

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 прочис.....	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 троск	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 геймплесе	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 Арнсона	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

Основы механик	369
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

Сила бустеров, сила наград	395
«Возлюби игрока своего»	402
Невообразимое богатство	406

УРОВЕНЬ 14

Многопользовательский режим: в тесноте, да не в обиде	423
Сколько надо?	428
MMORPG, или «Ад — это друпис»	429

УРОВЕНЬ 15

Пара музыкальных фраз	436
Звучит как игра	444

УРОВЕНЬ 16

Кат-сцены (все равно их никто не смотрит)	450
Как написать сценарий за восемь простых шагов	453

УРОВЕНЬ 17

А теперь — самое сложное	461
Всем пофиг на ваш мирок	461
Делать видеоигры очень-очень трудно	465
А что на бис?	469
Продолжить?	473
Новый уровень!	473

БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 1

Примеры документа на одну страницу	475
-------------------------------------------------	------------

БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 2

Пример документа на десять страниц	478
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
БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 3	
Шаблон диздока	488
Обложка	489
Название игры	489
Набросок диздока (для экшена, адвенчуры, платформера, RPG или шутера)	490
БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 4	
Список жанров и тем для сюжетов (средних размеров)	504
БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 5	
Большой список локаций	506
БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 6	
Механики и угрозы	509
БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 7	
Шаблон дизайна врага	511
БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 8	
Шаблон дизайна босса	513
Арена для драки с боссом	514
БОНУСНЫЙ УРОВЕНЬ 9	
Презентация высокоуровневого питча	515
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
Достижение открыто: точь-в-точь как готовить чили	525