

## Глава 1

# НАЧАЛО ПУТЕШЕСТВИЯ В МИР ГЕЙМ-ДИЗАЙНА

Термин «игра» обозначает активность, которую человек совершает ради развлечения или веселья. Учитывая это определение, мы понимаем, что такое видеоигры и какое влияние они на нас оказывают. Для новичков поясню, что видеоигра — это электронная игра, в которую играют, управляя изображениями с помощью электронного устройства или компьютера. Звучит просто, но вскоре вы поймете, что за этими словами кроется гораздо больше, чем можно подумать. Вне зависимости от того, играем ли мы между делом, соревновательно, ради социального взаимодействия или в стремлении уйти от действительности, в определенный момент жизни игра имеет для нас определенное значение.

Прежде чем приступить к разработке собственного проекта игры или хотя бы ее идеи, необходимо убедиться, что мы понимаем основные принципы игр. Для этого мы совершим краткий обзор истории видеоигр и посмотрим, как постепенно формировался современный игровой ландшафт.

## Краткая история

Видеоигры возникли не одномоментно. Как и все значимые вещи, они развивались и приобретали современный облик постепенно. Но у всего есть начало. В 1950-х годах в наш мир вошло телевидение, а с ним начали появляться и видеоигры. Тем не менее в них могли играть очень немногие, кто имел доступ к очень большим компьютерам. Первые игры программировали

студенты в компьютерных лабораториях крупных вузов, таких как Массачусетский технологический институт (MIT). Среди таких игр были *OXO*, *Spacewar!* и *Colossal Cave Adventure*, с очень простой графикой или вообще без нее. Картинка выводилась на маленькие черно-белые экраны осциллографов. Осциллограф — это прибор, визуализирующий на экране волновые электрические колебания.

Тед Дабни (Ted Dabney) и Нолан Бушнелл (Nolan Bushnell) (основатели Atari), поиграв в *Spacewar!*, вдохновились на создание собственной видеоигры. Их дебютным проектом стала *Computer Space*, первая аркада, которую они выпустили в 1971 году. Позднее, в течение того же десятилетия, начали появляться и другие аркадные видеоигры. Первые из них можно было встретить в барах. В таких играх применялась векторная или растровая графика.

Векторная графика подразумевает построение изображений из линий. Она позволяет получать яркую, выразительную картинку, такую, как, например, в играх *Battlezone*, *Tempest* и *Star Wars*.

Растровая графика подразумевает построение изображений из сетки точек, называемых пикселями. Она использовалась для создания мультяшных персонажей, таких как Рас-Ман и Donkey Kong, ставших иконами поп-культуры и широко известных во всем мире. Это показывает, что, несмотря на ограниченные возможности технологий, дизайнеры смогли создать проекты, которые запомнились и стали известны не одному поколению людей, даже тех, кто в видеоигры не играет вообще.

В 1980-е годы существовало три вида игровых машин:

Вертикальные аркадные автоматы — высокие стойки с аппаратурой, за которыми играли стоя (именно их мы чаще всего себе представляем, когда слышим выражение «игровые автоматы»).

Горизонтальные автоматы-столики — в этом случае аркадные игры встраивались в небольшой столик, что позволяло играть в них сидя.

Автоматы-кабины — большие игровые автоматы, внутри которых игрок мог садиться или наклоняться, что расширяло его игровой опыт.

В середине 1980-х годов аркады начали распространяться повсеместно, и видеоигры стали популярны во всем мире. Революция началась! Параллельно зарождались всевозможные новые жанры и тематики, а также более яркие и продуманные игровые автоматы с реалистичными контроллерами. Началась золотая эра аркад. Вскоре игры претерпели очередную эволюцию. Но все хорошее рано или поздно заканчивается. К концу 1990-х многие аркады начали напоминать парковые аттракционы, например симуляторы верховой езды и тир. Существовали и масштабные симуляторы, в которых одновременно могло участвовать до восьми человек. Тем не менее обслуживать их было дорого, и они требовали много места. К концу десятилетия серьезную конкуренцию этим сложным машинам стали создавать домашние компьютерные системы. Они предлагали лучшее качество графики, и содержать их было гораздо дешевле. Так завершилась золотая эра аркадных автоматов.

Однако аркады до сих пор живы на радость тем, кто порой испытывает ностальгию по старым временам. В частности, такие автоматы, например с играми *Doodle Jump* или *Crossy Road*, можно встретить в курортных городках, где они служат для развлечения отдыхающих. Но после спада популярности залов игровых автоматов они стали олицетворять собой больше социальный и виртуальный опыт. Чаще всего автоматы устанавливаются в компьютерных клубах, где можно одновременно и что-то купить, и поиграть в компьютер или приставку на почасовой основе. При этом дальновидные представители других индустрий заметили, насколько интересен людям игровой опыт, и поняли, как привлекать клиентов, улучшая его.

Парки развлечений и игровых автоматов начали перенимать друг у друга схожие модели. Аттракционы в парках стали добавлять игровые элементы и дарить людям переживания для всех органов чувств. Яркий тому пример — аттракцион *The Simpsons 4D* в парке Universal Studios, Лос-Анджелес.

Перенесемся в современность, где правят всем известные приставки (или консоли) PlayStation 5, Xbox Series X и Nintendo Switch. Все они являются игровыми платформами, которые можно использовать дома. Внутри устройства находится микропроцессор, который

управляет электроникой, отправляющей видеосигнал на телевизор или монитор пользователя. Появление джойстика, оснащенного разными курками (триггерами), кнопками и аналоговыми стиками и позволяющего играть не вставая с дивана, открыло разработчикам игр широчайшие возможности. И в отличие от материнских плат первых аркадных автоматов, которые поддерживали всего одну игру, в приставки вставляются картриджи, CD и DVD, позволяющие пользователю быстро переключаться между играми.

С появлением Xbox 360 и Playstation 3 игроки получили возможность загружать игры, сохраняя их на встроенном либо подключаемом жестком диске. Это позволяло создавать обширную библиотеку игр без необходимости хранить все их физически в боксах. Кроме того, это позволяло играть во множество игр в разных местах и разными способами, отчасти благодаря технологии облачного гейминга, сделавшей игры более доступными.

Первой подобной игровой консолью стала Magnavox Odyssey, разработанная пионером игровой индустрии Ральфом Баером. Технологически эта консоль опережала свое время, так как была оснащена аналоговым контроллером, позволяла устанавливать различные игры за счет съемной ROM-памяти, а также подключать световое ружье, что стало первым случаем использования в игре дополнительного периферийного устройства. С 1970-х годов рынок консолей начал очень бурно развиваться — каждое решение отличалось собственными технологическими возможностями и доработками. Вот их краткий список:

- Atari 2600
- Nintendo Entertainment System
- PlayStation (2, 3, 4 и 5)
- Xbox (360, X, S и Series X)
- Wii и Wii U
- Nintendo Switch
- Sega Genesis
- Dreamcast

Все они продолжают дарить радость игры миллионам людей по всему миру.

Лично я больше всего люблю играть на карманных консолях. Такие устройства оснащены дисплеем, процессором и контроллером, но при этом достаточно невелики, чтобы помещаться в карман, откуда их можно достать в любой удобный момент. Самые ранние подобные консоли предназначались всего для одной встроенной игры, например *Game & Watch* (Nintendo, 1980). *Microvision* стала одной из первых систем с поддержкой съемных картриджей. С тех пор такой способ смены игр стал использоваться в таких консолях, как *Nintendo DS*. Тем не менее в серии *Playstation Portable* использовались не картриджи, а диски.

Бум на карманные консоли начался с момента всплеска популярности *Tetris* на устройствах *Game Boy* (Nintendo, 1989), предшественниках *Nintendo DS*. *DS* отличалась наличием двух дисплеев, что предоставляло игрокам более широкие возможности погружения по сравнению со стандартными одноэкранными консолями. Она дала толчок развитию поддержки 3D. Было реализовано технологическое решение, в котором верхний экран мог в некоторых играх изменять перспективу, показывая игроку 3D-картинку, как в фильмах. Эта технология постепенно сошла на нет и была заменена более дешевым аналогом *Nintendo 2DS*, в котором снова была представлена поддержка двух экранов, но уже без функциональности 3D.

С появлением мобильного гейминга развитие игр продолжилось. По мере роста популярности смартфонов игры становились все доступнее. Благодаря маркетплейсам можно носить в кармане целую библиотеку игр. В игры, для которых раньше требовались монитор, компьютер или контроллер, теперь можно играть везде и в любое время. Аналогичным образом контроллеры обеспечивают разнообразие способов игры, а с появлением тачскринов стало возможным создавать новые системы управления и жанры игр.

Мобильный гейминг изменил не только то, как мы играем, но и то, как мы разрабатываем игры. Игры, для разработки которых раньше требовалось много людей и денег, теперь создаются в небольших командах или даже в одиночку. Сегодня гейм-дизайнером может стать каждый!

Теперь игры можно создавать быстрее и с гораздо меньшими расходами по сравнению с крупными компаниями и консольными проектами. Тем не менее некоторые игры для мобильных устройств делают недолгими, поскольку в них играют, чтобы убить время. Эта особенность повлияла на способы зарабатывания денег в игровой индустрии. В последнее время в многие проекты вводятся микро-транзакции. Такой подход называется монетизацией. Она подразумевает, что игрок может купить дополнительные жизни, опции кастомизации, уровни, способности и другое. Таким образом, у разработчиков и издателей появляется больше возможностей заработать. Эту же модель начали использовать и в крупных компаниях, которые вводят в свои продукты сезонные пропуска, открываемые игроками за деньги. Сезонные пропуска могут содержать дополнительные уровни, карты, сюжетные линии и так далее. Мобильный гейминг действительно навсегда изменил то, как мы создаем игры и играем в них.

За развитием этого сегмента индустрии также последовало развитие цифровой модели распространения контента. В отличие от консольных игр, мобильных можно было скачивать только через магазины приложений. Консоли поддерживали цифровые версии, но чаще игры все же приобретались на физических носителях. Однако повсеместное распространение домашнего интернета позволило загружать игры на консоли, а не ходить в магазин. Теперь их можно в любой момент купить и загрузить через интернет. Самыми популярными цифровыми маркетплейсами являются Steam, Xbox Marketplace, PlayStation Store, Nintendo eShop и G2A. Для мобильных устройств это, например, iTunes и Google Play Store. Появление возможности загружать цифровые версии игр избавило геймеров от необходимости хранить картриджи и диски, но создало потребность в жестких дисках большего объема. С увеличением масштаба игр увеличивается и их объем. Однако ритейлеры стали переориентироваться на цифровые версии игр, и физические носители все чаще продаются с коллекционными изданиями, содержащими сезонные пропуска, фигурки персонажей и сувениры, чтобы подтолкнуть геймеров именно к такой форме покупки.

Параллельно с ростом возможностей консолей и мобильных устройств еще одним способом играть в игры стали персональные

компьютеры. Их популярность возросла в конце 1970-х и привела к востребованности программирования видеоигр. Новое поколение гейм-дизайнеров начало заниматься разработкой игр у себя дома, сохраняя создаваемые игры на кассетной пленке в ленточных накопителях. Вскоре на смену кассетам пришли дискеты, которые уже вставлялись в дисководы. Первые создатели игр симулировали опыт аркад, задействовав имевшуюся в Apple II клавиатуру. Ее использование расширило возможности ввода и стало основой современного способа игры. Поскольку геймеры смогли проводить больше времени за играми, создатели игр стали предлагать им другой игровой опыт. Сюжетные приключенческие игры, игры про строительство и менеджмент, а также стратегии подразумевали более долгое время игры, чем их аркадные аналоги. За счет увеличения продолжительности игрового процесса геймеры ощущали большую отдачу от вложенных средств.

Технологии продолжали развиваться. Аппаратное обеспечение, память и накопители эволюционировали в CD- и DVD-устройства. Компьютерные игры усложнились и становились более детализированными. Активное развитие жанра шутеров от первого лица (FPS, First Person Shooter) привело к популяризации управления с помощью клавиатуры и мыши. К середине 1990-х годов компьютеры стали самой продвинутой игровой платформой. Даже сегодня некоторые жанры, такие как FPS и массовые многопользовательские онлайн-игры (ММО, massively multiplayer online), остаются одними из самых популярных для ПК. Игры с использованием тачскрина обычно создавались под мобильные устройства, а сегодня все чаще выпускаются для домашних компьютеров и ноутбуков, что также расширяет вариативность игры на ПК.

## Самые успешные проекты

Мы все можем назвать игры, которые нам полюбились или же провалились после своего релиза. Смело могу заявить, что *Pokémon Pearl* была лучшей игрой из серии *Pokémon*, а серия *Uncharted* — лучшим эксклюзивом на PlayStation. И хотя это исключительно мое мнение, возникает вопрос, какую вообще игру считать «хорошей». Отчасти

это определение дается на основе мнений игроков и обозревателей, а отчасти — исходя из объема продаж игры. Именно по объему продаж мы и оценим самые популярные видеоигры всех времен и посмотрим, что привело их к такому успеху. По данным Screen Rant, самыми продаваемыми играми за всю историю стали<sup>1</sup>:

## 10 — *Mario Kart Wii* (2006)

Nintendo Wii предложила новые возможности игры в привычном формате «на диване». Залогом успеха консолей стала возможность контроля с помощью движений, позволявшая играть с помощью контроллеров движений и жестов из реальной жизни. С появлением новых игр вышло дополнение и без того популярной франшизы, *Mario Kart*. В нем была реализована возможность контроля с помощью движений, для чего использовалось «рулевое колесо», в которое вставлялся контроллер. Это расширяло возможности управления и придавало игроку ощущение, что он находится внутри игры.

## 9 — *Red Dead Redemption 2* (2018)

Компания Rockstar Games выпустила ряд восхитительных игр, например серию *Grand Theft Auto* и *Max Payne*. *Red Dead Redemption 2* позволяет игрокам брать миссии и выполнять побочные квесты в огромном открытом мире в стиле Дикого Запада. Среди предлагаемых миссий — погони за поездами и перестрелки, которые придется по душе всем, кто мечтал стать ковбоем.

## 8 — *Super Mario Bros* (1985)

Одна из игр, с которой все начиналось, — *Super Mario Bros*, ставшая чуть ли не самой известной за всю историю игр. Ее высокой популярности обязаны своим появлением множество франшиз, включая игры, ТВ-шоу и фильмы, заработавшие миллиарды долларов по всему миру. Истинное количество проданных копий узнать невозможно, поскольку *Super Mario Bros* теперь доступна

---

<sup>1</sup> <https://screenrant.com/best-selling-video-games-most-popular>.

для Nintendo Switch онлайн, но и так ясно, что игра, с которой все началось, до сих пор актуальна.

### **7 — *Mario Kart 8* (2014)**

Следом за *Mario Kart Wii* эта игра стала одной из самых успешных игр, когда-либо проданных под Nintendo Wii U. (Wii U была карманной и одновременно домашней консолью, имевшей геймпад, который можно было подключать к ТВ. Правда, такой способ работал, только если основной блок консоли находился в одной комнате с игроком, что делало консоль не особо портативной.) И хотя, судя по отзывам пользователей и продажам, Wii U считалась не слишком удачной, *Mario Kart 8* подогревала интерес к этой консоли и продолжала завлекать большое количество геймеров.

### **6 — *Pokémon Red, Blue и Green* (1996)**

Эта тройка игр составляет одну из самых известных франшиз в истории. В 1996 году начали появляться основные тайтлы серии, за которыми последовали спин-оффы, несколько фильмов и популярное аниме. Общий объем продаж остался неизвестен из-за цифровых ремейков, выпущенных для 3DS в 2016 году. Релиз этих игр стал важным моментом в истории Nintendo, показавшим, что компания может создавать игры даже в условиях постоянно меняющегося рынка.

### **5 — *PlayerUnknown's Battlegrounds* (2017)**

Несмотря на то что эта игра вышла в 2017 году, в ней используется режим королевской битвы, в котором игрок может действовать один или в команде с целью победить остальных игроков и остаться последним выжившим. В свете огромной популярности *PlayerUnknown's Battlegrounds* на ПК ее мобильная версия, вышедшая позднее, также стала самой скачиваемой игрой за все времена.

### **4 — *Wii Sports* (2006)**

Будучи одной из наиболее значимых игр в истории, Wii Sports не только коренным образом изменила представление об этом виде

развлечений, но и привела к подъему продаж Nintendo Wii. Любой, у кого была приставка Wii в 2000-х годах, должен помнить, как с кем-нибудь боксировал или играл в боулинг у себя в гостиной.

### **3 — *Grand Theft Auto V* и *GTA Online***

Эта игра вышла с десятков лет назад, но очень показательна то, что она до сих пор привлекает игроков, продолжая радовать их новым контентом. В этом проекте экшен, боевые сцены, изучение открытого мира и сюжет идеально сочетаются между собой. *GTA V* представляет собой идеальный баланс механики и геймплея, показывая, каких вершин может достичь великая игра.

### **2 — *Minecraft* (2011)**

Несмотря на простую концепцию, эта игра по праву считается одним из самых популярных проектов всех времен. В *Minecraft* невероятный потенциал. Игроки могут создавать все, что захотят. Эта игра стимулирует воображение миллионов людей, за которым следует геймплей. Социальные сети и YouTube способствовали увеличению ее популярности, и она даже используется в качестве образовательного инструмента в школах.

### **1 — *Tetris* (1984)**

Изначально простая аркада для ПК обросла множеством спин-оффов и ремейков, доступных почти для любых электронных игровых устройств. *Tetris* стал аркадой, завоевавшей популярность на карманных Game Boy от Nintendo, и позднее был выпущен на всех ведущих консолях, телефонах и iPod. Хотя игре уже несколько десятков лет, в нее играет и стар и млад: наглядный пример того, что иногда простота — это залог успеха.

## **Как составить дизайн-документ — введение**

Дизайн-документ (GDD, Game Design Document, часто просто дид-док) — один из важнейших документов, которые вам придется создавать, чтобы донести свою идею до коллег (или других энтузиастов)

гейм-дизайна). Он содержит все детали и идеи планируемой игры. Хороший GDD включает в себя четыре компонента:

1. One-Sheet — одностраничный документ.
2. Ten-Page Boss — десятистраничный документ.
3. Beat Chart — бит-чарт.
4. Дизайн-документ.

Все эти документы имеют свою цель и помогают вести разработку, опираясь на прописанные концепции игры и все ее компоненты. Все они создаются на основе друг друга, в конечном итоге формируя целостный дизайн-документ.

Объем GDD зависит от сложности игры. Для мобильной игры документ может состоять из 30 страниц. Если же вы планируете разработку игры для консоли, то его объем вполне может быть и 300 страниц. Тем не менее определение оптимального объема этого документа всегда представляет трудность для разработчиков. Иногда гейм-дизайнерам кажется, что будет достаточно всего нескольких страниц, но GDD должен содержать полное описание всех игровых идей. Перечисленные выше документы соответствуют этапам создания GDD.

При написании GDD вам пригодятся несколько советов и приемов. Например, выбирайте удобочитаемый шрифт. И хотя это может звучать банально, старайтесь избегать вычурных шрифтов. Возьмите простой и разборчивый. Мне встречалось множество GDD, и нет ничего сложнее, чем читать документ, составленный особым шрифтом, «соответствующим жанру игры», например вычурной гарнитурой в стиле Средневековья, поскольку сюжет игры развивается в эту эпоху.

Для этих документов нет установленного формата. Все советы носят рекомендательный характер, чтобы вам было с чего начать. Просто помните, что ключевая цель вашего и любого хорошего GDD — донести информацию до игрока, членов команды и издателей. Чем эффективнее вы это сделаете, тем проще вам будет вдохновить других задуманной игрой.