

УДК 794:004:004.4
ББК 77.563
Ш42

Переводчик А. Лысенко
Научный редактор Г. Курган
Редактор А. Мельникова

Шелл Дж.

Ш42 Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все / Джесси Шелл; Пер. с англ. — М. : Альпина Паблишер, 2019. — 640 с.

ISBN 978-5-9614-1209-3

Самое полное руководство по геймдизайну — теперь в официальной версии на русском языке!

Видеоигры повсюду. На планшетах, приставках, компьютерах. На любой вкус, пол и возраст. Игровая индустрия по доходам уже опережает киноиндустрию. Но как выделиться из общей массы и создать игру, которая завоюет сердца миллионов?

Хорошая игра, как хорошее кино, построена по определенным законам. Геймдизайнеру необходимо продумать все с точки зрения психологии, дизайна, архитектуры, музыки, логики и математики. И учесть миллионы тонкостей: баланс наград и уровня сложности, тактических и стратегических решений, эстетические предпочтения целевой аудитории, соответствие визуального ряда и звукового сопровождения.

Джесси Шелл, всемирно известный геймдизайнер, работавший на Walt Disney Company, рассказывает, как сделать игру, которая завоюет весь мир.

УДК 794:004:004.4
ББК 77.563

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу mylib@alpina.ru.

© Taylor & Francis Group, LLC, 2015
CRC Press is an imprint of Taylor & Francis Group, an Informa business
All rights reserved. Authorised translation from the English language edition published by CRC Press, a member of Taylor & Francis Group LLC.
© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина Паблишер», 2019

ISBN 978-5-9614-1209-3 (рус.)
ISBN 978-1-4665-9867-6 (англ.)

Содержание

ПРИВЕТ	7
Глава 1. В начале был дизайнер	17
Глава 2. Дизайнер создает опыт	27
Глава 3. Опыт определяется местом действия	45
Глава 4. Опыт появляется в игре	55
Глава 5. Игра состоит из элементов	75
Глава 6. Элементы дополняют тему	85
Глава 7. Игра начинается с идеи	99
Глава 8. Итерации делают игры лучше	123
Глава 9. Игры делаются для игроков	153
Глава 10. Опыт формируется в голове у игрока	175
Глава 11. Игроком движет его мотивация	193
Глава 12. Некоторые элементы игровой механики	205
Глава 13. Между игровыми механиками должен существовать баланс	257
Глава 14. Игровые механики поддерживают головоломки	301
Глава 15. Игра познается через интерфейс	317
Глава 16. Используйте кривую интереса для оценки опыта	347
Глава 17. История как один из видов опыта	367
Глава 18. Структуры истории и игры можно искусно объединить непрямым контролем	393
Глава 19. Истории и игры происходят в мирах	413

Глава 20. Миры населены персонажами	425
Глава 21. Миры делятся на пространства	451
Глава 22. Как будет выглядеть мир и что будет ощущать игрок, войдя в него, определяется эстетикой	469
Глава 23. В некоторые игры играют с другими игроками	479
Глава 24. Другие игроки иногда объединяются в сообщества	485
Глава 25. Дизайнеры обычно работают в команде	503
Глава 26. Команда общается посредством документации	517
Глава 27. Хорошие игры всегда проходят тестирование	527
Глава 28. Команда делает игру, используя технологии	545
Глава 29. У вашей игры наверняка будут заказчики	563
Глава 30. Дизайнер должен делать презентацию игры	571
Глава 31. Дизайнер и заказчик хотят, чтобы игра приносила доход	587
Глава 32. Игры трансформируют своих игроков	603
Глава 33. У геймдизайнера должны быть определенные обязательства	623
Глава 34. Каждый дизайнер имеет цель	629
Глава 35. До свидания	633
Благодарности	635
Список призм.....	637