

# 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 прочее.....	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****Как писать сюжет .....** 63

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****Задизайнить игру вы можете, а заполнить бумажки? .....** 85

Пишем диздок. Шаг 1: документ на страницу .....	88
Рейтинг ESRB .....	89
Пишем диздок. Шаг 2: документ на десять страниц .....	91
Правило трояк .....	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****Три кита дизайна. Кит первый: персонаж .....** 113

Характер: а нужен ли нам очередной крутой парень? .....	116
Переходим на личности .....	119
А теперь о геймпле .....	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 Арнссона .....	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 друпис» .....	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>

## Два слова от переводчика

Книга Скотта Роджерса — учебник, рассказывающий о разных аспектах гейм-дизайна. Тема эта обширна, изложить ее всю в одном томе невозможно. А потому вполне вероятно, что читатель, ознакомившись с Level Up, захочет глубже изучить какие-то из раскрытых тем и возьмется искать дополнительную литературу — другие книги, статьи и так далее.

Мы учитывали это при переводе, стремясь сделать его таким, чтобы искать дополнительные материалы было проще. В частности, для удобства чтения мы переводили термины, но сохраняли английский вариант в скобках. От этого текст, вероятно, покажется где-то чуть более громоздким, а где-то даже забавным (полагаясь, большинству читателей не требуется пояснение, что «босс» на английском — boss), но зато вы можете быть уверены, что не ошибетесь в терминологии при поисках.

Кроме того, в отечественной игровой индустрии распространены заимствования — например, polishing (процесс окончательного доведения игры до ума) называют полишингом, а не полировкой или, собственно, доведением до ума, если говорить об адекватном литературном переводе. Мы сохраняли в тексте подобные слова, ведь именно с таким языком столкнется читатель, если, дочитав эту книгу, попробует свои силы в создании игр.

В тех случаях, когда в реальном обиходе разработчиков перевод конкурирует с заимствованием (например, как у термина stealth, который на русском могут называть и стелсом, и скрытностью), мы иногда приводили оба варианта.

Стоит также отметить, что книга была написана в 2010 году. Несмотря на то что большинство наблюдений, советов и рекомендаций сохраняют актуальность, некоторые моменты — особенно фактические — устарели. Если автор пишет, что что-то появилось недавно, просим держать в уме, что недавним это было в 2010 году, а отдельные тренды игровой индустрии успели с тех пор продвинуться вперед.

И наконец, не забывайте, что разработчики иногда пользуются терминологией по-разному. Некоторые особо запутанные случаи (например, со словами «механика» и «уровень», имеющими много разных значений) рассматриваются в книге отдельно. Но всегда стоит помнить, что и достаточно конвенциональный термин кто-то может переводить иначе, относить к другой категории или вовсе не использовать.

# Предисловие

Скотт написал настольную книгу. Когда нужно освежить в голове основы гейм-дизайна, именно это руководство удобно снять с полки, открыть на компьютере или в читалке. Оно как «Настольная книга скаута» или Farmer's Almanac, только про игры. Скотт даже снабдил свой труд простыми и ясными иллюстрациями — как раз в духе того, что можно отыскать в подобных нестареющих книгах.

Когда спортивная команда, боевой отряд — да и вообще кто угодно — хотят добиться успеха, то начинают с основ. Именно их понимание приводит к большому прорыву. Одна из таких основ в гейм-дизайне — умение сфокусироваться на чем-то одном и выполнить эту работу качественно. Что и сумел сделать Роджерс в своем учебнике.

Неважно, кто вы: начинающий автор игр или ветеран, застрявший из-за сложной проблемы. Возьмите эту книгу с полки, освежите в голове основы — вам наверняка придет вдохновение, которое даст толчок к движению вперед.

*Дэнни Билсон,  
исполнительный вице-президент Core Games, THQ*



# Предисловие к российскому изданию

Далеко не первый год я занимаюсь созданием видеоигр, при этом меня продолжает восхищать то, как в этом направлении сочетаются креативность, фановость и безбашенность творческой индустрии с технологичностью, серьезными процессами и исследовательскими работами из индустрии информационных технологий. Сегодня ты рубишься с приятелями в любимый шутер, а завтра декомпозировешь его механику стрельбы и описываешь свой вариант в дизайн-документации проекта. На этой неделе ты заказываешь у аналитиков комплексный АВ-тест, чтобы через пару недель на его основании определить, пулеметами или ракетницами игрокам-новичкам приятнее крошить врагов в их первом игровом матче. Именно такое сочетание фана и серьезности, фантазий и исследований, творчества и выстроенных подходов привлекло меня и многих других в индустрию видеоигр.

Скотт в своей книге смог отлично увязать эти две составляющие. С одной стороны, мы получили серьезное руководство, обобщающее множество знаний о создании видеоигр, а с другой — легко и с юмором написанную книгу, которую приятно читать. Переводческий талант Альфины и труд всей команды «Бомборы» теперь позволили и русскоязычным читателям в полной мере вкусить это произведение, не только получив ценные знания, но и насладившись живым языком и юмором.

Но книга Скотта ценна далеко не только тем, что она отлично передает дух индустрии. Этого было бы недостаточно, чтобы стабильно попадать в топы книг по гейм-дизайну, рекомендованных к прочтению. Прежде всего это структурированный и зафиксированный на носителе бесценный опыт ветерана игровой индустрии, охватывающий весь процесс дизайна игр. От экскурса в историю и описания особенностей жанров до разбора конкретных механик и систем. С рекомендациями и конкретными примерами, все как положено. И напомним про живой язык и юмор, которые позволяют с большей легкостью воспринимать все описанное.

Также хочу отметить, что, хотя первое издание Level Up увидело свет более 10 лет назад, основные мысли, рекомендации и советы автора продолжают сохранять

актуальность. Ведь несмотря на весь технический прогресс и появление новых подходов, мы по-прежнему дизайним игры. По-прежнему описываем, как сохранять в виде программного кода и набора файлов опыт и эмоции игроков. По-прежнему находимся на стыке творчества и технологий, фана и исследований.

Хочу пожелать всем читателям не только насытиться знаниями и насладиться прочтением книги Скотта, но и зарядиться духом индустрии, вдохновиться на дальнейшие изучения и открытия. Кто знает, куда вас приведет эта дорога приключений. Приятного прочтения!

*Михаил Вовк,  
руководитель отдела гейм-дизайна, Pixonic*

## 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.