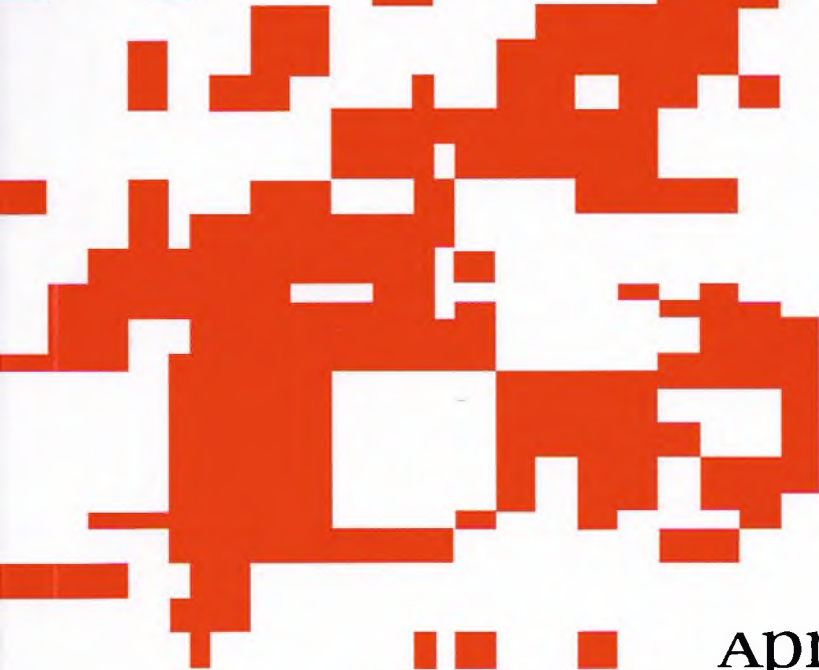


ГЕЙМ КАК
СОЗДАЮТСЯ
ИГРЫ

ДИЗАЙН



Apress®

**МАЙКЛ
КИЛЛИК**

Узнайте, как придумать и создать свою первую игру. Загляните за кулисы гейм-дизайна и погрузитесь в теорию и техническую сторону разработки видеоигр



ОГЛАВЛЕНИЕ

Об авторе	13
О рецензенте	14
Благодарности	15
От издательства	15
Предисловие	16
Что вас ждет в книге?	17
Глава 1. Начало путешествия в мир гейм-дизайна	20
Краткая история.....	20
Самые успешные проекты.....	26
10 – Mario Kart Wii (2006)	27
9 – Red Dead Redemption 2 (2018).....	27
8 – Super Mario Bros (1985).....	27
7 – Mario Kart 8 (2014)	28
6 – Pokémon Red, Blue и Green (1996).....	28
5 – PlayerUnknown’s Battlegrounds (2017)	28
4 – Wii Sports (2006).....	28
3 – Grand Theft Auto V и GTA Online.....	29
2 – Minecraft (2011).....	29
1 – Tetris (1984)	29
Как составить дизайн-документ – введение.....	29
Шаг 1. One-Sheet.....	31
Рейтинги ESRB / Pan European Game Information (PEGI)	31
Уникальное торговое предложение (УТП).....	32
Найдите своих конкурентов!	32

Шаг 2: Ten-Page Boss.....	33
Страница 1: титульный лист.....	33
Логотип.....	33
Страница 2: общая структура игры.....	34
Страница 3: персонаж.....	35
Страница 4: геймплей.....	35
Страница 5: игровой мир.....	36
Страница 6: игровой опыт.....	36
Страница 7: игровые механики.....	37
Страница 8: враги.....	37
Страница 9: кат-сцены.....	38
Страница 10: дополнительные материалы.....	38
Шаг 3: GDD.....	39
Прогресс.....	41
Бит-чарт.....	42
Завершение GDD.....	44
Бонусный уровень: покупки в игре.....	45
Заключение.....	47

Глава 2. Видеоигры изнутри 48

Введение.....	48
Профессиональные роли.....	50
Программист.....	50
Художники.....	51
Дизайнеры.....	52
Продюсер.....	53
Тестировщик.....	53
Контроль качества.....	54
Композитор.....	54
Саунд-дизайнер.....	55
Писатель (сценарист).....	55
Продакт-менеджер.....	56
Технический директор.....	56
Жанры.....	56

8 Оглавление

Генерация идей.....	60
Исследование.....	61
Нетворкинг.....	61
Повседневный опыт.....	61
Чтение.....	61
Играйте в игры!.....	62
Следуйте за своей страстью.....	62
Чего хотят люди?.....	63
Где взять фан.....	64
Мозговой штурм.....	64
Нет идей?.....	65
Бонусный уровень: самые распространенные отраслевые термины.....	67
Заключение.....	69

Глава 3. С бумаги на экран..... 70

Часть 1: сюжетная линия.....	70
Часть 2: за кого играть?.....	75
Смешной.....	75
Героический.....	76
Бунтарь и красавец.....	76
Кастомизация персонажей.....	77
Реалистичный персонаж.....	80
Стилизированный персонаж.....	80
Геймплей.....	81
Движение в нужном направлении.....	82
Подъем на возвышенности.....	86
Плавание.....	88
Объединение элементов.....	90
Движение.....	90
Внешний вид.....	91
Оружие и предметы.....	91
Часть 3: взгляд на мир.....	91
2D: вид сверху.....	92
2.5D/Изометрический.....	92

От первого лица	92
От третьего лица	94
Бонусный уровень: пасхалки	95
Заключение	97

Глава 4. Контроллер персонажа от первого лица на Unity 98

Настройка	98
Шаг 1	100
Шаг 2	101
Шаг 3	101
Шаг 4	101
Шаг 5	103
Шаг 6	104
Шаг 7	104
Шаг 8	106
Шаг 9	108
Шаг 10	109
Шаг 11	110
Шаг 12	113
Бонусный уровень: распространенные термины Unity	114
Заключение	117

Глава 5. Управление миром — дизайн уровней 118

Игровой мир	118
Обучение	122
Пристигшим к дизайну	124
Иммерсивное окружение	126
Перемещение	127
Альтернативные пути	129
Построение карт	130
Управление персонажем	134
Бонусный уровень: название игры	139
Заключение	140

Глава 6. Друг или враг? Дизайн противников..... 141

С чего начать?	141
Размер	142
Поведение.....	143
Скорость	145
Перемещение.....	147
Атаки	149
Здоровье.....	154
Поощрительный приз: баффы и слабости	155
Трудности с идеями?	156
Финальный босс.....	157
Внимание к деталям	160
Сеттинг.....	163
Заключение.....	165

Глава 7. Механика, система боев и мультиплеер 166

Механика	166
Угрозы.....	168
Спасение!.....	171
Искусство боя	172
Виды насилия.....	173
Стиль боя.....	174
Управление боем.....	175
Виды боя	179
Ближний бой	179
Скрытые атаки	180
Захваты	180
Постоянное движение	181
Блокирование врагов.....	182
Здоровье и жизни	184
Мультиплеер.....	186
Кастомизация персонажа.....	188
Взаимодействие игроков.....	189

Множество миров.....	189
Обмен наградами.....	190
Заключение.....	193

Глава 8. Руководство по созданию 2D-платформера 194

Настройка.....	194
Шаг 1.....	196
Шаг 2.....	196
Шаг 3.....	198
Шаг 4.....	199
Шаг 5.....	202
Шаг 6.....	203
Шаг 7.....	204
Шаг 8.....	206
Шаг 9.....	206
Шаг 10.....	207
Шаг 11.....	209
Заключение.....	210

Глава 9. HUD и UI. Что это такое? 211

Прицел.....	211
Индикатор боеприпасов.....	212
Шкала здоровья.....	213
Мини-карта/радар.....	214
Выносливость.....	215
Индикатор повышения уровня.....	215
Инвентарь.....	216
Достижения (поощрительный приз).....	217
Размер.....	218
Размещение элементов.....	219
Цвет.....	219
Статический и динамический HUD.....	220
А что, если я хочу все и сразу?.....	221
И где все это разместить?.....	222

12 Оглавление

О меню	224
Экран-заставка	225
Правовая информация.....	225
Титульный экран	225
Настройки	226
Сохранение/загрузка игры	227
Экран загрузки	228
Меню паузы	229
Управление	230
Финальные титры	230
Игровые баллы/статистика (поощрительный приз).....	231
Доступность в играх.....	232
Практический пример: The Last of Us, часть 2	232
Заключение.....	237

Глава 10. Совет напоследок..... 238

Заключение.....	245
-----------------	-----

Глава 11. Конец. Или начало? 246

Приложение. Шаблон дизайн-документа 252

One-Sheet.....	252
The Ten-Page Boss.....	252
Страница 1: титульная.....	252
Страница 2: описание игры.....	253
Страница 3: персонажи.....	253
Страница 4: геймплей.....	253
Страница 5: игровой мир	254
Страница 6: игровой опыт	254
Страница 7: игровые механики.....	254
Страница 8: враги	254
Страница 9: кат-сцены	254
Страница 10: дополнительные материалы	254
GDD.....	255
Вит-чарт	255