**WOTD** - <https://jira.wargaming.net/projects/WOTD?selectedItem=com.atlassian.jira.jira-projects-plugin:components-page>

**AI –** Работы, связанные с технологией AI (разработка/изменение серверного/клиентского кода; настройка конфигурационных параметров; разработка/доработка тулсэтов, контента; проведение тестирования) Не единственный.

**Automation –** оптимизация процессов разработки: CFC, автосборка посредством TeamCity после коммитов кода. Разработка решений по автоматической синхронизации веток с транком/стейблом. Примеры: вышло из строя программное обеспечение по автоматизации разработки или это ПО работает отличным образом от требований документации.

**Data Analytics –** сбор игровых данных и статистики (тепловые карты, финансовые логи, логирование любых игровых действий пользователей) Посчитать количество боев в день игроков, чья техника выше 5го уровня.

**Engine -** низкоуровневая разработка клиентского движка и его подсистем(декомпиляция питона, звуковой рендер, подсистема отрисовки интерфейса, работа с файловой системой персонального компьютера, клиентская физика, HAVOK, обводка вокруг танка на арене, подсветка танка в режиме кастомизации/нанесения камуфляжа.) Проблемы с отрисовкой клиентской физики, проблемы с разрушаемыми HAVOK-моделями, утечки памяти.

**External -** Компонент используется для задач-контейнеров для микропатчей и релизов. Баги не выставляются.

**Game Analytics –** требуется привлечение спецов по подготовке документации для реализации фичи из System Design(SD). Баги на документацию, запрос консультации от SD по причине противоречия доки самой себе или ее неполноты.Не единственный.

Game Design отличается от Game Analytics тем, что первые отвечают за более высокоуровневое представление работы фичи, а последние за более низкоуровневое, подробное и детальное.

**Game Design -** составление высокоуровневой и концептуальной дизайн-документации игровых функциональностей. В таких багах запрашивается консультация от Game Design по вопросам требований к работе игровых функциональностей. Не единственный.

**Gameplay –** всё, что касается клиентской логики.При нажатии на кнопку "Достижения" открывается окно "Казарма", ошибки в клиентском логе при завершении боя.

**Localizations -** для работ по созданию переводов игры на иностранные языки. Несоответствие текста документации, опечатка в тексте, текст не отражает сути происходящего, в испанской локализации используется английский язык, текст пересекается с элементами интерфейса, в финальных локализациях технический текст.

**PM -** для организационных работ со стороны проектных менеджеров, например с этим компонентом выставляются контейнеры Epic Story или задачи на мерж ветки разработки в транк. Баги не выставляются.

**QA -** используется в задачах по проведению тестирования(FRS, Feature).   
Баги не выставляются

**QA Automation -** для следующих задач, над которыми работают WoT QA Automation. Проведение тестов производительности\стабильности сервера; Разработка и доработка фреймворка, Разработку\актуализацию автотестов,Выставление багов и крашей автотестов на базе Bot-net-a.

**QA P&C -** используется для заказа работ по тестированию клиентской произв., совмес. и стабил. фичи или World of Tanks. Может быть использован в задачах по созданию или доработке скриптов, автоматизирующих тестирование клиентской про., ста. и совм.   
Баги не выставляются

**Render -** Render. Подсистема Render отвечает за отрисовку графики на 3D сцене. Дефекты в отрисовке на сцене таких сущностей как террейн, вода, эффекты, постпроцессинг(свечение домов на монастыре)

**Server -** используется для работ над задачами, в рамках которых добавляется новая или изменяется существующая серверная логика. Расчет логики на арене, награды по результатам боя, системы видимости на арене, логики матчмейкера, логики работы квестов и акций, серверной физики движения танков, логики работы с данными аккаунта (pdata) в базе данных (достижения игрока, количество боев, состав техники в ангаре и т. д.).

**Sound -** создание и настройка звукового сопровождения, подвязке звуков на звуковые ивенты, настройка технических характеристик звуков, разработка звуковых решений на Wwise движке. Зацикливание звуков, громкость звука в клиенте не соответствует документации, пропажа звукового сопровождение, отсутствие воспроизведения некоторых звуковых ивентов.

(Отличие с одноименным компонентом в проекте WOTA состоит в том, что в проекте WOTD не настраиваются звуки, относящиеся к контентной составляющей World of Tanks (танки, карты, ангары, объекты).

**Tech Art -**

**Tools –** создание и доработка инструментов для создания контента: Tank Editor, World Editor, Unified Editor, Particle Editor, а также тулзы для разработки и тестирования. Не запускается редактор, ошибки в его логах.

**UI –** создание нового или доработка существующего интерфейса в WOT. Налажение кнопок друг на друга, кнопки не отцентрированы.

**UX –** создание дизайна интерфейса, внешний вид, логика, шаги. Также создание нехудожественных иконок со смысловой нагрузкой (иконки золота, серебра), подложки.   
Баг на доку. В окне используется три кнопки и одна из них меньше двух других и непонятно каким образом нужно исправить баг, увеличить одну кнопку или уменьшить две другие. А может быть следует все оставить как есть, потому что так и задумано.

**WOTA** - <https://jira.wargaming.net/projects/WOTA?selectedItem=com.atlassian.jira.jira-projects-plugin:components-page>

**2D Art –** создание нового 2D-контента и исправление багов (2D миникарты, иконки танков, портреты танкистов)

**AI -** WOTD

**ArtQA –** приемка арта, изготовленного сторонними компаниями. QA Game не принимают в работу User Story с этим компонентом, но выставляют баги. Используется только как доп. и устанавливается только в те баги, которые должны были быть обнаружены на этапе технической приемки, но не были обнаружены. Таким образом используется в багах для информирования сотрудников, которые занимается приемкой с целью пересмотра и усовершенствования процесса приемки моделей от сторонних студий.

**Effects** – создание граф. эффектов (брызги воды, выхлоп, трассеры, земля из-под гусениц)

**Effects\_Tanks –** настройка визуальных и звуковых эффектов для танков, позиционирование слотов для эмблем и надписей, декалей.

**Game Balance –** настройка балансных хар-к всех игровых сущностей (танки: бронепробитие, толщина брони, скорость, скорострельность.). Создание и настройка модели коллизии танков. Несоответствие физического тела с его реальными размерами.

**Historical consultants –** историческая консультация. Поиск чертежей танков, историческое описание танка или 3д-стиля, поиск фотографий танков, консультации о конкретных исторических места при производстве карт. Модель танка отличается от представленных чертежей. Не единственный.

**Level Design –** создают, настраивают и балансируют игровые уровни.(Определяют места спауна, расположение укрытий, простреливаемых/непростреливаемых зон) Игрок может, упасть в яму и не выехать из нее.

**LevelArt\_Hangars –** создание художественного оформления ангара.Стыки текстур, висящие в воздухе, утопленные объекты.

**LevelArt\_Maps -** создание художественного оформления игровых карт.

**Management** – (как PM) используется для организационных работ со стороны проектных менеджеров, например с этим компонентом выставляются контейнеры Epic Story. Баги не выставляются

**Objects –** создание и расстановка 3D-объектов на картах, ангаре. (бочки, ящики, здания, кусты, деревья.)

**Outsource -** работы по заказу и созданию игрового контента (танки, карты, объекты, эффекты) внешними студиями. Баги не выставляются

**QA –** Для заказа работ по тестированию худож. состав. проекта.Провести предварительный тест карты, провести регресс модели танка. Баги не выставляются

**QA P&C - -** используется для заказа работ по тестированию клиентской произв., совмес. и стабил. худож. состав. проекта. Может быть использован в задачах по созданию или доработке скриптов, автоматизирующих тестирование клиентской про., ста. и совм. Худож. состав. проекта.   
Баги не выставляются

**Sound -** используется для настройки звуковых ивентов относящихся к контентной составляющей World of Tanks и привязки их к игровым событиям, таким как звуки выстрела, звуки двигателя, звуки птиц, звуки взрывов и т.д. Отсутствует озвучка шума листвы деревьев или кустов.

**Supervising -** используется для работ по художественной приемке контента (красиво или нет).Не единственный.

**Tanks -** используются для работ по созданию 3D моделей танков. (Tanks#1 и тд. Разделение на зоны ответственности в Минской студии) Стыки текстур, пересечение объектов на танке, размеры текстур.

**Tech Art -** Компонент используется для работ на стыке техн. и худож. состав. проекта WoT. Выработка требований и интеграция новых технологий в процесс производства игрового контента, осуществление экспорта ресурсов контента из специализированных тулов (Maya, 3Dmax) в клиент, создание технических норм на производство контента (размеры текстур, полигонаж моделей), настройка уровней детализации объектов, перенос исправлений багов от художников в нужные ветки, чистка артовой ветки от лишнего контента. разрешение или формат текстуры не соответствует требованиям, в ветке лежат неиспользуемые ресурсы, пропали исполь. текстуры.

**Tech Art Kiev –** работы на стороне Киевской команды.