


Василий Скобелев

ЛЕВЕЛ- ДИЗАЙН ХОРОШЕГО ТОНА

Настольная книга
по разработке
игровых уровней

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 004.9
ББК 32.973.2-018.2
С44

Скобелев, Василий Вячеславович.

С44 Лevel-дизайн хорошего тона: настольная книга по разработке игровых уровней / Василий Скобелев. — Москва : Эксмо, 2026. — 320 с. : ил. — (Российский компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-228246-1

Василий Скобелев — лevel-дизайнер, принимавший участие в разработке игр различных жанров: от мобильного раннера Vector до современных шутеров типа Atomic Heart и War Robots: Frontiers.

Книга «Лevel-дизайн хорошего тона» объяснит простым языком, как создавать интересные и удобные игровые пространства, подкрепит материал практическими советами и примерами из современных и культовых игр.

УДК 004.9
ББК 32.973.2-018.2

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 9

01 ПУТЕВОДИТЕЛЬ 13

02 ПАМЯТКА ДЛЯ НОВИЧКА 19

03 ТЕОРИЯ ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙНА 25

1. Как возник дизайн локаций 28

2. И все они были одним человеком 30

3. Артефакты работы левел-дизайнера 35

4. Разница между дизайном и искусством, а также грейбоксом и вайтбоксом	44
5. Пайплайны и пассы	46
6. Приемы навигации	49
<i>Контраст и цвет</i>	49
<i>Направляющие линии</i>	51
<i>«Хлебные крошки»</i>	54
<i>Ориентиры и «награда и отказ»</i>	57
<i>Предметы относительности</i>	61
<i>Фрейминг</i>	62
<i>Неполный силуэт</i>	64
7. Метрики: как определять размеры пространств и препятствий	66
8. Карта возможностей	73
9. Ритм локации или кор-луп в левел-дизайне	76
10. Кор-луп открытых миров, или «Правило разнообразия точек интереса»	80
11. Глубина оттенка и формы силуэтов	84
12. Нарратив окружения	91

04

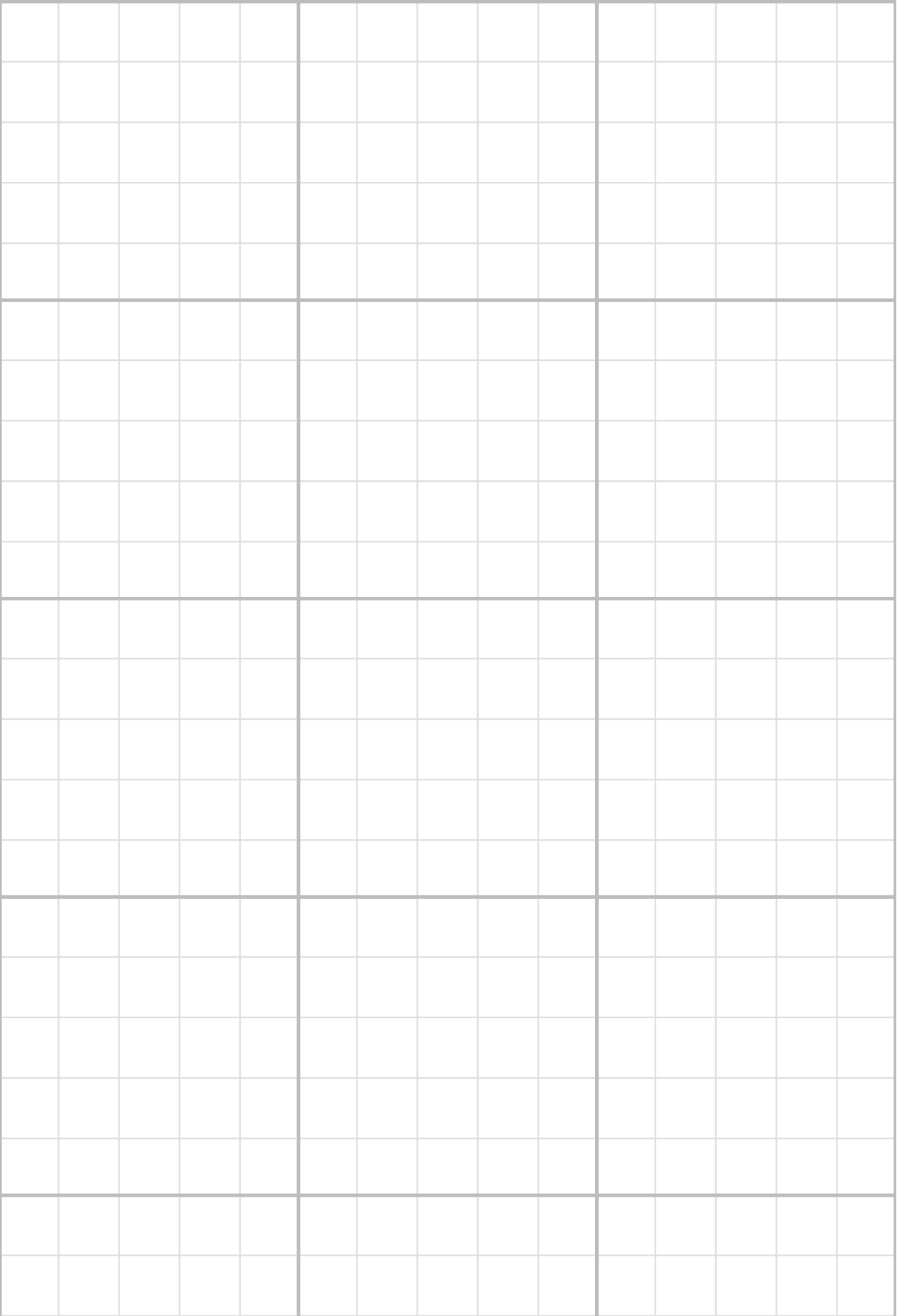
100 СОВЕТОВ ПО ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙНУ	95
---	----

05

НАХОДКИ ЛЕВЕЛ-ДИЗАЙНЕРОВ	297
---	-----

1. Правило разнообразия точек интереса (бывшее правило треугольника)	299
---	-----

2. Правило треугольника The Legend of Zelda . . .	300
3. Карта жесткости	303
4. Карта возможностей (Михаил Кадиков)	305
5. Принцип неполного силуэта	308
6. Точки преимущества	309
ГЛОССАРИЙ	310
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	316
ОСОБЫЕ БЛАГОДАРНОСТИ	318



ВВЕДЕНИЕ

Привет, друг! Сначала я хотел бы, как и любой человек, доплзший до публикации собственной книги, помучить тебя предисловием. Это ведь то, ради чего ты читаешь эту книгу, верно? Я понимаю, что нет, но потерпи, начало не менее важно, чем конец. Да, если что, я буду обращаться к тебе на «ты». Это распространенная практика в IT и игровой разработке, особенно учитывая то, что на некоторых языках в принципе нет уважительной формы обращения во втором лице. Привыкай 😊. Да, и смайлики в книге тоже будут, все-таки это книга от блогера, а не писателя 😊.

Меня зовут **Василий Скобелев**. Я работаю директором по дизайну уровней видеоигр. Иногда провожу онлайн-курсы по левел-дизайну в онлайн-школе «Нарраторика», а в свободное время веду блог в Telegram. В игры играю с самого раннего детства. Моей первой игрой была *Sonic The Hedgehog* на SEGA Mega Drive. Она попала мне в руки где-то в 1993–1994-м. Я слова-то плохо связывал, но кнопки уже нажимал с большим удовольствием. Но я предлагаю сделать тайм-скип, пересказывать всю биографию сейчас нет смысла 😊.

Я невероятно люблю игры. В любых проявлениях. Любых жанров, на всех игровых платформах. И питаю трепетное уважение к игровым разработчикам. Но я, как и многие, сперва пробовал пойти классическим путем: получил высшее техническое образование и даже поработал плюс-минус по специальности — айтишником в маленькой телекоммуникационной компании. Шокирующим открытием для меня стало осознание того, насколько важно не просто закрывать задачи, а работать над чем-то, что находит глубокий внутренний отклик. Мне нужно, чтобы это что-то было творческим и приносило радость большому количеству людей, а не только автору или одному конкретному клиенту.

Переломный момент настал в 2014 году. Я уволился, и уже 29 апреля 2014 года начал работать над коммерческой игрой. И этой игрой стал *Vector*¹! Контент для него

¹ *Vector* — игра компании Nekki, выпущенная в 2012 году на мобильные платформы. Позже она добралась и до ПК через магазин Steam. В игре сотрудник корпорации просыпается после длительного зомбирования корпорацией и начинает побег от охраны по крышам, одновременно совершая акробатические трюки.

по большей части уже был готов, я присоединился к команде разработчиков довольно поздно. Я помог выпустить оставшиеся уровни для второго и третьего акта, а затем и режим Охотника, где ты играешь не за протагониста, а за преследователя. Чуть позже я присоединился к разработке второй части уже на позиции левел-дизайнера и прошел весь цикл жизни проекта вместе с командой.

С 2017-го по 2019-й я временно сменил профессию на QA² в рамках проекта *Shadow Fight 2*³ и начал немного помогать с SMM⁴ *Shadow Fight 3*⁵. Хотя тогда это временным, конечно, не казалось. В какой-то момент я понял, что скучаю по дизайну, и заперезивал, а вдруг из-за длительной паузы меня никто не возьмет снова на левел-дизайн, но...

В 2019 году я попал на *Atomic Heart*⁶ студии Mundfish. Ее руководители внимательно изучили мое резюме, обсудили мои цели и хобби. В итоге они пришли к выводу, что я подхожу, огромная им благодарность, это был меняющий жизнь опыт. После испытательного срока меня взяли на ведущего дизайнера уровней, и так мы проработали вместе до конца 2020 года.

После этого я взял небольшую паузу. Случился тяжелый период в семейной жизни, мне потребовалось время для того, чтобы все взвесить. Я даже честно пробовал искать работу не в геймдеве и разок получил отказ из-за татуировки 😊. Но весной 2021-го я уже присоединился к разработке *War Robots: Frontiers*⁷, где познакомился с дизайном мультиплеерных игр. Я проработал с ребятами до лета 2025-го, пройдя вместе с ними огонь и воду, от раннего препродакшена⁸ до релиза второго сезона.

С 2021 года я начал медийную активность: статьи, выступления и пр. Где-то в это же время я стал давать консультации, которые позже переросли в профессию

² QA (quality assurance) – специалист по обеспечению качества. Под этой аббревиатурой могут иметь в виду как рядового тестировщика, так и опытного инженера, работающего на предотвращение ошибок, а не только на их «отлов» постфактум.

³ *Shadow Fight 2* – игра в жанре «файтинг» компании Nekki, выпущенная в 2013 году на мобильные платформы. Позже ее версии были выпущены на ПК на Win 8.1, консоли Nintendo Switch и различных подписочных сервисах.

⁴ SMM (social media marketing) – рекламирование игры в соцсетях. Включает в себя, как правило, ведение страницы игры и общение с игроками.

⁵ *Shadow Fight 3* – игра компании Nekki, выпущенная в 2017 году. Следующий флагман студии после *Shadow Fight 2*. Сюжет разворачивается после событий прошлой части. Визуальный стиль был сильно изменен, но жанр остался тот же: файтинг один на один.

⁶ *Atomic Heart* – игра в жанре «шутер» от первого лица с ролевыми элементами. Выпущена студией Mundfish в 2023 году для ПК и консоли.

⁷ *War Robots: Frontiers* – игра в жанре многопользовательского командного шутера. Выпущена студией My. Games в 2025 году для ПК и консоли.

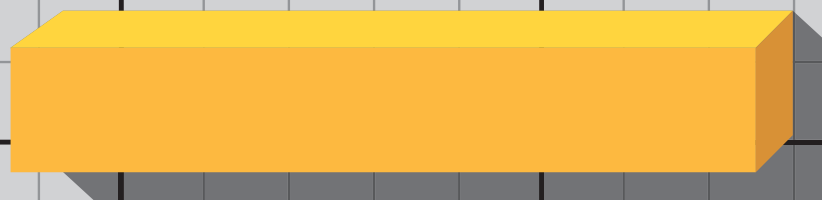
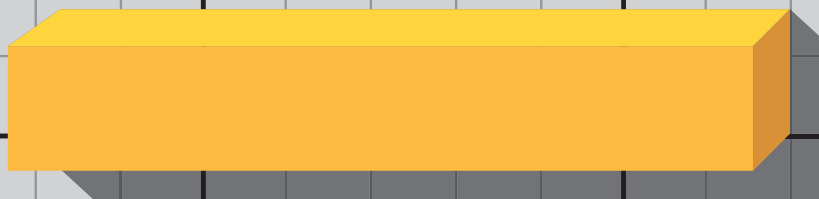
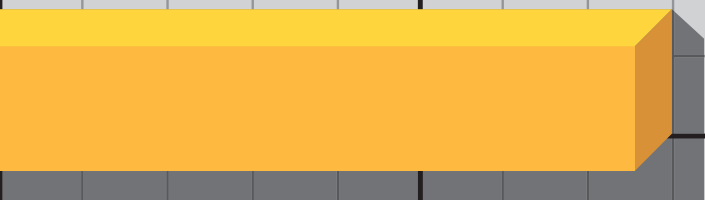
⁸ Препродакшен (от *англ.* pre-production) – один из первых этапов разработки видеоигры.

ональное преподавание левел-дизайна в онлайн-школе «Нарраторика». А с лета 2022 года я веду блог в Telegram, где разбираю популярные игры с точки зрения левел-дизайна, гейм-дизайна и нарративного дизайна. Заглядывай!

Моя ненаглядная жена Мария, мои подписчики и студенты убедили меня в том, что рано или поздно стоит выпустить эту книгу. Сразу оговорюсь — я не считаю себя самым крутым дизайнером уровней. Вся эта книга — перспектива одного специалиста на основе личного карьерного и игрового опыта. Но я очень надеюсь, что ты найдешь здесь для себя что-то полезное. Когда-то я очень хотел иметь под рукой подобное издание. Одна такая работа уже увидела свет в мое время — «Проектирование виртуальных миров» Михаила Кадикова. Но наши книги не конкурируют друг с другом, у них разный формат и назначение. Подробнее об этом в следующем разделе.

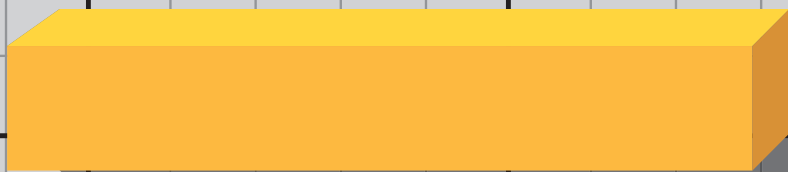
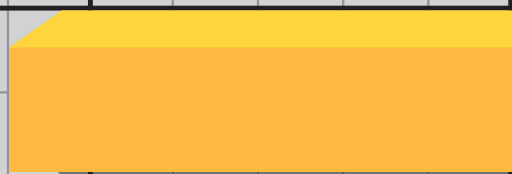
**ПОГНАЛИ,
ПЕРЕЛИСТЫВАЙ
СКОРЕЕ! 😊**





01

ПУТЕВОДИТЕЛЬ



Здесь я расскажу не только о том, что и где ты сможешь найти в рамках моей книги, но и о рекомендуемой литературе под авторством других дизайнеров. Обрати внимание, что я рекомендую книги Михаила Кадикова и Макса Пирса. Они — не просто важные фигуры в индустрии. Михаил — первый русский левел-дизайнер, публикующий разборы популярных игр с точки зрения дизайна уровней. Именно он вдохновил меня заниматься блогом и статьями. А Макс Пирс, работавший над целым рядом популярных проектов типа *Cyberpunk 2077*, помог в 2023 году подтвердить мои навыки на международных курсах. Что ж, поехали!

Я прошел через более чем 12 лет разработки, несколько лет преподавания и прочел ряд книг по левел-дизайну. Это не идеальная точка в карьере, но достаточно удобная для того, чтобы оглянуться назад и подумать: **«А в каком порядке я получал бы все эти знания, если бы уже представлял пользу каждого из них?»** И у меня есть ответ! Держи порядок чтения книг по левел-дизайну:

- **Левел-дизайн хорошего тона.** Раздел «Памятка для новичка». Почему – расскажу буквально через минуту.
- Книги Михаила Кадикова, начиная с **«Проектирование виртуальных миров»**. Они помогут расширить кругозор и взглянуть на игры под другим углом. Ты прочтешь о множестве вещей, на которые без Михаила просто не обратил бы внимания. Это отличная точка входа – возможность оценить, увлечет ли тебя левел-дизайн настолько, чтобы ты сам захотел заняться им.
- Книги Макса Пирса серии Let's Design. На момент написания этой книги у него вышли две работы: **Let's Design Exploration** и **Let's Design Combat**. Ты найдешь множество пересечений с этой книгой, и не просто так: я вдохновлялся именно подходом Макса. Он позволяет нарастить у читателя теоретическую базу, не конкурируя с другими книгами на рынке.
- **Левел-дизайн хорошего тона.** Раздел «100 советов по левел-дизайну». Это основной раздел, в котором собрано 100 советов по разработке уровней. Их можно использовать как предварительный чек-лист для того, чтобы придать своему дизайну нужное направление перед сборкой, или как список для проверки получившегося уровня уже после сборки, чтобы убедиться в правильности принятых решений.
- **«Профессия левел-дизайнер: Практическое руководство по созданию игровых миров»** Бена Бауэра. Это ультимативный труд по дизайну уровней. Тут собрано, пожалуй, все, что необходимо знать, и расписано настолько подробно, насколько это в принципе возможно. Не без личных искажений и странностей автора, но все же. Я был науч-

ным редактором перевода этой книги и могу смело ее рекомендовать: ты найдешь там не только материал Бена, но и мои заметки на полях, где я соотношу его опыт с действительностью современной разработки.

«Это что, мне нужно бежать изучать книги других авторов, прежде чем читать дальше? Я что-то не пойму, там дальше сложно?» — этот вопрос мне задал один из читателей ранней версии книги. Спешу тебя успокоить! Предложенный список литературы носит всего лишь рекомендательный характер. Спокойно читай дальше, а если захочешь погрузиться глубже, ты сможешь запастись дополнительными книгами и прочесть то, что я описал выше.

Теперь о том, что тебя ждет в этой книге.

Следующий раздел **«Памятка для новичка»** будет самым коротким, но и самым необходимым. Это список из 16 вещей, которые тебе нужно будет освоить в самом-самом начале. Даже если твое знакомство с моей книгой окажется поверхностным, и ты осилишь только предисловие и этот список, скорее всего, они принесут тебе какую-то пользу 😊. **«Памятка для новичка»** поможет тебе сориентироваться в подходе к работе как таковой, упростит жизнь во время обучения и позволит понять, с какой целью ты вообще берешься за изучение дизайна уровней.

Блок **«Теория левел-дизайна»** основан на цикле моих статей по левел-дизайну, опубликованных на habr.com в 2022 году. Именно они и принесли мне первое освещение, а позже позволили вырастить полноценный телеграм-блог **«Блог Василия Скобелева»** и статью хоть сколько-то известным в отечественном гейм-деве. Я уже вижу, как ты брезгливо морщишь нос и думаешь: *«Я тогда пойду, почитаю оригинальные статьи, зачем это скопировали в книгу?»* Спешу тебя заверить — смысла в этом особого нет. С 2022 года кое-что изменилось в моем понимании материала, и я его обновил. Так что, прочитав книгу, ты ничего не упustiшь. *«А почему этот раздел стоит сразу после советов новичкам?»* — спросишь ты. Все очень просто: пусть это и не полная теория, но она уже многим помогла пройти собеседования на позицию левел-дизайнера.

В разделе **«100 советов по левел-дизайну»** ты найдешь полезности, которые можно эффективно применять на двух этапах своего развития как левел-дизайнера: прямо перед сборкой первой локации или уже постфактум, как чек-лист. Это и есть то, ради чего я решился написать книгу — раздел по левел-дизайну хорошего тона 😊. Какие-то из советов покажутся очевидными, особенно если у тебя уже есть опыт в сборке локаций и разработке игр в целом, но кому-то они принесут пользу — откроют глаза на вещи, о которых просто не приходилось думать раньше. Я не пытался разложить эти правила по строгим категориям или разделам, а просто собрал полезности, которые коллекционировал по ходу своей работы и ведения

блога. Они помогут нам сформировать «хороший тон» при сборке локаций и как минимум сделать будущие уровни чуточку чище и удобнее.

С обратной стороны некоторых страниц ты сможешь найти вредные советы. Подобные заметки будут встречаться на протяжении всей книги. Кое-где они не просто «связаны», а даже противоречат полезному совету с лицевой стороны листа. Дело в том, что в реальной разработке условия далеко не всегда идеальны. Возможно, тебе банально не хватает времени или усталость от текущей работы мешает решить возникшую проблему. На этот случай я подскажу парочку «темных» ноу-хау. Подобные практики считаются «дурным тоном» или «грязной сборкой», но могут спасти твоё время в экстренной ситуации, когда на «сделать хорошо» времени уже просто нет. Попробуй угадать, о чем я говорю, прежде чем перевернуть страницу. Это будет неплохой проверкой на то, действующий ли ты левел-дизайнер или новичок 😊. Или они просто добавят тебе мотивации прочесть все, если ты любишь коллекционировать предметы в играх 😊.

Завершится книга разделом, который я давно хотел собрать. Естественно, с течением времени он будет расширяться в новых редакциях книги. В левел-дизайне нет какой-то международной академической базы. Как следствие этого, каждая крупная страна с развитой сферой игровой разработки приходит к своим стандартам и программам образования. Мы с тобой сейчас находимся как раз в активной фазе этого процесса. Помимо прочего, это означает, что у нас, левел-дизайнеров, нет фиксирования «научной новизны», то есть заслуг по первичному формулированию правил и внесению в левел-дизайн тех или иных понятий. Поэтому я захотел отдать дань уважения некоторым известным левел-дизайнерам и зафиксировать в книге вещи, которые они сформулировали первыми. Сразу скажу, я мог где-то ошибиться, так что любую обратную связь присылай мне в личку в Telegram, я все учту. И любые дополнения для этого раздела тоже присылай, буду рад расширить его вместе с тобой!

В качестве бонуса в конце книги ты найдешь **гlossарий**. Его я решил сформировать прямо в процессе написания, чтобы читатель, который не хочет быть левел-дизайнером или даже раньше не играл в игры, не чувствовал себя белой вороной. Там я собрал термины, которые на протяжении текста объясняются в сносках, а также немного популярного геймерского сленга в нагрузку 😊.