

УДК 004.4  
ББК 32.973.26-018.2  
М15

Colleen Macklin, John Sharp  
Games, Design and Play: A Detailed Approach to Iterative Game Design

Authorized translation from the English language edition, entitled Games, Design and Play: A Detailed Approach to Iterative Game Design, by Colleen Macklin and John Sharp, published by Pearson Education, Inc, publishing as Addison Wesley Professional  
Copyright © 2016 Pearson Education, Inc.

All rights reserved. No part of this book may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording or by any information storage retrieval system, without permission from Pearson Education, Inc.  
Russian language edition published by Eksmo Publishing House, Copyright © 2024

**Маклин, Коллин.**

М15 Игры: дизайн и игровой опыт. Все об итеративной разработке игр / Коллин Маклин, Джон Шарп ; [перевод с английского Е. В. Худенко]. — Москва : Эксмо, 2024. — 320 с. — (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-160981-8

Перед вами пошаговое руководство по созданию игр с помощью итеративной разработки. Авторы с многолетним опытом в этой области делятся знаниями о работе гейм-дизайнеров, вдохновении и создании незабываемого игрового опыта. Они также рассказывают, как создать различные виды игр — от кооперативных до конкурентных, от казуальных до ролевых. Вы узнаете, как работать с основными инструментами гейм-дизайна, создавать дизайн-документы, прототипы и улучшать игру на основе обратной связи от тестирования. Авторы также описывают связь между концепциями и элементами игры с практическими задачами дизайна игр и работу в команде над общим видением дизайна.

УДК 004.4  
ББК 32.973.26-018.2

ISBN 978-5-04-160981-8

© Худенко Е.В., перевод на русский язык, 2024  
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

## Отзывы о книге

«Шарп и Маклин подробно рассматривают все этапы дизайна игры: от концепции до написания кода и завершения разработки. Мне особенно понравилось, что в книгу включили методы прототипирования и шаблоны дизайна, которыми часто пренебрегают другие авторы. Думаю, эта информация будет полезна дизайнерам, исследующим возможности за пределами пространства AAA-игр».

**Бренда Ромеро**, гейм-дизайнер, Romero Games

«Выбор книг об играх огромен, но „Игры: дизайн и игровой опыт“ — это нечто новое. Коллин Маклин и Джон Шарп не просто рассуждают о природе игр, они подробно разбирают процесс игрового дизайна».

**Эрик Циммерман**, гейм-дизайнер и профессор искусств,  
Игровой центр Нью-Йоркского университета

«Книга „Игры: дизайн и игровой опыт“ — подробное, вдумчивое и тщательно проработанное руководство по многогранной дисциплине гейм-дизайна».

**Мэйр Шеппард**, президент Metanet Software

«Я занимаюсь изучением и преподаванием гейм-дизайна более десяти лет, и впервые за это время встречаю книгу, в которой приведено так много разных аспектов этой дисциплины. Коллин и Джон анализируют игры всех видов (не только видеоигры!), а затем уверенно показывают, как сочетать отдельные элементы, чтобы создать собственный уникальный дизайн».

**Стоун Либранд**, ведущий дизайнер, Riot Games

«Авторы делятся богатым опытом, наполняют книгу отличными концепциями, досконально описывают процессы и предлагают практическое применение теории. Читателям предлагаются удачные примеры и увлекательные упражнения, что делает книгу полезной, информативной и глубокой».

**Дрю Дэвидсон**, директор и преподаватель, Центр развлекательных технологий (ЕТС), Университет Карнеги-Меллона

«Эта книга заполняет пробел между системным мышлением и теорией игр. Здорово, что Маклин и Шарп подкрепляют рассуждения практическими примерами. А их подход такой же современный и увлекательный, как и игры, которые они описывают».

**Линдси Грейс**, доцент, директор и основатель, Игровая лаборатория Американского университета

«Все желающие изучать или преподавать гейм-дизайн найдут в книге „Игры: дизайн и игровой опыт“ глубокое руководство по игровым механикам и методам создания игровых процессов. Авторы рассказывают и об источниках удовольствия в играх. Маклин и Шарп не стремятся к жесткому определению игр или прописыванию узких правил. Вместо этого они предлагают понятную гибкую систему для анализа различных видов игр. Вы также найдете практические советы по разработке концепций, прототипированию, командной работе и итерациям в ходе разработки. Все подходы применимы для цифровых, аналоговых и гибридных игр и тщательно иллюстрируются примерами из проектов небольших команд или индивидуальных разработчиков. В наше время, когда даже студии-гиганты стремятся поддерживать маленькие гибкие команды, такое исчерпывающее практическое руководство по креативной разработке действительно бесценно».

**Наоми Кларк**, старший преподаватель искусства, Игровой центр Нью-Йоркского университета, автор книги *A Game Design Vocabulary* («Словарь гейм-дизайнера»)

«Это одна из самых легких для понимания книг по гейм-дизайну на сегодняшний день. Авторы преобразуют академические теории в практические подходы к анализу игр и их особенностей. Книга показывает читателю путь от идеи до производства, предлагает ценные советы и лучшие методики, основанные на примерах из современных инновационных игр инди-разработчиков. Жаль, что такая книга не встретила мне в самом начале карьеры. Было бы куда проще формулировать игровые идеи и обсуждать их с коллегами».

**Анна Кипнис**, старший программист игрового процесса, Double Fine Productions

«Коллин Маклин и Джон Шарп показали потрясающий концептуальный и методологический подход к дизайну и разработке игр. Но, пожалуй, главный посыл книги „Игры: дизайн и игровой опыт“ дизайнерам в том, что их игры увидит мир, они станут частью культуры и общества. Этот подход в равной мере глубокий и доступный для студентов, выпускников и начинающих гейм-дизайнеров».

**Кейси О’Доннелл**, старший преподаватель,  
Университет штата Мичиган,  
автор книги *Developer’s Dilemma* («Дилемма разработчика»)

«Если вы по каким-то причинам выбрали карьеру в разработке игр, книга Маклин и Шарпа — один из лучших вариантов. Большинство текстов об игровом дизайне представляют собой мутный поток модных словечек и ностальгии, но „Игры: дизайн и игровой опыт“ оперирует огромным числом примеров реальных работ настоящих художников. Книжки по разработке обычно находятся в плоскости „как это сделать“, но авторы обращаются к более важному вопросу — „зачем это делать“».

**Анна Антропи**, игровой дизайнер, Sorry Not Sorry Games

# ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие . . . . .	11
Еще одна книга про гейм-дизайн? . . . . .	11
Гейм-дизайн, разработка и производство игр . . . . .	12
Как устроена эта книга . . . . .	15
Новое начало . . . . .	17
Благодарности . . . . .	18
Об авторах . . . . .	19

## ЧАСТЬ I. КОНЦЕПЦИИ

Глава 1. Игры: дизайн и игровой опыт . . . . .	23
Базовые элементы игрового дизайна . . . . .	27
Шесть элементов — бесконечный потенциал . . . . .	30
Из точки А в точку Б . . . . .	35
Резюме . . . . .	35
Упражнения . . . . .	37
Глава 2. Базовые инструменты гейм-дизайна . . . . .	39
Ограничения . . . . .	40
Прямые и косвенные действия . . . . .	44
Цели . . . . .	47
Вызов . . . . .	50
Навык, стратегия, случайность и неопределенность . . . . .	54
Принятие решений и обратная связь . . . . .	58
Абстракция . . . . .	62
Тематика . . . . .	65
Повествование . . . . .	68
Контекст . . . . .	71
Резюме . . . . .	73
Упражнения . . . . .	74
Глава 3. Разновидности игрового процесса . . . . .	75
Соревновательная игра . . . . .	77
Кооперативная игра . . . . .	82
Игра на мастерство . . . . .	84
Игра-впечатление . . . . .	86
Игры на случайность и неопределенность . . . . .	88
Эксцентричная игра . . . . .	91
Ролевая игра . . . . .	95
Игра-перформанс . . . . .	99

Экспрессивная игра . . . . .	101
Симуляция . . . . .	103
Резюме . . . . .	106
Упражнения . . . . .	107
Глава 4. Опыт игрока . . . . .	109
Теория действия . . . . .	110
Слой игрового опыта . . . . .	112
Слой границ . . . . .	131
Резюме . . . . .	136
Упражнения . . . . .	138

## ЧАСТЬ II. ПРОЦЕСС

Глава 5. Процесс итеративного гейм-дизайна . . . . .	141
Истоки итеративного гейм-дизайна . . . . .	142
Четыре шага итеративного цикла . . . . .	145
Не один цикл, а циклический процесс . . . . .	152
Готовность к неудаче . . . . .	153
Резюме . . . . .	154
Упражнения . . . . .	154
Глава 6. Ценности дизайна . . . . .	155
Создание ценностей дизайна . . . . .	157
Разбор примеров . . . . .	160
Резюме . . . . .	168
Упражнения . . . . .	169
Глава 7. Документация . . . . .	171
Дизайн-документация . . . . .	172
Пример: дизайн-документация <i>Pong</i> . . . . .	177
Схемы . . . . .	179
Таблицы . . . . .	185
Резюме . . . . .	190
Упражнения . . . . .	190
Глава 8. Сотрудничество и командная работа . . . . .	191
Роли и ответственность . . . . .	192
Время и ресурсы . . . . .	195
Командные соглашения . . . . .	196
Инструменты совместной работы . . . . .	197
Совещания . . . . .	199
Важность «мягких» навыков . . . . .	200
Решение конфликтов . . . . .	201
Право на ошибку . . . . .	202
Резюме . . . . .	204

## ЧАСТЬ III. ПРАКТИКА

Глава 9. Разработка концепции . . . . .	207
Генерируем идеи . . . . .	208
Мозговой штурм . . . . .	210
Мотивация . . . . .	216
Ценности дизайна и мотивация . . . . .	226
Резюме . . . . .	228
Глава 10. Прототипирование . . . . .	229
Прототипы как игральные вопросы . . . . .	231
Восемь видов прототипов . . . . .	233
Документирование прототипов . . . . .	249
Резюме . . . . .	250
Глава 11. Плейтесты . . . . .	253
Шесть видов плейтестов . . . . .	255
Подготовка к плейтестам . . . . .	264
Проведение плейтеста . . . . .	265
После плейтеста . . . . .	267
Разница между вкладом и обратной связью . . . . .	268
Резюме . . . . .	270
Глава 12. Анализ результатов . . . . .	273
Обрабатываем результаты плейтеста . . . . .	275
На что обратить внимание . . . . .	276
Интерпретация наблюдений . . . . .	277
Изменения концепции . . . . .	279
Резюме . . . . .	281
Глава 13. От проектирования к производству . . . . .	283
Разбираем пример: <i>The Metagame</i> . . . . .	284
Разбираем пример: <i>Johann Sebastian Joust</i> . . . . .	287
Разбираем пример: <i>The Path</i> . . . . .	289
Разбираем пример: <i>Queers in Love at the End of the World</i> . . . . .	292
Как понять, что дизайн завершен . . . . .	294
Готовимся начать производство . . . . .	296
Резюме . . . . .	298
Список источников . . . . .	299
Глоссарий . . . . .	307
Алфавитный указатель . . . . .	313

# ПРЕДИСЛОВИЕ

Книга «Игры: дизайн и игровой опыт» проводит читателя от базовых теоретических концепций до конкретных рабочих методик. На процесс разработки проливают свет примеры из независимых проектов. Несомненно, это поможет игровым дизайнерам, старающимся углубить и развить функционал и наполнение игр. Сейчас волнующий период развития видеоигр, и эта книга — ваш пропуск в этот мир!

Мы Коллин Маклин и Джон Шарп, гейм-дизайнеры и преподаватели. В этой книге мы сосредоточили все, чему научились в процессе разработки своих проектов, что почерпнули из уроков других дизайнеров и игр, которые освоили и разобрали. «Игры: дизайн и игровой опыт» также учитывает наш опыт в других творческих областях: диджеинг и виджеинг, графический дизайн, фотография и даже преподавание. Вместе мы провели в общей сложности 35 лет в разработке и преподавании и разработали четкий подход к пониманию игр и игрового дизайна. Мы очень старались изложить его в этой книге.

## Еще одна книга про гейм-дизайн?

Вы можете спросить: «Чем ваша книга отличается от всех остальных трудов по гейм-дизайну?» Хороший вопрос! На рынке действительно есть очень хорошие книги по теме, и мы вдохновлялись многими из них. Наш подход, ориентированный на игровой процесс, сильно совпадает с книгой «Мастерская гейм-дизайна» Трейси Фуллертон<sup>1</sup>, а еще мы многому научились из фундаментального труда Кэти Сален и Эрика Циммермана «Правила игры»<sup>2</sup>. Книга Анны Антропи и Наоми Кларк «Словарь гейм-дизайна»<sup>3</sup> определила наш подход к примерам, не говоря уже о влиянии их работ в качестве игровых дизайнеров и критиков.

---

<sup>1</sup> Трейси Фуллертон, *Game Design Workshop*. Третье издание, 2014. — *Здесь и далее прим. авт., если не указано иное.*

<sup>2</sup> Кэти Сален и Эрик Циммерман, *Rules of Play*, 2003.

<sup>3</sup> Анна Антропи и Наоми Кларк, *A Game Design Vocabulary: Exploring the Foundational Principles Behind Good Game Design*, 2014.

Но, даже имея доступ ко всем этим ресурсам, мы обнаружили пробел. Основное отличие книги «Игры: дизайн и игровой опыт» от других — в деталях, причем буквально. Многие труды по гейм-дизайну рассуждают на высоком уровне, рассматривая игры и гейм-дизайн абстрактно. Либо описывают общую методологию дизайна, не вдаваясь в тонкости игрового процесса и опыта. Есть и книги, которые смотрят на видеоигры с перспективы компьютерной науки, используя их как основу для изучения программирования, опуская процессы дизайна и тестирования.

Отличие книги «Игры: дизайн и игровой опыт» в том, что мы соединяем концептуальные и дизайнерские аспекты. Вместе мы пройдем путь от идеи до прототипа, а затем от плейтестов до полностью реализованного дизайна. Иными словами, «Игры: дизайн и игровой опыт» — это практическое руководство. Книга подробно рассматривает игры и то, как они работают, и станет вашим проводником на пути от концепции до полностью завершённого проекта.

## Гейм-дизайн, разработка и производство игр

Хотя книга «Игры: дизайн и игровой опыт» детально рассматривает гейм-дизайн, некоторые вещи мы опускаем, а именно — разработку. Наша книга посвящена дизайну, а не девелопменту. В чем разница? **Гейм-дизайн** — это практика продумывания и создания механизмов игры, включая основные действия, темы и, что самое главное, игровой опыт. Игровой дизайн требует понимания разных видов игр, механик и процессов, которые используют дизайнеры.

**Разработка игр** подразумевает весь процесс создания игры: игровой дизайн, программирование, рисование арта, написание сценария, звуко-режиссуру, дизайн уровней, продюсирование, тестирование, маркетинг, развитие бизнеса и многое другое. Эти задачи могут решаться разными отделами, если мы говорим о крупных студиях, а в случае с независимыми разработчиками над ними работают небольшие команды или даже один человек. Поэтому мы исключаем программирование, моделирование, анимацию, написание музыки и другие части разработки, кроме их связи с игровым дизайном. Есть много хороших книг об игровом программировании, например «Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации»<sup>4</sup> Джереми

---

<sup>4</sup> Джереми Бонд Гибсон, «Unity и C#. Геймдев от идеи до реализации». Питер, 2022. — Прим. ред.

Гибсона Бонда. Мы немного затронем производство арта, но не будем касаться использования инструментов наподобие Photoshop и Maya. Про это есть отличные ресурсы, например видеоуроки The Gnomon Workshop<sup>5</sup> и книги «Основы рисунка и арт для видеоигр»<sup>6</sup> Криса Солярски или «Понимая анимацию»<sup>7</sup> Пола Уэллса. По вопросам звукового дизайна и производства мы рекомендуем «Написание интерактивной музыки для видеоигр: руководство композитора»<sup>8</sup> Майкла Свита.

Важно также различать дизайн и производство. «Игры: дизайн и игровой опыт» подробно описывает принципы и процессы гейм-дизайна. Но мы лишь слегка коснемся производства, которое начинается, когда дизайн игры завершен. Хорошее сравнение — разница между архитектурой и строительством. Архитектор разрабатывает проект здания, но не строит его. За это отвечают инженеры и строители. Строительство невозможно (или не пройдет гладко), пока не завершен проект. Это справедливо и для игр: перед началом производства нужно разработать дизайн. Производство — это создание игры согласно подготовленному дизайну. Вы познакомьтесь с некоторыми важными аспектами производства по мере ознакомления с книгой и методом итеративного гейм-дизайна в третьей части. Мы не рассматриваем их так подробно, как разработку концепций, прототипирование, плейтесты и оценку результатов. Повторимся: есть много полезных источников по работе с кодом и артом, а также звуком. Большинство проблем, с которыми вы можете столкнуться в ходе производства, легко решаются простым поиском в интернете.

## Игры от всех и для всех

Еще один важный факт об этой книге: большинство примеров взято из игр независимых разработчиков, небольших команд или одиночек, ставивших перед собой различные цели — от коммерческих до творческих. Есть ряд причин, по которым мы фокусировались на инди-играх. Зачастую именно инди самые интересные и разнообразные. К тому же проекты такого масштаба доступны для небольших команд и отдельных людей. Изменения в маркетинге и дистрибуции в последние годы позволили создавать и выпускать игры маленьким командам и соло-разработчикам. Кроме

<sup>5</sup> The Gnomon Workshop, [www.thegnomonworkshop.com/](http://www.thegnomonworkshop.com/).

<sup>6</sup> Крис Солярски, *Drawing Basics and Video Game Art*, 2012.

<sup>7</sup> Пол Уэллс, *Understanding Animation*, 1998.

<sup>8</sup> Майкл Свит, *Writing Interactive Music for Video Games: A Composer's Guide*, 2014.

того, мы оба на личном уровне тесно связаны с инди-сообществом и были его частью более десяти лет. Иными словами, независимые игры — это то, что мы хорошо знаем и любим. Что, вероятно, еще важнее — именно такие игры мы создаем и именно в них играем. Наши проекты вписываются в эту категорию. Среди них самые разные игры: от карточных и спортивных до головоломок со словами для iPhone и экспериментальных аркад.

Как правило, видеоигры делятся по жанрам: платформеры, шутеры, спортивные симуляторы, многопользовательские онлайн-игры (ММО), ролевые игры (RPG) и т. д. И хотя у нас есть любимые жанры, мы не любим отталкиваться от них в начале работы над дизайном. Жанр может ограничить мышление, заставить думать, какие механики заимствовать или улучшить. Мы же предпочитаем думать, какой опыт предложить игрокам. Выбор жанра смещает фокус с игрового опыта на размышления о похожих играх. Так мы ограничиваем себя рамками популярных условностей, что мешает творческому мышлению. Именно поэтому на рынке так много инди-платформеров, стелс-игр и мобильных головоломок на физику: разработчики сами загоняют себя в ловушки жанров. В этой книге мы берем фокус на различные игровые процессы, а не на игры в рамках жанровых ограничений.

Разумеется, это не значит, что знания из этой книги нельзя применить в контексте «большой» индустрии. Однако она часто привязана к лицензированному контенту, сиквелам и жанрам, которые становятся все более предсказуемыми. «Игры: дизайн и игровой опыт» надеется показать другой путь в индустрии, ориентирующийся на игровой опыт, а не на создание продукта. Именно в различии между продуктом и опытом ключ к освобождению от привычных ожиданий и к уникальным впечатлениям. Значит ли это, что мы считаем все AAA-игры плохими? Разумеется, нет! Некоторые из них ломают шаблоны, и во многие действительно интересно играть. Но мы считаем, что по мере развития индустрии важно продолжать экспериментировать, пробовать новое и раздвигать горизонты.

## **Ты то, во что играешь**

Эта книга основана на точке зрения, что игры — это самобытная форма искусства, которая объединяет разнообразные стили, формы и послы. Нас интересуют игры независимо от авторов, платформ и консолей: цифровые, аналоговые и любые другие. Дело в том, что с точки зрения дизайна можно научиться многому из любой игры и успешно применять эти знания в своих проектах. Физические виды спорта могут вдохновлять видеоигры

так же, как карточные, настольные или детские игры вроде догонялок или прятков. Обратное тоже справедливо: видеоигры могут вдохновлять игровой дизайн вне цифрового формата. Чем больше игр мы знаем, тем больше опыта можем применить в создании собственных идей.

Одна из первых особенностей книги, которую вы заметите в самом начале, — упор на игровой процесс и игровой опыт. Мы сознательно используем термины *игровой процесс* и *игровой опыт* как синонимы, чтобы сломать привычные стереотипы. Мы не ограничиваемся идеей, что занимаемся дизайном, а предпочитаем думать о возможностях создавать игровой опыт. Под этим мы подразумеваем все мыслительные процессы и действия, возникающие при взаимодействии с игрой. Или это могут быть взаимодействия между участниками *по поводу* правил игры, например разработка стратегий и творческое решение задач. Сюда же входит удовольствие от визуала, озвучки, сюжета или срыва планов соперника. В этой книге мы выделяем игровой процесс как *основной* опыт, который предлагают игры. И мы считаем, что это хороший способ освободиться от жанровых и стилистических рамок. Фокус на дизайне игрового опыта, а не на дизайне игр позволяет применять огромное количество подходов. Это мышление помогает предлагать игрокам более захватывающие и свежие впечатления. В этой книге мы будем исследовать и развивать такой подход.

## Как устроена эта книга

Мы хотели написать книгу-руководство по всему процессу дизайна видеоигры. Преподавая основы гейм-дизайна в колледже и на различных образовательных программах, мы увидели, как сложно выучить все основные игровые концепции от правил до целей и систем обратной связи. Возникает целый набор новых задач: составить первоначальную концепцию, разработать правила и цели игры, а затем тестировать и улучшать дизайн, доводить его до совершенства. Но эти концепции и навыки и есть инструментарий, необходимый для создания игрового опыта. Поэтому мы старались собрать весь материал, необходимый для дизайна игры с нуля.

Книга «Игры: дизайн и игровой опыт» разделена на три части: часть I «Концепции», часть II «Процесс» и часть III «Практика». В первой части излагаются определения и подход к гейм-дизайну, сфокусированный на игровом опыте. К концу первой части вы получите терминологию и теоретическую основу для понимания игр и игрового опыта с точки зрения гейм-дизайнера. Главы первой части включают следующие материалы:

- Глава 1 «Игры: дизайн и игровой опыт» разбирает составные элементы игр и то, как гейм-дизайнеры используют их для создания игрового опыта.
- Глава 2 «Базовые инструменты гейм-дизайна» более глубоко излагает фундаментальные принципы гейм-дизайна.
- Глава 3 «Разновидности игрового процесса» исследует различные типы впечатлений, которые предлагают игры.
- Глава 4 «Опыт игрока» рассказывает о том, как игроки обучаются и понимают видеоигры и их требования.

Вторая часть, «Процесс», выходит за рамки концепций гейм-дизайна и рассматривает часть базовых процессов и техник *итеративного* дизайна. Эти главы познакомят с важными методами и документами, которые делают работу над дизайном более простой и приятной. Главы второй части включают следующие материалы:

- Глава 5 «Процесс итеративного гейм-дизайна» дает краткий обзор процесса работы над дизайном.
- Глава 6 «Ценности дизайна» знакомит с важным инструментом итерации и показывает три случая, когда именно ценности определили дизайн игры.
- Глава 7 «Документация» рассматривает три основных инструмента документирования: дизайн-документ, схемы и таблицы.
- Глава 8 «Сотрудничество и командная работа» посвящена важным, но редко поднимаемым вопросам совместной работы на проектах, включая командные договоренности и разрешение конфликтов.

Третья часть, «Практика», показывает игровой дизайн в действии. Эти главы проведут вас по этапам итеративного гейм-дизайна: разработка концепции, прототипирование, плейтесты и оценка дизайна игр как игровых машин. Главы третьей части включают следующие материалы:

- Глава 9 «Разработка концепции» посвящена техникам исследования и формирования идей, включая несколько методов мозгового штурма и приемов выражения мотивации, по которой дизайнер создает игру.

- Глава 10 «Прототипирование» переходит к поводам и подходам придавать идеям дизайна форму прототипа.
- Глава 11 «Плейтесты» изучает роль тестирования и обрисовывает различные подходы к тестированию игровых прототипов.
- Глава 12 «Анализ результатов» говорит о важности оценки результатов тестирования и предлагает метод лучшего использования обратной связи.
- Глава 13 «Переход от дизайна к производству» рассказывает, как определить момент, когда дизайн игры завершен, и анализирует несколько отличающихся случаев итеративного гейм-дизайна.

В этой книге, как и в нашей преподавательской практике, мы применяем старую поговорку: «Изучи правила, прежде чем их нарушать». Трактуя понятия «игра» и «дизайн» широко, те, кто знакомы с основами итеративного подхода, наверняка увидят знакомые модели и шаблоны. Мы искренне считаем, что лучший способ развить дисциплину — сначала досконально освоить ее основы. Поэтому мы используем лучшие практики, которые переняли как дизайнеры и преподаватели, чтобы показать проверенный путь. Освоив азы, вы наверняка захотите улучшить его, внести небольшие или даже значительные изменения. Мы этого ожидаем и будем рады узнать, как вы изменили и улучшили принципы, процессы и практики, представленные в нашей книге.

## Новое начало

Если вы впервые собираетесь работать над дизайном игры, мы приветствуем вас в одном из самых захватывающих творческих занятий. Игровой дизайн — дело непростое, но усилия окупятся, когда вы увидите, как люди играют в вашу игру и как она приносит им удовольствие. Если вы уже создавали игры, мы надеемся, что книга вас вдохновит и укажет новые пути. Если вы преподаватель, надеемся, что книга отлично дополнит вашу программу. Она прошла плейтест на наших собственных курсах, и мы довольны результатом. Надеемся, что вас она тоже порадует. В добрый путь!

*Джон Шарп и Коллин Маклин  
Бруклин, Нью-Йорк  
Весна 2016*

# БЛАГОДАРНОСТИ

Как правило (но не всегда), игровой дизайн создается коллективно, и эта книга не стала исключением. Разумеется, мы вместе работали над планированием, написанием, редактурой и прочим, но нам помогали и многие другие. Наши внешние рецензенты Наоми Кларк, Крис Додсон и Мерритт Копас дали ценную обратную связь по черновым текстам и помогли улучшить их. Джонатан Бейлин проработал с нами множество деталей, а фотографии Шуаншуан Хо вы увидите на страницах книги.

Хотим также поблагодарить наших студентов из Школы дизайна Парсонса в Новой школе, которые помогли нам испытать книгу в действии в течение последних нескольких лет. Но прежде мы должны поблагодарить ребят, которым мы преподавали гейм-дизайн последнее десятилетие: учеников Джона в Колледже искусств и дизайна Саванны в Атланте и наших учеников в Парсонс.

Без потрясающих игр многогранной инди-индустрии у нас не было бы материала для книги. Отдельное спасибо разработчикам, уделившим время, чтобы поговорить с нами о своем подходе к игровому дизайну. Наш друг и бизнес-партнер Эрик Циммерман во многом сформировал наше мышление и восприятие игр, и мы глубоко ценим его открытость.

Последнее, но не менее важное: Джон хочет поблагодарить Нэнси за всю радость, которую она дарит. И Коллин благодарит Рене за энтузиазм и командную работу в игре под названием жизнь.