

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92
О-51

THE CRAFT AND SCIENCE OF GAME DESIGN:
A VIDEO GAME DESIGNER'S MANUAL
Philippe O'Connor

© 2021 Taylor & Francis Group, LLC
All Rights Reserved.
Authorised translation from the English language edition published by CRC Press,
a member of the Taylor & Francis Group LLC.

О'Коннор, Филипп.

О-51 Практика гейм-дизайна : пошаговое руководство по созданию увлекательных видеоигр / Филипп О'Коннор ; [перевод с английского М. Ю. Пискунова]. — Москва : Эксмо, 2025. — 192 с. — (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-163878-8

Книга опытного гейм-дизайнера Филиппа О'Коннора предлагает уроки и советы по разработке видеоигр, основанные на его более чем 20-летнем опыте в индустрии. В книге рассматриваются игры с научной точки зрения, ведение документации, техники успешной разработки и частые ошибки дизайнеров. Также акцентируется внимание на важности коммуникации и руководящей роли в командах. Этот материал будет полезен на всех уровнях профессии.

УДК 004.4
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-163878-8

© Пискунов М.Ю., перевод на русский язык, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

Посвящается Грегу Стаффорду
(9 февраля 1948 — 10 октября 2018),
моей гейм-дизайнерской иконе, воспитателю,
наставнику и шаману за эти 40 лет. Спасибо, Грег

ОГЛАВЛЕНИЕ

Благодарности	11
---------------------	----

Часть 1

Введение в теорию игр

Вступление	15
Разъяснение	19
История индустрии видеоигр	20
Аудитория: игрок	22
Игры через призму биологии	25
Культурные истоки игр	29
Сторителлинг	36
Поиски через созерцание	39
Игры богов	43
В заключение	50

Часть 2

Специализации гейм-дизайнера

Технический гейм-дизайнер	54
Дизайнер персонажей	56
Дизайнер интерфейса	58
Дизайнер меню	60

Дизайнер систем	62
Дизайнер искусственного интеллекта (ИИ)	64
Дизайнер боев с боссами	66
Дизайнер боевых систем	68
Дизайнер балансировки	70
Дизайнер экономики	72
UX-дизайнер	74
Дизайнер уровней	76
Дизайнер игрового окружения	78
Нарративный дизайнер	80
Дизайнер квестов	82
Дизайнер случайных встреч	84
Дизайнер-скриптовик	86
Продюсер-дизайнер	88
Креативный директор	90
Гейм-директор	92
Главный гейм-дизайнер	94
Руководитель отдела гейм-дизайна	96

Часть 3

Гейм-дизайнер в руководящей роли

Эффективный гейм-дизайн	101
Обратная связь и ее важность	106
Объективность и ее важность	109
Бизнес-аспект	111
Взаимодействие с другими отделами	113
Взаимодействие с программистами	113
Взаимодействие с художниками	115
Взаимодействие с саунд-дизайнерами	117

Взаимодействие с продюсерами	118
Взаимодействие с игровыми сценаристами	120
Взаимодействие с отделом маркетинга	121
Взаимодействие с другими гейм-дизайнерами	122
В заключение	126

Часть 4

Роль коммуникации

Высокоуровневое видение и столпы	130
Стендапы	133
Электронная почта	135
Совещания	137
Мессенджеры	140
Личные встречи	142
Целостность коммуникации	144
Коммуникация с другими отделами	147
Коммуникация с продюсерским отделом	147
Коммуникация с арт-отделами	150
Коммуникация с технологическими отделами	151
Выдача задач отделом дизайна	154
Типы дизайнерских задач	156
Характеристики функционала	161
Коммуникация отдела дизайна на каждой стадии разработки	166
Препродакшен	166
Базовый геймплей	167
Масштаб проекта	168
Аудитория	169
Технология	169
Ситуация на рынке	170
Издательская стратегия	170
Монетизация	171
Прототип	172

Продакшен	173
Альфа	174
Бета	176
В заключение	180
Предметный указатель	182

Благодарности

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ МОЕЙ ЖЕНЕ КЕЙТЛИН за широту ее взглядов и чувство юмора, ее художественный талант и идеи иллюстраций, и моей маме Хелен за ее предварительную вычитку и познания в редакции, которые помогли создать чистовой вариант рукописи.

ЧАСТЬ 1

Введение в теорию игр

Вступление

В НАЧАЛЕ РАБОТЫ НАД ЭТОЙ КНИГОЙ я захотел дать ей название, раскрывающее ее содержимое и мою авторскую задачу. Разные пафосные именованья были отвергнуты с ходу: через это, наверное, проходит большинство начинающих писателей. Перебирая идеи, я вдруг понял, что вообще сподвигло меня на труд по этой теме. В начале своей карьеры я столкнулся с неразрешимыми — на мой первый взгляд — трудностями. Некоторые аспекты разработки игр казались необычайно сложными и труднообъяснимыми. Я начал размышлять над ними, потому что мне нравилась моя работа и мне не хотелось повторения неудачных опытов, которых можно было избежать, разбираясь я в сути дела. Сначала я отделил проблемы процесса от проблем коммуникации и организации, потом выделил набор типичных сложностей и способов их преодоления и изложил это в статье. Отзывы на нее были изначально благоприятными, и в последующие годы она получила больше внимания, чем я ожидал. Опытные разработчики отмечали точность моих наблюдений, а начинающие гейм-дизайнеры писали мне, насколько полезной оказалась для них статья.

Печальный факт об игровой индустрии — явный недостаток современных учебных материалов по разработке. Большинство из нас

учатся на работе, и мы ищем решения одних и тех же регулярно встречающихся, универсальных проблем разработчиков видеоигр. Как индустрия мы находимся в вечном подростковом возрасте, вновь и вновь перенимаем одни и те же уроки и изобретаем колесо. Хотя с момента появления видеоигр ситуация значительно улучшилась, мы до сих пор страдаем от повальной амнезии и массовой утраты знаний, которые могли бы избавить будущих разработчиков от больших трудностей.

Я надеюсь развернуть эту тенденцию с помощью моей книги, насколько смогу. Игровая индустрия в целом может многое выиграть, если мы выделим время, чтобы задокументировать свой опыт и поделиться им. Если в будущем мы станем делать меньше ошибок, то траты на разработку будет проще контролировать, количество провалов снизится, а успешных проектов станет больше. Но главная моя цель — облегчить муки моих коллег-разработчиков и тех, кто идет им на смену. Я люблю эту сферу и сам процесс создания видеоигр, которые увлекают миллионы людей. Но мне кажется, что мы как разработчики иногда платим непомерную цену в виде стресса, неустроенности в личной жизни и финансовой нестабильности. Надеюсь, что уроки из этой книги смогут хоть немного снизить ваши личные издержки по ходу разработки. Все эти уроки основаны на моем личном опыте.

Вторая цель, с которой я взялся писать эту книгу, — это повышение престижа гейм-дизайна как профессии. Дизайнеры иногда воспринимаются как дилетанты в сравнении с другими профессионалами, которые всесторонне учатся, чтобы получить квалификацию: например, художник, программист и т. д. Гейм-дизайнер может пройти превосходную формальную программу обучения, но большинство профессиональных навыков он получает на работе. Гейм-дизайн во многом базируется на чувствах и эмоциях, однако они выражаются программными средствами, что требует научных методов. Надеюсь, что название этой книги отражает самую суть работы

гейм-дизайнера, которому необходимы художественное мастерство и вкус, а также методичный научный подход и эмпирическая объективность.

В этой книге не излагается теория игр и не обсуждаются дизайнерские методики. Это скорее выведенный из личного опыта набор уроков для желающих стать продуктивным разработчиком в роли гейм-дизайнера. Есть масса других работ с абстрактным теоретизированием и детальным разбором большинства игровых жанров. Моя книга ближе к собранию советов, фактов, справок и знаний, заработанных потом и кровью на передовой гейм-девелопмента. Она задумана как практическое руководство, основанное на моем непосредственном опыте создания множества игр класса от АА до ААА.

Кроме общих сведений об искусстве и науке игрового дизайна, роли игр в нашем обществе, это руководство рассказывает о конкретных техниках, ведении документации, психологии команд разработчиков, этапах разработки и трудностях, с которыми чаще всего сталкиваются гейм-дизайнеры. Когда я впервые, еще в 1990-х годах, попал в штат как профессиональный разработчик игр, мне очень не хватало подобного руководства.

Если вы мечтаете о профессии гейм-дизайнера или проходите курс гейм-дизайна, то эта книга даст представление о том, что вас ждет, опишет типичные трудности и ловушки при разработке игр. Если вы уже профессиональный гейм-дизайнер, используйте возможность сравнить ваш собственный опыт с моим — и тогда, возможно, вы приблизитесь к пониманию сферы этой деятельности, такой тонкой и непростой.

Ценность книге придают содержащиеся в ней советы, как стать профессиональным разработчиком игр. В определенной мере эта информация актуальна для большинства видов деятельности, связанной с реализацией проектов или разработкой. Большая ее часть почерпнута из разных сфер, литературы для руководителей, психологии и историй опытных людей разных профессий.

Второй источник информации — «набитые шишки». Ошибки, которые я совершил, принесли самый ценный опыт. Я многому научился на примере сложных случаев, которых в моей карьере было гораздо больше, чем простых. Полагаю, так о своем жизненном опыте скажет большинство. Это не значит, что нужно искать приключений на свою голову, чтобы стать более опытным. Но если вы оказались в сложной ситуации, попробуйте вынести из нее то, что в итоге делает вас лучше как человека и разработчика игр.