

ПРАКТИКА ГЕЙМ- ДИЗАЙНА

ПОШАГОВОЕ РУКОВОДСТВО
ПО СОЗДАНИЮ
УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ
ВИДЕОИГР

ФИЛИПП О'КОННОР



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

ОГЛАВЛЕНИЕ

Благодарности	11
---------------------	----

Часть 1

Введение в теорию игр

Вступление	15
Разъяснение	19
История индустрии видеоигр	20
Аудитория: игрок	22
Игры через призму биологии	25
Культурные истоки игр	29
Сторителлинг	36
Поиски через созерцание	39
Игры богов	43
В заключение	50

Часть 2

Специализации гейм-дизайнера

Технический гейм-дизайнер	54
Дизайнер персонажей	56
Дизайнер интерфейса	58
Дизайнер меню	60

Дизайнер систем	62
Дизайнер искусственного интеллекта (ИИ)	64
Дизайнер боев с боссами	66
Дизайнер боевых систем	68
Дизайнер балансировки	70
Дизайнер экономики	72
UX-дизайнер	74
Дизайнер уровней	76
Дизайнер игрового окружения	78
Нарративный дизайнер	80
Дизайнер квестов	82
Дизайнер случайных встреч	84
Дизайнер-скриптовик	86
Продюсер-дизайнер	88
Креативный директор	90
Гейм-директор	92
Главный гейм-дизайнер	94
Руководитель отдела гейм-дизайна	96

Часть 3

Гейм-дизайнер в руководящей роли

Эффективный гейм-дизайн	101
Обратная связь и ее важность	106
Объективность и ее важность	109
Бизнес-аспект	111
Взаимодействие с другими отделами	113
Взаимодействие с программистами	113
Взаимодействие с художниками	115
Взаимодействие с саунд-дизайнерами	117

Взаимодействие с продюсерами	118
Взаимодействие с игровыми сценаристами	120
Взаимодействие с отделом маркетинга	121
Взаимодействие с другими гейм-дизайнерами	122
В заключение	126

Часть 4

Роль коммуникации

Высокоуровневое видение и столпы	130
Стендапы	133
Электронная почта	135
Совещания	137
Мессенджеры	140
Личные встречи	142
Целостность коммуникации	144
Коммуникация с другими отделами	147
Коммуникация с продюсерским отделом	147
Коммуникация с арт-отделами	150
Коммуникация с технологическими отделами	151
Выдача задач отделом дизайна	154
Типы дизайнерских задач	156
Характеристики функционала	161
Коммуникация отдела дизайна на каждой стадии разработки	166
Препродакшен	166
Базовый геймплей	167
Масштаб проекта	168
Аудитория	169
Технология	169
Ситуация на рынке	170
Издательская стратегия	170
Монетизация	171
Прототип	172

Продакшен	173
Альфа	174
Бета	176
В заключение	180
Предметный указатель	182