

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2
Г98

Justin Gary

THINK LIKE A GAME DESIGNER:
THE STEP-BY-STEP GUIDE TO UNLOCKING
YOUR CREATIVE POTENTIAL

Copyright © 2018 by Justin Gary. All rights reserved.

Г98 **Гэри, Джастин.**
Думай как гейм-дизайнер : творческое мышление и эффективное управление игровым проектом / Джастин Гэри ; [перевод с английского М. Ю. Молчанова]. — Москва : Эксмо, 2024. — 224 с. — (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-166943-0

Эта книга идеально подойдет для каждого, кто хочет научиться профессионально создавать игры. Джастин Гэри, дизайнер с двадцатилетним опытом работы в игровой индустрии, делится своими секретами, проводя читателя через каждый этап создания игры. Он поможет вам преодолеть ментальные блоки, провести мозговой штурм идей, избежать рутины и выгорания и создать проекты, которые выдержат испытание временем. Вас ждет множество полезных советов и практических упражнений. Сделайте первый шаг к своей мечте стать успешным гейм-дизайнером!

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2

ISBN 978-5-04-166943-0

© Молчанов М.Ю., перевод на русский язык, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Отзывы профессионалов о Джастине Гэри и его книге «Думай как гейм-дизайнер»

«Книга „Думай как гейм-дизайнер“ должна стоять на полке у каждого, кто увлекается гейм-дизайном или просто любит играть в игры. Изложенные здесь мысли об инновациях, маркетинге и мотивации игроков пригодятся даже тем, кто от игровой индустрии далек».

Итан Моллик, профессор кафедры инноваций
и предпринимательства
Уортонской школы бизнеса

«Этой книгой Джастин внес большой вклад в игровую индустрию. Даже опытным гейм-дизайнерам не помешает взглянуть на создание игр с его точки зрения».

Ричард Гарфилд, создатель игр *Magic: The Gathering*, *RoboRally* и «Повелитель Токио»

«Любой путь должен откуда-то начинаться. Если ваша цель — стать гейм-дизайнером, я не могу посоветовать вам ничего лучше, чем прочесть эту книгу и выполнить все задания. Джастину удалось четко сформулировать и доходчиво изложить весь процесс создания игры — от пустого листа бумаги до многотысячных тиражей».

Джордан Вайсман, создатель игр
Shadowrun и *BattleTech*,
основатель игровой студии WizKids

«Джастин Гэри прошел невероятный путь от чемпиона профессиональных турниров по *Magic: The Gathering* до одного из ведущих мировых гейм-дизайнеров и главы многомиллионной компании. Он может многому научить, и его колоссальный опыт присутствует в каждой строке этой книги».

Питер Эдкисон, основатель компании
Wizards of the Coast и главный организатор
Gen Con, крупнейшего конвента настольных
игр в Северной Америке

«Эта книга не только для тех, кто любит игры. Советы Джастина пригодятся любому, кто хочет построить успешную карьеру на своем таланте или хобби!»

Грег Голдстин, издатель,
президент издательства IDW Publishing

«В этой книге доходчиво и без лишних отступлений изложены все ключевые этапы разработки и издания игр».

Рэф Костер, ведущий гейм-дизайнер
многопользовательской ролевой игры
Ultima Online, автор книги «Разработка игр
и теория развлечений»

«Из-под пера Джастина Гэри вышла увлекательная книга, в которой просто и доступно изложены азы гейм-дизайна. Если вы только-только открываете для себя это направление, лучшей отправной точки вам не найти!»

Джесси Шелл, генеральный директор
компании Schell Games, автор книги
«Геймдизайн. Как создать игру, в которую
будут играть все»

«Джастин Гэри создал одну из моих самых любимых игр. Прочитав эту книгу, вы сможете повторить это достижение».

Майк Селинкер, генеральный директор
компании LoneShark Games, создатель игры
Betrayal at House on the Hill

«Если вас интересуют все нюансы гейм-дизайна, то лучше этой книги, написанной профессионалом с большой буквы, вам не найти. Джастин Гэри проведет вас по всему пути от задумки до готового продукта, сопровождая все объяснения примерами из собственной практики. Прочитав эту книгу, вы действительно научитесь думать как гейм-дизайнер».

Патрик Сноу, коуч по написанию и публикации книг, автор мировых бестселлеров *Creating Your Own Destiny* и *Boy Entrepreneur*

«На каждой странице книги „Думай как гейм-дизайнер“ вы сможете найти действенные советы, касающиеся трудностей, радостей и, самое главное, процесса гейм-дизайна. Хотите ли вы разрабатывать игры или вам просто интересно, как устроено креативное мышление, эта книга заставит вас взглянуть на игры по-новому».

Николь Гэбриэл, автор книг *Finding Your Inner Truth* и *Stepping Into Your Becoming*

«Как писатель, я люблю открывать для себя новые творческие подходы, поэтому получил огромное удовольствие, „погрузившись“ в сознание гейм-дизайнера. „Думай как гейм-дизайнер“ — настоящий кладезь практичных и разумных советов. Если вы хотите направить свою любовь к играм в творческое русло, не проходите мимо этой книги».

Тайлер Р. Тичелаар, автор книг *Haunted Marquette* и *When Teddy Came to Town*

«Джастину Гэри удастся сочетать искусство и науку во всем, что он делает, и эта книга не исключение. „Думай как гейм-дизайнер“ — бесценное пособие для всех гейм-дизайнеров вне зависимости от уровня профессионализма».

Патрик Салливан, старший гейм-дизайнер,
компания Dire Wolf Digital

«Джастин Гэри написал потрясающее руководство для начинающих гейм-дизайнеров. Из него вы не только узнаете, как превратить задумку в готовую игру, но и поймете, как устроен этот процесс в деталях».

Пол Питерсон, старший гейм-дизайнер игры
Plants vs. Zombies Heroes, создатель игры
Smash-Up — A Shufflebuilding Game

«Джастин Гэри — выдающийся гейм-дизайнер и учитель. Он сумел предельно доступно изложить свой огромный опыт. Полученные знания легко применять на практике».

Роб Дауэрти, член Зала славы *Magic: The Gathering*, основатель и генеральный директор компании White Wizard Games

ОГЛАВЛЕНИЕ

МОИМ РОДИТЕЛЯМ	13
ПРЕДИСЛОВИЕ	15
ВВЕДЕНИЕ	17

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Погружаемся в гейм-дизайн

ГЛАВА 1. Основы основ	23
ГЛАВА 2. Первые шаги	27
ГЛАВА 3. Конфликты и их преодоление	37

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Осваиваем базовый цикл разработки

ГЛАВА 4. Основные этапы базового цикла разработки	45
ГЛАВА 5. Задумка	47
ГЛАВА 6. Конкретизация	57
ГЛАВА 7. Мозговой штурм	63
ГЛАВА 8. Прототипирование	73
ГЛАВА 9. Тестирование	81
ГЛАВА 10. Итеративный поиск	87

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Доводим дизайн до ума

ГЛАВА 11. Стадии дизайна	95
ГЛАВА 12. Создание кор-геймплея	103

ГЛАВА 13. Доработка геймплея	113
ГЛАВА 14. Дизайн компонентов	119
ГЛАВА 15. Доработка компонентов	125
ГЛАВА 16. Завершающие штрихи	131

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

Делаем гениальную игру

ГЛАВА 17. Что делает игру гениальной?	145
ГЛАВА 18. Элегантность	147
ГЛАВА 19. Азарт	155
ГЛАВА 20. Глубина	161
ГЛАВА 21. Мотивация	167
ГЛАВА 22. Вовлечение	175

ЧАСТЬ ПЯТАЯ

Зарабатываем деньги

ГЛАВА 23. Монетизация игр	185
ГЛАВА 24. Как быть профессиональным гейм-дизайнером	189
ГЛАВА 25. Как издать свою игру	193
ГЛАВА 26. Модели распространения игр	199
ГЛАВА 27. Как обеспечить игре долгую жизнь	207
И НАПОСЛЕДОК... Применяем знания на практике	213
ОБ АВТОРЕ	215
О STONE BLADE ENTERTAINMENT	217
О GAMER ENTERTAINMENT	218
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	219
ОТ АВТОРА	220

МОИМ РОДИТЕЛЯМ

МАМА, ТЫ ЛУЧШИЙ ЧЕЛОВЕК из всех, кого я знаю, и я рад, что моя жизнь началась со знакомства с тобой. Ты не только научила меня любить и сопереживать, но и воспитала во мне ненасытную жажду знаний и интерес к учебе. Ты помогла мне поверить, что я могу все, даже когда я не мог ничего. Именно благодаря твоим напутствиям я сейчас живу той жизнью, о которой всегда мечтал.

Папа, ты неукротимая сила природы. Ты научил меня, что я всегда должен следовать за своей мечтой и во всем выбирать свой путь. Ты стал для меня примером невероятной воли и желания жить. Наши с тобой бесчисленные вечера за игровым столом стали причиной того, почему я полюбил и захотел создавать игры, а теперь еще и пишу эту книгу.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ПОДУМАТЬ ТОЛЬКО, а ведь это я мог ввести Джастина в мир гейм-дизайна!

Мы познакомились, когда он участвовал в юношеском турнире по *Magic: The Gathering*. Среди множества моих обязанностей в те годы было курировать профессиональных игроков, поэтому я старался со всеми познакомиться. Даже будучи подростком, Джастин производил впечатление умнейшего игрока своей лиги, а еще он обожал говорить об играх. Немногим позже, в 17 лет, он стал самым молодым чемпионом США по *Magic: The Gathering*. С того момента нас связывает тесная дружба.

Джастин быстро продвигался во взрослом рейтинге, поэтому раз в несколько месяцев мы встречались где-нибудь в другой стране или на другом континенте. Обычно после турнира мы ужинали и часами беседовали на разные темы — в основном об играх. Меня поразило, насколько глубоко Джастин разбирается в игровых механиках, и я пообещал себе: как только он окончит колледж, я приглашу его в *Wizards of the Coast* — компанию, которая выпускает *Magic* и где работаю я сам.

Но я был такой не один. Джастина завалили предложениями, и, к моему глубокому огорчению, он вежливо мне отказал и устроился в другую компанию. Ничего, подумал я, у парня огромный

потенциал, так что нужно лишь подождать. Пересекаясь в городе, мы по-прежнему ужинали вместе, и Джастин неизменно впечатлял меня своими новинками. Чутье меня не подвело: из него действительно вышел великий гейм-дизайнер.

И вот однажды я узнал, что Джастин увольняется, — вот он, мой шанс!.. Но на следующий день выяснилось, что Джастин решил основать собственную компанию. Как будто нарочно! Безусловно, я в него верил, хотя знал, что независимому разработчику очень непросто выжить в игровой индустрии. Я, естественно, желал Джастину успеха, полагая, что чисто статистически скоро у меня вновь появится возможность пригласить его в Wot C. А потом его компания выпустила первую игру — *Ascension*. Она сразу же стала хитом. Тогда я понял, что, увы, нанять Джастина я уже не смогу: он сам добьется больших успехов.

Мы до сих пор общаемся и часто ужинаем вместе, когда оказываемся в одном городе. В основном мы, естественно, говорим об играх, но теперь Джастин делится со мной опытом, а не наоборот. И эта книга — отличная возможность для всех поучиться у него.

Я очень много пишу о гейм-дизайне и вижу, когда у кого-то есть к этому талант. Джастин не только понимает, как устроены игры, но и умеет в доступной форме донести свои мысли до окружающих. Если вы хотите узнать, как делаются игры, или если уже что-то знаете об этом, но стремитесь стать лучше, эта книга для вас.

В заключение хочу поздравить Джастина с прекрасной книгой. Я счастлив, что у вас есть возможность ее прочесть (а если вы еще только пролистываете ее в книжном магазине — не раздумывайте и покупайте!). Не знаю, мог ли я тогда давно предположить, что буду писать такое предисловие, хотя, если задуматься, должен был.

Но довольно моей болтовни, вас ждет увлекательное путешествие!

С наилучшими пожеланиями,
Марк Роузвотер

ВВЕДЕНИЕ

Мы знаем, кто мы такие, но не знаем, чем можем стать¹.

— Уильям Шекспир, английский драматург

2008 год, Сан-Диего. В моей карьере наступает поворотный момент, а мне от волнения так дурно, будто вот-вот вырвет.

Я стою за кулисами и выглядываю в зал. Две с половиной тысячи человек, приехавших на Comic Con, с нетерпением ждут моего выступления. В помещении стоит несмолкаемый гул. Я выдыхаю, беру себя в руки и выхожу объявлять свой первый крупный гейм-дизайнерский проект: *World of Warcraft Miniatures Game*, которому посвятил три с лишним года жизни, — мое главное достижение за более чем десять лет работы в игровой индустрии. Тогда я не подозревал, как много еще впереди...

Если вы любите играть в игры, то наверняка хоть раз задумывались: «А ведь круто было бы самому делать игры и зарабатывать на них!» Моя книга именно об этом. Помимо прочего, в ней вы найдете ответы на разные часто возникающие вопросы: с чего начать? как выйти из тупика? как издать игру? как заработать? что делать, если кажется, что вы недостаточно хороши?

¹ «Гамлет», Акт IV, сцена 5 (пер. М. Лозинского). — Прим. пер.

За 20 лет в игровой индустрии я многому научился. Я бросил юридическое образование, совершенно не представляя, как делать игры, а просто чувствуя — это моя мечта.

В процессе написания книги я обсуждал вопросы ремесла с десятками лучших мировых гейм-дизайнеров и обнаружил поразительное сходство взглядов. Да, у каждого профессионала свой стиль и свои методы работы, но основополагающие принципы остаются неизменными. А значит, **существует простой и алгоритмизируемый способ обучить мастерству гейм-дизайна кого угодно**. На страницах моей книги я подробно об этом рассказываю.

Возможно, вы, как и я, думали, что с талантом к творчеству нужно родиться. Я впервые соприкоснулся с игровой индустрией более 20 лет назад, когда стал победителем национального чемпионата США по *Magic: The Gathering*. Для тех, кто не знает: это коллекционная карточная игра, в которой игроки собирают свою колоду из тысяч доступных карт, а затем устраивают поединки друг с другом. Представьте себе нечто среднее между покером и шахматами, где перед партией вы можете выбрать фигуры, которыми будете играть. Благодаря своей победе я смог объездить весь мир — от Лондона и Рима до Сиднея и Токио. Я подружился с замечательными людьми, многое узнал о себе и о жизни, а также заработал на обучение в колледже. Благодаря успешным выступлениям на мировом уровне меня взяли в команду по разработке карточной игры о противостоянии персонажей вселенных Marvel и DC Comics.

Иначе говоря, меня наняли вовсе не за то, что я умею разрабатывать игры, а за то, что хорошо в них играю. До этого я совершенно не считал себя креативным. Я подходил к играм с аналитических позиций, разбирал на составляющие и искал выигрышные стратегии. Именно эта привычка все анализировать помогла мне сформулировать основные принципы гейм-дизайна и прийти к важнейшему выводу: **нет никакой отдельной категории «креативных» людей**, а есть только люди, следующие тому или иному творческому алгоритму. Соответственно, единственное требование к гейм-дизайнеру — это