

ОГЛАВЛЕНИЕ

МОИМ РОДИТЕЛЯМ	13
ПРЕДИСЛОВИЕ	15
ВВЕДЕНИЕ	17

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Погружаемся в гейм-дизайн

ГЛАВА 1. Основы основ	23
ГЛАВА 2. Первые шаги	27
ГЛАВА 3. Конфликты и их преодоление	37

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Осваиваем базовый цикл разработки

ГЛАВА 4. Основные этапы базового цикла разработки	45
ГЛАВА 5. Задумка	47
ГЛАВА 6. Конкретизация	57
ГЛАВА 7. Мозговой штурм	63
ГЛАВА 8. Прототипирование	73
ГЛАВА 9. Тестирование	81
ГЛАВА 10. Итеративный поиск	87

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Доводим дизайн до ума

ГЛАВА 11. Стадии дизайна	95
ГЛАВА 12. Создание кор-геймплея	103

ГЛАВА 13. Доработка геймплея	113
ГЛАВА 14. Дизайн компонентов	119
ГЛАВА 15. Доработка компонентов	125
ГЛАВА 16. Завершающие штрихи	131

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

Делаем гениальную игру

ГЛАВА 17. Что делает игру гениальной?	145
ГЛАВА 18. Элегантность	147
ГЛАВА 19. Азарт	155
ГЛАВА 20. Глубина	161
ГЛАВА 21. Мотивация	167
ГЛАВА 22. Вовлечение	175

ЧАСТЬ ПЯТАЯ

Зарабатываем деньги

ГЛАВА 23. Монетизация игр	185
ГЛАВА 24. Как быть профессиональным гейм-дизайнером	189
ГЛАВА 25. Как издать свою игру	193
ГЛАВА 26. Модели распространения игр	199
ГЛАВА 27. Как обеспечить игре долгую жизнь	207
И НАПОСЛЕДОК... Применяем знания на практике	213

ОБ АВТОРЕ	215
О STONE BLADE ENTERTAINMENT	217
О GAMER ENTERTAINMENT	218
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	219
ОТ АВТОРА	220

МОИМ РОДИТЕЛЯМ

МАМА, ТЫ ЛУЧШИЙ ЧЕЛОВЕК из всех, кого я знаю, и я рад, что моя жизнь началась со знакомства с тобой. Ты не только научила меня любить и сопереживать, но и воспитала во мне ненасытную жажду знаний и интерес к учебе. Ты помогла мне поверить, что я могу все, даже когда я не мог ничего. Именно благодаря твоим напутствиям я сейчас живу той жизнью, о которой всегда мечтал.

Папа, ты неукротимая сила природы. Ты научил меня, что я всегда должен следовать за своей мечтой и во всем выбирать свой путь. Ты стал для меня примером невероятной воли и желания жить. Наши с тобой бесчисленные вечера за игровым столом стали причиной того, почему я полюбил и захотел создавать игры, а теперь еще и пишу эту книгу.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ПОДУМАТЬ ТОЛЬКО, а ведь это я мог ввести Джастина в мир гейм-дизайна!

Мы познакомились, когда он участвовал в юношеском турнире по *Magic: The Gathering*. Среди множества моих обязанностей в те годы было курировать профессиональных игроков, поэтому я старался со всеми познакомиться. Даже будучи подростком, Джастин производил впечатление умнейшего игрока своей лиги, а еще он обожал говорить об играх. Немногим позже, в 17 лет, он стал самым молодым чемпионом США по *Magic: The Gathering*. С того момента нас связывает тесная дружба.

Джастин быстро продвигался во взрослом рейтинге, поэтому раз в несколько месяцев мы встречались где-нибудь в другой стране или на другом континенте. Обычно после турнира мы ужинали и часами беседовали на разные темы — в основном об играх. Меня поразило, насколько глубоко Джастин разбирается в игровых механиках, и я пообещал себе: как только он окончит колледж, я приглашу его в *Wizards of the Coast* — компанию, которая выпускает *Magic* и где работаю я сам.

Но я был такой не один. Джастина завалили предложениями, и, к моему глубокому огорчению, он вежливо мне отказал и устроился в другую компанию. Ничего, подумал я, у парня огромный

потенциал, так что нужно лишь подождать. Пересекаясь в городе, мы по-прежнему ужинали вместе, и Джастин неизменно впечатлял меня своими новинками. Чутье меня не подвело: из него действительно вышел великий гейм-дизайнер.

И вот однажды я узнал, что Джастин увольняется, — вот он, мой шанс!.. Но на следующий день выяснилось, что Джастин решил основать собственную компанию. Как будто нарочно! Безусловно, я в него верил, хотя знал, что независимому разработчику очень непросто выжить в игровой индустрии. Я, естественно, желал Джастину успеха, полагая, что чисто статистически скоро у меня вновь появится возможность пригласить его в Wot C. А потом его компания выпустила первую игру — *Ascension*. Она сразу же стала хитом. Тогда я понял, что, увы, нанять Джастина я уже не смогу: он сам добьется больших успехов.

Мы до сих пор общаемся и часто ужинаем вместе, когда оказываемся в одном городе. В основном мы, естественно, говорим об играх, но теперь Джастин делится со мной опытом, а не наоборот. И эта книга — отличная возможность для всех поучиться у него.

Я очень много пишу о гейм-дизайне и вижу, когда у кого-то есть к этому талант. Джастин не только понимает, как устроены игры, но и умеет в доступной форме донести свои мысли до окружающих. Если вы хотите узнать, как делаются игры, или если уже что-то знаете об этом, но стремитесь стать лучше, эта книга для вас.

В заключение хочу поздравить Джастина с прекрасной книгой. Я счастлив, что у вас есть возможность ее прочесть (а если вы еще только пролистываете ее в книжном магазине — не раздумывайте и покупайте!). Не знаю, мог ли я тогда давно предположить, что буду писать такое предисловие, хотя, если задуматься, должен был.

Но довольно моей болтовни, вас ждет увлекательное путешествие!

С наилучшими пожеланиями,
Марк Роузвотер

ВВЕДЕНИЕ

Мы знаем, кто мы такие, но не знаем, чем можем стать¹.

— Уильям Шекспир, английский драматург

2008 год, Сан-Диего. В моей карьере наступает поворотный момент, а мне от волнения так дурно, будто вот-вот вырвет.

Я стою за кулисами и выглядываю в зал. Две с половиной тысячи человек, приехавших на Comic Con, с нетерпением ждут моего выступления. В помещении стоит несмолкаемый гул. Я выдыхаю, беру себя в руки и выхожу объявлять свой первый крупный гейм-дизайнерский проект: *World of Warcraft Miniatures Game*, которому посвятил три с лишним года жизни, — мое главное достижение за более чем десять лет работы в игровой индустрии. Тогда я не подозревал, как много еще впереди...

Если вы любите играть в игры, то наверняка хоть раз задумывались: «А ведь круто было бы самому делать игры и зарабатывать на них!» Моя книга именно об этом. Помимо прочего, в ней вы найдете ответы на разные часто возникающие вопросы: с чего начать? как выйти из тупика? как издать игру? как заработать? что делать, если кажется, что вы недостаточно хороши?

¹ «Гамлет», Акт IV, сцена 5 (пер. М. Лозинского). — Прим. пер.

За 20 лет в игровой индустрии я многому научился. Я бросил юридическое образование, совершенно не представляя, как делать игры, а просто чувствуя — это моя мечта.

В процессе написания книги я обсуждал вопросы ремесла с десятками лучших мировых гейм-дизайнеров и обнаружил поразительное сходство взглядов. Да, у каждого профессионала свой стиль и свои методы работы, но основополагающие принципы остаются неизменными. А значит, **существует простой и алгоритмизируемый способ обучить мастерству гейм-дизайна кого угодно**. На страницах моей книги я подробно об этом рассказываю.

Возможно, вы, как и я, думали, что с талантом к творчеству нужно родиться. Я впервые соприкоснулся с игровой индустрией более 20 лет назад, когда стал победителем национального чемпионата США по *Magic: The Gathering*. Для тех, кто не знает: это коллекционная карточная игра, в которой игроки собирают свою колоду из тысяч доступных карт, а затем устраивают поединки друг с другом. Представьте себе нечто среднее между покером и шахматами, где перед партией вы можете выбрать фигуры, которыми будете играть. Благодаря своей победе я смог объездить весь мир — от Лондона и Рима до Сиднея и Токио. Я подружился с замечательными людьми, многое узнал о себе и о жизни, а также заработал на обучение в колледже. Благодаря успешным выступлениям на мировом уровне меня взяли в команду по разработке карточной игры о противостоянии персонажей вселенных Marvel и DC Comics.

Иначе говоря, меня наняли вовсе не за то, что я умею разрабатывать игры, а за то, что хорошо в них играю. До этого я совершенно не считал себя креативным. Я подходил к играм с аналитических позиций, разбирал на составляющие и искал выигрышные стратегии. Именно эта привычка все анализировать помогла мне сформулировать основные принципы гейм-дизайна и прийти к важнейшему выводу: **нет никакой отдельной категории «креативных» людей**, а есть только люди, следующие тому или иному творческому алгоритму. Соответственно, единственное требование к гейм-дизайнеру — это