

Тетяна Лугова, Анна Полякова
Одеський національний полтехнічний університет
Одеса, Україна

ОСОБЛИВОСТІ ТА ВИДОВИЙ СКЛАД ДОКУМЕНТІВ У ГЕЙМДИЗАЙНІ

***Анотація.** У статті розглядаються особливості та видовий склад геймдизайн документів як підсистеми проектної документації, поставлено питання про доцільність уніфікації та стандартизації ігрової документації з огляду її креативності. Окреслені типологічні риси геймдизайн документів.*

***Ключові слова:** геймдизайн документи, гейміфікація, система проектної документації, концепт-документ, офіційний документ.*

***Abstract.** The article deals with the features and the specific composition of the gamedesign of documents as a subsystem of design documentation, poses the question of the expediency of unification and standardization of game documentation in terms of its creativity. The typological features of gamedesign of documents are outlined.*

***Keywords:** gamedesign documents, gamification, system of project documentation, concept document, official document.*

Повсюдне впровадження новітніх технологій та розбудова інформаційного образу життя викликає зближення таких несумісних на-перший погляд галузей як освіта та комп'ютерні розваги, бізнес та відеоігри тощо. Це реалізується у розвитку процесів *гейміфікації* (*ігрофікації*) – застосування ігрових механік, методів, принципів та прийомів до неігрових видів діяльності [7; 2; 3]. Отже розробка навчальних комп'ютерних ігор є одним з трендових напрямків інформаційної діяльності сьогодні.

Треба констатувати, що питання документного забезпечення геймдизайну розкриваються у суто прикладному ракурсі. Значну увагу щодо розробки комп'ютерних ігор приділяє американський геймдизайнер та письменниця Трейсі Фуллертон [6], яка водночас є директором EA Game Innovation Lab. У своїй роботі описує основні концепції та найкращі практичні розробки в ігровому дизайні, а також

подає коментарі інших відомих дизайнерів. Провідний геймдизайнер Марек Хефнер [18] формулює поради про те, яку роль відіграє дизайн-документ у створенні гри та з чого краще починати його розробку. Гейм-дизайнери Антон Подакін [16], Андрій Грищенко [11], Артем Волков [10] у своїх блогах діляться власним досвідом у цій сфері. Вони виділяють головні помилки, яких приспускають молоді команди-початківці, дають поради щодо правил створення дизайн-документів, їх змісту, а також про ведення загальної ігрової дизайнерської документації тощо.

Зважаючи на стрімкий розвиток гейміндустрії, її вплив на всі сфери життєдіяльності сучасного суспільства, особливо це стосується розробки *навчальних* та *серйозних ігор (serious games)*, гостро актуальним є наукове обґрунтування документаційних аспектів забезпечення геймдевелопмента. Зокрема, нагальним є вирішення питання про особливості дизайн документа та уніфікацію документів, які належать до ігрової дизайнерської документації, їхню структуру, вимоги до оформлення.

Мета статті – узагальнити досвід щодо складу та особливостей ігрової дизайнерської документації, виявити її відмінності від офіційних документів, дати визначення ігровій документації як системі.

Аналіз фахових ресурсів дав можливість виявити видовий склад ігрової дизайнерської документації, представленої у таблиці 1.

Таблиця 1.

Різноманіття підходів до системи геймдизайн документації

<i>Андрій Грищенко [11]</i>	<i>Артем Волков [10]</i>	<i>Casey O'Donnell [4] Taylor Chris [8]</i>	<i>MISTLE_GAMER [14]</i>	<i>Хабрахабр [13]</i>
		One Page Design		
Концепт-документ - точне уявлення кінцевого	Концепт-документ - ідея гри та визначення	High Concept Document	Концепт-документ - загальний опис гри для	Концепт-документ - скорочений виклад ідеї гри.

продукту, яке містить головну ідею гри, створюється у невеликому об'єму для усієї команди	вектору її розвитку.		усієї команди.	
Функціональний опис гри - гра на бумазі, описує усі елементи гри для усієї команди	Дизайн-документ - документ, який описує механіку гри, технічні завдання тощо.	Design Document	Робочий дизайн-документ, який описує окремі механізми гри тощо.	Vision - документ, що описує гру, як кінцевий бізнес-продукт
Технічна специфікація гри - реалізація усіх положень, з концепції та функціонального опису, створюється для розробників та художників	UX (user experience) - за допомогою цього документу можна оцінити обсяг інтерфесів, архітектуру продукту.	Bible Story Art Story Storyboards Script Flowcharts Doodles	Пітч - коротки та гарно оформлений варіант концепт-документа, який буде демонструватися інвесторам, діловим партнерам.	Feature List - список с коротким описом фічей, того, з чого складається гра.
План розробки гри містить задачі, ресурси, ризики,	Балансні таблиці	To Do's Schedules and Business / Marketing QA Reports		

календарний план, створюється для облич, які приймають рішення				
--	--	--	--	--

Представлені варіанти документацій гейм-дизайнерів дають можливість констатувати вельми вільне трактування документаційного процесу геймдизайна. Це зумовлено тим, що кожна команда сама узгоджує єдиний регламент структури своєї ігрової дизайнерської документації.

Спільними для всіх класифікацій є «концепт-документ» та «дизайн-документ». Головна різниця між цими документами полягає в тому, що концепт-документ є лише початковим опрацюванням всіх аспектів гри на 2-6 сторінок тексту, що описує *ресурси* для розробки гри: концепція гри, команда, тайм-менеджмент, конкуренти. Якщо концепт-документ зосереджується на ресурсності ігрового процесу, то дизайн-документ робить акценти на *комерційних аспектах гри*: цільова аудиторія, унікальні ключі для продажу, ігровий процес, гарфіка, елементи управлінняю дизайн рівнів, історія (сюжет), персонажі, користувальницький інтерфейс, засоби тощо [6, с. 394-396]. Дизайн документ як «гра на папері» [19] містить максимально повний та детальний опис усіх сторін ігрового світу (наприклад, правил гри, сюжету, філософії гри, легенди, скретчі, графіка та дизайн тощо), план роботи, а також робочий прототип гри.

Дизайн-документ є основним документом, у який впадають як річки до моря всі інші документи: після того, як стає ясно, що етап препродакшина буде пройдено, концепт-документ починає збагачуватись деталями і перетворюватися в дизайн-документ. За словами Кейсі О'Доннелла, всі інші документи лише уточнюють та конкретизують різні аспекти розробки гри. Наприклад, детальний опис сюжету та персонажів ігрової історії, включаючи концепт-арти формалізується у «Bible Story», збірка образів та рисунків фіксується в

«Art Bible», блок-схеми – у «Flowcharts» тощо. Все різноманіття геймдизайн документів представлено у рисунку 1.

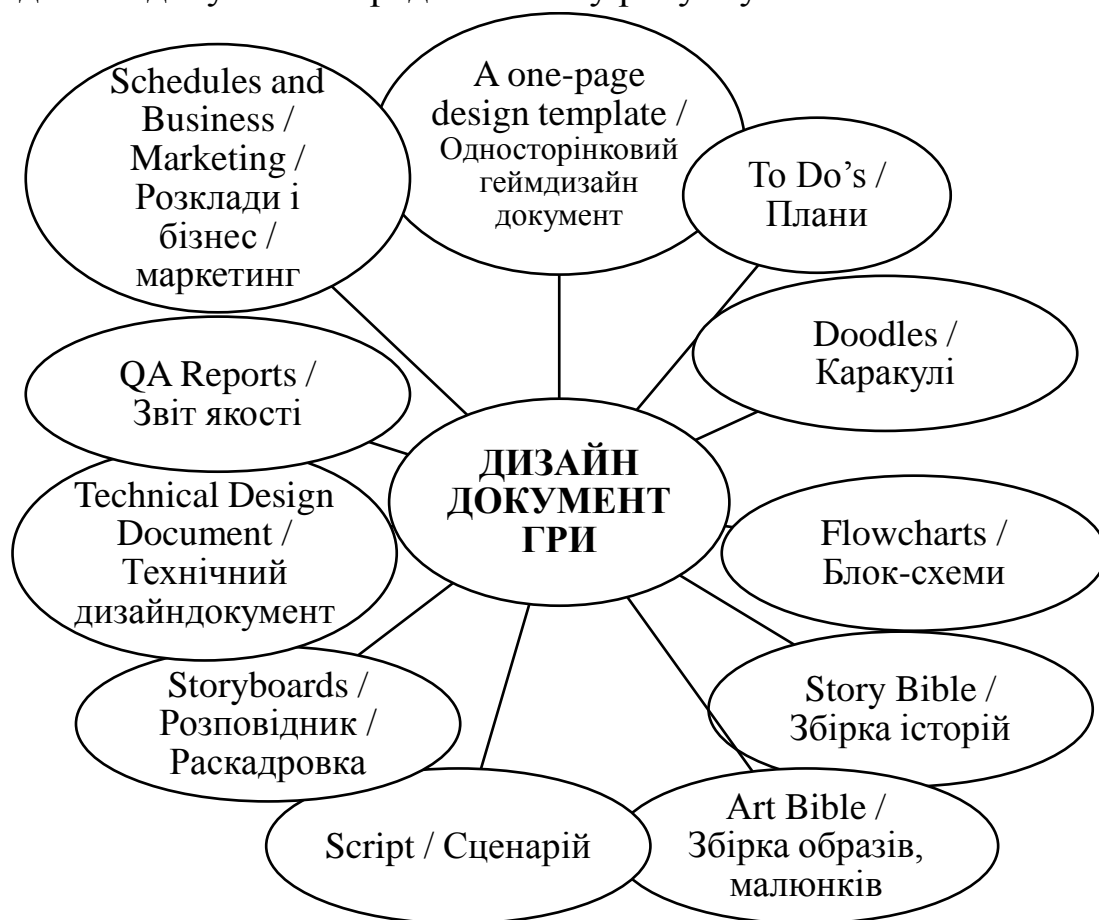


Рис.1. Видовий склад системи геймдизайн документації

Означені у рисунку документи можуть розумітися геймдизайнерами як елементи основного дизайн-документа, або як самостійні види документів. Виключенням є лише ті документи, що містять технічні деталі, результати маркетингових досліджень та менеджмент деталі [4]. Тобто самостійними та відокремленими від дизайн-документа, але такими, що входять до системи геймдизайн документації є: технічний дизайн документ (technical design document), маркетингові звіти та управлінські документи. Технічний дизайн документ, зокрема, описує технічні вимоги до гри: обсяг пам'яті, використання баз даних, використання багатопоточності тощо; визначає утиліти, мову програмування.

Так само до системи геймдизайн документів належать як самостійні документи, які забезпечують етап продажу та розповсюдження гри:

Оферта (концепт-пропозиція, документ-пропозиція) - короткий опис гри (5-20 сторінок), без внутрішніх деталей розробки, що пояснює потенційному інвестору, чому гра принесе прибуток. Як і концепт-документ, зазвичай пропозиція містить вступний параграф, огляд геймплея, список фіч і його деталізований варіант. Також документ містить оцінки бюджету і часу, порівняльний аналіз (як гра буде конкурувати з іншими), плани по експансії (наприклад, створення сіквелів) поза межами початкового релізу продукту, екранний макет або концепт-арт [9].

Пітч – (від англ. Pitch - кидок, подача) - це коротка і ємна презентація проекту в слайдах, це «ліфтова мова», адресована видавцю гри або інвестору, із запитом спонсорування проекту. Ліфтові мовлення отримали свою назву від відрізка часу, відведеного на презентацію якої-небудь ідеї — час, який ви проводите разом з потрібною людиною в ліфті до тих пір, поки він (вона) не виходить [17].

Створення гри - складний процес, специфіка якого зумовлюється проектною командною роботою. Створення відео гри, зазвичай, потребує зусиль сценариста, гейм-дизайнера, програміста, проектувальника рівнів, художника, звукооператора та інших. Тому геймдизайн документи, як правило, містять інформацію, якою в будь-який момент може швидко і легко скористатися будь-який член команди, а якщо необхідно, то щось і додати нове. Тому на відміну від офіційних ділових документів, які набувають чинності з моменту свого затвердження або закам'яніння («the Fossilized document»), дизайн-документи є, по суті, динамічними або «живими». Дизайн-документ може змінюватися в залежності від поточного стану справ, вимог геймдизайнера, пропозицій інших розробників [19]. Тому в дизайн-документі важливу роль має такий реквізит, як «версія». Місце та роль дизайн документів у процесі розробки гри влучно візуалізував Кейсі О'Доннелл (рис.1).

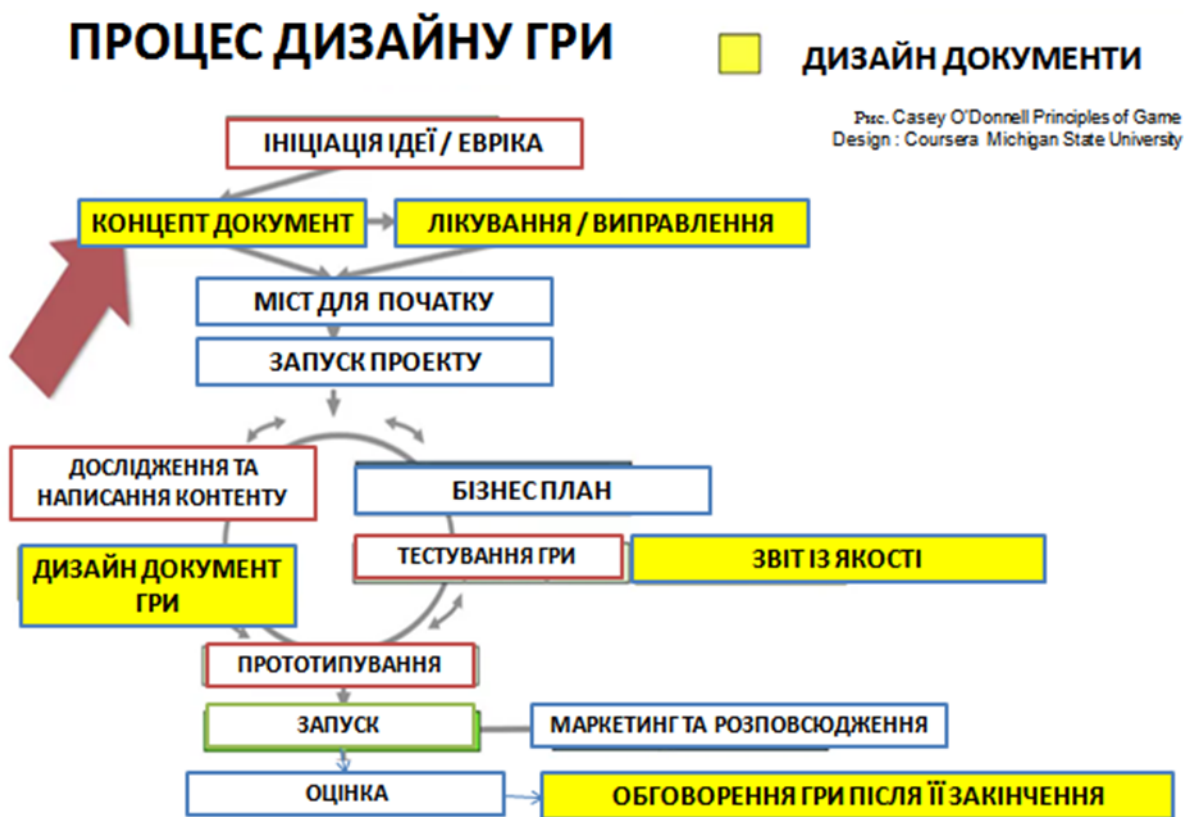


Рис.2. Casey O'Donnell Principles of Game Design [4].

Процесуальність та командність розробки гри як кінцевого продукту дає можливість віднести геймдизайн документи до системи проектної конструкторської документації. «Проект» (project) походить від латинського projasere – просувати щось вперед (pro - задалегідь; jасere - кидати вперед), projectus – буквально "кинутий вперед, виступаючий, той, що стирчить; від англ. project — це що-небудь, що замислюється чи планується.

За ДСТУ 3321-2003, проектна (конструкторська) документація – сукупність конструкторських документів, виконаних на різних стадіях проектування згідно з технічним завданням до розроблення робочої конструкторської документації [1, с.6]. За стандартом, конструкторський документ – документ, який окремо чи разом з іншими документами визначає склад і конструкцію виробу та містить необхідні дані, згідно з якими розробляють, виробляють, контролюють, приймають, постачають, експлуатують та ремонтують виріб [1, с.2].

Втім, важливо відмітити, що гра є насамперед креативним продуктом, результатом творчої діяльності. Документи, які її забезпечують та супроводжують не можуть бути зведені до суто технічної документації, як-от технічне завдання, пояснювальна записка, технічні умови тощо. Більш близькими за змістом є документи проекту як «строго обмеженого за часом підприємства, спрямованого на створення унікального продукту, послуги, результату або ж впливу» [15]. Але й тут постає питання переобтяження галузі геймдизайну численною проектною документацією на кшталт Концепції проекту, Статуту проекту (*project charter*), Плану управління проектом, Цільової структури проекту тощо. Інтеграція цих документів у систему документаційного супровіду геймдизайна, на наше переконання, може мати лише рекомендований характер та стосуватися відгалуженої управлінської частини.

Геймдизайн документи відрізняються динамічністю та версійністю, залежать не лише від вельми умовної архітектури процесу створення ігри, а й від креативності команди. Тому геймдизайн є галуззю, що стосується нематеріальних ресурсів та може керуватися принципами менеджменту знань. Тож питання доцільності, уніфікації та стандартизації геймдизайн документації, на нашу думку, є неоднозначним та дискусійним.

Отже система геймдизайн документів є специфічною підсистемою проектною документації, що націлена на розробку креативного продукту, має специфічні реквізити («версія») та особливі вимоги до складання (правило уникнення надлишковості в деталях, абстрактності описів, закам'янілості тощо).

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. ДСТУ 3321-2003 Система конструкторської документації. Терміни та визначення основних понять. – К. : Держспоживстандарт України, 2005. – 51 с.
2. Blazhko, O., Gawel, B., Gdowska, K., Dziabenko, O., & Luhova, T. (2017). DEEPER LEARNING APPROACHES INTEGRATED IN SERIOUS GAMES. In Project, Program, Portfolio

- Management. P3M (Vol. 2, pp. 18-21). ІКС ОНПУ. URL : <http://dspace.opu.ua/jspui/handle/123456789/6866>
3. Blazhko, O., Luhova, T., Melnik, S., & Ruvinska, V. (2017, June). Communication model of open government data gamification based on Ukrainian websites. In Experiment@ International Conference (exp. at'17), 2017 4th (pp. 181-186). IEEE. URL : http://dspace.opu.ua/jspui/bitstream/123456789/6278/1/Expat17_Blazhko_Luhova_Melnik_Ruvinska_final.doc.
 4. Casey O'Donnell Principles of Game Design : Coursera Michigan State University. URL : <https://ru.coursera.org/learn/gamedesign>
 5. Design document, GDD (Дизайн-документ). URL : <http://www.gamedev.ru/gamedesign/terms/desdoc>
 6. Game Design Workshop/ Tracy Fullerton [Текст]. –Burlington: Elsevier; Morgan Kaufmann Publishers, 2008. – 491 с.
 7. Gartner Says By 2015, More Than 50 Percent of Organizations That Manage Innovation Processes Will Gamify Those Processes // Gartner. WHY GARTNER ANALYSTS RESEARCH EVENTS CONSULTING ABOUT. – April 12, 2011. URL : <http://www.gartner.com/newsroom/id/1629214>
 8. Taylor Chris Design Document Template Sample. URL : https://www.runawaystudios.com/articles/chris_taylor_gdd.php
 9. Введение в геймдизайн: основные понятия и принципы проектирования игр. URL : <https://vc.ru/10495-gamedev-challenges>.
 10. Волков А. Процессы и документация для начинающих // Манжеты ГД. URL : <https://gdcuffs.com/pipeline-for-beginners/> – Дата звернення 09.03.2018 р.
 11. Грищенко А. В поисках хорошего дизайн-документа. URL : <http://www.dailytelefrag.com/articles/print.php?id=1491> – DTF.RU – Статьи – Дата звернення 10.03.2018 р.
 12. Диздок – Ряба. URL : https://docs.google.com/document/d/1c7zJuwf6Oz_J0Aff9GbgC7kNZNIN5eqSa2cMH2Q3m4s/ed

13. Как написать диздок / Mail.RuGroup. Хабрахабр URL :<https://habrahabr.ru/company/mailru/blog/266369/> – Дата звернення 09.03.2018 р.
14. Основы дизайн-документации/ MISTLE_GAMER / LIVEJOURNAL. URL : <https://mistle-gamer.livejournal.com/1798.html> – Дата звернення 10.03.2018 р.
15. Руководство к Своду знаний по управлению проектами. Четвертое издание (Руководство PMBOK®). URL : <https://by.odb-office.eu/files/docs/Svod-znaniy-po-upravleniju-proektami.pdf>
16. Семенов А. Как создать качественный дизайн-документ: советы от RocketJump. URL : http://app2top.ru/game_development/kak-sozdat-kachestvenny-j-dizajn-dokument-sovety-ot-rocket-jump-108091.html – App2Top.ru–Дата звернення 10.03.2018 р.
17. Хестов Аус Вызовы для гейм-дизайнера. URL : <http://intalent.pro/article/vyzovy-dlya-geym-dizaynera.html>
18. Хефнер Марек Дизайн-документ // Лучшие компьютерные игры. - №11 (36) ноябрь. – 2004.
19. Design document, GDD (Дизайн-документ). URL : <http://www.gamedev.ru/gamedesign/terms/desdoc>