



задача: аудит игры "Микро-Цивилизация"

работы: аудит, тестировка

год создания: 2016

времязатраты: 19 часов

МИКРО-ЦИВИЛИЗАЦИЯ АУДИТ-ДОКУМЕНТ

0. Вступление

1. Консалтинг форумной темы
2. Консалтинг вводной страницы сайта
3. Консалтинг других страниц сайта
4. Тестирование первого игрового сеанса
5. Важные организационные идеи на обсуждение

0. Вступление

При ознакомлении с проектом «Микро-Цивилизация» я выявил, что нет необходимости в оценке проекта по геймдизайну, либо это не приоритетная задача. Игра представляет собой «проект мечты», авторы отлично разбираются в жанре и игровых правилах, поэтому клонируют игру правильно. Нынешние проблемы проекта лежат в области презентации, об этом и расскажет данный документ.

Обзор проблем

Изначальная постановка задачи от заказчика выглядела так:

привет! у тебя есть возможность грубо оценить проект с точки зрения геймдиза (основные недочеты)? денег не предлагаю, но можно в блоге написать...

По ходу аудита я выявил истинную проблему проекта – многочисленные ошибки в презентации проекта. Руководитель ведет поиск людей в команду. И потенциальные сотрудники, возможно, желают участвовать в разработке на энтузиазме, но при ознакомлении с форумной темой, сайтом, группами, игрой, не получают должного позитивного впечатления о проекте. Это вызывает закономерную фрустрацию и отказ от мыслей о сотрудничестве.

Выявленная проблема актуальна на данной стадии разработки, проект движется медленно без нужных специалистов/партнёров. Поэтому дальнейший документ содержит коррекции, цель которых – улучшить производимое впечатление на посетителей сайта. По сути, контент документа – аудит презентационных материалов.

Приоритетная задача аудита – оптимизация поиска сотрудников. Второстепенная задача – улучшение ознакомления с проектом со стороны потенциальных инвесторов.

Также я выявил две дополнительные проблемы проекта, связанные с основной:

- Отсутствие должной информации о проекте, команде, разработке.
- Сложное введение в игровой процесс, которое вызывает фрустрацию у игроков, затрудняя ознакомление с игровым процессом.

Обратите особое внимание! Высока вероятность того, что геймдизайн проекта «слаб». Данная проблема имеет теоретический характер и не подтверждена. Впечатление, возможно, связано с отсутствием в открытом доступе всей информации о планируемом геймплее. Следует привлечь к проекту 1-3 часа работы специалиста (продюсера) по пошаговым стратегиям, с хорошим опытом в референсах Микро-Цивилизации. Специалист составит общее мнение про все игровые механики, баланс, экономику. Вкратце даст ЦУ, каких игровых элементов не хватает в геймплее на текущий момент, а каких слишком много. Такая консультация предскажет, насколько проект будет интересен игрокам, можно ли создавать Микро-Цивилизацию, как описано в Микроцивилопедии, что даст оптимальные результаты при реализации игры.

Экспресс-консалтинг

Самое оптимальное решение, доступное минимальными средствами «здесь и сейчас» – создание видеоролика геймплея и публикация на ресурсах, посвященных проекту (сайт, форумы, группы, соцсетях). Видео краткое и простое, без презентационных или продающих элементов, но желательно с комментариями. Так потенциальные сотрудники ознакомятся с проектом без сложного входа через сайт, составят мнение о проекте за несколько минут, минуя ошибки презентации.

Если смотреть в будущее, а не экономить время, то данное видео требует углубления. Проект с большой историей требует рассказа, объяснения, подобно вступительным роликам на краудфандинговых платформах. Это повысит шансы на завоевание доверия потенциальных сотрудников, тестировщиков, партнёров.

Возможно, авторы совсем не торопятся, так как разработке Микро-Цивилизации свойственна вялотекучесть. Тогда неплохое решение – пробы себя на краудфандинговых платформах, что закономерно для подобных проектов.

Идеальное решение по мнению автора документа – постепенная доработка презентационной стороны проекта с ориентиром на поиск сотрудников-энтузиастов в недалеком будущем. Об этом и пойдёт речь в документе.

Вкратце о документе

В каждом разделе документа я предоставляю списки рекомендаций по улучшению элементов проекта «Микро-Цивилизация». Объяснения для каждого пункта, «почему так», практически отсутствуют в связи с личной нехваткой времени (оформлю отдельным документом, по запросу, при необходимости). Сейчас документ – это ТЗ для руководителя, по которому, в идеале, он составит для всей команды ТЗ по доработкам проекта «Микро-Цивилизация».

1. Консалтинг форумной темы

- 1.1. Общее оформление темы хромает, информация сливается воедино, нет разделений, выделены жирным шрифтом «не те» моменты.
 - Жирным или подчеркнутым шрифтом нужно выделить заголовки пунктов. Как тут, например: <http://www.gamedev.ru/projects/forum/?id=194420>. Возможен креативный вариант оформления, но без многословия и тоже информативно: <http://www.gamedev.ru/projects/forum/?id=210981>
 - Неплохое решение – в самом начале первого поста указать цели создания темы.
 - Отделить пункты друг от друга, детализировать. Например, жанр отдельно, платформу отдельно.
 - Оформление первого поста темы надо периодически редактировать, актуализировать, исправлять ошибки, обновлять информацию.
 - Название игры - написать, что оно рабочее, либо придумать более брендовое.
- 1.2. Проблема со скриншотами – производят негативное впечатление.
 - Скриншот из текущей версии вставить внутрь спойлера, скрыть от первых взглядов.
 - Старый скриншот не нужен, его убрать.
 - Хорошая альтернатива слабым скриншотам - видео.
 - Скриншот надо делать всего браузерного окна.
- 1.3. Отсутствует вводное, общее описание геймплея. Указан только жанр и платформа, нет референсов.
 - Легкий вариант – скопировать вводное описание с сайта (коррекции самого описания приводятся в разделе консалтинга первой страницы сайта, в данном документе). Необходимо более «визуальное» описание геймплея - что игрок делает в игре, что происходит в игре, как игра выглядит. Неплохой пример содержится в цитате руководителя, хоть и надо больше информации о самом геймплее:

Проект находится на стадии общедоступного работающего прототипа: <http://mciv.ru>. Игра – небольшая пошаговая стратегия «на полчаса» или в режиме «один ход в день», оригинальные авторские правила, игра по глобальной сети один на один, втроем, вчетвером, одиночная игра против компьютера (с искусственным интеллектом).

- Указать ссылки на референсы, чем вдохновляется команда, к чему стремиться в идеале, что копирует или улучшает. Например, из цитаты руководителя, плюс нужны конкретные ссылки:

Плохая реализация многопользовательской "цивилизации" - проекты Fate of Nations, "Пути истории". Перспективный вариант реализации, хотя и с существенными недостатками - проект "Demise of Nations"

- Возможно, хорошее решение – разместить скриншоты финального арта, скриншоты референсов. Сейчас посетители видят убогий арт, который действительно присутствует в игре. В проекте большой минус по художникам, это надо компенсировать. Размещать идеальные скриншоты рядом с действительными. Размещать референсы арта, или же ТЗ по нему, референсы анимаций, озвучки.
- Уточнить жанр получше. Навскидку – браузерная тактическая пошаговая стратегия с мультиплеером.

1.4. Отсутствует пункт о всём процессе разработки. Это особенно важно для проекта, который создают опытные люди, причем уже долго.

- Создать пункт общего взгляда на всю разработку. Когда началась, сколько продолжается, что готово. Надо похвастаться наработками – чем больше, тем лучше (пользоваться спойлер-перегородками). Примерная информация есть и давалась в переписке, хоть текст и требует редактирования:

собственно, игра:

- *победа через уничтожение противника, победа религиозным завоеванием, победа экономическим истощением;*
- *проведение как военных действий, так и использование специалистов, а также разведка, основание и мирное развитие поселений на игровой карте, состоящей из гексов (шестиугольных ячеек). Карта может составляться случайным образом для каждой игры или может быть выбрана карта, разработанная в свободном редакторе Tiled;*
- *режим поочередного хода и режим одновременной раздачи приказов;*
- *поддержка разных вариаций правил, сценариев, которые могут загружаться на сайт в виде XML;*
- *особые правила: автоматическое появление дорог, «зацикленная» карта в режиме глобуса, возможность обучения отрядов;*
- *«обычные» правила: набор опыта отрядами, зависимость силы отряда в сражении от местности, в которой отряд находится и нахождения рядом опытных специалистов, захват мирных отрядов и караванов, использование полезных ископаемых и других ресурсов;*
- *поиск партнера для игры, поиск подходящей игры, создание собственной, настройка правил;*
- *сохранение статистики побед, механизм достижений игрока, вычисление рейтинга Эло, игра на ставки (есть «мягкая» игровая валюта), игра с ограничением времени на ход;*
- *возможность играть без регистрации. Для зарегистрированных игроков система разделения доступа по ролям;*
- *подсказки советников в игре и подробные статьи помощи;*

- *игровой чат и чат сайта, игровая почта, возможность переписки в чате игры с противником-компьютером, автоматическое наполнение чата сайта занимательными фактами из военной истории;*
 - *сбор аналитики: запись сделанных игроками ходов и состояния игры, времени пребывания на страницах помощи, использования советников;*
 - *механизмы записи игровых команд как макросов для автоматического тестирования;*
 - *инструмент фиксации и отслеживания ошибок игроками и тестировщиками, с автоматическим награждением как специальными достижениями, так и игровой валютой;*
 - *возможность подключить свои скрипты JavaScript и свою графику для разработчиков.*
- Вкратце описать планы на будущее, например, когда дата релиза, какие функционалы нужны. За основу можно взять информацию из переписки:

Разработка уже идет около четырех лет.

Ближайшие этапы до релиза/начала активной рекламной кампании:

- 1.доработка дополнительного сценария с новой более казуальной механикой (месяц-два);*
- 2.доработка интерфейса, в том числе разработка анимации действий отрядов, графического дизайна главной страницы, одновременное бета-тестирование и настройка игрового баланса (еще месяца три);*
- 3.разработка обучающего набора сценариев и карт, доработка геймплея;*
- 4.разработка мобильного клиента, графический редизайн игрового поля;*
- 5.внедрение нескольких пробных механизмов монетизации.*

- В начале раздела указать про цели проекта. Об этом тоже неплохо написано в переписке:

Во-первых, это хобби, страсть и мечта с детства. Хочется найти единомышленников, фанатов подобных игр, и осчастливить их отличной умной пошаговой игрой.

Вторая цель – попытаться прыгнуть еще выше и провести успешную монетизацию проекта.

- Можно добавить пункт про инструменты, которые команда использует в разработке. Возможно, даже, банальные вещи сработают (скайп, язык программирования, итд), покажут жизнь команды, в некотором роде:

Используете ли таскпланер? Какие инструменты командной работы используете? Как происходит общение/взаимодействие в команде?

Пока обходимся для этого гугл-документами, а также Git + BitBucket

1.5. Очень мало написано про команду, практически никакой информации.

- Нужно прописать не только состав команды, но и выполняемые роли.
- Крайне важно написать вкратце про опыт каждого участника. За основу можно брать информацию, которая давалась в переписке:

Разработчик – программист (опыт 25 лет), менеджмент, графика (непрофессионально), геймдизайн, саунддизайн. Инструментарий: Visual Studio (C#, .Net).

<http://vk.com/mcivru>

<https://www.facebook.com/mcivru.mngr>

Геймдизайнер – IT-специалист (опыт 13 лет), геймдизайн (опыт 4 года). Инструментарий - MS Excel, VBA, MS Visio, Enterprise architect, Tiled Map Editor.

- 1.6. Не проработан список людей, которые ищутся. Непонятно, зачем столько людей требуется в команду. Непонятно, из каких соображений простому проекту требуется отдельный художник по интерфейсам, зачем указаны тестировщики, специалисты по рекламе и инвесторы.
- Нужно всерьез оценить, действительно ли нужны 2D-художники во множественном числе. Скорее всего, нет. Особенно, если в команде уже есть художник, как и написано.
 - Пункт про необязательное использование анимации нужно убрать, так как в игре обязательно должна быть анимация.
 - Для каждой позиции нужно очертить примерный круг задач, в целом, а лучше небольшими списками.
 - Необходимо переосмыслить, действительно ли нужен верстальщик страниц и дизайнер интерфейсов. Обычно художник справляется со всеми задачами для демо-версии, которая нужна до разговора с инвесторами/издателями. После чего и начинается поиск дополнительных людей на финальный арт. Если «всё не так», то в любом случае, должен быть указан один дизайнер интерфейсов, а не два.
 - Композитора можно не писать, он нужен проекту в последнюю очередь.
 - Специалиста по рекламе и инвесторов – в подобной теме не ищут, соответственно, данные пункты нужно убрать.
 - Желательно указать требования к кандидатам, в связи с опытом костяка команды и наличием кучи готового функционала.
 - Пункт про требования к кандидатам не нужно разделять пунктом про деньги, а нужно расположить рядом со списком требуемых специалистов.
- 1.7. Пункт про оплату написан неконкретно и некорректно.
- Деньги пока не планируются, но когда-нибудь планируются. Это нужно прописать – ожидания/планы по деньгам – хотя бы ориентировочно.
 - Доля в проекте – не возможна, а обязательна в проекте на энтузиазме.
 - Про credits можно не писать, это «по умолчанию» всем понятно. Если об этом сильно хочется написать, тогда обыграйте, например, добавьте еще что-то банальное, но веселое, как «строчка в резюме», «бесценный опыт», «вечная благодарность», «благая карма» итд.
- 1.8. Пункт о контактах написан неправильно.
- Емейл должен быть указан здесь, в теме, вместе со скайпом.
 - Пункт про связь через форум нужно убрать, это понятно всем, да и нежелательно, в связи с неудобством одной формы связи.
 - Пункт про подписку в группах проекта нужно убрать, как и ссылки на группы, пока в них нет чего-то интересного или регулярного. Если давать ссылки на группы, то слово «подпишитесь» нужно убрать, а ссылки дать просто, рядом со ссылкой на сайт, вверху поста.

2. Консалтинг вводной страницы сайта

- 2.1. Бекграунд нужно либо убрать совсем, либо сделать более приятным. Замостить – не самая визуально удачная идея, как и тема шахмат. Лучше что-то более нейтральное, раз в игре нет пока арта.
- 2.2. Нужно красивое название проекта в шапке. Большими буквами, массивнее, круче.
- 2.3. Фразу «Играйте бесплатно...» нужно полностью удалить из текущего места на странице. Надо переместить её в раздел ниже, где есть кнопки для начала игры – «Начать играть...»
- 2.4. Вводный текст по проекту «Кто не играл...» нужно переделать в более информативный, проектный текст, ориентированный на потенциальных сотрудников.
 - Можно здесь указать ту же информацию, что и в пункте «3» раздела «Форумная тема на геймдев.ру».
 - Нужно уделить много внимания данному тексту, он важен. Также добавить краткую информацию про статус разработки.
- 2.5. Весь пункт, который выделен голубым фоном, включая рекламное описание и предложение по поддержке, необходимо полностью удалить с данной страницы.
- 2.6. Плашку с кнопками начала игры нужно доработать.
 - Сам дизайн кнопок можно оставить таким же, однако весь данный раздел надо перенести вверх, расположить между шапкой и вводными текстами.
 - Текст «Это бесплатно» нужно убрать.
 - Поменять местами кнопку игры без регистрации и кнопку регистрации.
 - Под кнопками нужно сделать более понятные фразы. Под кнопкой игры без регистрации написать что-то вроде «Играть прямо сейчас». Под кнопкой регистрации написать что-то вроде «Пройти регистрацию и играть». Можно перенести сюда тексты из всплывающих надписей, которые сейчас активизируются, если подержать курсор над каждой кнопкой. Сами всплывающие надписи можно убрать.
 - Под кнопкой регистрации нужно сделать ссылку на страницу «Преимущества регистрации».
 - Не несущие смысла иконки на кнопках можно оставить, но лучше перепозиционировать и увеличить.
- 2.7. Пункт «Поддерживается и многопользовательская...» надо удалить, как и скриншот. Вместо этого вставить сюда информацию из пункта «4» раздела «Форумная тема на геймдев.ру».

- 2.8. Пункт «Цель игры» нужно переместить в начало страницы, расположить среди других вводных текстов.
- Пункт «Подробное описание правил...» нужно удалить, вместо него должно быть боковое меню, которое уже есть на сайте (о нём ниже, в пункте 13).
- 2.9. Пункт «Технические требования» не нужно выделять бирюзовым бекграундом. Нужно по стилю совместить со следующим пунктом про замечания и предложения.
- Иконка для пункта нужна не справа, а слева, как и у всех остальных пунктов.
- 2.10. Желательно где-то в начале добавить пункт про аудиторию игры, вкратце.
- 2.11. Боковую колонку с новостями сайта нужно убрать, либо детализировать, доработать до уровня наглядной презентабельности. Если дорабатывать, а не удалять, то нужны несколько дат в данной колонке – 3-5, минимум. Разброс дат не должен превышать несколько месяцев.
- 2.12. Предложение про рекламу нужно удалить. Контакты можно оставить, либо перенести куда-нибудь вниз сайта, либо в отдельную легкодоступную страницу (как уже есть).
- 2.13. Боковое меню, которое уже сейчас есть на сайте, нужно перенести на главную страницу. Структура меню будет рассмотрена в пункте «Сайт в целом».
- 2.14. Иконки ВК и ФБ нужно удалить из нижней правой части сайта, если не планируется доработка данных групп до презентабельного вида. Если будет доработка, тогда кнопки нужно перенести в более заметное место в верхней части главной страницы сайта.

3.3. Консалтинг других страниц сайта

- 3.1. Всё боковое меню с содержанием сайта со страницы <http://mciv.ru/help> очень важно перенести на главную страницу, в аналогичное боковое меню.
- 3.2. Всю рекламу, любые рекламные предложения обязательно надо убрать с каждой страницы сайта. Никакой рекламы.
- 3.3. Кнопку входа/регистрации в шапке надо сделать наглядной, перенести надпись из всплывающего меню на саму кнопку, протестировать (сейчас не работает). Разместить полученную кнопку в крайней правой части шапки.
- Кнопку «Домой» доработать до понятного интуитивного вида, а лучше до классической шапки, как на большинстве сайтов интернета - содержащую название проекта.

- Остальные кнопки «Перейти к играм» и «Почитать подробные правила игры» нужно удалить, сделав вместо них одну кнопку «Играть сейчас». Желательно поместить эту кнопку в правой крайней части шапки, рядом с кнопкой «Вход/регистрация».
- 3.4. Заглавие на всех страницах «МИКРОЦИВИЛОПЕДИЯ...» надо убрать, везде.
- 3.5. Кнопку «Играть» в конце каждой страницы надо убрать со всех страниц.
- 3.6. Кнопку «Предыдущая статья» делаем аналогичной по дизайну кнопке «Следующая статья».
- 3.7. Коррективы по подвалу:
- Добавить контакты или ссылку на страницу с контактами.
 - Перенести меню из левой крайней части подвала – в правую крайнюю часть шапки. Совместить с кнопками «Вход/регистрация» и «Играть сейчас».
 - Ссылку «Сессия устарела» и кнопку «Узнать, что это...» убрать из подвала вообще.
 - Информацию про игру, года и номер билда – обновить до реальной.
 - Кнопку с жуком надо усовершенствовать – добавить тексты «Найди баг – получи бонусы». Переход в форму обратной связи связать с кнопкой напрямую, без прослойки в виде открывающегося по маусоверу меню.
- 3.8. Структуру меню «Содержание» необходимо выстроить по приоритетности страниц. Первый пункт в меню - общая информация о проекте и о партнёрстве/рекрутинге. Второй пункт – правила игры, то есть текущая Микроцивилопедия. Остальное ниже, в аналогичной очередности по важности, смыслу.
- Раздел «Сайт» нужно совместить с разделом «Игроки». Получившийся общий раздел повествует о второстепенном игровом функционале, который доступен на сайте. Все лишние пункты, не соответствующие данной теме, как например, «Пожертвования» перенести в раздел «Прочее».
 - Из раздела «Прочее» перенести пункты (как, например, «Магазин»), связанные с игровыми функционалами, в раздел «Сайт».

4.4. Тестирование первого игрового сеанса

- 4.1. Страница создания игры (после нажатия на кнопку «Как гость»).
- Три заголовка нужно заменить на один. Это следующие заголовки - «Создание своей игры», «Настройте новую игру!» и «Выберите подходящую стандартную игру». Заменить на один заголовок «Выберите тип игры».
 - Надо убрать картинки с правой стороны страницы. Оставить только кнопки и тексты.

- Кнопки слева сделать больше похожими на кнопки, в классическом варианте, с ободками, без картинок роботов. Надписи на кнопках можно усложнить, сделав информативнее, например, «Нажмите для быстрого поединка с компьютером».
- Поработать над текстами описаний игровых режимов. Упростить, убрать приказную форму.
- В закладке «Произвольная игра» бекграунд картинок сделать по цвету соответствующим бекграунду опций. Четкое цветовое разделение бекграундов здесь нужно, без многоцветности. Можно вообще убрать картинки, которые не касаются игры. Плюс желательно ободки вокруг каждого из трёх разделов.
- В закладке «Произвольная игра» сделать кнопку «Создать» большой, заметной. Убрать кнопку «Отмена» вообще.
- Никакой рекламы в игре, как и на сайте, быть не должно никогда.

4.2. Первый игровой экран (после нажатия на кнопку «Быстрый поединок с компьютером»).

- Окно игрового поля должно быть посередине, и более увеличенного размера.
- Окно чата надо убрать вниз, прямо под окно игрового поля. Чат никак не должен быть посередине страницы.
- Надпись на кнопке «Прогнать советников» заменить на более понятный текст, например, «В советах не нуждаюсь». Поменять местами с кнопкой «Еще совет».
- В подсказках слишком много «воды». Креатив можно оставить в верхней части подсказки (сверху разделительной черты), а в нижней части необходима точная инструкция, что игрок должен сделать дальше.
- Все ссылки, ведущие в энциклопедию, сделать открывающимися в новых окнах браузера, а никак не в том же окне.

4.3. Второй tutorial (после закрытия первого tutoriala).

- Подсказка написана неточно. Надо сначала нажать на отряд, затем нажать на нужную клетку. В tutoriale пропущено нажатие на отряд. Это нужно ясно донести, как в tutoriale, так и в игровой механике. Отряд не должен быть выделен сразу, это должен сделать сам игрок.
- В данном tutoriale содержатся две разные подсказки. В одной говорится, что надо найти ресурс и переместиться туда. Во второй говорится про перемещение в помеченную клетку. Tutorial надо разделить на два tutoriala с краткими однозначными указаниями игроку, что делать сейчас.
- При Alt+Tab окно браузера затемняется. Это баг, его нужно убрать.

4.4. Третий tutorial (после перемещения отряда рабочих на нажатую клетку).

- Подсказка появляется где-то внизу, а не на месте обычного появления подсказок. Если нет возможности сделать все tutorialы появляющимися в одном месте (это рекомендуется), тогда надо каждому окну подсказки

приделать пояснительный заголовок «Обучение», плюс, сделать заметную рамку, отличающуюся от стиля других рамок игровых окон.

- Текст подсказки упростить в связи с его частой повторяемостью и отсутствием особой информативности.
- В чате необходимо сообщать статистику завершений ходов, начала хода, а также событий компьютера, например, «Компьютер походил», хотя бы так, по-простому.

4.5. Четвертый tutorial (после второго перемещения отряда рабочих).

- В тексте подсказки сообщается про основание поселения. Однако, это невозможно сделать на данном ходу. В tutorialе должны сообщаться только доступные действия.

4.6. Шестой tutorial (после завершения второго хода).

- В тексте подсказки много лишнего. Не нужно заставлять игрока «проследить» за чем-то, если этого можно не делать для совершения действия.
- При наведении курсора на отряд противника, появляется всплывающее окно, которое затем само исчезает. Это баг, окно должно исчезать только, если игрок сделал это. В дальнейшем этот же баг появляется и в других всплывающих окнах – они самозакрываются, такого быть не должно.
- Желательно сделать игровые сообщения о только что проделанных действиях игроков. Например, если игрок начал постройку поселения, то нужно сообщить «Успешно начата постройка поселения». Сообщение может появляться и в чате, в крайнем случае, но лучше, если это будет происходить где-то в пределах окна игрового поля.

4.7. Седьмой tutorial (после завершения третьего хода).

- Не было надписи про начало нового хода. Игроку непонятно, начался новый ход, или данный tutorial нужно пройти для окончательного завершения предыдущего хода. Следует постоянно сообщать игроку про начало нового хода.

4.8. Девятый tutorial (после завершения четвертого хода).

- Тот же самый текст tutorialа, что и на предыдущем ходу. Этого быть не должно, tutorialы не должны повторяться так банально. В идеале, tutorialы вообще не должны повторяться.
- То же самое касается и нескольких следующих tutorialов. Они те же самые, это значительная ошибка, так как игрок просто пропускает хода, нажимая одну и ту же кнопку. Игрок либо должен постоянно делать что-то новое и интересное, либо не надо подчеркивать это однообразие tutorialами.

4.9. N-tutorial (после череды однотипных tutorialов по раздаче еды).

- После выполнения совета, который говорился в tutorialе, про мобилизацию населения – ничего не появилось нового на экране, кроме tutorialа завершения хода. Надо предупредить в tutorialе игрока, что население мобилизуется только на следующем ходу.
- То же самое касается следующего хода по основанию нового поселения. Отряд перемещается на новую клетку, но сделать ничего не может. На начальных этапах игры это дезориентирует игрока, надо либо предупреждать, либо чуть переделывать механику игры, чтобы отряды могли делать действия на тех же ходах.
- Случайно обнаружил, что номер хода таки присутствует в игре. Это было реально сложно сделать... Плюс, нашлась недоработка – номер года отличается от номера хода – 1610й год, но 9й ход. Надо делать нумерацию ходов более наглядной, и одинаковой для чата и окна игрового поля.
- После подселения в город противника в чате появилась надпись «Дебют завершается после 10-го хода! Теперь у Вас должен быть хотя бы один городок с Вашей религией.» Абсолютно неизвестно, что это означает, но выглядит, как будто игра завершена. Дезориентация игрока, это вызывает фрустрацию, ошибка, переделать.
- После нажатия на кнопку «Получить рабочих» на своем поселении, на чужом поселении (куда было выполнено подселение ранее) появилось окно подсказки с текстом про проповедника и процесс обращения. Это совершенно непонятно игроку, и его дезориентирует. Никаких предпосылок или объяснений не было, сразу же появляется куча доселе неизвестных игровых понятий. Это ошибка, tutorial должен быть крайне пошаговым, постепенным, поочередным.
- На следующем ходу процесса обращения уже нет в вышеописанном вражеском поселении. Забрать рабочих оттуда также невозможно. Ничего не понятно.

4.10. Шестнадцатый ход.

- У компьютера огромное преимущество, есть конница. У игрока – только зациклившиеся подсказки. Следование подсказкам не дало преимущества над компьютером. Это означает, что самые стойкие игроки, дотерпевшие до этого момента, начинают уходить, и никогда больше не вернуться в игру. Простой выход из этой ситуации – уменьшить сложность компьютера, чтобы он не мог превзойти игрока так просто. Более сложный выход – адекватно и пошагово сбалансировать первую игровую сессию, в которой игрок выигрывает в любом случае.
- Оказалось, что за один ход в поселении произвелись все юниты, которых я заказывал до этого, кликая на кнопки – ученый, священник, шпион. Узнать, что они произвелись и готовы к действиям, или что это происходит одновременно, было невозможно. Узнать это можно было только случайно, прокликая все эти отряды, скрытые друг другом. Выход из этой ситуации тот же самый – сделать пошаговый tutorial, объясняющий тонкости игры, хотя бы такие базовые. Если это вообще не баг, а фишка.

- Найден баг – после нажатия на «Сводка приказов» и после перехода в данное окно, сверху него остаётся окно подсказки. При закрытии данного окна подсказки автоматически закрылась и сводка приказов.
- Одно из моих поселений каким-то образом оказалось разрушенным. Это очень странно.
- Непонятно, где нанимать войска, и как.
- Кнопки слишком мелкие. Необходимо увеличить кнопки, плюс из всплывающих подсказок перенести тексты либо на сами кнопки, либо разместить их под оными. Сейчас игра очень сильно злоупотребляет всплывающими подсказками, а они крайне неюзабельны в интернете повсеместно.
- В подсказке написано «Прикажите губернаторам тратить еду на рост поселений». Однако подобной опции нет ни в одном здании.
- И это вся игра? Пять юнитов, одно поселение, переманивание рабочих священниками и шпионами? Из игровых перспектив показана только конница компьютера, и неизвестно, как её можно построить. Нет выбора зданий, юнитов, будущих многообещающих действий. Игрок не видит долгосрочных перспектив, игра ему кажется очень простой или очень сырой. Этот вопрос надо уточнять у заказчика, почему в игре нет всего громадного «контента», наработанного за годы проекта.
- После окончательной сдачи появился чат с литературными текстами. Непонятно, к чему это относится и зачем нужно.

5.5. Важные организационные идеи на обсуждение

- 5.1. Еще раз, для напоминания. Все предложения по рекламе на сайте или в группах – нужно убрать. Это ничего не даёт, продавать нечего.
- 5.2. Социальные группы нужно либо дорабатывать, либо убирать ссылки на них из видных мест сайта, форумов, игры итд.
- 5.3. Возможно, форум будет проще вставить (и вести) прямо на сайте, вместо разных групп. Тем более, что функционал регистрации уже готов, её просто нужно «напялить» на форум.
- 5.4. На странице новостей слишком мало событий, нужно добавить больше. Плюс это надо делать регулярно.
- 5.5. В целом, нужно поработать над всеми названиями и заголовками. Этот недочет слишком часто бросается в глаза, повсеместно.
- 5.6. Про документацию было сказано следующее:

Документации достаточно много, чтобы даже не пытаться ее показать. Есть также сомнения в том, что это будет полезно для проекта.

Из документов, которые возможно получится показать, посоветовавшись с партнером, есть: Диздок-концепция, Функциональные требования, ТЗ на разработку сетевой части для мобильного клиента, ТЗ на разработку пользовательского интерфейса для мобильного клиента, ТЗ для разработки графики игрового поля.

- Есть следующее предложение – а точнее, просто нет смысла скрывать документацию «игры мечты». Тем более, что половина документации уже есть на сайте. Надо просто добавить всю недостающую инфу, которая имеется, в Микроцивилопедию, или вообще на сайт. Это может быть неплохой фишкой проекта/команды, плюс помощью самим разработчикам, плюс показательной презентацией для потенциальных партнёров. Выкладывать всё, в том числе и исследования, и готовые ТЗ, и план разработки, итд итп. Абсолютно всё можно выложить, не стесняясь и не боясь.
- 5.7. Немного бизнес-коучинга для руководителя. Можно всерьез рассмотреть вариант переориентировки сайта в блог с интересными статьями по игре/проекту/разработке. К этому есть много предпосылок – талантливость автора в создании текстового контента с картинками, попытки/желание зарабатывать на рекламе, многообразность текстов/идей, креативность в писательстве. Чем будет заниматься подобный блог – нужно обдумать отдельно. Тем не менее это может стать отличной фишкой и привлечь нужное внимание к проекту.
- 5.8. Напоминание - в подобном проекте важен именно геймдизайн, и соответственно, геймдизайнер. Желательно его опыт всё-таки написать детально аудитору, чтобы выяснить, в целом, возможности человека по балансировке игры. Эта информация позволит избежать трудностей в дальнейшей разработке.
- 5.9. У потенциальных сотрудников/партнёров закономерно возникает интерес к руководителю. Но сейчас «реальность» руководителя вызывает сомнения. Есть в соцсетях, но нет фотографий. Есть опыт, но о нём нигде не написано. Нет резюме, портфолио, да и вообще человека в интернете особо то и нет. Непонятно, есть ли он вообще где-то, может, разводит? Соответственно, нужно увеличивать присутствие в интернете, раз уж разработка ведется именно посредством веб-пространства. Чем больше информации, тем больше будет доверия со стороны потенциальных партнёров/сотрудников.
- 5.10. Что до плана разработки. Цитата из переписки:

Ближайшие этапы до релиза/начала активной рекламной кампании:

- *доработка дополнительного сценария с новой более казуальной механикой (месяц-два);*
- *доработка интерфейса, в том числе разработка анимации действий отрядов, графического дизайна главной страницы, одновременное бета-тестирование и настройка игрового баланса (еще месяца три);*
- *разработка обучающего набора сценариев и карт, доработка геймплея;*
- *разработка мобильного клиента, графический редизайн игрового поля;*
- *внедрение нескольких пробных механизмов монетизации.*

- Это не план действий, это набросок. Должен быть четкий план действий, расписанный по этапам и примерным срокам, с трудозатратами.
- Не прописана тестировка, написание ТЗ для художников, общение с издателями/инвесторами. Нужны отдельные четкие пункты.
- План разработки также желательно выкладывать, вместе с остальными материалами по теме.
- Релиз не прописан, пострелизные доработки.
- Если планируется параллельно с разработкой браузерной версии делать портирование на мобильные платформы, то это контрпродуктивно. Сначала нужно реализовать браузерную версию игры, получить фидбек, доработать, причесать, показать издателю. И только потом можно думать про мобильные платформы. Либо же сразу разрабатывать только для мобильных платформ, но это (возможно) также контрпродуктивно, потому что сейчас функционал практически полностью реализован именно в браузерном варианте.