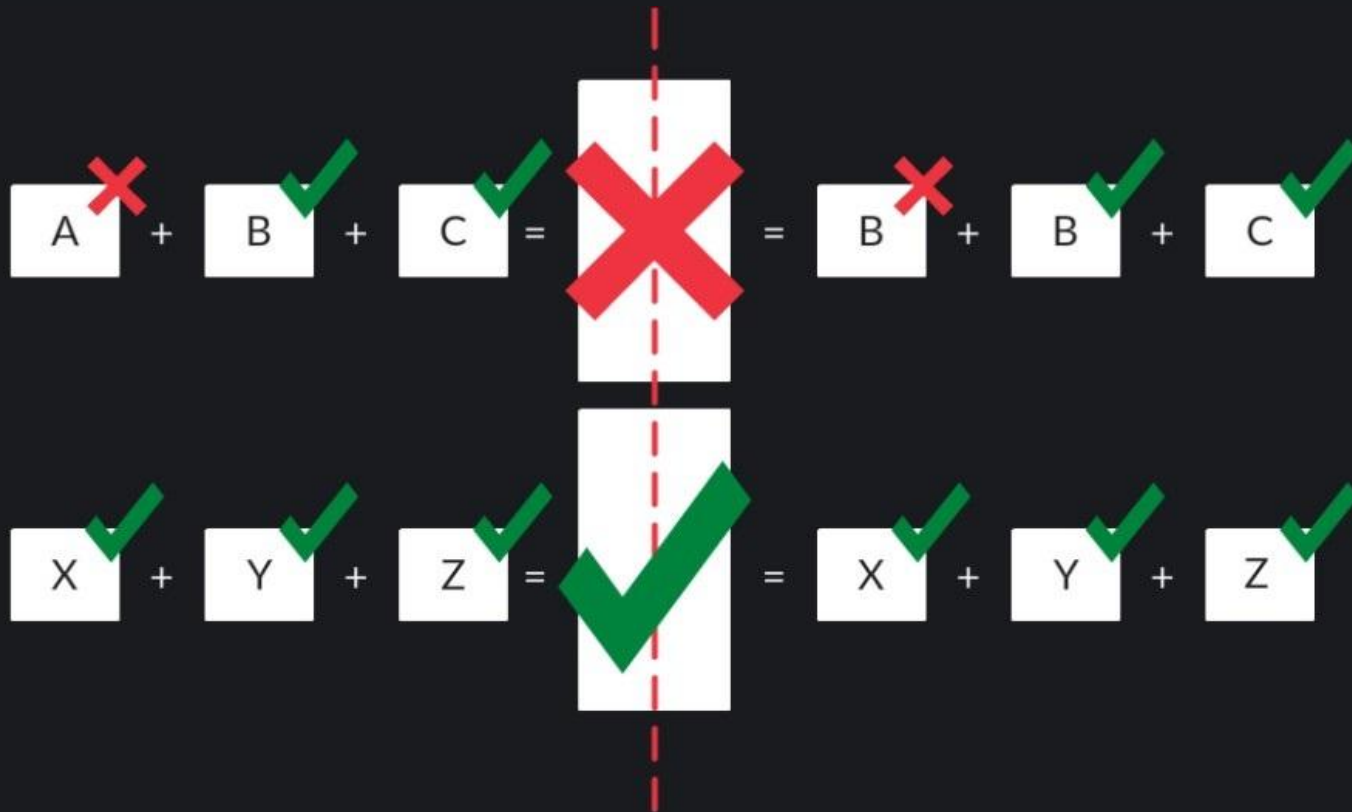
ЛОГИКА ОПИСАНИЯ

СОЗДАНИЕ ЛОГИКИ ОПИСАНИЯ:

1. Создание единого логического пространства
2. Согласование понятий этого пространства



БАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ



СОЗДАНИЕ ЛОГИКИ ОПИСАНИЯ ИГРЫ

ЭТАПЫ:

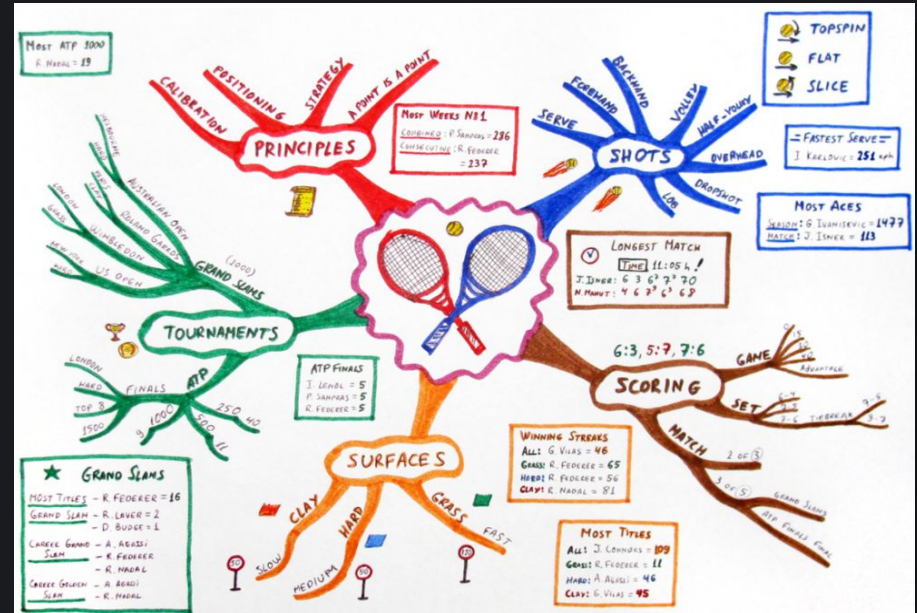
1. Декомпозиция на элементы
2. Изучение признаков элементов
3. Изучение связей между элементами
4. Формализация признаков пространств
5. Категоризация новых элементов по признакам



MIND MAP

ЗАЧЕМ НУЖЕН MIND MAP:

1. Отобразить элементы
2. Отобразить связи



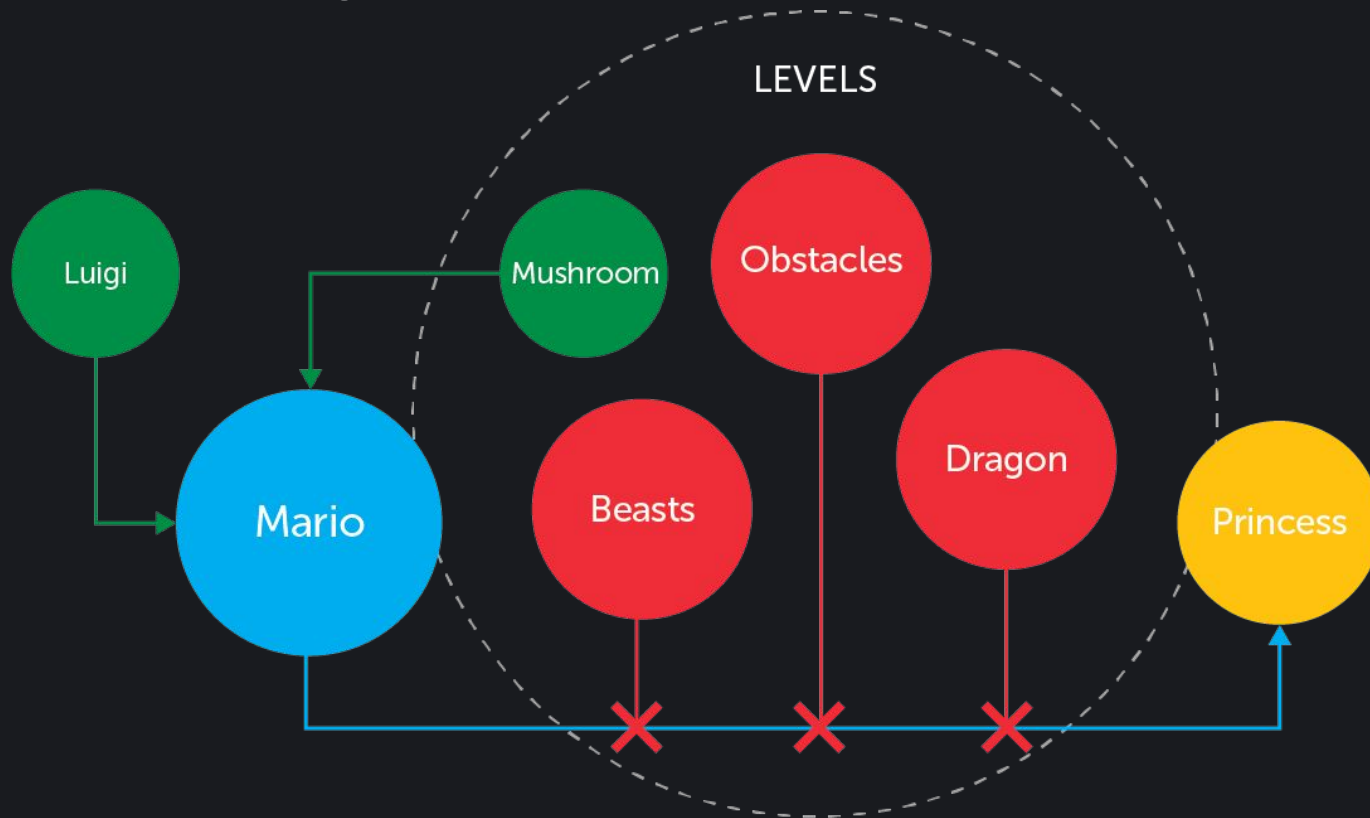
MIND MAP: MARIO

ПРИМЕНИТЕ MIND MAP

1. Отобразите основные элементы
2. Отобразите вспомогательные элементы
3. Отобразите связи между элементами



MIND MAP: MARIO



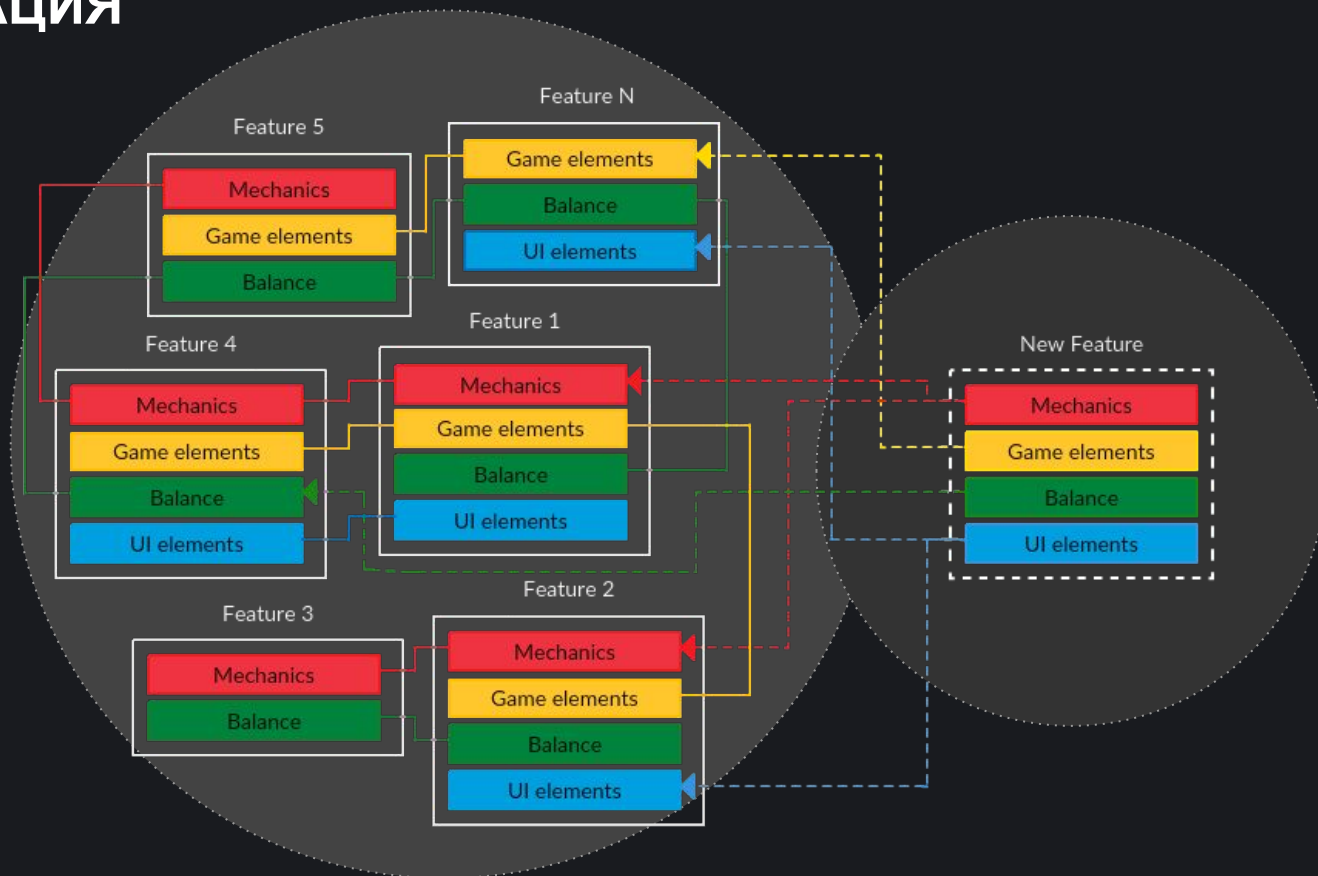
ФОРМАЛИЗАЦИЯ ПРИЗНАКОВЫХ ПРОСТРАНСТВ

КОМПОНЕНТЫ ВИДЕОИГРЫ:

1. **Механика и элементы** — правила и контент игры, которые формируют gameplay и позволяют просчитать результаты
2. **Баланс** — параметры, свойства, характеристики и критерии, которые влияют на уровень кайфа Игрока от игры
3. **User interface** — средства взаимодействия Игрока и игры
4. **Lore** — предыстория, легенды, сеттинг и всё, что позволяет Игроку погрузиться в игровой мир



КАТЕГОРИЗАЦИЯ ЭЛЕМЕНТОВ



КАТЕГОРИЗАЦИЯ ЭЛЕМЕНТОВ: WITCHER 3

ПРИВЕДИТЕ ПРИМЕР:

1. Механик
2. Игровых элементов
3. Баланса
4. Элементов UI
5. Lore



КАТЕГОРИЗАЦИЯ ЭЛЕМЕНТОВ: WITCHER 3

ТИП ЭЛЕМЕНТОВ	ПРИМЕР
МЕХАНИКА	
ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ	
БАЛАНС	
UI	
LORE	



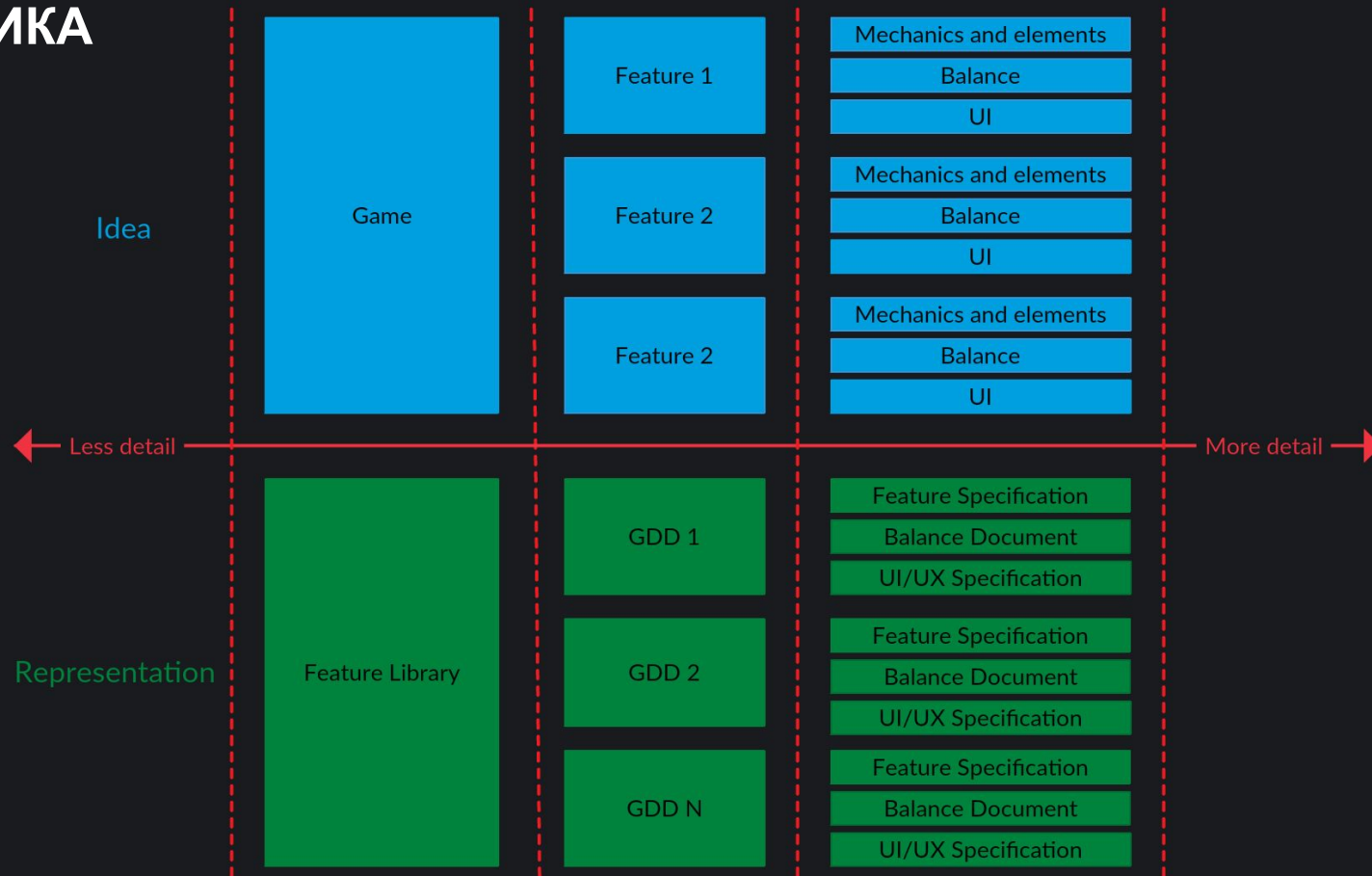
WITCHER 3: WITCHER SENSES

ТИП ЭЛЕМЕНТОВ	ПРИМЕР
МЕХАНИКА	• Упрощенный поиск игровых элементов • Поиск подсказок в квестах
ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ	—
БАЛАНС	• На каком расстоянии герой видит выделение • На каком расстоянии герой слышит выделение
UI	• Выделение игровых элементов на UI • Выделение подсказок в квестах на UI • Выделение звуков
LORE	• Герой Игрока — ведьмак • Ведьмаки такое умеют

КАТЕГОРИИ



ЛОГИКА



ДЕКОМПОЗИЦИЯ: ЗАГАДКА СКИЛОВОГО ДОМИКА

1

ИГРОК МОЖЕТ
ИСПОЛЬЗОВАТЬ
ГЕРОЕВ В БИТВАХ PvE

2

ЭФФЕКТИВНОСТЬ
ГЕРОЯ ЗАВИСИТ
ОТ ЕГО ПРОКАЧКИ

3

ГЕРОЮ МОЖНО
ПРОКАЧАТЬ:

- уровень (XP)
- уровень оружия
- количество боевых скилов



ДЕКОМПОЗИЦИЯ: ЗАГАДКА СКИЛОВОГО ДОМИКА

4

ЧТОБЫ ПРОКАЧАТЬ УРОВЕНЬ:

- герой получает опыт в боях
- в Hero Academy кликаем перейти на следующий уровень

5

ЧТОБЫ ПРОКАЧАТЬ УРОВЕНЬ ОРУЖИЯ ИГРОК:

- покупает герою оружие в Forge
- прокачивает оружие за кристаллы в Forge

6

ЧТОБЫ ПРОКАЧАТЬ КОЛИЧЕСТВО БОЕВЫХ СКИЛОВ:

- помещаем героя в слот Hero Academy
- количество боевых скилов растёт пассивно со временем
- эффективность Hero Academy зависит от его уровня

ДЕКОМПОЗИЦИЯ: ЗАГАДКА СКИЛОВОГО ДОМИКА

ФИЧА

МЕХАНИКА

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ



ДЕКОМПОЗИЦИЯ: ЗАГАДКА СКИЛОВОГО ДОМИКА

ФИЧА	МЕХАНИКА	ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ
HERO XP	- Начисление XP - Переход между уровнями	- Герой - Hero Academy
WEAPON LVL-UP	- Покупка уровня - Переход между уровнями	- Герой - Forge - Оружие
HERO ACADEMY	- Прокачка Hero Academy - Механика слотов - Механика пассивного увеличения	- Слоты - Скилы



ИТОГ

ЧТО СЛЕДУЕТ ЗАПОМНИТЬ:

1. Создавать логику необходимо в самом начале проекта
2. Пренебрежение логикой выливается в Вавилонское недопонимание
3. SRM возможно применить только в рамках единого логического пространства



RELATED RESOURCES

ЧТО СЛЕДУЕТ ПОЧИТАТЬ:

1. Kurt Ament – Single Sourcing
2. Paul V. Anderson – Technical Communication
3. Mihaly Csikszentmihalyi – Flow: The Psychology of Optimal Experience
4. Rude & Eaton – Technical Editing
5. Richard A. Bartle – Designing Game Worlds
6. Jesse Schell – The Art of Game Design
7. Ludwig Wittgenstein – Tractatus Logico-Philosophicus
8. Noam Chomsky – Syntactic Structures



THANK YOU



TAKE THE WORLD