

# Оглавление

Два слова от переводчика .....	12
Предисловие .....	13
Предисловие к российскому изданию .....	14
Об авторе .....	16
Нажмите Start! .....	17
Если вы хоть немного на меня похожи.....	17
Нет, свою работу я вам не отдам .....	19
Для кого эта книга?.....	21
Благодарности: у кого я учился писать книги .....	23

## УРОВЕНЬ 1

Привет, нубье! .....	24
Краткая история видеоигр .....	27
Жанры игр .....	32
Кто все это делает? .....	37
Программист (programmer) .....	37
Художник (artist) .....	38
Дизайнер (designer) .....	40
Продюсер (producer) .....	41
Тестировщик (tester/QA) .....	42
Композитор (composer) .....	42
Саунд-дизайнер (sound designer).....	43
Игровой писатель (writer) .....	44
Вы когда-нибудь задумывались об издании игр? .....	45
Продакт-менеджер (product manager) .....	45
Креативный менеджер (creative manager) .....	46
Арт-директор (art director) .....	46
Технический директор (technical director) .....	47
И прочис.....	47

## УРОВЕНЬ 2

Идеи .....	49
Идеи: где их взять и куда засунуть .....	50
Чего хотят геймеры? .....	55
Почему я ненавижу удовольствие и «фан» .....	56

Брейнштормы .....	58
Как преодолеть творческий кризис .....	61

### УРОВЕНЬ 3

<b>Как писать сюжет .....</b>	<b>63</b>
Треугольник странного .....	70
Время закругляться .....	75
Создание персонажей .....	77
Пара советов о том, как писать для детей любого возраста .....	81
Как писать по лицензии .....	82

### УРОВЕНЬ 4

<b>Задизайнить игру вы можете, а заполнить бумажки? .....</b>	<b>85</b>
Пишем диздок. Шаг 1: документ на страницу .....	88
Рейтинг ESRB .....	89
Пишем диздок. Шаг 2: документ на десять страниц .....	91
Правило троск .....	92
Набросок десятистраничного документа .....	93
Страница 1: название .....	93
Страница 2: базовое описание игры .....	93
Страница 3: персонаж .....	95
Страница 4: геймплей .....	96
Страница 5: мир игры .....	96
Страница 6: игровой опыт .....	97
Страница 7: механики .....	97
Страница 8: противники .....	100
Страница 9: кат-сцены .....	100
Страница 10: дополнительные материалы .....	100
Дизайн-документ игры (и страшная правда о нем) .....	101
Геймплейная прогрессия .....	105
Бит-чарт .....	106
Главное — не будьте говнюком .....	109

### УРОВЕНЬ 5

<b>Три кита дизайна. Кит первый: персонаж .....</b>	<b>113</b>
Характер: а нужен ли нам очередной крутой парень? .....	116
Переходим на личности .....	119
А теперь о геймплесе .....	122
Зачем ходить, когда можно бегать? .....	125
Искусство ничегонеделания .....	130
Можно уж и прыгнуть .....	131
Подтягиваемся, колеблемся .....	135
Что наверху, то и внизу .....	136
Я и моя тень .....	137

Водичка нынче хорошая... или нет? .....	139
Любите братьев наших четвероногих .....	140
Истина в деталях .....	141
Мы не одни .....	143
Кто твои соседи? .....	148

## УРОВЕНЬ 6

### Три кита дизайна. Кит второй: камера ..... 152

Как правильно: виды обзора .....	152
Камера от первого лица (first person camera) .....	158
Камера от третьего лица (third person camera) .....	160
Лишение контроля .....	163
Итак, вы решили отдать управление камерой игроку .....	164
Итак, вы решили не отдавать управление камерой игроку .....	165
Итак, вы решили иногда отдавать игроку управление камерой, а иногда его отбирать .....	167
2.5D .....	167
Изометрическая камера (isometric camera) .....	168
Вид сверху (top-down camera) .....	169
Особые случаи .....	170
Тоннельное зрение .....	171
Руководство по планам .....	171
Руководство по ракурсу .....	175
Руководство по движению камеры .....	176
Другие замечания по поводу камеры .....	178
Всегда направляйте камеру на цель .....	180
Не позволяйте персонажу пропадать из кадра .....	180
Камера в многопользовательском режиме .....	181

## УРОВЕНЬ 7

### Три кита дизайна. Кит третий: управление ..... 184

Пляши, обезьянка, пляши .....	188
Точка отсчета — камера или персонаж? .....	194
Встрянуть, постучать, покатить .....	196

## УРОВЕНЬ 8

### Язык символов: HUD и дизайн иконок ..... 199

Шкала здоровья (health bar) .....	200
Прицел (targeting reticule) .....	201
Счетчик боеприпасов (ammo gauge) .....	202
Инвентарь (inventory) .....	203
Счет (score) .....	204
Радар/карта (radar/map) .....	206
Контекстная подсказка (context-sensitive prompt) .....	207
Чистый экран .....	208
Icon has cheezburger? .....	209

Квиктайм-ивенты и вы .....	214
HUD и куда его засунуть .....	216
Не только HUD, но и другие экраны .....	218
Освежающая пауза .....	220
Напоследок о шрифтах .....	226

## УРОВЕНЬ 9

### Все, что я знаю о дизайне уровней, я узнал на девятом уровне ..... 228

Топ-10 стереотипных тематик уровней .....	231
Что в имени тебе моем .....	239
Все, что я знаю про дизайн уровней, я узнал в Диснейленде .....	241
Бит-чарт .....	247
Повторное использование повторного использования .....	250
Секция про карты, памяти Гэри Гайгэкса .....	251
Секция про карты, памяти Дэйва Арнсона .....	257
Разыгрываю последнюю карту .....	263
Иллюзорный нарратив .....	266
Серые клеточки .....	267
Обучающий уровень оставить напоследок? .....	273

## УРОВЕНЬ 10

### Компоненты схватки ..... 276

Четыреста кватлу на новичка! .....	279
Аксела промахнулся .....	288
О движении .....	289
Будь начеку! О защите .....	292
Искусство делать пыщ .....	297
Лучшая пушка для вас .....	302
Беги и стреляй .....	306
Не только стрельба .....	308
Черт побери, Джонс, что у тебя не болит? .....	313
Смерть: плюсы, минусы, подводные камни .....	315

## УРОВЕНЬ 11

### Все они хотят вашей смерти ..... 319

Кто на новенького? .....	333
Обожаю дизайнить врагов .....	342
Бесит до чертиков .....	352
Враги, которые не враги .....	355
Как создать лучшую в мире драку с боссом .....	357
Кто тут босс? .....	357
Размер имеет значение .....	360
Место, место, место .....	364
Почему не надо создавать лучшую в мире драку с боссом .....	366

**УРОВЕНЬ 12**

<b>Основы механик</b> .....	<b>369</b>
Ушки на макушке: ловушка! .....	373
Время умирать .....	377
Музыка механик .....	380
Спокойное местечко .....	385
Угадай-ка .....	386
Нанослово про мини- и микроигры .....	391

**УРОВЕНЬ 13**

<b>Сила бустеров, сила наград</b> .....	<b>395</b>
«Возлюби игрока своего» .....	402
Невообразимое богатство .....	406

**УРОВЕНЬ 14**

<b>Многопользовательский режим: в тесноте, да не в обиде</b> .....	<b>423</b>
Сколько надо? .....	428
MMORPG, или «Ад — это другие» .....	429

**УРОВЕНЬ 15**

<b>Пара музыкальных фраз</b> .....	<b>436</b>
Звучит как игра .....	444

**УРОВЕНЬ 16**

<b>Кат-сцены (все равно их никто не смотрит)</b> .....	<b>450</b>
Как написать сценарий за восемь простых шагов .....	453

**УРОВЕНЬ 17**

<b>А теперь — самое сложное</b> .....	<b>461</b>
Всем пофиг на ваш мирок .....	461
Делать видеоигры очень-очень трудно .....	465
А что на бис? .....	469
<b>Продолжить?</b> .....	<b>473</b>
Новый уровень! .....	473

**БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 1**

<b>Примеры документа на одну страницу</b> .....	<b>475</b>
-------------------------------------------------	------------

**БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 2**

<b>Пример документа на десять страниц</b> .....	<b>478</b>
Страница 1: заголовок .....	478
Страница 2: сюжет и геймплей .....	478
Страница 3: прогрессия .....	478

---

Страница 4: герой (герои) и управление .....	479
Страница 5: основные геймплейные сущности и особенности, уникальные для платформ .....	479
Страница 6: мир игры .....	479
Страница 7: интерфейс .....	479
Страница 8: механики и бустеры .....	480
Страница 9: враги и боссы .....	480
Страница 10: кат-сцены, бонусные материалы и конкуренты .....	480
<b>БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 3</b>	
<b>Шаблон диздока .....</b>	<b>488</b>
Обложка .....	489
Название игры .....	489
Набросок диздока (для экшена, адвенчуры, платформера, RPG или шутера) .....	490
<b>БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 4</b>	
<b>Список жанров и тем для сюжетов (средних размеров) .....</b>	<b>504</b>
<b>БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 5</b>	
<b>Большой список локаций .....</b>	<b>506</b>
<b>БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 6</b>	
<b>Механики и угрозы .....</b>	<b>509</b>
<b>БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 7</b>	
<b>Шаблон дизайна врага .....</b>	<b>511</b>
<b>БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 8</b>	
<b>Шаблон дизайна босса .....</b>	<b>513</b>
Арена для драки с боссом .....	514
<b>БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 9</b>	
<b>Презентация высокоуровневого питча .....</b>	<b>515</b>
Слайд 1. Обложка .....	515
Слайд 2. Информация о компании .....	516
Слайд 3. Планируемые характеристики .....	517
Слайд 4. Сюжет .....	518
Слайд 5. Особенности игры .....	519
Слайд 6. Сводная информация о геймпле .....	520
Слайд 7. Подробности геймплея .....	522
Слайд 8. Стратегия поддержки .....	523
Слайд 9. Информация о разработке .....	524
<b>Достижение открыто: точь-в-точь как готовить чили .....</b>	<b>525</b>

## Об авторе

Выяснив, что гейм-дизайнеры развлекаются на всю катушку, Скотт Роджерс решил строить карьеру в видеоиграх — чем и занимается уже много лет. Он приложил руку к дизайну многих успешных игр, среди которых Pac-Man World, серия Maximo, God of War, серия Drawn to Life и Darksiders. На момент написания книги Скотт работал креативным менеджером в THQ и жил за пределами Лос-Анджелеса — на расстоянии, равном радиусу поражения от ядерного взрыва, — вместе с любимой женой, двумя детьми и горой фигурок.



# Нажмите Start!

## Если вы хоть немного на меня похожи...

...то прежде чем покупать книгу, читаете ее первую страницу. У меня обычно так: если первая страница понравилась, то и вся книга придется по душе. И я подметил, что во многих книгах на первой странице публикуют захватывающий фрагмент, призванный сразу зацепить читателя. В духе:

*Мерзкие когти зомби жадно цветились в рубашку Джека, но он рассек голову твари, как спелую дыню. Суровый пинок — и обезглавленное тело полетело по лестнице вниз, в голодную толпу, хлынувшую волной навстречу. Прочая нежить ненадолго замерла — пока они не поняли, что их собрат окончательно испустил дух. Благодаря этому Джек успел обернуться через плечо и увидеть, что Эвелин добралась-таки до вертолета. Он приготовился вновь дать отпор толпе.*

*— Заводи давай! Я не смогу сдерживать их вечно! — прокричал он, отрубая несколько тянущихся к нему рук.*

*— Но, Джек! — ответила Эвелин, суматошно щелкая тумблерами. — Я не умею управлять вертолетом!*

В своей книге я, конечно, к таким дешевым приемчикам прибегать не стану. А еще я заметил, что на первых страницах часто печатают хвалебные цитаты профессионалов индустрии и звезд. Это придает книге солидности:

*Из первой страницы книги Level Up я узнал больше, чем за двадцать пять лет работы в игровой индустрии!*

*Очень известный гейм-дизайнер<sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Вам, без сомнения, хватит проницательности догадаться, что цитата ненастоящая, ведь очень известных гейм-дизайнеров в природе не существует. Ну если не брать в расчет Сигэру Миямото, автора Mario. Блин! Надо было цитату на японский перевести! — *Здесь и далее прим. автора, если не указано иное.*

Совершенно очевидно, что вам не нужны советы по выбору книги. Вы взяли ее в руки — и уже ясно, что читатель вы разборчивый, жаждущий узнать неприкрытую правду о создании видеоигр. Эта книга объяснит кто, что, где, а главное — *как* делать игры. Она подойдет тем, кому нравятся аркадные игры, битвы с боссами, вождение, гидры, дизайн «в одну страницу», единообразие в названиях файлов, жестокость, зомби, игровые уровни, кролики-убийцы, лейтмотивы, мексиканская пицца, неигровые персонажи, острова и переулки, презентации своих идей, робокурицы, стратегии, «треугольник странного» (the triangle of weirdness), умные бомбы, FPS, хитбоксы, цели игрока, чили, шутеры, щедро выдавать награды, эргономика, юмор и ядовитые болота.

Прежде чем мы начнем, стоит заметить, что к гейм-дизайну есть разные подходы. И все они верны — если помогают выразить замыслы дизайнера. Хитрости и приемы, описанные в Level Up, — это *мои* методы.

Еще один момент. Когда я говорю: «Я создал дизайн игры», — то допускаю упрощение. Видеоигры делают команды из многих, многих, *многих* талантливых людей, и с моей стороны было бы несправедливо и эгоцентрично создавать впечатление, будто я все делал сам<sup>2</sup>. Один в поле не воин.

Большинство игр, над которыми я работал, — одиночные экшены, так что в Level Up много примеров именно из этого жанра. Так уж устроена моя голова. Но, по моему опыту, большинство моих соображений можно перенести и на другие жанры. Какую бы игру вы ни делали, какие-то советы из этой книги окажутся полезным и для нее.

И еще. Если надеетесь найти здесь отдельную главу про геймплей — бросьте. Тут *все* главы про геймплей. Про геймплей и про то, как он влияет на игрока, надо думать постоянно, даже когда разрабатываешь относительно пассивные элементы вроде кат-сцен или экрана для паузы.

Ну и раз вы добрались аж досюда, начну книгу сразу с печального. Делать игры — тяжелейший труд<sup>3</sup>.

Но я работал с видеоиграми больше шестнадцати лет и приложил руку к релизам, продавшимся миллионными тиражами. И за это время осознал, что делать

<sup>2</sup> Наша индустрия невелика. Нельзя выбешивать коллег! Успех ждет тех, кто приятен в общении и трудолюбив.

<sup>3</sup> Был у меня начальник, который любил бродить по коридорам нашего офиса и бормотать, что «игры — это сло-о-о-о-ожно». Я тогда над ним смеялся. Больше не смеюсь. Он был прав.

игры — лучшая работа в мире. Она захватывает, бесит, приносит удовольствие, доводит до нервного срыва, повергает в хаос, навеивает скуку, вызывает тошноту.

Короче говоря, нет ничего веселее.

## Нет, свою работу я вам не отдам

За годы работы я придумал пару-тройку **остроумных идей** и осознал несколько **непреложных истин**. Ими я буду делиться с вами после каждого «уровня».

Еще меня иногда посещают **очень важные мысли**. **Важность** их выдает жирный шрифт. Вот какова первая **очень важная мысль**:

### ГЛАВНЫЙ КАЙФ — У ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРОВ

Я это знаю, потому что изначально пришел в игровую индустрию художником<sup>4</sup>. Тогда, в эпоху 16-битных игр, игровые художники рисовали в стиле пиксель-арт. В мире есть великолепные мастера этого стиля, например Пол Робертсон и команды, сделавшие Metal Slug и классические файтинги Capcom; но для меня рисовать пикселями было как укладывать плитку на полу. Вот как выглядели мои пиксельные работы:



В общем, сидел я как-то раз «спрайтоделал» — и вдруг услышал громогласный хохот в одном из соседних кубиковлов<sup>5</sup>. Глянув за перегородку, я обнаружил группу гейм-дизайнеров — они валяли дурака и всячески веселились. Прошу заметить,

<sup>4</sup> А вообще нас называли «пиксельными крысами» и «спрайтоделами» — и это были вовсе не комплименты.

<sup>5</sup> Речь о рабочем месте в офисе, отделенном перегородками. — *Прим. ред.*

что я не веселился ни разу. Тогда-то меня и осенило: «Да ведь гейм-дизайнерам куда кайфовее, чем мне! А делать игры должно быть кайфово! Хочу веселиться! Хочу быть гейм-дизайнером!»

Ну вот и стал. Пошел вверх по карьерной лестнице и добрался до этой должности. И стоило мне им стать, как пришлось принять еще одну **очень важную мысль**:

### НИКТО НЕ ХОЧЕТ ЧИТАТЬ ВАШИ ДИЗДОКИ<sup>6</sup>



Чудовищное открытие — но осознать это должен каждый. Вот я стоял перед ними, новенький, с иголочки, гейм-дизайнер, заваливал их новыми, с иголочки, дизайн-документами, а они и не думали читать! Ну и что мне было делать? Чтобы решить проблему и заставить коллег открыть мои диздоки, я начал рисовать их в виде комиксов. И знаете что? Сработало. Комиксы доносили мои мысли до товарищей. С тех пор я делаю так всегда — да, в том числе с теми играми, что стали бестселлерами. Поэтому в книге будет много иллюстраций — чтобы вы не бросили читать

<sup>6</sup> Диздок, или дизайн-документ (design document), — документ (обычно текстовый), описывающий главные концепции игры, ее устройство и так далее. Что-то вроде схемы, по которой будет вестись разработка. — *Прим. перев.*

и поняли мои мысли. Поймете их, примените к собственным творениям — и тоже станете отличным дизайнером.

## Для кого эта книга?

Как для кого? Для вас — да-да, лично для вас. Если, конечно, вы кто-то из перечисленных ниже.

**Специалист, работающий в игровой индустрии.** Об игровом дизайне написано много книг, но большинство полны *теории*. Мне она в работе никогда особо не помогала. Не поймите неправильно, знать теорию очень полезно, если вы присехали на конференцию разработчиков или на менсе формальную тусовку гейм-дизайнеров (мы такие собрания любим). Но когда я засучив рукава делаю игру, заливая кровью стены<sup>7</sup>, мне нужны конкретные практические советы, которые помогли бы решать проблемы и преодолевать сложности. Говорю так, потому что подозреваю, что среди читателей Level Up найдутся профессионалы. Надеюсь, методы и приемы, описанные в этой книге, поддержат вас в рабочей текучке. Хотя и новичкам они пригодятся.

Да-да, я о вас, **будущие гейм-дизайнеры**. Помните, страницу назад я описывал, как работал спрайтоделом? Я это сказал не просто так, а чтобы продемонстрировать: я был на вашем месте. Может, вы тоже художник и устали слушать, как гейм-дизайнеры смеются в соседней комнате. Или программист, знающий, что способен придумать драку с монстром получше, чем болван, который у вас сейчас этим занимается. Или вы тестировщик, что мечтает достичь чего-то большего, но не знает как. Когда я задумал стать гейм-дизайнером, об этом не писали книг — пришлось учиться у старших товарищей. Мне повезло: у меня был и наставник, и возможность поработать по специальности. Если у вас нет ни того ни другого, не паникуйте. Прочитайте эту книгу — вашим наставником стану я. Вам останется только следовать моим советам, подготовиться и не упустить шанс, когда тот представится.

Пригодится эта книга и **студентам, изучающим гейм-дизайн**. Когда я начал работать с играми, я не ходил на лекции по гейм-дизайну — их ведь не было! Я просто выдумывал все из головы на ходу! И наделал кучу ошибок. Потому и пишу книгу — чтобы вы научились на *моих* ошибках, пока они не стали *вашими*.

---

<sup>7</sup> Метафорической кровью. Насколько я знаю, от создания видеоигр еще никто не умирал.

Наконец, эта книга заинтересует **всех, кто любит видеоигры**. Я вот — люблю. Люблю в них играть. Люблю их делать; люблю читать о том, как их делают. Если вы хотите их делать, значит, любите их. Кстати, забавно: я знаю нескольких профессионалов из индустрии, открыто признающих, что играть в игры они не любят. Как по мне, это какой-то бред. Если ты не любишь игры, на фиг ж ты с ними работаешь? Болваны. Лучше бы им отойти в сторону и уступить дорогу тем, кто игры любит. Вроде вас.

Готовы? Отлично! Давайте же выясним, как делать видеоигры!



## Уровень 1 Привет, нубье!

Эта глава написана в первую очередь для людей, не очень разбирающихся в играх и в том, как их делают. Если вы не нуб<sup>8</sup>, можете ее пропустить. Но тогда вы пропустите и кучу клевого. Я предупредил.

В академической среде есть разные определения собственно игры. Некоторые утверждают, что «игра — непременно закрытая формальная система, субъективно отражающая сегмент реальности»<sup>9</sup>. Другие — что «игре требуются игроки, пребывающие в состоянии конфликта друг с другом»<sup>10</sup>. Как по мне, эти определения многовато выпендриваются и бросаются умными словами.



Игры — штука сложная, но часто они проще всего такого. Бернард Сьютс писал, что «игра — процесс добровольного преодоления необязательных преград»<sup>11</sup>.

<sup>8</sup> Слово «нуб» происходит от искаженного английского newbie и означает «новичок в игре».

В английском слово появилось еще до эпохи интернета, однако популярным его сделали многопользовательские онлайн-игры. Слово неслестное, ибо подразумевает неопытность или невежество — например, человека, которому нужна сноска, чтобы понять, кто такой нуб!

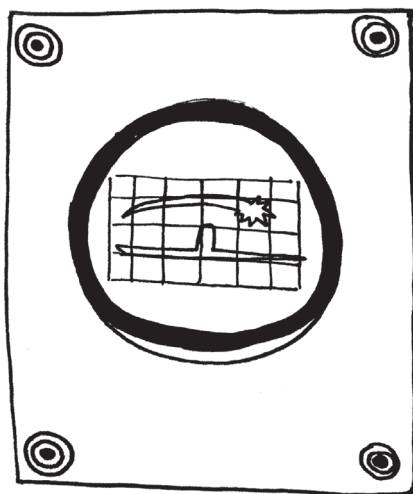
<sup>9</sup> The Art of Computer Game Design: Reflections Of A Master Game Designer, Crawford Chris, 1984.

<sup>10</sup> What is a Game? Kevin Langdon in «The New Thesaurus», 1979.

<sup>11</sup> The Grasshopper: Games, Life and Utopia, Bernard Suits, 1978.

Определение забавное, но все равно, на мой вкус, какое-то заумное. Давайте попроще. Возьмем обычный мячик. Играть с ним можно в одиночку — где тут конфликт с другими? Когда кидаешь мяч в стенку и стараешься не промахнуться, это вряд ли считается метафорой реальности (разве что ваша жизнь ну очень скучная). Будем честны: иногда бросать мячик в стенку — значит просто бросать мячик в стенку.

Кому-то покажется, что игра с мячиком — просто способ убить время, но он превращается в игру, когда мы добавляем к нему правила и цель. Пример правила: кидать мячик правой рукой, а ловить левой. Или не ронять. Условием победы может быть, например, необходимость поймать мячик десять раз подряд. Если игрок нарушил любое из этих правил или условий, он считается проигравшим. Если наш процесс соответствует описанным критериям, мы создали игру. Занятно, что мячик — штука простая, но все же ему хватило игровых характеристик, чтобы вдохновить авторов одной из самых первых видеоигр в мире, Tennis for Two.



## Tennis for Two

Итак, базовый вопрос.

### **В: что такое игра?**

О: игра — это род деятельности, при которой есть:

- хотя бы один игрок;
- правила;
- условие победы.