

АЛЕКСАНДРА ТУРАБОВА

ГЕЙМДИЗАЙН НА ПРАКТИКЕ

КАК НАЧАТЬ ЗАРАБАТЫВАТЬ

АЛЕКСАНДРА ТУРАБОВА

ГЕЙМДИЗАЙН НА ПРАКТИКЕ

КАК НАЧАТЬ ЗАРАБАТЫВАТЬ

Издательство АСТ
Москва
2024

УДК 004.43

ББК 32.973

T86

Турабова, Александра Игоревна

T86 Геймдизайн на практике. Как начать зарабатывать / Турабова А. — Москва: Издательство АСТ, 2024. — 256 с. — (Программирование для всех).

ISBN 978–5–17–161606–9

Если вы готовы окунуться в мир геймдизайна и стать профессионалом своего дела, тогда эта книга — ваш идеальный старт!

«Геймдизайн на практике» — это пошаговое руководство, которое поможет вам уверенно пойти навстречу мечте — не только играть, но и построить успешную карьеру в мире игровой индустрии. В книге рассказывается об основах и всём-что-надо-знать для успешного старта в карьере, комфортной работы и собственных скиллов.

Александра Турабова проведет вам экскурс по внутренней кухне геймдевов и расскажет не только о том, как стать крутым специалистом, но и как получить достойный оффер.

УДК 004.43

ББК 32.973

ISBN 978–5–17–161606–9

© А. Турабова, текст

© А. Дрёмов, 2024

© ООО Издательство «АСТ»

БЛАГОДАРНОСТИ

Я хочу выразить благодарность всем моим руководителям за их ценные фидбеки в процессе моей работы и полезные знания, которыми они меня обогатили. Также хочу поблагодарить все команды, в которых я когда-либо работала. Может это только мне так повезло, но у меня сформировалось мнение, что в игровой индустрии всегда присутствует креативная и поддерживающая атмосфера.

Отдельная благодарность моему дяде, который вдохновил меня на мою первую работу в качестве левел-дизайнера, а также за его постоянные подсказки и советы. Спасибо ему за нашу совместную работу над проектами в компании PandaPasha Games. Я обожаю наши обсуждения, где мы вместе придумываем новые идеи для собственных проектов. Вместе мы сила!

Также хочу поблагодарить бабушку и особенно маму, которые всегда выслушивали меня и терпели мои разные настроения.

И, конечно, спасибо моему любимому человеку — за его веру в меня и поддержку.

ВВЕДЕНИЕ

В наше время игровая индустрия продолжает активно развиваться, и с каждым годом появляются новые игры, которые вызывают у нас все больший интерес к этой индустрии. Десятки профессионалов в коллаборации друг с другом создают уникальные шедевры. Гейм-дизайнеры играют ключевую роль в управлении процессами в игре, и от их квалификации и креативности зависит концепция игры, ее механики, геймплей и визуальное оформление. Если вы готовы к творческому вызову и хотите создавать игры, которые будут радовать и удивлять игроков, то гейм-дизайн — это профессия, которая может стать для вас настоящим призванием.

Гейм-дизайн — это сложное и уникальное направление в индустрии разработки игр, которое требует знаний множества аспектов: от понимания игровой механики и баланса, до знаний в области психологии игроков и маркетинга. Если вы только начинаете знакомство с этой профессией, то, возможно, вам кажется, что гейм-дизайн — это что-то невероятно сложное и непостижимое. Однако это не совсем так. И я докажу вам это.

В данной книге я не претендую на полноту исчерпывающей информации о разработке игр, не ставлю перед собой целью сделать из вас экспертов во всех жанрах игр и не расскажу вам все, что нужно знать, чтобы стать крутым гейм-

дизайнером. Моя цель — дать вам отправную точку, показать, как правильно действовать и развиваться. Все остальные знания придут с опытом работы над проектами.

Я знаю, что вы не знаете с чего начать. Интернет-ресурсы, курсы, книги и люди могут дать общее представление о гейм-дизайне, но не всегда дают конкретные ответы на вопросы, которые волнуют начинающих гейм-дизайнеров.

В этой книге я предлагаю вам уникальную возможность погрузиться в мир гейм-дизайна и разобраться во всех этапах, которые вас ждут в первый год вашего творческого пути. Начнем с того, как прокачать себя как специалиста, подготовить резюме и портфолио, пройти собеседование. Далее мы исследуем различные типы гейм-дизайнерских задач, а также рассмотрим важность коммуникации в команде. Я расскажу вам о том, как собрать свою команду и расскажу о самых важных нюансах, которые необходимо учитывать в процессе работы.

Это практическое руководство, которое даст вам инструкции по тому, как начать работать гейм-дизайнером. Здесь вы найдете много ответов на вопросы «как?» и много списков, которые помогут вам структурировать информацию и начать свой путь с уверенностью и пониманием.

О чем эта книга?

- Эта книга — незаменимый путеводитель в мире гейм-дизайна, который поможет вам успешно устроиться на работу и выжить в первый год работы.
- В ней вы найдете множество подходов к решению различных гейм-дизайнерских задач, которые помогут вам стать настоящим профессионалом в своей области.
- Книга основана на реальных примерах из практики, что делает ее еще более ценной и полезной для вас.

- Эта книга — не просто учебник, это настоящий толчок к обучению, который поможет вам развиваться и расти в своей профессии на протяжении всей жизни.

По мере того, как мы будем погружаться в эту тему, мы определим ключевые характеристики для персонажа, главного героя этой книги, то есть для вас. Я обозначу их смайликами. Если вы увидите рядом со словом смайлик — это знак, что это важный навык, который необходимо развивать. По завершении каждой главы, я буду представлять вам вашего персонажа с новыми навыками, которые будут изучены.

Сейчас персонаж выглядит как начинающий искатель приключений. Он полон решимости и энтузиазма, готовый преодолеть любые трудности и препятствия на своем пути к успеху. Его цель ясна и определена, и он настроен на победу.

1 УРОВЕНЬ

ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ ПРОФЕССИОНАЛА: ЧТО И КАК РАЗВИВАТЬ

Когда я искала работу, я даже не знала, что существует профессия гейм-дизайнера и не имела представления о том, какие навыки необходимы для успешной работы в этой области. Понимание того, что нужно делать пришло ко мне с опытом. Этим опытом я делюсь с вами. В конце этой книги у вас сформируется представление, что нужно, чтобы начать свой путь в индустрии игр.

Навыки играют огромную роль в карьере гейм-дизайнера. Без них невозможно создать качественную игру, которая будет пользоваться популярностью у игроков.

Гейм-дизайнер должен уметь работать с различными инструментами и программами. Он должен быть в курсе последних тенденций в игровой индустрии и понимать, что именно интересует игроков. Он должен уметь анализировать игры, которые уже существуют, и понимать, что делает их успешными или неудачными. Он должен уметь выделять

ключевые механики игры и понимать, как они взаимодействуют друг с другом.

Но навыки гейм-дизайнера не ограничиваются только техническими и аналитическими способностями. Гейм-дизайнер должен уметь генерировать интересные и оригинальные идеи для игр. Он должен видеть потенциал в самых неожиданных местах и находить новые способы использования уже существующих механик.

Не много ли «должен» гейм-дизайнер? Нет. Это далеко не весь список того, что нужно гейм-дизайнеру для работы. Давайте разберемся, какие именно навыки нужны гейм-дизайнеру и как их развивать. Но перед этим сделаем небольшое отступление и поговорим о любви к играм.

Любовь к играм

Любовь к играм — это увлечение играми и интерес к игровой культуре. Любить играть в игры — это значит испытывать удовольствие от игрового процесса, наслаждаться игровым миром и персонажами, а также получать радость от достижения игровых целей.

Важно ли любить играть в игры?

Любить играть в игры совсем необязательно, но важно иметь интерес к играм. Гейм-дизайнер должен иметь хорошее представление о том, как работают игры, что делает их интересными и какие механики лежат в их основе. Если гейм-дизайнер любит играть в игры, это поможет ему глубже понимать и оценивать различные аспекты игры, и оставаться в курсе последних тенденций в индустрии. Любовь к играм также является неотъемлемым фактором в разработке новых

проектов. Для успешной интеграции новых идей в процессе разработки игр необходимо владеть широким игровым опытом, который позволит точно определить наилучший способ воплощения этих идей. Любая идея может быть легко испорчена, если выбрать неподходящий подход. Однако, опираясь на игровой опыт, мы можем минимизировать риск ошибочного выбора и обеспечить проекты оптимальными решениями.

Что делать, если у вас нет любви к играм, но вы хотите ее развить?

- Найдите игры, которые соответствуют вашим интересам. Например, если вы любите фантастику, попробуйте игры с научно-фантастической тематикой, если вы любите стратегии, попробуйте игры в жанре стратегий, если вы любите спорт, попробуйте спортивные симуляторы.
- Начните с простых игр, чтобы постепенно привыкнуть к игровому процессу и механикам игры.
- Изучайте опыт разработчиков игр. Изучайте какие идеи и смыслы заложены в играх. Истории о том, как создаются игры, могут помочь вам найти вдохновение и любовь к играм.
- Играйте в компании, чтобы испытать эмоции и ощущения вместе. Этот опыт может быть еще более увлекательным и захватывающим, чем игра в одиночку. Кроме того, это поможет вам найти сообщество единомышленников, с которыми вы сможете обмениваться мнениями и идеями для более глубокого понимания игр.

В конечном итоге играть в игры — это неотъемлемая часть вашей профессиональной деятельности. Я рекомендую всегда находить время для игр.


Играйте правильно

Как только вы обнаружили в себе любовь к играм, наступает следующий этап. Гейм-дизайнеру важно правильно играть в игры. Правильно, в моем понимании, значит извлекать максимальную пользу от игры.

Как правильно играть в игры?

- Играйте в разнообразные игры 

Чем больше игр вы попробуете, тем больше идей и вдохновения вы получите для создания своих собственных игр. Например, чем больше жанров и типов игр вы знаете, тем больше расширяете свой кругозор и повышаете свою креативность. Игра в проекты различных жанров помогает понять интересы и предпочтения других игроков, расширяет возможности общения и обмена опытом между единомышленниками. И наконец, это помогает понимать и анализировать игровую культуру, тенденции и изменения, которые происходят в индустрии.

- Анализируйте игры, в которые вы играете 

Замечайте, что вам нравится, что не нравится и почему. В ходе игры могут возникать ситуации, которые не всегда будут вас устраивать. Однако, вместо того, чтобы просто пропустить это, важно задуматься о том, как можно улучшить игровой процесс. Всегда аргументируйте ваши решения. Анализ игр может быть очень субъективным, поэтому важно оценивать игру с учетом личных предпочтений и интересов. Активное поисковое мышление и анализ возможных улучшений это то, что нужно развивать гейм-дизайнеру.

- Декомпозируйте 🎮

Вместо того чтобы просто играть для удовольствия, попробуйте разобрать игру на составляющие и понять, как отдельные элементы игрового дизайна взаимодействуют друг с другом. Этот навык будет полезен при формулировке задач во время работы в команде. Вам необходимо научиться разделять элементы, определять связи между ними и ставить задачи для разных отделов, учитывая все детали, чтобы в итоге все это собралось в единый, цельный механизм.

1. Изучите игровые механики и системы. Определите, какие механики и системы используются в игре, и как они взаимодействуют друг с другом. Например, как игровая механика «сбор ресурсов» влияет на экономику и т.д.
 2. Разбейте игру на уровни или миссии. Определите, как игровые уровни или миссии связаны друг с другом, и как они влияют на геймплей. Например, некоторые игры могут иметь отдельные уровни, которые должны быть пройдены, чтобы продвинуться по главному сюжету.
 3. Изучите структуру сюжета. Разбейте сюжет на отдельные элементы, такие как персонажи, задания, диалоги и т.д. Определите, как они связаны друг с другом и как они влияют на игровой процесс.
 4. Разработайте диаграмму или схему декомпозиции, которая покажет все компоненты игры и их взаимосвязь друг с другом. Такой подход поможет лучше понять структуру игры.
- Наконец, не забывайте делать заметки и записывать свои мысли, когда играете. Это поможет вам зафиксировать идеи и использовать их в будущем.