



# Основы игр и нарративного дизайна

## Документация в процессе разработки

### Вопрос 1. Принципы ведения документации

Разработка игры — долгий процесс, в котором задействовано немало людей. Чтобы все были на одной волне, необходима документация.

#### Основные задачи документации:

- формировать и поддерживать четкий курс разработки;
- хранить информацию;
- доносить информацию до участников команды.

#### Принципы ведения документации

Единственно верной схемы ведения документации не существует, поэтому полезнее всего понять принципы и общие правила оформления и ведения единой базы знаний.

1. Все участники команды имеют доступ к документам. Это делает совместную работу легче и позволяет всем быть в курсе последних изменений и обновлений.

2. Хранение документов организовано логично. Документы должны быть структурированы по категориям, темам или проектам для удобства поиска и навигации. Используйте единую систему названия файлов и папок, чтобы информацию было легче искать.

3. Документы регулярно обновляются. Регулярно пересматривайте и обновляйте документацию, чтобы она отражала текущее состояние проекта, продукта или процесса.

4. Документы лишены двусмысленности. Нельзя допускать разночтений. Используйте четкий и понятный язык. Будьте последовательны в использовании терминологии и форматировании во всех документах.

5. Описания полные и логичные, нет избыточности. Давайте достаточно информации для понимания темы или процесса, но не перегружайте документ ненужными деталями.

6. Удобное оформление. Оформляйте документацию так, чтобы в ней удобно было ориентироваться. Добавляйте в документы ссылки, структурируйте по разделам.



7. Контроль версий. Сделайте так, чтобы изменения можно было отслеживать и откатываться при необходимости к предыдущим версиям.

Далее разберем виды документов, которые используют в процессе разработки игр.

### **Концепт-документ**

С него стоит начинать разработку игры. Это своего рода черновая версия итогового гейм-дизайн документа. Он описывает общую идею игры.

Концепт-документ должен быть кратким и тезисным. Описывайте механики в общих чертах — пока это лишь гипотеза, которую еще предстоит испытать на практике. Также он должен быть емким, то есть отражать все особенности проекта, основные механики и визуальный стиль.

В концепт-документ можно и нужно вносить исправления, но делается это только на подготовительном этапе разработки.

### **Гейм-дизайн документ (ГДД)**

Гейм-дизайн документ (диздок) представляет собой подробное описание основных аспектов разрабатываемой игры. Он позволяет каждому члену команды видеть общую картину, что значительно упрощает понимание текущих задач проекта. В этом документе фиксируются все изменения и доработки, возникающие в процессе разработки. Его документ создают геймдизайнеры вместе со всеми ключевыми специалистами, программистами и техническими художниками.

Геймдизайн-документ включает в себя всю необходимую информацию о проекте. Рассмотрим подробнее, что это за информация.

**Геймплей.** В этом разделе дается четкое и подробное описание игрового процесса. Важно заранее согласовать описанные механики с командой программистов, чтобы избежать проблем в будущем.

**Интерфейсы.** Здесь описывается, что игрок видит во время основного игрового процесса. Необходимо избегать избыточной информации на экране; важно предоставить пользователю только необходимые данные, которые не будут отвлекать от игрового процесса. Этот пункт разрабатывается в сотрудничестве с командой художников.

**Мокап интерфейсов и главного меню.** На этом этапе создаются графические наброски (схемы) всех игровых окон и интерфейсов. Каждый экран нумеруется, и под ним пишется краткое описание.



**Игровые фичи.** В этом разделе подробно описываются ключевые механики игры, такие как обучение, инвентарь, диалоги, глобальные карты, прокачка и другие. Для каждой фичи обязательно создается мокап.

**Функциональные разделы.** Этот раздел включает в себя балансировку игры, панель администратора (для многопользовательских проектов), сборщик статистики (для f2p-игр) и описание минимально играбельной версии игры (прототипа) для проверки востребованности базового геймплея.

Работу над ГДД можно начинать, когда окончательно устаканили концепт-документ. ГДД — это основная документация разрабатываемой игры. Может показаться, что это всегда огромный документ на сотни листов, но в реальности ГДД вырастает по мере разработки.

Чаще всего ГДД — это множество документов, описывающих каждый свою фичу, объединенных общей структурой. Концепт-документ можно использовать как отправную точку, постепенно расширяя документацию, добавляя в нее новые ссылки и разделы.

Со временем это вырастет в исчерпывающий документ.

## **Сценарная документация**

К ней относятся все документы, связанные с игровым нарративом: синопсисы, описание игрового мира, предыстории, описание персонажей. В идеальном случае, сценарный документ создается параллельно с остальной документацией. Лучше заранее определить ключевые моменты по нарративу, такие как логика мира, в котором происходит действие игры. К сожалению, часто нарративного дизайнера или сценариста приглашают уже после того, как этот момент упущен, что приводит к необходимости обосновывать множество игровых условностей через историю.

Подробнее сценарную документацию мы рассмотрим во втором вопросе темы.

## **Таблицы контента**

Полезно иметь представление о том, сколько контента потребуется игре (количество врагов, оружия, персонажей, локаций и пр.). Список такого контента заводится в отдельных таблицах.

## **Балансные таблицы**

Игра в большинстве случаев не может работать без математики. Нужно балансировать как экономику, так и игровые параметры, такие как сила врага и здоровье персонажа, например. Поэтому такие расчеты ведутся в отдельных таблицах.



## Технические задания (ТЗ)

Технические задания (ТЗ) также являются важной частью документации. В них нужно максимально четко и подробно прописать задачи для программистов, художников, моделлеров, левел-дизайнеров, композиторов и других участников команды.

### Вопрос 2. Сценарная документация

В первую очередь определим, какая именно информация по игровому нарративу нам может понадобиться. Это, в частности:

- история и предыстория мира;
- лор — история мира, его правила, законы и устройство;
- синопсис;
- описания персонажей;
- технические задания для художников, левел-дизайнеров.

Единого списка документов на все случаи жизни нет — все зависит от конкретного проекта, а также подхода к организации документов на нем.

Можно выделить следующие документы:

**Бриф или краткий синопсис** — пересказ сюжета от начала и до конца, включая спойлеры.

**Лор-библия** — описание мира, в котором происходит действие игры.

**Описание персонажа** — история и характер персонажа, его взаимосвязи с другими героями, цели, а также внешность.

**Story Flow** — разбивка сюжета на акты и сцены.

**Диалоги и сценарии отдельных сцен.** Могут быть самой массивной частью документации.

**Списки названий и описаний игровых сущностей** — ресурсов, предметов, персонажей, врагов и т. д.

**Документы локализации.** Содержат информацию, необходимую для перевода и адаптации игры для разных регионов.

## Алгоритм работы с историей

Разберем один из алгоритмов, по которым можно работать с историей. Единственно верного подхода здесь нет, все зависит от конкретного проекта и его особенностей. Тем не менее, с помощью этого базового алгоритма можно успешно начать работу над сюжетом и получить неплохой результат.



1. Придумать логлайн — краткий пересказ истории в 1-2 предложения, с указанием лишь самых важных деталей.
2. Описать лор — где происходит действие игры, что это за мир, каковы его правила и законы, как он возник, кто его населяет, чем этот мир отличается от нашего, а также от других вымышленных миров.
3. Прописать персонажей — протагониста, антагониста, персонажей второго плана.
4. Создать синопсис — описать от начала и до конца все ключевые события, которые будут происходить с персонажами, выборы, которые придется сделать игроку и развязку, которая за ними последует.

Получив этот сравнительно небольшой набор документов, вы будете готовы к тому, чтобы более детально расписать все сцены игры, ее сюжет, диалоги и многое другое.

### Организация документов

Есть много способов организовать документацию. Важно соблюдать принципы, часть из которых мы уже описали ранее — четкую структуру, доступ для всех участников команды и систему контроля версий. Вести документацию можно в любой удобной программе или наборе программ, который поддерживает эти функции. Главное — четкая структура, позволяющая вам самим понять, какой документ куда идет и где хранится.

Структуру хранения документов проще всего организовать через обычные папки. Создайте папки для разных разделов, внутри папок заводите подразделы.

Ключевой момент, почему важно пользоваться облаком. Документы живут как отдельный организм — они разрастаются, переписываются, их нужно постоянно давать коллегам для ознакомления. И, не менее важный момент, — иногда один и тот же документ могут дописывать и редактировать сразу несколько человек.

Поэтому ведение документации требует особой дисциплины. Полезно пользоваться сервисами со встроенной системой версий.

В документах можно оставлять комментарии с вопросами и предложениями для автора.

Важно: не надо переписывать чужой документ, не поставив автора в известность. Это чревато ошибками и конфликтами, сильно усложняет работу в команде.

Важный плюс работы с облаком: все документы будут храниться в одном месте, и у каждого человека будет к ним доступ.



Важно помнить, что ваши документы в любой момент могут понадобиться коллегам. Вести их нужно с заботой о своей команде, а также следить за актуальностью информации в документах.