

# СКОТТ РОДЖЕРС

Гейм-дизайнер Pac-Man World,  
Machin и других  
невероятных проектов



СТАНЬТЕ  
МАСТЕРОМ  
ИГРОВОЙ  
РАЗРАБОТКИ!



РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ  
КЛАССНЫХ ВИДЕОИГР

ЭПИЧНЫЕ БОССЫ

ФАН ИЛИ НЕТ

РАССКАЗ ЧЕРЕЗ ИГРУ

КРУТЫЕ МЕХАНИКИ

ЧЕГО ХОТЯТ ГЕЙМЕРЫ

# 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 прочие... ..	47

## УРОВЕНЬ 2

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

Брейншпоры .....	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 троек .....	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, обсызьянка, пляши .....	188
Точка отсчета — камера или персонаж? .....	194
Встряхнуть, 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 Арнесона .....	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
Акела 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 побори, 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 геймплее .....	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>