



SCOTT ROGERS

Level UP!

THE GUIDE TO GREAT
VIDEO GAME DESIGN

From the game designer of Pac-Man World™ and Maximo™ series



What Gamers Want

Awesome Combat

Levels as Story

Greatest Boss Battles

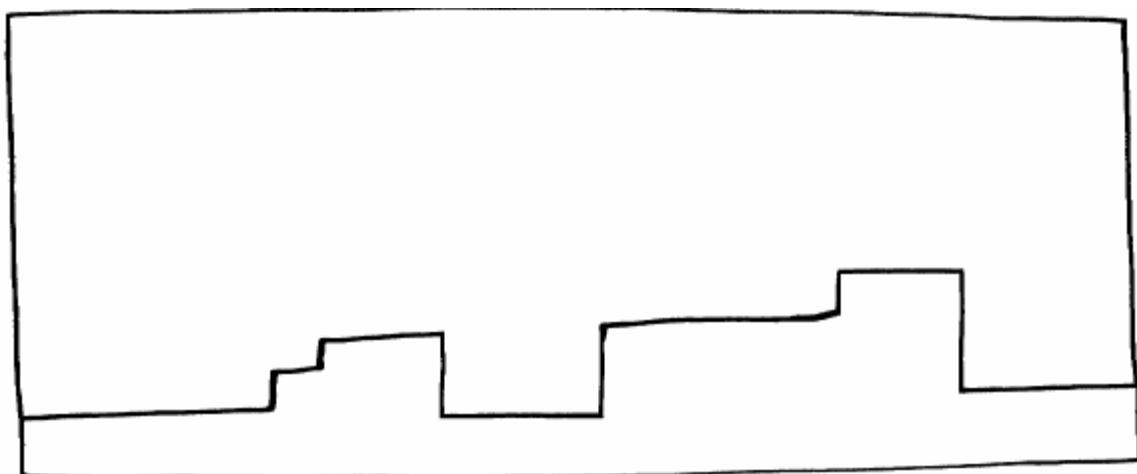
Fun and UNFUN

Новый уровень! Эксклюзивное предложение для читателей

Большое спасибо вам за покупку Level Up! Guide to Great Video Game Design!

Если вам посчастливится встретиться со мной при раздаче автографов или на игровой конференции или магазине тако, то покажите мне эту страницу и я буду рисовать вам уровни бесплатно!

Скотт Роджер



Copyright Information

Please note that the following characters are copyrighted to the following corporations:

Tennis for Two—*This work is in the public domain in the United States because it is a work of the United States Federal Government under the terms of Title 17, Chapter 1, Section 105 of the US Code.*

Space Invaders © 1978 Taito Corporation

Galaxian © 1979 Namco

Star Wars Arcade © 1983 Atari Inc.

PAC-MAN™ & © 1980 NAMCO BANDAI Games Inc.

Space Panic © 1980 Universal

Popeye Arcade © 1982 Nintendo

Pitfall! and Pitfall Harry © 1982 Activision

Dark Castle © 1986 Silicon Beach Software

Donkey Kong and associated characters © 1981 Nintendo

Mario Bros. © 1983 Nintendo

Super Mario Bros., Mario, World 1-1, Super Mario Bros. Theme © 1985 Nintendo

Ghost n' Goblins © 1985 Capcom

Mega Man © 1987 Capcom

Mario 64 © 1996 Nintendo

Crash Bandicoot © 1996 Sony Computer Entertainment

Wizard of Oz and associated characters © 1939 Metro-Goldwyn-Meyer

Monty Python and the Holy Grail and associated characters © 1975

Star Wars and associated characters © 1977 Lucasfilm Ltd

Robocop © 1987–1998 Orion (MGM) Pictures

Maximo vs Army of Zin © 2004 Capcom

Maximo: Ghost to Glory © 2002 Capcom

Team Fortress 2 and associated characters © 2007 Valve Corporation

Laura Croft © 1996 Eidos Interactive

Batman © 2010 DC Comics

Resident Evil 2 and associated characters © 1998 Capcom

Army of Two © 2008 Electronic Arts

Ico © 2001 Sony Computer Entertainment

Doom © 1993 id software

Darksiders © 2010 THQ

Syndicate © 1993 Electronic Arts

Supreme Commander © 2007 THQ

Warriors © 1979 Vectorbeam

Castle Wolfenstein © 1981 Muse Software

GoldenEye 007 © 1997 Nintendo

LittleBigPlanet © 2008 Sony Computer Entertainment Europe

Playstation Dual Shock controller © 1998 Sony Computer Entertainment

XBOX 360 controller © 2005 Microsoft

World of Warcraft © 2004 Blizzard Entertainment

Dragon's Lair © 1983 Cinematronics

Bad Dudes vs Dragon Ninja © 1988 Data East

Mortal Kombat © 2009 Warner Brothers Interactive Entertainment

Sleeping Beauty's Castle, Haunted Mansion, Pirates of the Caribbean, Peter Pan's Flight and associated characters, Pirate's Lair © 2010 Walt Disney Company

Prince of Persia © 2010 Ubisoft

Kratos © 2010 Sony Computer Entertainment of America

Solid Snake © 1987 Konami

Marcus Fenix © 2006 Epic Games

Gauntlet © 1985 Atari Games

Spider-Man, Rhino © 2010 Marvel Entertainment/Walt Disney Company

Bioshock and associated characters © 2007 2K Games

Demolition Man and associated characters © 1993 Warner Brothers

Earthworm Jim © 1994 Virgin Interactive

Master Chief © 2001 Microsoft Game Studios

Holst, the Planets—Mars Bringer of War, copyright unknown

All other characters displayed within this book are created by Scott Rogers and cannot be reproduced without his permission. © 2010 Scott Rogers

Dude with Sword, Dude with Sword 832, Relic Relic Raider © 2010 Scott Rogers

Raider, Farm Wars © 2010 Scott Rogers Die Zombie Die © 2010 Scott Rogers

The Mighty Bedbug, Grave Robber © 2005 Scott Farm Wars © 2010 Scott Rogers

Rogers The Mighty Bedbug © 2005 Scott Rogers

Dude with Sword © 2010 Scott Rogers Grave Robber © 2005 Scott Rogers

Dude with Sword 2 © 2010 Scott Rogers

Новый Уровень!

Руководство по геймдизайну

Скотт Роджер



A John Wiley & Sons, Ltd., Publication

Посвящается Бренде Ли

Которая всегда думала, что это великая книга.

Я люблю тебя.

Содержание

Предисловие Денни Билсона	xiii
О авторе	xiv
Нажмите Старт!	xv
Признание: Все, что я узнал при написании этой книги	xxi
Уровень 1. Добро пожаловать на0бы!	1
Краткая история развития видеоигр	4
Жанры игр	9
Кто все это делает?	12
Программист	12
Художник	13
Геймдизайнер	14
Продюсер	15
Тестер	16
Композитор	17
Звукорежиссер	18
Писатель	19
Задумывались ли вы о публикации?	19
Менеджер по продукции	20
Креатив-менеджер	20
Арт-директор	21
Технический директор	21
А в остальном...	21
Уровень 1. Вселенские истины и умные мысли	22
Уровень 2. Идеи	23
Идеи: где найти и как придерживаться	24
Чего хотят геймеры?	28
Почему я ненавижу “Фан”	30
Мозговой штурм	31
Преодоление писательского тупика	34
Уровень 2. Вселенские истины и умные мысли	36

Уровень 3. Написание истории	37
Треугольник странностей	44
Время закругляться	48
Создание персонажей	50
Несколько заметок о детях	54
Лицензия	54
Уровень 3. Вселенские истины и умные мысли	56
Уровень 4. Вы можете создать игру, но сможете ли вы создать документы?	57
Написание ДГД: Шаг 1: Прайс-лист	60
ESRB рейтинги	60
Написание ДГД: Шаг 2: Ten-Pager	62
Правило трех	63
Схема Ten-Pager	64
Документ Геймдизайнера	72
Прогрессия геймплея	76
Диаграмма удара	77
Прежде всего, не будьте тупицей	79
Уровень 4. Вселенские истины и умные мысли	81
Уровень 5. Три важнейших момента. 1 – Персонаж	83
Индивидуальность: Реально ли мы нуждаемся в другом враге?	85
Давайте станем универсальными	88
Наконец, поговорим о геймплее	92
Зачем идти, если можно бежать?	95
Искусство ничего не делания	99
Право на отличный прыжок	100
Подъемы и зацепы	104
Все, что поднимается, должно падать	105
Я и моя тень	106
Вода, это хорошо... Или нет?	108
Будьте добры к нашим четвероногим друзьям	109
Используйте все части	110
Мы не одиноки	111

Кто те люди, что поблизости?	116
Уровень 5. Вселенские истины и умные мысли	118
Уровень 6. Три важнейших момента. 2 – Камера	121
Поймите правильно: Виды камер	121
Камера от первого лица	127
Камера от третьего лица	130
Отказ от контроля	133
Итак, вы дали игроку контроль над камерой	133
Итак, вы не дали игроку контроль над камерой	135
Итак, вы иногда даете игроку контроль над камерой	137
Два с половиной	137
Изометрическая камера	138
Камера с высоты птичьего полета	139
Особые случаи	140
Туннельное зрение	141
Руководство по кадрам	141
Руководство по углам обзора	145
Руководство по перемещению камеры	146
Другие заметки по камере	148
Всегда направляйте камеру на цель	149
Никогда не позволяйте персонажу выходить за пределы камеры	150
Камеры в мультиплеере	151
Уровень 6. Вселенские истины и умные мысли	153
Уровень 7. Три важнейших момента. 3 – Управление	155
Танцы, обезьяна, танцы	159
Персонаж или относительная камера?	164
Толчок, удар и перекат	166
Уровень 7. Вселенские истины и умные мысли	168
Уровень 8. Язык знаков – HUD и дизайн иконок	171
Шкала здоровья	172
Прицел	173
Боезапас	174

Инвентарь	174
Счет	175
Радар/Карта	176
Знаки обращения внимания	177
Очистка экрана	178
Иконка чизбургера?	179
Про QTE	183
Расположение HUD	185
Есть и другие экраны, кроме HUD	187
Освежающая пауза	189
О шрифтах	195
Уровень 8. Вселенские истины и умные мысли	196
Уровень 9. Все, что я знаю о левел дизайне, я узнал из 9 уровня	197
Топ 10 игровых тематик	200
Название игры	207
Все, что я знаю о левел дизайне, я узнал от Диснейленда	208
Диаграмма удара	214
Многократное использование	216
The Gary Gygax 13 Memorial Mapping Section	217
The Dave Arnesson Memorial Mapping Section	223
В заключение	229
Illusional Narrative	232
Серое вещество	233
Создайте тренировочный уровень последним	239
Уровень 9. Вселенские истины и умные мысли	240
Уровень 10. Элементы боя	243
400 инструментов новичка	245
Теперь вы должны поцеловать меня	254
Перемещение	255
Защита	258
Удары	261
Лучшая пушка для тебя	265

Беги и стреляй	269
Не только стрельба	271
Черт возьми Джонс! Почему я не чувствую боль?	275
Смерть: Что хорошего?	277
Уровень 10. Вселенские истины и умные мысли	279
Уровень 11. Все они хотят твоей смерти	281
Появление плохих парней	294
Я люблю разрабатывать врагов	304
Я разорву тебя на куски	314
Невраждебные враги	317
Как создать эпичное сражение с боссом	318
Кто босс?	319
Размер имеет значение	321
Локации, локации, локации	326
Почему не стоит создавать эпичное сражение с боссом	327
Уровень 11. Вселенские истины и умные мысли	329
Уровень 12. Основные механики	331
Смертельные ловушки	335
Время умирать	339
Музыкальные механики	341
Приятная передышка	345
Загадайте загадку	346
Немного о миниграх и микроиграх	351
Уровень 12. Вселенские истины и умные мысли	353
Уровень 13. Теперь ты играешь с силой	355
Любите игрока	361
Больше, чем вы можете себе представить!	365
Уровень 13. Вселенские истины и умные мысли	378
Уровень 14. Мультиплеер – чем больше, тем веселее	381
Какое правильное число?	385
MMORPG или ад для людей	386
Уровень 14. Вселенские истины и умные мысли	391

Уровень 15. Немного о музыке	393
Подходящая музыка	400
Уровень 15. Вселенские истины и умные мысли	404
Уровень 16. Кат-сцены или то, что никто не хочет смотреть	407
Как записать сценарий в восемь простых шагов	410
Уровень 16. Вселенские истины и умные мысли	416
Уровень 17. И самая сложная часть	417
Никого не заботит ваш мир	418
Видеогры – слооооожный бизнес	421
Что делать, чтобы вас вызвали на бис?	425
Уровень 17. Вселенские истины и умные мысли	427
Продолжаем?	429
Бонусный уровень 1. Пример прайс листа	431
Бонусный уровень 2. Пример Тип-Page документа	435
Бонусный уровень 3. Пример документа геймдизайнера	445
Бонусный уровень 4. Средний список игровых жанров	459
Бонусный уровень 5. Большой список окружений	461
Бонусный уровень 6. Механики и опасности	465
Бонусный уровень 7. Пример документа, описывающего врага	467
Бонусный уровень 8. Пример документа, описывающего босса	469
Бонусный уровень 9. Презентация	471
Новое достижение! Точный рецепт чили	481
Указатель	483

Предисловие

Скотт намеревался писать руководство; общий текст, который сможет потянуть любой дизайнер и к которому можно будет не раз обратиться потом. Своего рода Руководство скаута или Альманах Фермера для игрофилов. Скотт даже включил простые иллюстрации, чтобы вы смогли найти нужные вам темы. Когда любая команда на спортивных состязаниях, любая воинская часть или любая человеческая деятельность хотят добиться успеха, они начинают с самого первого: с основ. Сколько раз мы слышали после большой победы, "Это все - основы". Новичок ли вы или ветеран, потяните это руководство с полки, вернитесь к основам и я держу пари, что они вызовут у вас вдохновение.

Денни Билсон

Исполнительный вице президент "Core Games"

Февраль 2010

О авторе

После обнаружения того, что геймдизайнеры получают много фана, Скотт Роджерс, в 16 лет, начал карьеру в видео играх. Он помогал с дизайном многим успешным видео-играм, таким как: *Race Men World*, *the Maxiome series*, *God of War*, *Drawn to Life* и *Darksiders*. Скотт в настоящее время творческий менеджер по THQ и живет в непосредственно близости от места падения ядерной бомбы в Лос Анджелесе со своей любимой женой, двумя детьми и со многими, многими игрушечными фигурками.



Нажмите старт!

Если вы похожи на меня...

... то вы всегда читаете первую страницу книги прежде чем ее купите. Я нахожу, что если мне понравилась первая страница, то и книга тоже ничего. Я заметил, что у многих книг есть захватывающая выдержка на первой странице, чтобы привлечь внимание читателя, например:

Зомби грязными когтями жадно вцепился в рубашку Джека, когда его лезвие разделило голову существа, как спелый арбуз. Фирменным ударом он отправил безголовый торс вниз по лестнице. Другие покойники на время отвлеклись на поедание тела, пока не поняли, что тело было просто мертвым мясом. За это время Джек бросил быстрый взгляд и увидел, что Эвелин наконец достигла вертолета. Джек приготовился ко встрече со следующим мертвецом. "Запусти его! Я не смогу долго удерживать их!" - вопил он вырываясь из рук зомби.

"Но Джек!" - закричала Эвелин сзади, отчаянно переключая рычаги. "Я не знаю, КАК летать на вертолетах!"

Не сказать, что я не прибегал к таким дешевым практикам в этой книге. Но я также заметил, что многие книги стараются получить респектабельности, опубликовав положительный отзыв о своей книге от какого-нибудь известного и профессионального человека в этой области, например:

Я узнал о создании игр прочитав первую страницу Level Up! The Book of Great Video Game Design больше, чем за 25 лет работы в игровой индустрии! - Очень известный геймдизайнер

Вы, очевидно, не нуждаетесь в рассказах кого-нибудь о том, как решится на что либо. Только, поднимая это книгу, я могу сказать вам о различиях читателей. Я могу сказать, что вы ищите все правду о создании видео-игр. Эта книга научит вас, как правильно создавать видео игры. Если вы заинтересованы в аркадных играх, сражения с боссами, чили, смертельных ловушках, фане, прыжках, убийственном бизнесе, Мексиканской пицце, роботизированных курицах, умных бомбах, треугольнике странности, зомби, то эта книга для вас.

Прежде чем мы начнем, имейте ввиду, что есть множество, чтобы приблизится к геймдизайну. Все они действительны. Уловки и хитрости, описанные в Level Up! МОИ ПУТИ создания игр.

Другое напоминание, когда я говорю, что Я спроектировал игру - это упрощение. Игры создаются многими и многими талантливыми людьми (и вскоре вы узнаете какими) и говорить, что Я сделал игру будет неправильным и эгоистичным. Нет никакого Я в команде.

Большинство пример из игр, в разработке которых я помогал будут искажены. Но я также нашел, что большая часть геймплейных концепций применима к большинству жанров. Применить описанную мной концепцию будет легко к вашей игре - не обращайте внимание на жанр.

Еще один момент, перед началом. Если вы ищите главу про геймплей, то можете не беспокоиться, потому что КАЖДАЯ глава этой книги про геймплей. Вам следует думать о геймплее все время, даже когда вы проектируете экраны паузы.

Также могу сказать вам заранее - создание игр очень тяжелая работа. Я работал в сфере видео-игр более 16 лет, которые продавались миллионами копий.

Но в это время я понял, что создание является очень приятной работой. Создание может быть волнующим, тошнотворным, скучным и забавным.

Нет, у вас не может быть моей работы

В течении моей карьеры я придумал некоторые Умные мысли и изучил некоторые Вселенские Истины. Для вашего удобства я добавлю их в конце каждого "уровня". Я также изучил несколько очень важных вещей. Вы сможете понять их важность, так как они будут выделены жирным шрифтом. Первая очень важная вещь:

Геймдизайнеры всегда веселые

Я знаю это потому что моя первая работа в сфере видео игры начиналась с художника. В тех 16 битных днях игровые художники рисовали пиксельные изображения. Есть большие мастера 16 битных художников, как Пол Робертсон, которые создали Metal Slug и классические Сарком драчки. Но для меня рисование из пикселей смахивает на рисование плитками из ванны.



Во всяком случае вырисовывая пиксели я услышал смех из кабины рядом. Я заглянул туда и увидел кучу геймдизайнеров весело проводивших время. Тогда я понял: "Те геймдизайнеры более веселые чем я! Создание игр должно быть веселым. Хочу стать геймдизайнером!". После того, как я стал настоящим геймдизайнером я узнал еще одну очень важную вещь:

Никто в вашей команде не хочет читать ваш дизайн

Разработчики игр хотят слушать. Когда я с новым проектом пришел в команду - никто не хотел читать мои документы! Что я должен был делать? Чтобы решить эту проблему я стал делать документы в виде мультфильмов. И это сработало! Они приняли идеи, которые я хотел до них довести. Я проектировал игры по этому пути с тех пор, многие из которых стали топовыми. Именно поэтому вам следует искать мультфильмы и понимать идеи, представленные в них.



Для кого эта книга?

Множество книг полны ТЕОРИИ, которую я никогда не считал очень полезной при создании игры. Не поймите меня неправильно - теория - великая вещь когда вы на конференции геймдизайнеров. Но, когда я работаю над игрой я нуждаюсь в практических советов относительно решения любых возникающих проблем, с которыми я могу столкнуться.

Я упоминаю это, потому что я понимаю, что некоторые читатели Level Up! - большие профессионалы в видео-играх.

Я надеюсь, что вы будете считать подсказки в этой книге полезными в вашей ежедневной работе. Не то, чтобы эта книга не для новичков. Я говорю о вас, будущих геймдизайнерах. Помните, ранее я говорил, что был художником, вырисовывающим пиксели? Тогда я был точно такой же, как и вы. Возможно вы тоже художник, который устал от слушания смеха в комнате с геймдизайнерами. Или программист, который знает, что может сделать схватку лучше, чем болван, который сделал ее такой. Или вы тестер, который хочет преуспеть, но не знает как. Когда я хотел стать геймдизайнером, не было никаких книг по этому предмету. Мы изучали этот предмет от других геймдизайнеров. Мне повезло с наставником и повезло работать вместе с геймдизайнером.

Если у вас нету ничего из сказанного выше, не печальтесь. Прочитайте эту книгу, я буду вашим наставником. Все, что вам следует делать, следовать моему совету, быть подготовленным к этому.

Эта книга также подойдет и для студентов геймдизайнеров. Тогда, когда я еще начинал создавать игры, я не брал уроков геймдизайна - потому что их не существовало! И я сделал много ошибок. И поэтому я написал книгу - чтобы мои ошибки не стали вашими.

Наконец эта книга для любого, кто любит видео-игры. Я люблю их и люблю играть в них. Я люблю делать их и люблю читать о их создании. Если вы хотите делать видео-игры, то вы должны любить их. Я знаю несколько человек, работавших в сфере видео-игр, но не любивших их. Это не имеет

никакого смысла. Почему вы работаете над играми, не любя их? Они - дураки. Они должны уступить кому-то, кто любит делать игры. Например вам.

Готовы? Великолепно! Давайте узнаем, как делать игры!



Уровень 1. Добро пожаловать н00бы!

Эта глава создана специально для людей, которые плохо знакомы с играми и с тем, как они созданы. Если вы не нуб, можете спокойно пропустить это. Однако вы пропустите много полезного материала. И не говорите, что я не предупреждал.

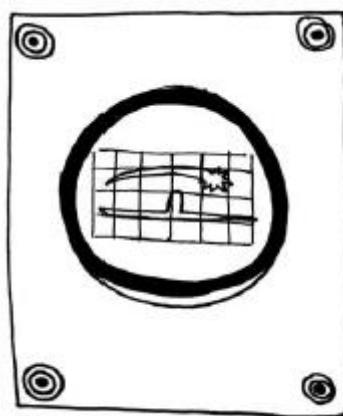
В академическом сообществе игр разные определения игры. Некоторые настаивают, что игра это "закрытая формальная система, которая субъективно представляет субъективную реальность". Другие говорят, что в играх обязательно должен быть конфликт с кем-либо. Я считаю что эти определения очень трудные и заумные.

Игры, хоть и сложные, часто более просты. Бернард Ситс писал, что игра в игру является добровольным усилием ради преодоления ненужных препятствий. Довольно забавное определение, но все же немного академическое по моему мнению.

Взглянем на вещи проще. Возьмем обычный шар. Только вы, но где же ваш враг, другой игрок? Отбивать шар от стены лишь метафора действительности.



Игра, становится игрой, когда вы добавляете правила и цель. Правилом может бросать шар правой рукой, а ловить левой. Победа может состоять в том, чтобы поймать шар 10 раз подряд. Поражением можно считать если вы нарушили какое либо правило. Как только эти критерии созданы - создана и игра! Как ни странно, простая игра шаром послужила идеей для создания всем известного тенниса.



Зададим стандартный вопрос:

Что такое игра?

Ответ: Игра - это действие, которое требует по крайней мере одного игрока, имеет правила, имеет условие победы.

Теперь, когда вы знаете, что такое игра, давайте спросим:

Что такое видео-игра?

Ответ: Видео-игра - игра, в которую играют на экране. Несомненно, вы можете начать усложнять определение добавляя разные требования устройств, периферийные устройства, метрики, и т.д. (вскоре мы займемся ими). Но по моему мнению это наиболее простой ответ. О, есть еще одна вещь, которую надо рассмотреть на этой стадии.

Цель игры. Должна существовать возможность подвести итог целей игры быстро и четко. У Дунни Билсона, EVP THQ of Core Games, есть большое правило о цели игры. Он говорит, что должна существовать возможность подвести итог игры, также легко, как передняя сторона коробок настольных игр Мильтона Брэдли.

Вот некоторые примеры целей:

Battleship (Морской бой): потопите все корабли врага.

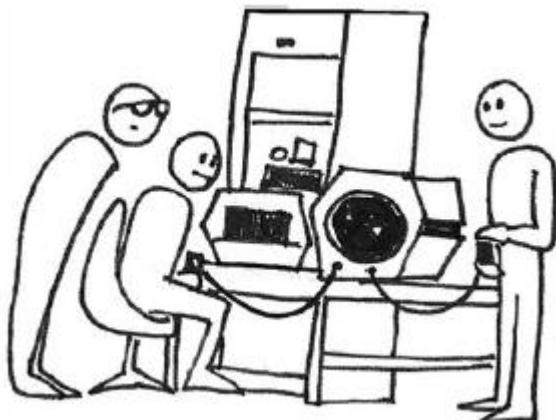
Operation: заработайте денег за счет успешных операций.

Mouse Trap: ?

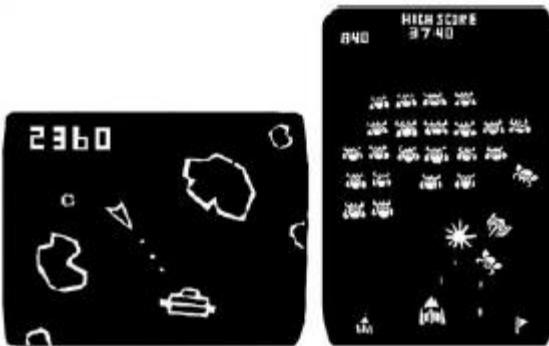
Давайте поговорим о простых играх, а именно, переместимся к рассвету видео-игр. Они ведь должны ли были откуда-то появиться да?

Краткая история видео-игр

1950-ые. Рассвет телевизоров, 3D фильмов и рок-н-ролла. Видео-игры были изобретены в 1950-ых на очень больших компьютерах. Первыми программистами видео-игр были студенты в лабораториях крупных университетов, таких как MIT и сотрудники из военных объектов в Брукхеевской Национальной Лаборатории. Ранние игры, такие как OXO (1952), Spacewar! (1962), и Colossal Cave (1976) были очень простыми и не имели графики. Они выводились на экран на очень маленьких черных и белых осциллографических экранах.



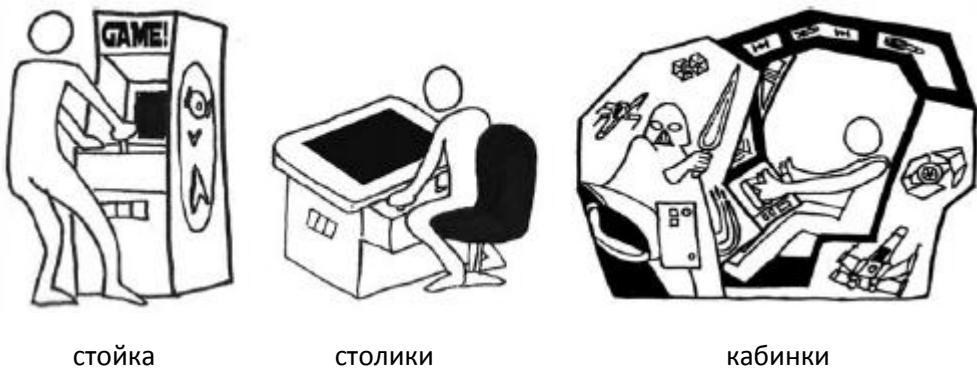
После игры Spacewar! в университете компьютерной лаборатории Юты, будущие основатели Atari Тед Дэбни и Нолан Бушнелл были вдохновлены создать Computer Space, первую аркаду в 1971.



Asteroids

(векторная графика) (растровая графика)

Ранние аркады такие как Asteroids, Battlezone и Star Castle, где использовалась векторная графика (изображение построено из линий). После пошла растровая графика (изображение построено из маленьких цветных квадратов - пикселей). Персонажи, как Pac-Man (Namco, 1980) and Donkey Kong (Nintendo, 1982) стали культовыми. В начале 1980-ых три стиля игровых автоматов доминировали: стойки (похожие на автоматы пополнения счета), столики (как бильярдные) и кабинки.



стойка

столики

кабинки

В середине 1980-ых, аркады начали возникать повсюду и видео-игры захватили мир. Появились самые разные игровые жанры, а игровые автоматы становились все более продуманными и совершенными и с более красивой графикой.

В итоге многие аркады начинали напоминать мини-поездки, например на лошадях. Все это происходило в кабинах, которые поворачивались и наклонялись для достижения нужного эффекта. Самой тщательно продуманной из этих аркад была Virtual World's BattleTech Centers: стимпанк игра в которой 8 игроков сражались в огромных роботах.

Эти тщательно продуманные аркады требовали большой площади и тех поддержка была чертовски дорогой. В конце 1990-ых домашние системы начали конкурировать и в конечном счете выиграли. Многие создатели аркад обанкротились. Видео-игры стали более прибыльными. Вместе с аркадами перестали быть нужными и игровые автоматы, которые перешли в руки коллекционеров. Золотой век аркад был закончен.

В конце концов аркады стали социальным и виртуальным достоянием. LAN центры комбинируют торговое место и пространство для игры, чтобы дать игрокам поиграть. Интернет кафе похожи на LAN центры, но с акцентом кафе.

Социальные игры также расширились в другом направлении. В компании Disney и Sally Corporation объединили поездки с геймплеем чтобы создать новый стиль аркад. Игроков обдувают воздухом и обливают водой для получения больших впечатлений.

В Adventure (2008) четыре игрока сидели в тележки в окружении 4 огромных экранов. Игроков обдувают воздухом и обливают водой для имитации различных эффектов и придания нужной атмосферы.

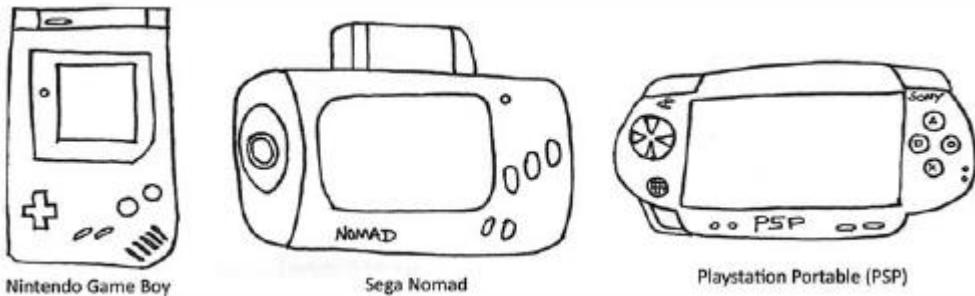
Кто знает? Возможно, эти аттракционы вернутся и станут популярнее игр?



Консоль - это игровая платформа домашнего пользования. Микропроцессор руководит электронным устройством, посылающим видеосигнал к телевизору или монитору пользователя. В отличие от контроллеров аркадной машины, контроллер домашней консоли имеет достаточно кнопок, триггеров и аналогичных средств управления, чтобы игрок мог позволить себе играть в самые различные игры. Также консольные игры используют кассеты, CD и DVD медиа для предоставления игрокам возможности быстрой смены игр, чем не могут похвастать материнские платы, предназначенные для ранних аркад. С конца семидесятых годов появлялось все больше и больше консолей. И среди них были одни из наиболее популярных и хорошо известных моделей прошлого поколения, включая Atari 2600, Jaguar, Mattel

Intellivision, the ColecoVision, the Nintendo Entertainment System, Super

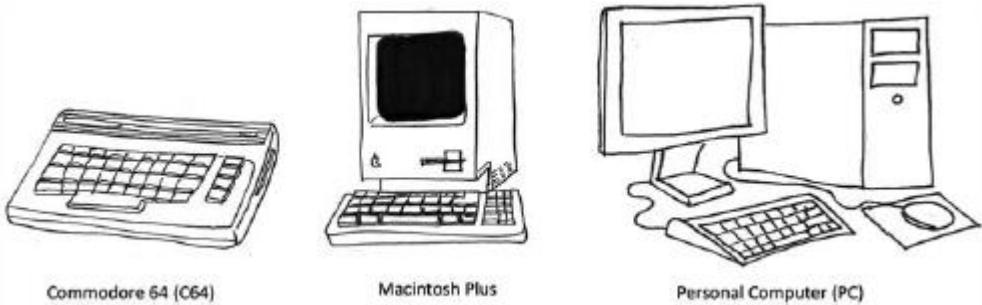
Nintendo, the Sega Genesis, Dreamcast и 3DO interactive player. Современные консоли, такие, как Playstation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii, продолжают приносить игры в дома миллионов геймеров по всему земному шару.



Как и аркады, портативные игры имеют визуальное отображение, процессор и контроллер, а также достаточно компактны, чтобы уместиться в руках игрока. Первые портативные детища предполагали игру лишь на одного человека. Auto Race (Mattel Electronics, 1976) использовала цифровой дисплей, в то время как серия Game & Watch (Nintendo, 1980) - более привлекательный жидкокристаллический аналог.

Microvision (Milton Bradley, 1979) была одной из самых ранних портативных систем, имеющих переключаемые кассеты. Портативные игры утратили свою актуальность, когда на Gameboy (Nintendo, 1989) - предшественнике Nintendo DS, о себе заявил Тетрис. Недавние портативные системы стали гораздо мощнее. Процессор Sony PSP мог запустить игру, равносильную по требованиям игре для Playstation One. Это был настоящий прорыв со времен цифрового изображения радара у Mattel Football.

Портативные игры, особенно на мобильных устройствах, становятся все более и более популярными. Игры для сотовых телефонов относительно быстры и менее затратны в плане создания. Всего лишь за несколько лет число разработчиков игр для мобильных устройств возросло до небывалых величин. Неужели эти игры и устройства - будущее игровой индустрии?



Поскольку персональные компьютеры (ПК) обрели популярность в конце семидесятых, программирование видеоигр и сам процесс игры в них стали гораздо ближе друг к другу. Целое поколение разработчиков игр начинало буквально в своих комнатах, программируя на их ПК. Новинки того времени продавались на лентах и дискетах. В то время как ранние компьютерные игры пытались эмулировать игры, найденные в аркадах (???), добавление клавиатуры сделало возможным еще большее погружение игрока, положив начало уникальным игровым жанрам, включая приключенческую игру с текстом. Большее время, потраченное на компьютеры, означало, конечно же, больший игровой опыт и опыт в моделировании. Игры стратегического жанра становились популярными. Так как компьютерное железо вышло на новый уровень - CD и DVD медиа, компьютерные игры стали более детализированными, развитыми и сложными. Восход шутеров от первого лица можно приписать к популярности мышки. К середине девяностых компьютер окончательно приобрел статус игровой платформы. Несколько игровых жанров, в особенности стратегии, шутеры от первого лица и массовые многопользовательские онлайн игры надолго закрепились на компьютерной платформе.

Игровые жанры

На протяжении многих лет игровая индустрия обзавелась многими жанрами и поджанрами. Игровой жанр используется для описания геймплейного стиля.

Экшен - игры, требующие координацию движений рук и глаз. Жанр "Экшен" имеет несколько поджанров:

- **Экшен-приключение** - жанровая комбинация, делающая акцент на коллекционирование и последующее использование предметов, а также решении головоломок и прохождении длительных и связанных с историей квестов. Примеры: Prince of Persia и серия игр Tomb Raider.
- **Экшен-аркада** - любая игра, выполненная в стиле ранних аркад с акцентом на резкий, скоротечный геймплей с возможностью набирания очков. Примеры: Dig Dug, Diner Dash.
- **Платформер** - это платформенная игра, часто предусматривающая преодоление опасностей игрового мира посредством прыжков, качения или же отскоков. Стрельба и файтинг также могут

быть включены. В одно время платформер был самым популярным поджанром в игровой индустрии. Примеры: серия игр от Nintendo про Mario (Super Mario World, Mario 64 и Super Mario Galaxy).

- **Стелс** - игра, главная фишка которой заключается в избежании прямого столкновения с противником, что повлекло бы за собой открытый бой с ним. Примеры: серия игр Metal Gear и Thief: The Dark Project.
- **Файтинг** - это игры, где сражение между двумя или более оппонентами происходят в стиле арены. Игры этого поджанра отличаются от экшен-игр более широкими возможностями контроля персонажа. Примеры: серия игр Street Fighter, а также Mortal Kombat.
- **Руби и режь** - поджанр, подразумевающий сражения игроков против многочисленных волн противников с увеличением сложности. Примеры: Double Dragon, Castle Crashers.

Шутер - игровой поджанр, фокусирующийся в первую очередь на стрельбе по противникам. В отличие от быстроразвивающихся и ориентированных на резкость экшен-игр, этот жанр, развиваясь, стал включать в себя несколько поджанров, отличающихся расположением камеры.

- **Шутер от первого лица** - шутер, так сказать, глазами игрока. Статическое расположение камеры является менее свободным, но и более естественным, чем его аналог - шутер от третьего лица. Примеры: Quake, Team Fortress 2.
- "Пристрели их" - шутеры с элементами аркады, где игрокам нужно стрелять в большие группы противников, при этом избегая различные опасности. В такого рода играх игрок обычно выступает в роли какой-нибудь техники (к примеру, в качестве космического корабля), нежели как обычный персонаж. Такого рода машины могут рассматриваться камерой с совершенно разных ракурсов. Примеры: Space Invaders, серия игр Contra.
- **Шутер от третьего лица** – шутер, в котором камера находится за игроком, что дает частичный или полный обзор персонажа и окружения. Несмотря на более широкий обзор, упор идет на геймплей и стрельбу. Примеры: Star Wars Battlefront и серия Grand Theft Auto.

Приключение: в приключенческих играх акцент идет на головоломки, коллекцию артефактов и управление припасами. Ранние приключенческие игры были текстовыми. Примеры: Colossal Cave, the King's Quest и серия Leisure Suit Larry.

- **Графические приключения** – в этом поджанре игроки используют мышь для раскрытия сюжета и навигации. Примеры: Myst, Monkey Island и the Sam and Max серии.
- **Ролевая игра (RPG)** – подземелья и драконы, покачивание навыков и способностей, а также охота за безмерными сокровищами! Примеры: Star Wars: Knights of the Old Republic и серия Mass Effect.
- **Массовая многопользовательская онлайн игра (MMORPG)** – RPG, поддерживающая сотни игроков в игровом мире. MMORPG известны сражениями между игроками, повторяющимися геймплеем и прокачкой, а также групповой зачисткой подземелий и рейдами. Примеры: World of Warcraft, DC Universe Online.
- **Выживание/хоррор** – игроки пытаются выжить в ужасной атмосфере хорроров с ограниченными ресурсами и боеприпасами. Примеры: серия Resident Evil, серия Silent Hill.

Строительство/управление: игры этого жанра дают игрокам возможность строить и управлять чем-то, накапливать ресурсы. Могут быть историческими или вообще не связанными с историей.

Примеры: SimCity, Zoo Tycoon.

Симулятор жизни: похоже на управляемый жанр, но вращается вокруг жизни символов. Примеры: The Sims, Princess Maker.

- **Симулятор питомцев** – жанр основан на тамагочи. Жанр вращается вокруг воспитания и игры с виртуальными домашними питомцами.

Музыка/Ритм: жанр базируется на соответствие ритму музыки в игре.

Партии: мультиплерная соревновательная игра. Геймплей представлен в формате мини-игры. Примеры: Mario Party и Buzz!

Головоломка: самые различные головоломки. Примеры: Incredibile Machine, Tetris.

Спортивные игры: основаны на спортивных соревнованиях. Часто можно увидеть ежегодные версии этих игр. Примеры: серия FIFA, серия Tony Hawk.

- **Спортивный менеджмент** – не непосредственно спорт, а управление командой, клубом и т.д. Примеры: серия Football Manager.

Стратегия: от шахмат до Цивилизации Sida Meira. Мысление и планирование являются ключевыми навыками в этом жанре. Могут основываться на истории и исторических событиях.

- **Стратегия в реальном времени (RTS)** – быстрый темп. Наиболее популярный поджанр. Примеры: серия Command and Conquer, серия Dawn of War.

• **Пошаговая стратегия** – характеризуется медленным темпом, дающим игрокам время подумать, предоставляя больше времени над продумыванием стратегии. Примеры: серия X-Com, серия Advance Wars.

• **Оборона** – относительно новый жанр на ПК и карманных системах, где игроки создают различные постройки, удерживающие врагов. Примеры: Defense Grid: The Awakening, Lock's Quest.

Симулятор управления транспортными средствами: игроки управляют различными машинами, будь то спортивные автомобили или космический корабль. Главной целью таких игр является создание как можно более реалистичной физики машин.

• **Гонки** – игроки гоняются друг с другом и улучшают машины. Примеры: серия Gran Turismo, серия NASCAR Racing.

• **Пилотирование** – игроки пилотируют на различных летательных и космических аппаратах. Примеры: Starfox и X-Wing серии.

Этот список жанров лишь попытка поцарапать поверхность. Жанры постоянно создаются, их просто невозможно сосчитать. Например Grand Theft Auto сочетает в себе экшен, приключение, шутер от третьего лица, гонки, симулятор жизни в одном.

Что дальше? Какой жанр будет самым популярным в будущем? Кто знает? Может быть ваш!

Кто все это делает?

Людей, задействованных в создании игры так же много, сколько и типов игр бывает.

На рассвете игр это были люди, выполняющие функции программиста, дизайнера и проектировщика сразу. В конечном итоге команды стали большими, так как разработка игр стала серьезным и прибыльным бизнесом. Часто бывает даже несколько человек одной должности в команде из-за сложности игры.

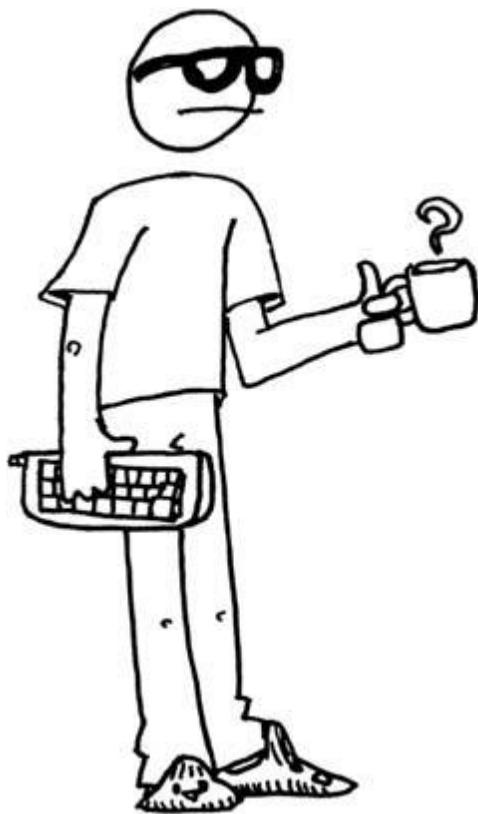
Художники появились в командах разработчиков, когда игроки захотели красивейшую и реалистичную графику. Команды разработчиков похожи на команды, которые создают фильмы или ТВ-шоу – несколько творческих людей работают вместе, чтобы создать развлечения. Средняя команда разработчиков включает в себя много людей. Многие из должностей описаны ниже.

Программист

Используя различные языки программирования (Java, C++), программист пишет код самой игры, по сути всю техническую часть игры. Именно он создает камеры, взаимодействие с игровым миром, физику.

Один программист может работать над инструментами для поддержки команды в разработке игры. Другой работает над физикой в игре. Они могут работать только над музыкой и звуками в игре.

Как и многие из рабочих в игровой индустрии, требуется все более специализированные специалисты программисты. Вне зависимости от работы, программист должен отлично знать математику, 2D и 3D графику, физику, частицы, искусственный интеллект. Эти навыки всегда пользуются спросом.



Художник

На рассвете видеоигр, программисты писали код и выполняли роль художников в одном лице. Вообще, графика на рассвете игр была очень “блочной” и сырой. Но слава богу, на помощь пришли художники. Одним из первых художников, работающих в игровой сфере был Шигеру Миямото, который создал Mario и Donkey Kong. Он смог создать запоминающихся персонажей используя всего 2битные пиксели. Были и исключения, например Dragon’s Lair и Space Ace – великолепно санимированные игры, но и только потому, что они использовали лазерные диски для воспроизведения видео.

Компьютеры становились мощней и все более программ создавалась для разработчиков, которые, например, реализовывали 3D, который использовался в фильме Tron (Disney, 1982) и для короткометражных мультиков Pixar. Разработчики игр вдохновлены использованием 3D для создания более реалистичных миров и персонажей для домашних консолей.

Наравне с программированием, игровой арт стал очень специализированным. Концепт-художник использует как обыкновенные краски, так и программы рисования на компьютере, чтобы нарисовать персонажей, миры и врагов. Раскацровщики иллюстрируют игры. 3D модельеры создают модели персонажей и окружающей среды, используя такие программы, как 3D Studio Max. Текстурщики буквально накладывают красивую поверхность на объекты. Художники виртуальных эффектов создают визуальные эффекты, комбинируя 2D и 3D графику. Интерфейс-художники создают иконки и элементы, которые используются в интерфейсах и HUD. Аниматоры анимируют персонажа и создают сцены, сравнимые по качеству, с голливудскими фильмами. Технические художники могут помочь другим художникам в команде. Художественный руководитель осуществляет контроль за работой всех художников, так и за видом всего проекта в целом.



Геймдизайнер

Директор, планировщик, продюсер, ведущий геймдизайнер – не имеет значения, роль геймдизайнера: создание идей и правил, которые включает игра. Геймдизайнер должен обладать многими и многими навыками, последним из которых является любить играть в игры. Геймдизайнер должен быть в состоянии сказать, что хорошо, а что плохо, и, что более важно, уметь аргументировать свое мнение. Запомните, “потому что это полное говно” никогда не бывает приемлемым ответом.

Также, как и профессия программиста и художника, профессия геймдизайнера – очень специализированная. Левел-дизайнеры создают карты, по которым, с помощью 3D редакторов,

полностью создают уровень: от стен до сокровищ. Системные дизайнеры продумывают, как игровые элементы связаны между собой и как они связаны с общей экономикой или технологией игры. Скриптеры используют инструменты для написания кода, чтобы создать события (скрипты) в игре, от пружинной ловушки, до движения камеры. Боевые дизайнеры специализируются на механиках боя и на всем, что связано со сражениями. Креативные директоры наблюдают за действиями других дизайнеров, помогая им и способствуя улучшению их работы.

Существует еще одна задача, которую выполняет геймдизайнер – поддержания позитивной обстановки в команде.



Продюсер

Продюсер осуществляет надзор за всей командой разработчиков. Изначально продюсерами были дизайнерами, которые руководили работой членами команды. Роль продюсера резко увеличилась за последние годы.

В обязанности продюсера входит поиск и составление контрактов. Продюсеры являются наиболее значимыми членами команды, но при этом наиболее удалены от непосредственно самой игры. Чаще всего продюсеров считают общественным лицом игры. Они общаются с прессой и менеджерами.

Поскольку есть множество вещей, которые продюсеры должны сделать, они часто находят ассистентов, выполняющих ежедневные задачи.

Некоторые думают, что продюсеры – ненужная часть разработки. Другие, что продюсерам не нужны никакие творческие навыки, а просто навыки управления производством.



Тестер

Вам нравится играть в игры? Вам нравится играть в игры снова и снова? Вам нравится переходить уровни снова и снова и снова и снова? Тогда тестирование для вас!

В то время, как тестеры работают долгие часы, и кажется, что им не нужны никакие особые навыки, они должны обладать достаточно широким спектром навыков. Тестер должен иметь железное терпение, настойчивость и большие коммуникативные навыки, чтобы сообщать обо всех проблемах (или “ошибки”), которые они нашли в игре.

Качество игры существенно влияет на успешную продажу игры. Издатели должны четко контролировать качество игры. Этот стандарт может быть достигнут только путем тщательного тестирования игры в течении недель, если не месяцев.

Тестирование является прекрасной должностью для новичков в игровой индустрии. Я видел тестеров, которые впоследствии становились геймдизайнерами, художниками, продюсерами и даже главами команд. Вы можете много узнать о игре, работая в качестве тестера.



Композитор

На рассвете видеоигр, музыка состояла не более, чем из набора звуковых сигналов и биипов. Но многие из вас до сих пор напевают музыку из Legend Of Zelda или Super Mario Bros.

Музыка очень важна для игрового опыта, и композитор создает эту музыку. Большинство современных композиторов создают свою музыку на клавиатуре или синтезаторе, так как они могут быть использованы для моделирования любого музыкального инструмента. Звуковые технологии совершенствовались и позволяли создавать даже живую и оркестровую музыку.

Современные аудио-программы достаточно мощны, чтобы смешивать и обрабатывать музыку одновременно. Как человек, которые переслушал много музыки, я могу сказать вам, что музыка должна совпадать со вкусами дизайнера. Если ваша музыка соответствует желаниям дизайнера, то они будут с вами работать.

Самое главное в том, чтобы ваша музыка была уникальной и соответствовала потребностям и атмосфере игры.

Написание музыки для игр несколько иное, чем написание ее же для фильмов. Чаще всего музыка повторяется снова и снова и снова. Больше о музыке и звуковых эффектах я расскажу в 15 уровне.

Звукорежиссер

В отличие от композитора, который создает музыку, звукорежиссер создает все звуковые эффекты, которые используются в игре. Если вы выключите все звуки в игре, то игра станет серой и довольно скучной.

Лично я думаю, что звуковое оформление является очень веселым. Игры, как правило, выглядят наиболее полно только со звуками. Хороший дизайнер должен хорошо понимать игру для написания правильных эффектов. Некоторые звуковые эффекты могут звучать поощрительно, когда игроки делают что-то хорошее или достигают чего либо. Другие звуки могут предупреждать игроков об опасности или возможном плохом выборе.

Писатель

В отличие от Голливуда, где писатели придумывали идеи для фильмов, до их создания, игровых писателей обычно нанимают на поздних стадиях разработки игры. Если вы хотите быть “идейным”, то я предлагаю придерживаться дизайна игры.

Это не означает, что писатели не вносят вклад в игру. Тем не менее, писатели, как правило, временные члены команды. Скорее всего, они фрилансеры, которые нанимаются по одной из следующих причин:

- переписать сюжет игры, когда команда понимает, что сама она написала чушь.
- для записи диалогов игровых персонажей, как только члены команды понимают, что сделать это совсем не просто.
- чтобы сделать игровые элементы более понятными.
- для записи игровых руководств и биографий персонажей на сайте издателя.
- чтобы создать красочное описание на задней части коробки с диском игры.

У писателей, как правило много работы, так как они должны записывать текстовые версии диалогов и различные задания. Если вы хотите стать писателем, вы, очевидно, должны дружить с русским языком, и знать, как писать сценарий. К счастью, в этой книге есть целый уровень 19, в котором я расскажу, как это сделать.

Хорошо, что вы читаете это!

Ну, теперь вы знаете различные должности в команде разработчиков. Неправильно! Люди не знают, что есть еще один путь в видеоиграх: публикация.

Задумывались ли вы о публикации?

Издатели финансируют разработчиков, управляют производством игры, решают любые правовые вопросы, а также устанавливают связи с общественностью и маркетингом для игры. Вот несколько наиболее распространенных вакансий в сфере публикации:

Менеджер по продукции

Похож на продюсера. Работает с командой разработчиков и управляет приоритетами производства. Выступает в качестве посредника между студией и издателем. Они также работают с ESRB, чтобы правильно установить рейтинг игры.

В некоторых изданиях, менеджер по продукции вносит большой вклад в игру. В других, менеджер по продукции просто смотрит, чтобы игра развивалась нормально.

Креатив-менеджер

Когда люди спрашивают меня, что делает творческий менеджер, я говорю им, что креатив-менеджеры не просто играют в игры весь день... хотя иногда бывает и так.

Креатив-менеджеры – обычные геймдизайнеры или писатели, которые работают в сфере публикации. Они играют в игры и удостоверяются, что игра соответствует жанру, целям игры и вообще, интересна ли игра. Максимальную пользу креатив-менеджер может обеспечить, взглянув на игру с высоты птичьего полета, дав объективную оценку игре. Он должен быть в состоянии сказать, что ему не понравилось в игре, а что необходимо было бы добавить.

Креатив-менеджер также работают с маркетингом и готовят материалы для прессы, чтобы убедиться, что игра показана в лучшем свете.

Арт-директор

Арт-директор похож на креативного менеджера, но только работает с художественной стороны. Арт-директоры могут помочь команде создать визуальный стиль игры и подсказать некоторые пути развития, ранее не рассмотренные. Арт-директор может сделать визуальный язык игры более ясным для игрока. Арт-директоры работают с отделом маркетинга для создания ярких и запоминающихся обложек.

Технический директор

Технический директор на программистском фоне. Они рассматривают и рекомендуют различные инструменты и ПО для команд, чтобы помочь им работать более эффективно. Они обеспечивают техническую поддержку.

А в остальном...

Есть и другие роли, которые не участвуют в непосредственной разработке игры, но имеют важное значение для создания и продажи игры.

Они заключают сделки с другими студиями. Адвокаты ведут переговоры и решают всяческие правовые вопросы. Бренд-Менеджер создает маркетинговую стратегию, чтобы продвигать и рекламировать игру. Они создают печатные материалы, такие как руководства и обложки для коробок. Менеджер по связям с общественностью ведет переговоры с игровыми журналами и организует пресс-события, чтобы показать игру в лучшем свете.

В дополнение к публикации, есть много других игровых областей, которые взаимодействуют с разработчиками и издателями. Рекруттер ищет новые таланты и помогает им устроится.

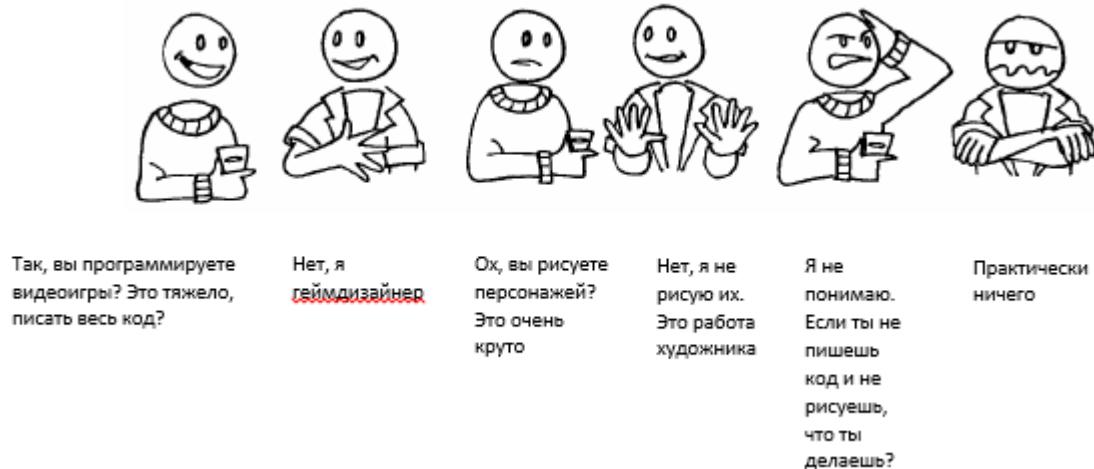
Как вы можете видеть, есть много должностей в карьере видеоигр. Проверьте, геймдизайн – реально веселая профессия! Но, чтобы делать отличные игры, необходимы великие идеи. Откуда взять идеи? Давайте узнаем!

Уровень 1. Вселенские истины и умные мысли:

- Игра - это действие, которое требует по крайней мере одного игрока, имеет правила, имеет условие победы**
- Цель вашей игры должна быть простой, как и в 1950**
- Игровые жанры бывают самыми разными. Не бойтесь смешивать их**
- Игровые технологии постоянно развиваются**

Уровень 2. Идеи

Давайте поговорим о создании игр. Для большинства людей, создание игр очень тайный процесс. Обычный разговор со стороны выглядит так:



В этот момент я говорю людям, что игры сделаны эльфами. Все, что мне нужно сделать, это оставить идею в студии на ночь и на утро эльфы сделают игры.

Хорошо, но это не правда.

У вас должна быть хорошая идея, чтобы эльфы сделали ее. Напрашивается вопрос: “Где взять идеи?”

Идеи: как их получить и как придерживаться

Каждая хорошая идея граничит с глупостью

Мишель Гондри

Мне нравится эта цитата, потому что многие игровые идеи звучат действительно глупо. Посмотрите на эти:

- Желтое существо ест точки на экране и гонится от призраков
- Сантехник скачет по шляпкам грибов, чтобы найти свою подругу
- Принц восстанавливает судьбу, покручивая шары барахла в еще большие шары

Идеи выше глупые – но игры по ним были успешными и собрали много денег. Я предполагаю, что они не так глупы, в конце концов. Для меня было большим уроком – никогда не отвергайте идею, даже если она звучит глупо.

Так где я получаю идеи, которые затем превращаются в игры?

Традиционный способ находить идеи состоит в том, чтобы просто быть в состоянии вдохновления. Хорошие новости – хорошая идея может прийти отовсюду. Вот список вещей, которые я делаю, чтобы вдохновиться.

1. **Почитайте что-нибудь такое, что обычно не читаете.** Однажды у меня была интересная дискуссия за круглым столом с популярным геймдизайнером Уиллом Райтом. Г-н Райт сказал, что получает вдохновение для своих игр от японских садов, архитектуры и

биологии. Я ответил, что это круто, но что насчет нормальных людях, комиксов и видеоигры? Но я знал, ответом на мой вопрос, был мой вопрос.

Одна из причин, по которой видеоигры хороши, потому что сами разработчики любят разрабатывают их. Нет ничего неправильного в любви к видеоиграм, комиксам и фильмам. Однако, когда разработчики получают вдохновение от комиксов, фильмов, они создают игры по комиксам и фильмам. Когда выходят популярные игры, вы можете найти игры, которые используют механики вышедшей. Не торопитесь создавать. Сначала просидите денька два в библиотеке или в Интернете, читая что-нибудь новенькое.

Другими словами, прекратите читать всякое дерьмо и начните что-то новое!

- 2. Прогуляйтесь, примите душ или поводите.** Когда активная часть вашего мозга занята вождением или прогулкой, ваша подсознание начинает свободно блуждать. Это приводит к идеям. Кроме того, много геймдизайнеров принимают душ, получая при этом идеи. Удостоверьтесь, что у вас есть блокнот и ручка, чтобы записывать идеи.
- 3. Посетите лекцию.** Я люблю Game Developer's Conference потому что я вдохновляюсь лекциями и дискуссиями. Часто я ухожу от туда с ноутбуком, полным идей. Всегда обсуждайте с членами команды, а также удостоверьтесь, что вы реализуете одну идею. Хорошенько продумайте идею, чтобы избежать проблемных зон в идеи. И будьте готовы к фразам, что ваша игра глупа.
- 4. Поиграйте в игры, предпочтительно плохие.** Игра в игры имеет много преимуществ, но я считаю это занятие больше образовательным, особенно при игре в плохую игру. Когда вы играете в плохую игру, вы замечаете то, что сделано в ней плохо. Затем подумайте, как можно было бы улучшить. Иногда требуется несколько итераций прежде, чем это будет работать успешно.
- 5. Независимо от вышеупомянутого, следуйте за своей страстью.** Кто знает, когда вы получите шанс использовать вашу страсть в игре. Даже если вы читаете комиксы, то ваша любовь будет сиять в вашей игры. Сатоши Тэджири разработавший Pokemon любил коллекционировать насекомых. Дэйв Яффе любил фильмы Рея Харрихэузна и воплотил их в God Of War. Если вы будете следовать за своими страстями, то даже разработка игры будет казаться вам удовольствием, а не работой.

В течении моей карьеры мне много раз говорили, что моя идея, только моя идея и будет невостребованна в общественности. Лично меня такие фразы подрывают. Если ваша игра продается, значит вы можете создать больше игр.

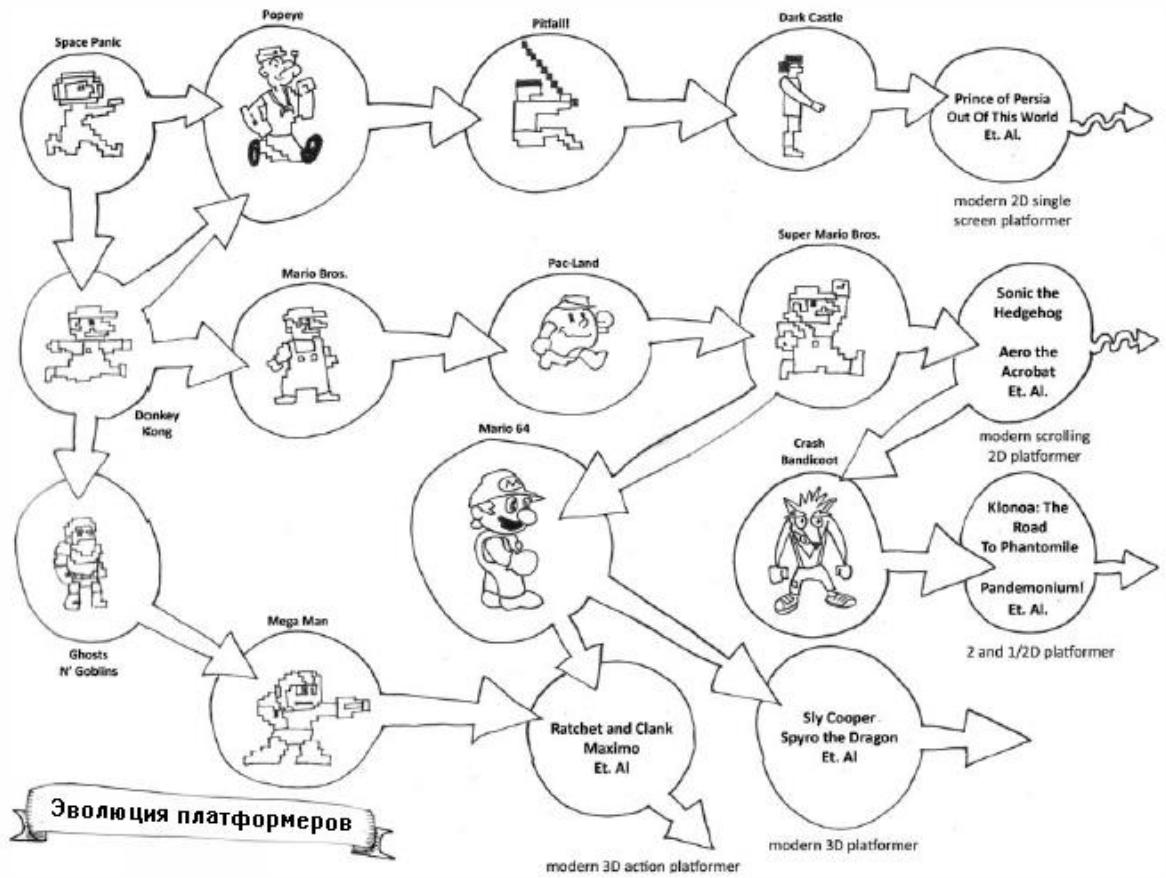
Но с другой стороны, если бы все разработчики или маркетологи считали бы, что их игры не понравятся общественности, такие хиты, как PaRappa the Rapper, The Sims или Braid никогда не вышли бы.

Однако позвольте сказать небольшой секрет. Подойдите поближе, еще ближе, еще, слишком близко!

Если вы думаете, что что-то инновация, это значит, что вы не обратили на это внимание.

Скотт Роджерс

Вот другое секрет. Моя идея не оригинальна. Реф Костер строил диаграмму эволюции игр в его книге Теория Фана для геймдизайна (Paraglyph, 2004). Беря диаграмму развития игр можно показать развитие геймплея в жанре платформера.



- Space Panic (Universal, 1980) – персонаж ходит и взирается по лестницам и создавать ловушки, ошеломляющие врагов.
- Donkey Kong (Nintendo, 1981) – добавились прыжки и бонусы а также возможность уничтожать врагов.
- Popeye (Nintendo, 1982) – движущиеся объекты и механики окружающей среды, с которыми мог взаимодействовать игрок.
- Pitfall! (Activision, 1982) – альтернативное передвижение в виде раскачиваний на виноградных лозах.
- Mario Bros (Nintendo, 1983) – добавлен второй игрок и враги могут быть побеждены только навыками определенного персонажа.
- Pack-Land (Namco, 1984) – появляется мировая карта, множество уровней и опасностей.
- Ghosts 'N' Goblins (Capcom, 1985) – оружие, включая боеприпасы, здоровье (в виде ломаемой брони) и боссы.
- Super Mario Bros (Nintendo, 1985) – более развитое управление, причудливая окружающая среда и креативный левел дизайн.
- Dark Castle's (Silicon Beach Software, 1986) – герой Дункан мог “скрыться” от врагов. Это была первая игра, где игроки не сразу умирали от падения, а оказывались в подземелье.
- Mega Ma (Capcom, 1987) – боссов можно убить только имея при себе определённые предметы.

- Crash Bandicoot (Universal, 1996) – использует 3D модели и окружение для создания 2.5D камеры.
- Mario 64 (Nintendo, 1996) – все действие в 3D.

Как видите, каждая идея основывается на предыдущей. Каждый разработчик вдохновляется тем, что уже было создано. Теперь, когда у вас есть игровая идея, вы должны спросить:

Что требуется игрокам?

Я считаю, что большинство игроков не знают, чего они хотят пока игра не будет показана им. Вот почему очень важно для геймдизайнеров, чтобы их идеи рождались от страсти. Чтобы иметь представление о том, какая должна быть их игра.

Геймеры чувствуют, когда разработчики увлеченно работают над игрой. Они чувствуют, как собака чувствует ваш страх.

Но это не ответ на вопрос. Ок'ей, вот простой ответ

Игроки хотят играть в хорошие игры

Конечно нет никакой гарантии, что ваша игра будет хорошей. Хотя никто еще не намеревался делать плохие игры.

Игры должны давать игрокам почувствовать то, что они не могут сделать в реальности: стать мощными, супер-умными, подлыми, успешными, богатыми, плохими или героическими.

В поисках идеи, задумайтесь “какая аудитория будет у моей игры?”. Рост казуальных игр сильно повлиял на рынок.

Не забывайте также о возрасте аудитории вашей игры. Дети всегда требуют для более старшей аудитории. Например 8 летний ребенок хочет играть в игру рейтинга от 10. 10 летний хочет играть в игру для 13 летних. 13 летний хочет играть в игру для 18 летних.

Разработчики, особенно те, кто никогда не делал игры для детей, упрощайте и снисходительно обращайтесь к маленьким игрокам. Игра не должна быть слишком динамичной, ведь она для детей. Они не могут запомнить сложные системы управления и нужные кнопки на клавиатуре. Совсем маленькая аудитория может быть не в состоянии прочитать даже предложения.

Почему я ненавижу фан

“Разве это фан?” – этого вопроса я боюсь больше всего, когда придумываю новые идеи для игр.

Многие ученые тщетно пытались дать определение фану. Дизайнер Марк Лебланк подразделяет фан на восемь категорий: Сенсация, Товарищество, Фентези, Приключения, Рассказ, Экспрессия, Испытания и Представление. Хотя классификация фана занятие веселое, я не могу ничего сказать по этому поводу. Всегда есть проблемы. Для примера, игровая идея (или механика, босс или что угодно) могут отлично звучать на бумаге, но совсем убого выглядеть в игре. Или это может выглядеть классно только для вас.

Проблема с фаном, как и с юмором, совершенна объективна. Даже если я найду что-то интересное, то при первом прохождении, будет клево, но при повторении уже не очень. В конечном итоге это происходит со всеми разработчиками во время работы над игрой. Я отчетливо помню, как производитель должен был прийти и спросить:



Когда дело доходит до развлечений и игр, я нашел только одну истину:

НЕТ НИКАКОЙ ГАРАНТИИ, ЧТО ВАША ИГРА БУДЕТ ПРИНОСИТЬ ФАН

Вы можете попытаться несколько смухлевать, сделав вашу игру похожей на уже существующие, проверенные игры, но чаще всего это будет просто клон. Чтобы убедится в этом, просто посмотрите сколько паршивых шутеров и хорроров появилось!

Разработчики часто теряют объективность в ходе разработки, поэтому я содал “Теорию нефана”:

Начните с прикольной идеи. По мере развития игры, если вы найдете что-то неинтересное, уберите это. Когда вы удалили все неинтересные моменты, должно остаться самое интересное.

Похоже на здравый смысл, не так ли? И все же я столкнулся со многими разработчиками, которые оставили плохие игровые механики и уродливую графику с ужасными камерами, потому что они привыкли к ним или не могли признать эти проблемы. Они просто не обладали объективностью, чтобы увидеть эти проблемы. Конечно, вы должны начать с крутой идеи, иначе после удаления всех негативных моментов ничего не останется.

Теория нефана – должна применяться несколько раз в процессе разработки игры. Остановитесь, посмотрите на то, что вы делаете и взгляните на вашу игру. Составьте список игровых элементов, которые делают игру хуже. Этим может быть паршивая камера, паршивое управление, плохая анимация или излишняя жестокость игры. Может быть ваша игра слишком легкая? Если все совсем плохо, не волнуйтесь! Идей полно!

Мозговой штурм

Когда вы придумали идею, рекомендую провести мозговой штурм. Нужно иметь при себе пять вещей:

1. Рабочие мозги
2. Что-то пишущее
3. Что-то на чем можно писать
4. Место для работы
5. Соавторы, которые, предпочтительно имеют все пункты выше



Перед тем, как начать мозговой штурм, необходимо установить некоторые основные правила. Во-первых, не существует плохой или глупой идеи. Убедитесь, что вы работаете с людьми разных должностей: программистами, художниками, тестерами и т.д. Чем разнообразнее группа мозгового штурма, тем лучше!

Думайте обо всех вещах, которые будут в вашей игре. Затем запишите их. Ваша цель, проговорить все, что возможно. Вот несколько примечаний по поводу мозгового штурма:



Как вы можете видеть, темы не особо связаны. Мы просто обсуждали все что приходило в голову. При проработки вещей могут всплыть все новые и новые веселые детали.

Когда я совершаю мозговой штурм, мне нравится писать все на большую доску. Вы можете использовать стикеры. Индекс карты работают весьма неплохо. Неважно.

Отличным упражнение для мозгового штурма является создание коробки и руководства. Какое изображение должно быть на коробке? Что будет написано на задней части коробки? Вот пример задней части коробки:



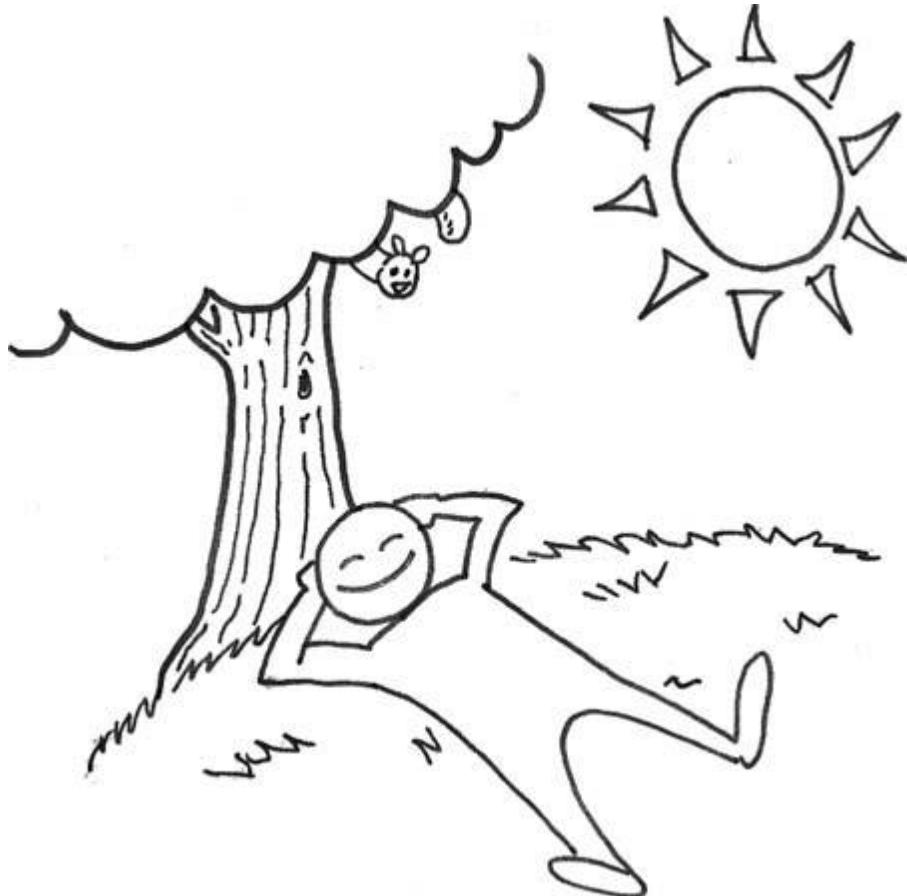
Преодоление писательского блока

Что делать, если идеи не приходят? Нет, вам не должно быть стыдно. У каждого бывают моменты, когда ему ничего не приходит в голову. Вот несколько трюков, которые вы можете применить, когда встречаетесь с блоком писателя.

- Сузьте фокус.** Может быть, вы пытаетесь охватить сразу много вещей? Решайте свои проблемы одна за другой, делая наброски. Дайте себе время, чтобы завершить каждую из задач, но если это не займет несколько дней. Попробуйте уложится в пару часов.
- Совершите прогулку или поделайтесь упражнения.** Всем известно, что мозг подпитывается кровью. Не заставляйте кровь идти в задницу! Выдите на улицу и прогуляйтесь! Когда ваша кровь снова начнет циркулировать, идеи придут в кратчайшие сроки.
- Избавьтесь от того, что отвлекает вас.** Иногда я застревал потому, что меня отвлекали недописанные отчеты о расходах. Сделайте перерыв и решите все беспокоящие вас задачи.
- Займитесь интересными вам вещами.** Иногда вы должны оставить неприятные моменты и начать делать интересные вам вещи. Найдите время, чтобы разработать босса, а не

беспокоится о виде пользовательского интерфейса. Тем не менее, я рекомендую этот способ ТОЛЬКО в крайнем случае, так как это может быть очень опасным!

5. **Смените обстановку.** Я нашел мой офис очень отвлекающим. Надо выйти на улицу и просто подышать!



Если у вас есть список идей, настало время для решающего шага.

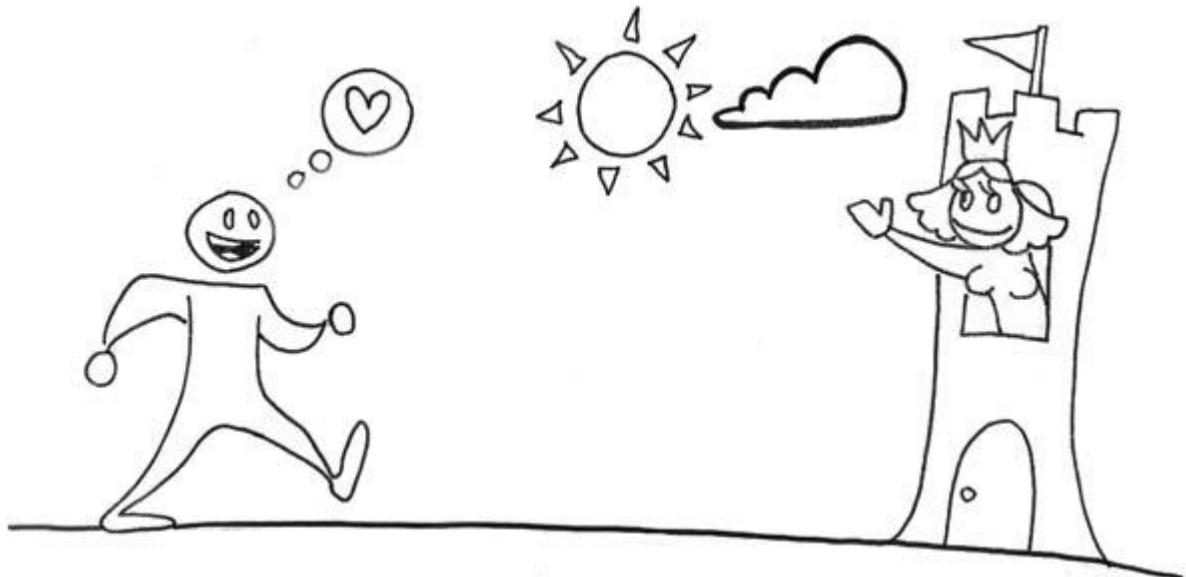
Теперь у вас есть свои идеи! Дайте им достойную реализацию!

Уровень 2. Вселенские истины и умные мысли:

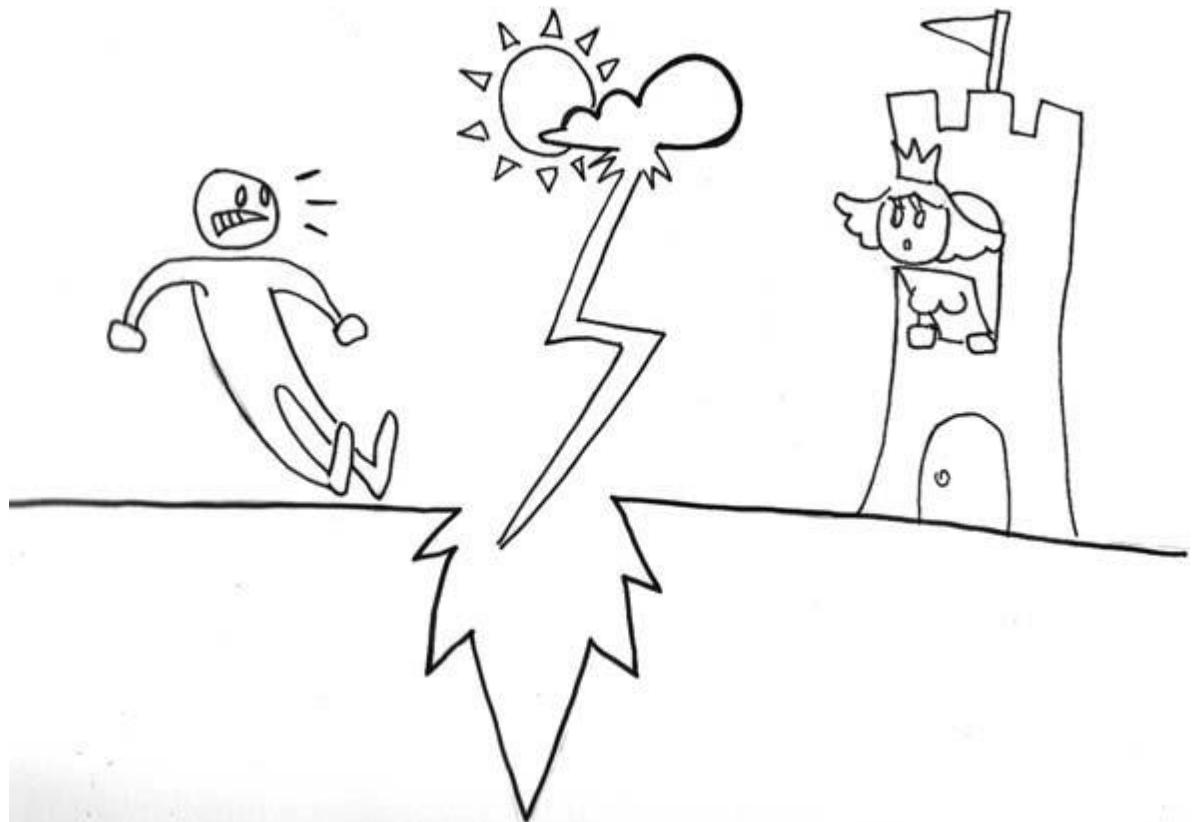
- Геймеры хотят играть в хорошие игры
- Нет никакой гарантии, что ваша игра будет веселой
- Начните с фановых идей
- Если вы застряли, можете сделать перерыв, но не медлите

Уровень 3. Написание истории

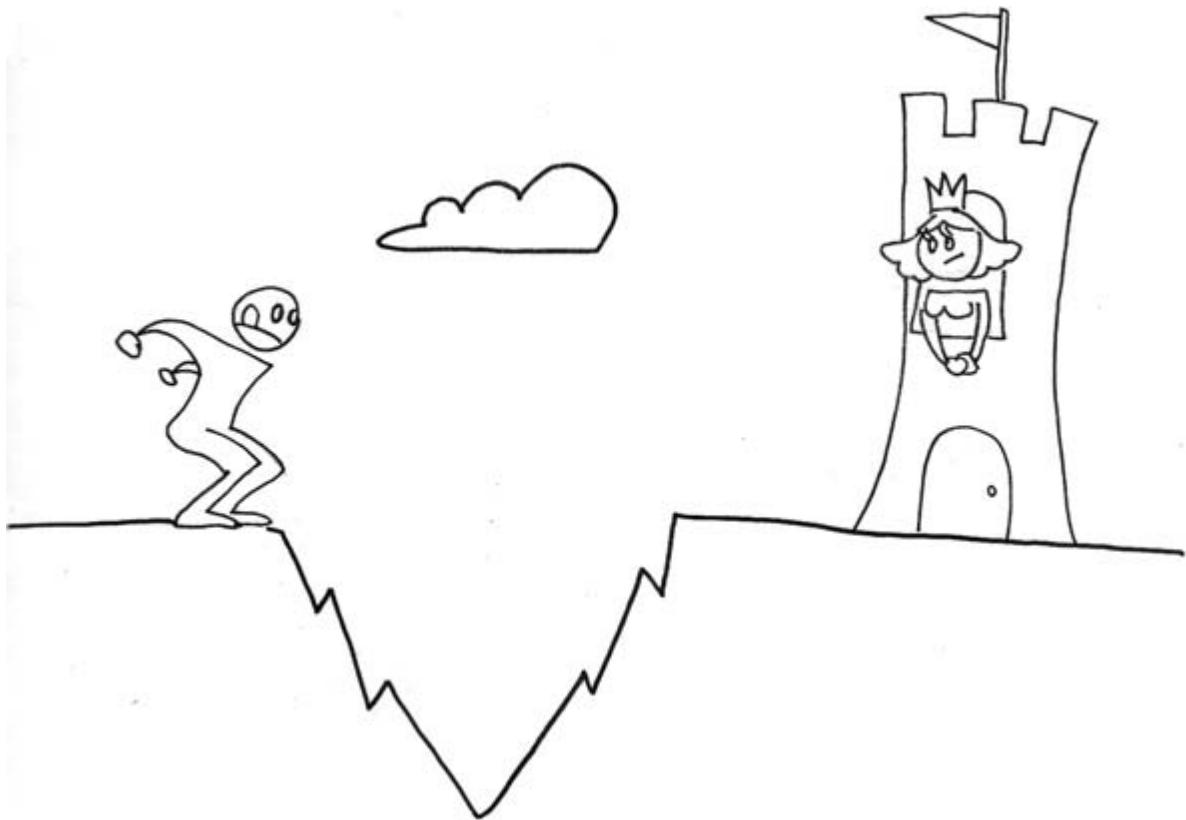
С начала разработки игры дизайнеры встречаются с вопросом: история или геймплей? Некоторые считают, что игры требуют историю. Другие, что история нужна лишь для нормальной концовки, а на первом месте стоит геймплей. На конференция до сих пор идут споры. Одна группа гейдизайнеров кричит “BioShock!”, а другая “Doom!”. Глупые дизайнеры. Они правы и неправы. Игра не нужно иметь историю и она все равно имеет историю. Озадачивающе? Давайте посмотрим на классическое определение истории, какой ее знают все от Аристотеля до очень известных сценаристов. Вот самая базовая структура истории:



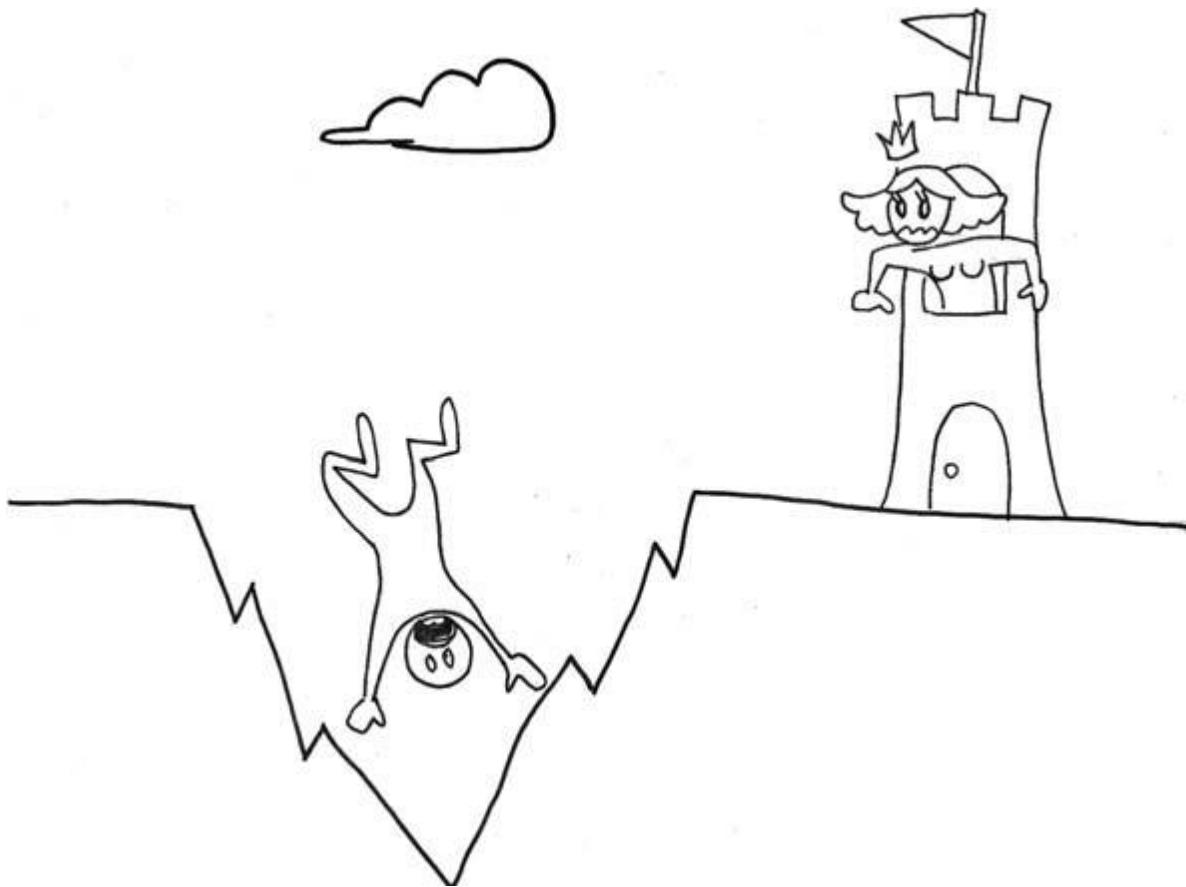
1. Есть герой с желанием.



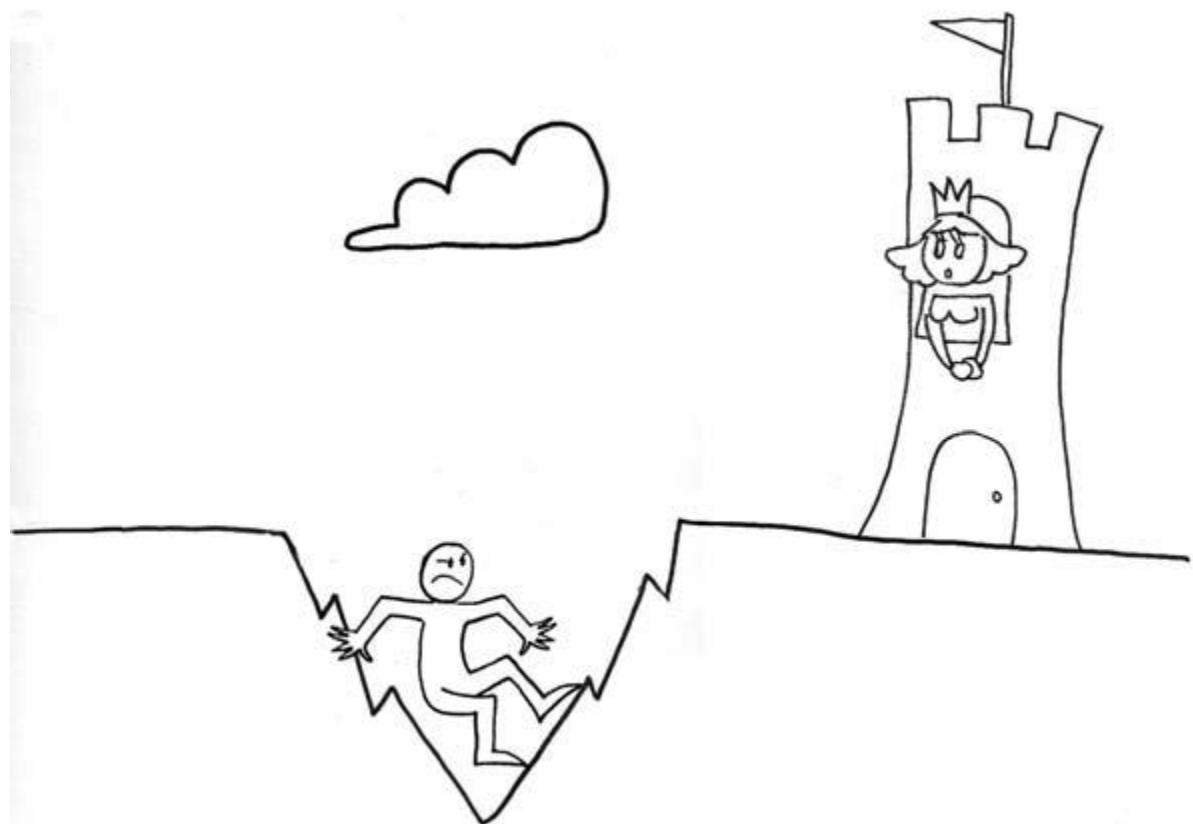
2. С нашим герое происходит событие, которое делает его жизнь очень трудной и препятствует достижению желания. Возникают проблемы для героя.



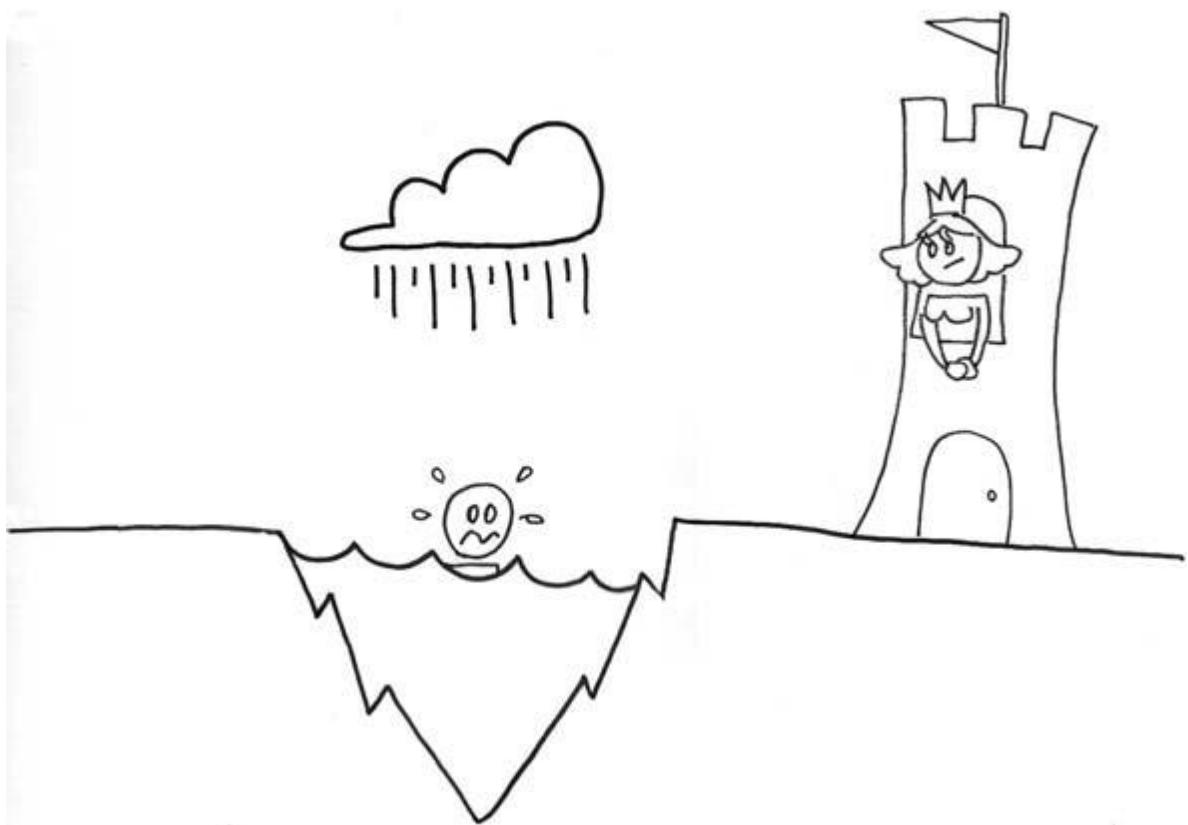
3. Герой пытается преодолеть проблемы...



4. ...но его попытки неудачны.



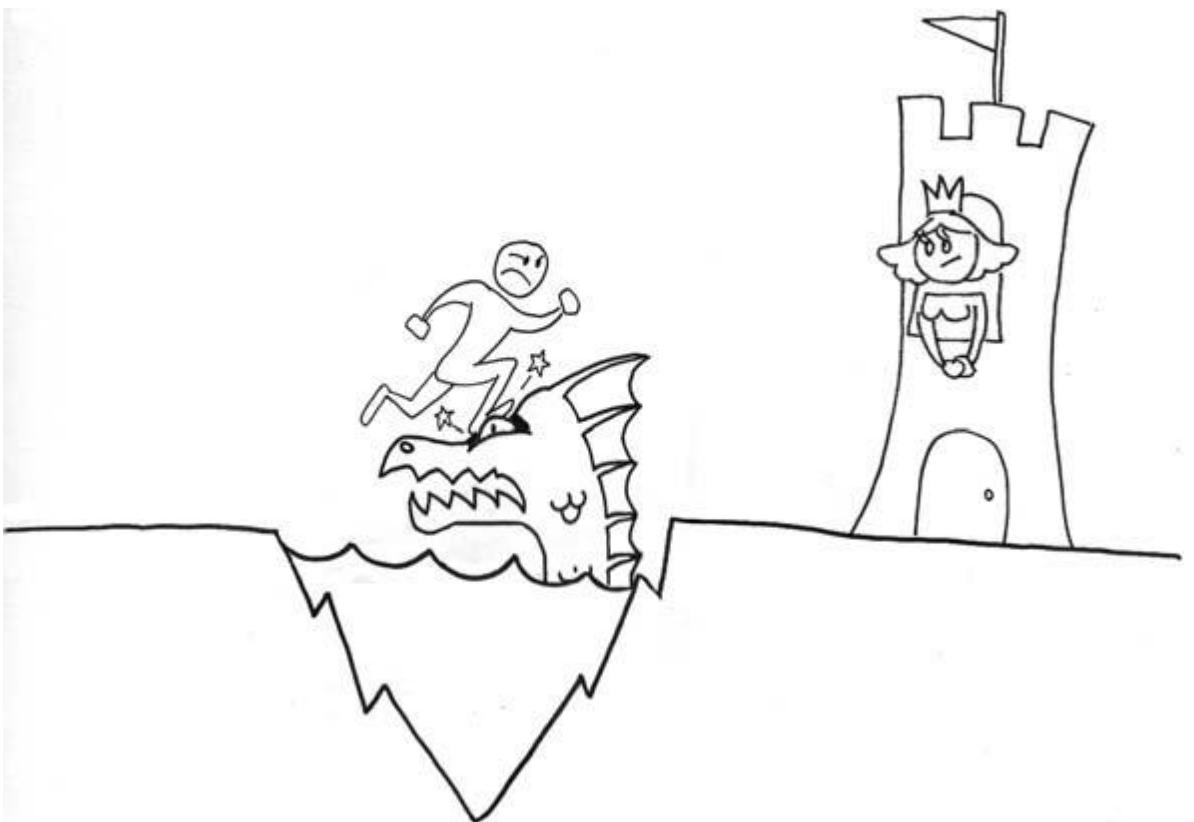
5. Появляется еще больше проблем.



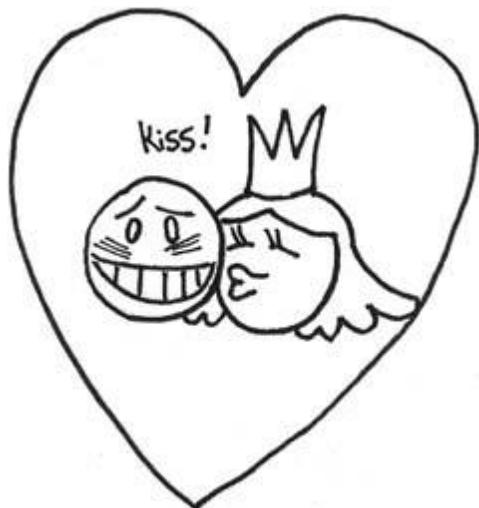
6. Появляется еще большая проблема, угрожающая жизни героя.



7. Наконец, появляется самая большая проблема, угрожающая всему!



8. Но герой преодолевает эту проблему...



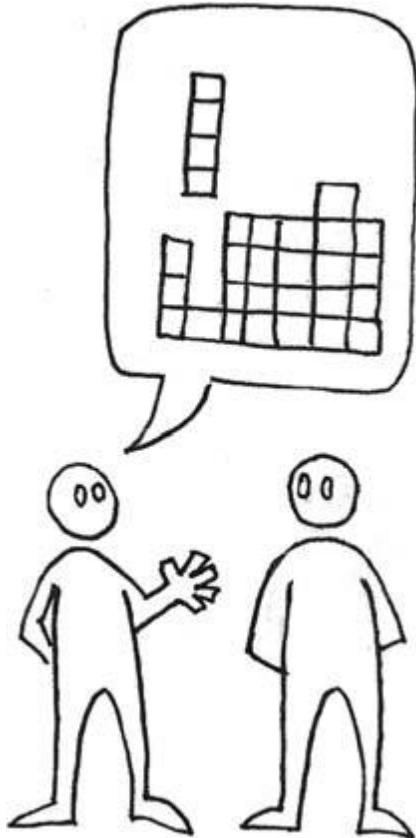
9. ...и получает то, что желал и все живут долго и счастливо. Ну до продолжения так или иначе.

Помните, что независимо ни от чего, ваша история имеет начало, середину и конец. Голливуд много лет изучал историю и сюжеты. Не изобретайте велосипед, научитесь тому, что они уже умеют. Читайте книги про написание сценариев, посещайте занятия, заходите на сайте сценаристов. Но вы не должны приковывать себя к стандартной исторической структуре Джосефа Кэпбелла “Hero’s Journey” или Сида Филда “Three Act Structure”. Используйте что-нибудь другое, например историю в музыке, или в телевизионных докладах, или в гомеровском стихотворении!

Просто помните, что видеоигры являются интерактивными средами, и, как напоминает нам Уильям Шекспир: играйте с вещами. Если геймплей мясо игры, то история должна быть солью. Добавите вмеру, будет только лучше. Переборщите, все испортите и убьете игрока.

Некоторые игры даже не имеют истории. Такие игры как Tetris или Bejeweled или даже Pac-Man не нуждаются в истории. Тем не менее они по прежнему интересные и генерируют разные события. Давайте посмотрим на это:

Каждый раз, когда человек играет в игру, он создает повествование. Есть бесконечное число повествований, которые может придумать игрок. Как дизайнер, вы можете предусмотреть возможности создания повествований. Цель состоит в том, чтобы создать несколько рассказов, в которые игроку будет интересно играть.



В повествовании, игрок – герой. Дизайнер должен посмотреть на игру со стороны игрока и самим переживать те возникающие в процессе игры ощущения, создающие повествование. Целью является создание роста эмоций игрока. Тут вы можете действовать разными способами.

Left 4 Dead использует так называемого “Режиссера” – который немного преобразует карту после каждого прохождения, делая повторное прохождение таким же интересным. В зависимости от количества патронов, уровня здоровья и других переменных, режиссер регулирует количество зомби, предметов и встречающихся боеприпасов и даже музыку. В итоге, игра сама фан для игроков.

При разработке игры, чрезвычайно важно знать историю, которую игроку предстоит пройти. Никогда не путайте историю для игры и геймплей для истории.

Я также твердо верю, что почти все, что можно создать, может воплотить геймплей. Не чувствуйте себя ограниченными. Взгляните на эти игры: Mr. Mosquito (игрок управляет москитом, который пьет кровь), SimCity (игрок строит и управляет городами), PaRappa the Rapper (собака рэпер завоевывает любовь своей подруги).

Все еще не верите? Давайте посмотрим на классический пример: история о Красной Шапочке. Эта детская история имеет все элементы, которые вы можете воплотить в своей игре.



1. Красная Шапочка идет через лес к дому бабушки = классическая разведка. Дайте Красной Шапочке возможность собирать грибы и другие продукты для пикника (инвентаризация системы) и прыгать через упавшие деревья на ее пути.
2. Красная Шапочка встречает Большого Плохого Волка = первый враг игрока. Вы можете убить волка.
3. Набрав нужное количество предметов, Красная Шапочка достигает бабушкиного дома (следующий уровень), где она находит бабушку в кровати.
4. Красная Шапочка задает бабушке вопросы на идентичность с человеком ("почему у тебя такие большие уши?"). Это может воплотиться в виде головоломки или викторины.
5. Бабушка оказывается Большим Плохим Волком и завязывает бой с Красной Шапочкой до смерти = сражение с боссом!

Видите? Даже простая классическая история может послужить основой для веселой и разнообразной игры!

Треугольник странностей

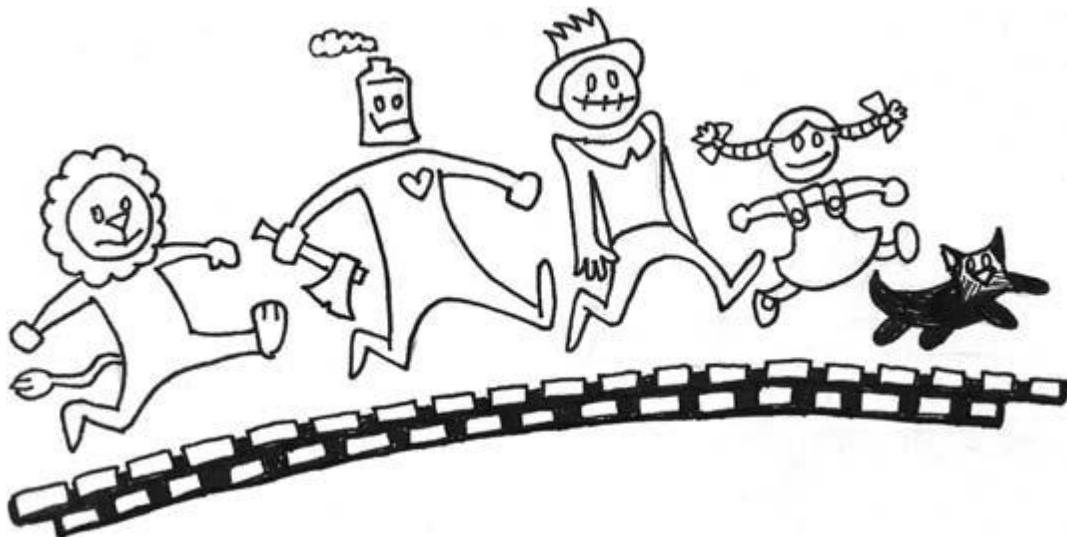


Я уверен, вы слышали о знаменитом треугольнике производства (первый треугольник в картинке).

Одной из лучших вещей в видеоиграх является то, что ваше воображение не ограничено ничем в этом деле. Ну кроме вашего воображения.

Разработчики могут создавать виртуальные миры с другой физикой, со странными персонажами и абсурдными зданиями. Однако можно сойти с ума от творчества. Особенно при написании истории для игры. Вот почему я создал “Треугольник Странности”. Обратите внимание на разницу в выборе вершин треугольника: персонажи, деятельность и мир.

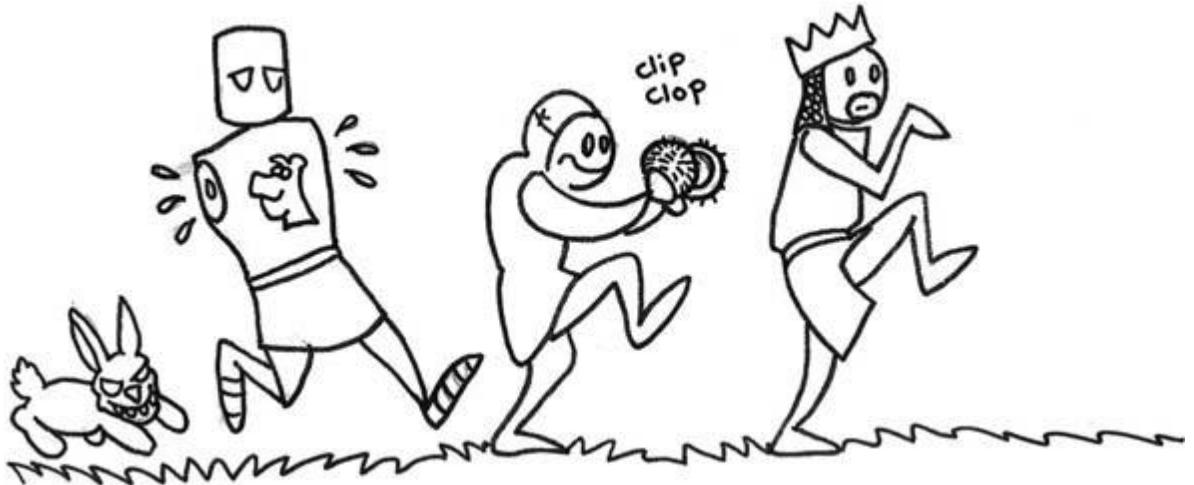
В отличие от треугольника производства, где вы можете выбрать две вершины, в треугольнике странности вы можете выбрать лишь одну вершину. Выберите более одного, рискуете оттолкнуть вашу аудиторию. Давайте рассмотрим три примера применения Треугольника Странности:



В то время, как “Волшебник страны Оз” имеет множество странных персонажей, такие как Железный человек, Лев и страшила, страна Оз довольно типичное место для сказки.



В то время, как главные герои Звездных войн знакомы (молодой герой, принцесса в бедственном положении, разбойник), и их цели знакомы (объединить военные усилия, победить злодеев, получить девушку), это мир Звездных Войн с их джедаями и другими в галактике.



Монти Пайтон и Священный Грааль имеют типичных персонажей (если не архетипичных): король Артур и рыцари Круглого стола. Эти рослые рыцари путешествуют по средневековой Англии в поисках Священного Грааля. Тем не менее, этот квест наполнен странной деятельностью.

Можно зайти дальше. Фильмы, как *Duna* (1984) и *The City of Lost Children* (1995), или видеоигры, как *SkullMonkeys* или *Muscle Man March*, в одно время невероятно уникальные и творческие, но с другой стороны оставили у зрителей чувство, что они не понял идею. Никто не любит чувствовать себя глупо.

Что нарушают эти игры и фильмы? Они нарушают Треугольник Странностей. Делайте это на свой страх и риск...

Когда разрабатываете историю, вы можете найти три различных типа людей среди вашей аудитории.

1. Игроки, которым нравится история и все, что в ней происходит.
2. Игроки, которые хотят глубоко понять историю.
3. Игроки, которых не заботит история.

Создание истории для всех трех типов людей довольно затруднительно. Лучшее правило – всегда делайте историю в связке с геймплеем, а не наоборот. Вот несколько советов по вовлечению истории в игру.

- Чтобы удовлетворить игроков, которые хотят глубже познать историю, обеспечьте их деталями, но убедитесь, что они не мешают истории. Например в *Bioshock* и *Batman: Arkham Asylum* на уровнях есть видео кассеты и записки, раскрывающие историю глубже, не вторгаясь в главное повествование.
- Создавайте историю, которая раскрывает новый геймплей и уровни. В противном случае игроки могут просто заблудиться! Вы можете представить историю, как геймплей, например в виде воспоминаний или головоломок.
- Начните свою историю как можно позже. Это может быть в середине сражения с боссом, в конце уровня или во время автомобильной погони. Имейте в виду, это работает лучше всего для игр с традиционной историей. Я не уверен, что это такая уж хорошая идея, чтобы начать *Tetris* с десятка плиток, обрушающихся на игрока.
- Всегда делайте ваши истории живыми и трогательными. Профессиональные сценаристы делают изменения в сюжете или действиях каждые 15 минут. Даже для игр без истории, делите игровой процесс на небольшие сессии.

Говоря о сюрпризах, существует тенденция создавать неожиданные повороты и окончания. В то время, как сюрпризы интересны и приятны, я считаю, что так надо делать в finale. Помните, что я сказал про исполнение желаний игроков? Люди любят, когда хорошие парни побеждают, а плохие проигрывают.

Возьмем, к примеру, фильмы о Джеймсе Бонде 1980-х годов. Когда я рос, я любил ходить на эти фильмы. Прежде чем я их видел, я знал, что Бонд будет использовать новое оружие и новые удивительные автомобили, победит и спасет мир. Итак, если я знаю все эти вещи, зачем я вообще иду смотреть этот фильм. Ради различных сюжетных поворотов. Я знал КТО, ЧТО и ПОЧЕМУ, но я не знал, КАК.

Наша жизнь и так непредсказуема, почему бы не добавить немного предсказуемости? Тут я не имею власти над вашей историей, просто даю советы.

И наоборот, я не нахожу очень умными игры, в которых у главного героя амнезия. Амнезия – номер один из всех клише всех времен и народов, но я понимаю, почему писатели это делают.

Вместо этого, здесь идет бой между сюрпризом и напряжением. Представьте себе, что два мужчины сидят за столом и говорят о бейсболе. Разговор длится около пяти минут, как вдруг, огромный взрыв! Это шокирует аудиторию. Эффект длится около 15 секунд.



Тем не менее, вот как вы можете получить больше эмоций от аудитории. В начале сцены показывается бомба под столом. Бомба взорвется через пять минут. Двое мужчин обсуждают бейсбол, а аудитория корчится на креслах и кричит: «Уходите оттуда! Там под столом бомба!». От ощущения, что герои в опасности, аудитория получает сильные эмоции. К тому времени, ваша сцена достигает своего апогея, и у вас на руках более сильные эмоции, чем просто взрывы бомбы.

Другим ключевым моментом при разработке истории является вопрос: «о чём идет речь?». Есть множество видеоигр о спасении мира от зла или от уничтожения. Но также, как каждый фильм не должен быть неистовым блокбастером, так и не каждая игра не должна быть о спасении мира. Маленькие темы могут быть столь же важными, сколь и большие.

Время закругляться

Конец игры также трудно создать, как и начало. В старые добрые времена у игр не было концовок. Просто выключение экрана. Или они были бесконечными, как одометр вашего автомобиля. Затем пришел “Dragon's Lair” и все требовали рассказать, спасена ли принцесса или нет. Так рождалась история видеоигры.

Какой длины должна быть игра? В былые времена средняя длина игры состояла 20 часов. В действительно былие времена длина игры составляла 40 часов. В наше время длительность большинства игр составляет 8 – 10 часов. Я рекомендую закончить игру, когда вы чувствуете, что удовлетворили чувства игрока и персонажа. Можете оставить загадки для повышения интереса к продолжениям. Позвольте игрокам чувствовать, что они сделали все что могли, игра в вашу игру.

Некоторые игры даже предлагают играть дальше. Таким образом, игрок может играть в знакомом мире, но уже без истории. Регулярно создавайте загружаемый контент, что позволит игрок возвращаться в вашу игру.

Некоторые группы разработчиков концентрируются исключительно на геймплее и создают сюжетную линию в последнюю очередь. Они утверждают, что это работает. Лично это меня раздражает.

О, я почти забыл поговорить об одной из самых важных частей вашей игры: заголовок! Есть несколько способов приблизится к наименованию вашей игры:

- Литеральный заголовок
- Экшн заголовок/крутое название
- Остроумный заголовок
- Заголовок фиолетовой коровы

Литеральный заголовок упрощает его понимание. Это может быть имя главного персонажа. Это может быть основное расположение вашей игры. Или можете назвать свою игру в честь какого – либо действия геймплея или компонента игры.

Экшн заголовок/крутое название – заголовок, которые передает дух игры без упоминания персонажей или местоположений действий.

Остроумный заголовок – заставляет ценить ум. Должна быть игра слов, но она должна быть понятный, иначе ваш заголовок покажется веселым, а не умным.

Заголовок фиолетовой коровы – тот, который заставляет вашего клиента замереть, который заставляет задуматься, почему выбран именно этот заголовок. Например LittleBigPlanet, Far Cry, Resident Evil. Произношение этих заголовков не вызывает в воображении картинку игры.

Независимо от того, какой тип заголовков вы используете, короткие заголовки выигрывают. Прежде всего их проще помнить в выговаривать. Примеры: Звездные войны, Pac-Man, Hey-lo.

Более короткие заголовки проще вставлять в логотипы вашей игры. Не забывайте рассматривать маркетинговые ходы при придумывании заголовков. Если у вашей игры длинный заголовок или есть подзаголовок, все равно пытайтесь сохранить их короткими. Uncharted: Drake's Fortune комбинирует несколько заголовков типа фиолетовой коровы. Игроки захотят узнать, кто такой Drake и что с ним будет происходить. Uncharted дает в голове картинки неизведанных островов и пиратов, а вот Batman: Arkham Asylum сразу дает понять, где будет происходить главное действие игры.

Чем раньше вы назовете свою игру, тем лучше.

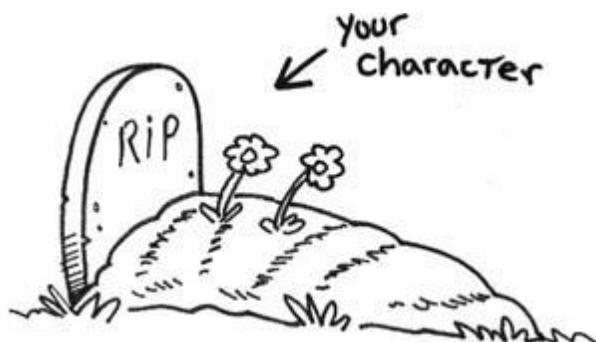
Когда вы наконец назвали свои игры, вы можете обнаружить, что ваше великолепное название уже кем-то используется или зарегистрировано, как торговая марка. Согласуйте со своим издателем и проверяйте каждый пришедший вам в голову заголовок.

Создание персонажей

Коллега разработчик Энди Ашкрэфт верит, что разработчики должны заботиться только о второй части игровой истории. Я соглашаюсь с ним. В играх вторая часть истории, это самое крутое: сражение с боссами, крутые сокровища и т.д. Но делая вторую часть, многие забывают и о первой. Некоторые разработчики используют кат-сцены для рассказа сюжета первой части, а некоторые просто пишут сюжет в руководства, которые никто не читает! В первой части игроку дается больше информации о герое. Показательный пример – Робокоп.



Смерть должна значить что-то для игрока, особенно, когда это смерть какого-то ключевого персонажа. Писатели забывают, что игроки должны заботится о персонаже с начала игры! Еще лучше, если вы сделаете персонажа полезным для игрока. Например он может давать полезные советы, быть системой экономики или обеспечивать медицинскую помощь. И если его убить, то игрок очень опечалится. СПОЙЛЕР! По моему скромному мнению, единственная эффектная и трогающая смерть в Final Fantasy VII была смерть Aerisa.



Вашими спутниками и персонажами могут быть не только люди, но и другие существа. Например лошадь в Shadow of the Colossus или собака в Fallout 3.

Весь этот разговор о смерти расстроил меня. Так, что относительно юмора в игре? Большинство писателей соглашается, что комедия более крута, чем драма. Однако я полагаю, что секрет к юмору – персонаж. Мой любимый шутер от первого лица: Team Fortress 2, и я полагаю, что это одна из самых забавных игр, в которые я играл когда-либо. Игра не обладает юмором, как другие игры. Она обладает юмором от игровых персонажей! От кривого австралийского снайпера, который должен защитить родителей, к российскому тяжелому пулеметчику, который чрезмерно любит сэндвичи. Вся игровая анимация повышает весёлость этой игры.

Несколько примечаний про игры для детей

Если вы делаете игру для детей, это не значит, что ее история должна быть глупой. Большинство игровых писателей пытаются делать истории для игр для детей очень простыми. Я часто слышал, как они аргументируют свою позицию фразой “это для детей!”. Но подумайте о детской литературе. Достижение совершеннолетия не означает, что теперь можно дать персонажу в руки меч!

Другая великая мысль о играх для детей, это то, что вы можете подавать образовательный посыл в своих играх. Я не говорю о школах и упражнениях. Например я, будучи маленьким, узнал из комиксов, что парафин обесцвечивается со временем. Кто знает, чему ваши игроки научатся, весело проводя время в вашей игре.

Написание лицензий

Лицензионная игра – это игра, в основе которой интеллектуальная собственность. Это может быть персонаж или мир. Звездные войны, Бетмен, Гарри Поттер и Спанч Боб – лицензионные персонажи. Группу, владеющей этими персонажами называют лицензиаром, например Lucasfilm, DC Comics и т.д.

Уровень 3. Вселенские истины и умные мысли.

- **Некоторые игры требуют истории. Некоторые нет**
- **У истории всегда есть начало, середина и конец**
- **Никогда не принимайте историю за геймплей**
- **Почти ВСЕ может быть превращено в геймплей**
- **Задавайте смерть иметь значение**
- **Сохраняйте заголовки короткими и дескриптивными**
- **Не недооценивайте детей: они более умные, чем вы думаете**
- **Останьтесь верными лицензиям. Сделайте что-то собственное**

Уровень 4. Вы можете создать игру, но можете ли вы создать документы?

Японский игровой директор один раз посетил студию, где я работал, что передать свою мудрость нашей команде. Когда он уезжал, он сказал загадочную фразу: “Я верю, что создание игры походит на ловлю рыбы. Когда я вернусь, вы скажете мне, почему это так”.



Я провел много времени, думая, почему же создание игры так походит на ловлю рыбы. В конце концов я понял, что создание игр ничем никак не похоже на ловлю рыбы. Ловля рыбы – тихое и медленное занятие в ожидании. Я также решил, что этот игровой директор был сумасшедшим. Таким образом, я разработал собственную аналогию.

Создание игр походит на создание перца чили (терпите – это будет целесообразно). Когда вы создаете чили, вам нужен рецепт – игровая документация. Рецепт очень важен! Вы ведь не суп делаете или тушеное мясо. Документация должна отвечать на все вопросы. Что и как сделать, точно также, как и рецепт. И точно также при создании чили вы можете добавить специи по вкусу. Некоторые части будут более мясистыми, чем другие.



Следующий шаг, сортировка компонентов. Так же, как и создание перца чили требует ингредиентов, разработка игры требует людей и необходимое ПО. Иногда у вас не будет хватать инструментов и вам придется импровизировать.

Смешайте эти компоненты. Красота чили состоит в том, что он вкусен независимо от способа обработки ингредиентов. Можете порезать лук мелко-мелко, а можете на средние кружочки.

Просто удостоверьтесь, что вы следуете за рецептом и ничего не забывайте.

При приготовлении чили все ингредиенты доводятся до кипения и остаются кипеть. Энергичная работа команды напоминает мне о кипении. Одна если кипятить чили слишком долго, то можно разрушить его структуру! Это похоже на творческий кризис внутри студии вследствие чересчур активной и энергичной работы.

Вашему чили, возможно, понадобится что-то еще. Вид чили может быть обманчивым. Он может восхитительно выглядеть, но быть ужасным на вкус. Не рекомендую добавлять что-то на свой страх и риск.

Видите? Создание игр точно совпадает с созданием чили.



Мы изучили, как делать чили, но что относительно игр? Ваша игра должна создаваться с документа геймдизайна. Есть четыре документа, которые помогают производства:

1. One-Sheet документ
2. Ten-Pager документ
3. Beat chart документ
4. Документ геймдизайна

У каждого из этих документов есть своя область использования. Во время разработки игры эти документы так или иначе сойдутся в единый документ геймдизайна.

Как ни странно, типичный ЕДГ (единый документ геймдизайна) совсем не короткий. Многие из них составляют более 300 страниц. А для хитов, таких как GTA, это число еще больше! И правда, ЕДГ для Grand Theft Auto больше чем ЕДГ для Тетриса.

Нет никакого официального формата для оформления этих документов. То, что я показывал, это лишь один способ. Например, игровой консультант Марк Серни представляет свой ЕДГ материал в виде маркированного списка. Он утверждает, что такой вид ЕДГ проще понимает его команда. Используйте то, что нравится вам. Просто помните, цель ЕДГ – передача дизайна вам, вашей команды и вашей аудитории.

Написание единого документа геймдизайна. 1: The One-Sheet

One-Sheet – просто обзор вашей игры. Его будут рассматривать издатели и помощники команды. Сохраните его интересным и информативным и, что наиболее важно, коротким. Вы найдете примеры этого документа в Бонусных Уровнях 1 и 2. Они должны включать следующую информацию:

- Название игры
- Для каких платформ игра
- Целевой возраст аудитории

- ESRB оценка
- Небольшая сводка о геймплее
- Режимы игры
- Уникальные торговые предложения
- Конкурентоспособные игры

Большинство этих условий можно понять, прочитав их название, но вот некоторые пояснения:

ESRB рейтинги

ESRB – саморегулирующаяся организация, которая реализовывает систему оценки игр в Америке и Канаде. Эти рейтинги, например, дают родителям понять, что данная игра еще не подходит для их детей. Больше всего эта система напоминает систему оценки фильмов МРАА. Игры распределяются на разные возрастные группы:

еС (для младенцев) – не содержит никакой жестокости

Е (для всех) – может содержать фантастику, мультфильмы или умеренное насилие и нечестное использование языка

E10 (для всех 10+) – может содержать больше фантазии, мультфильмов или умеренного насилия, умеренный язык и наводящие на размышление темы.

T (Teen) – может содержать насилие, наводящие на размышления темы, сырой юмор, минимальную кровь и нечестное использование резких слов.

M (M 17+) – может содержать серьезное насилие, кровь и запекшуюся кровь, сексуальный контент и строгий язык.

АО (Только Взрослые 18+) – не подходящий для людей моложе 18 лет может содержать длительные сцены насилия, графического сексуального контента и наготы.

ESRB инструкции полезны родителям, но кроме того, они используют специальное клеймо на коробках, которое показывает и предупреждает о контенте определённого вида в игре.

Многие игры стараются получить более низкую оценку, так как АО игры зачастую даже не рассматриваются издателями.

Конкурентоспособными играми (или аккомпанементами) называют игры, которые похожи на ваши, но уже выпущены. Перечисление аккомпанементов помогает вашем читателям понять, на что похожа ваша игра. Однако удостоверьтесь, что когда вы выбираете свои аккомпанементы, вы выбираете хорошо знакомые или успешные игры. Если вы выбираете в качестве аккомпанемента не слишком удачные игры, потенциальный издаатель может отпугнуться. Как я говорю “всегда выбирайте побеждающую лошадь”.

Уникальные торговые предложения (или USPS) – обычно около пяти компонентов списка на задней стороне вашей коробки с игрой. Не пишите туда “удивительную графику”, “удивительную историю”, так как это и так должно быть в вашей игре. В USPS должны быть уникальные поля, которые выделяют вашу игру из толпы. Вот некоторые примеры:

- Мультиплерные режимы, включая режимы с 256 игроками одновременно!
- Более чем 1000 популярных диалогов, озвученных популярными актерами!

- Исследуйте открытый мир и 200 уровней, которые позволяют игроку идти куда угодно!
- Прорубайтесь сковь толпы врагов, используя бластеры, черепа-сократители, муравейный огонь и другое оружие!
- Загрузите дополнительные костюмы и уровни по Интернету!

Как видите, USPS должна взволновать читателя деталями вашей игры, не вдаваясь в подробности. Это все по one-sheet документу.

Написание единого документа геймдизайна. 2: The Ten-Pager

Теперь, когда вы составили небольшой документ ключевых особенностей, пора влезть в подробности и излагать все в деталях.

Ten-Pager – позвоночный документ вашей игры. Для читателей это возможность быстро понять основы продукта, не проникая в мучительные детали. Это самый интересные документ. Помните, люди не любят читать, поэтому вставляйте побольше картинок, но не переборщите. Не придумывайте нечитаемые шрифты. Удобочитаемость ключ при создании ten-pager, да и вообще любого документа.

Рекомендуется создавать ten-pager в PowerPoint или другой подобной программе.

Независимо от того, какой документ вы создаете, вы должно сделать интересным, таким, чтобы читателю захотелось читать дальше и дальше. Спросите себя, “Кто моя аудитория?”. Есть большая разница между ten-pager среди вашей команды и тем же ten-pager, которые вы отадите в маркетинговый отдел. Вот некоторые примеры информации, которую должен давать ten-pager:

Производственная сфера	Маркетинг/Руководители
Четкие диаграммы геймплея	Захватывающие концептуальные изображения
Используйте четкую терминологию	Используйте яркие и описательные примеры
Сравнивайте геймплей разных игр	Сравнивайте с современными и успешными играми

Хотя в таблице выше показаны два разных ten-pager документа, это не означает, что вы должны написать два разных документа. Просто помните, что это будут читать обе аудитории.

Имейте в виду, что 10 странице это более, чем просто совет. Кстати, вы найдете пример ten-pager в Бонусном Уровне 3.

Правило трех

Перед тем, как начать писать ten-pager, есть очень важное правило, которое я использую при создании ten-pager:

Три это магическое число

История заметила, что все хорошие вещи всегда идут в тройке. Не верите мне? Смотрите!

- Святая троица
- Трилогия Звездных Войн (самый лучшие фильмы из серии)
- Златовласка и три медведя
- Три правила робототехники Асимова

Это правило действительно действует! Страйтесь делать все хорошее в тройках, а особенно в примерах. Логика:

- Первый пример дает читателю общее представление того, о чем вы говорите, но все еще может ввести их в заблуждение.
- Второй пример дает читателю что-то, что можно сравнить или контрастировать с первым примером.
- Третий пример дополняет или контрастирует с двумя другими.
- Что-либо другое становится слишком длинным и скучным. Никогда не бывайте слишком длинными и скучными.

План ten-pager

Страница 1: Титульная страница

- Название игры
- Платформы для игры
- Целевой возраст аудитории
- ESRB рейтинг
- Прогнозируемая дата выхода

Игровой логотип: при создании заголовка для ten-pager, я предлагаю создать логотип заполнитель. Выбор надлежащего шрифта позволяет даже передать жанр вашей игры.

Время фана! Жанр игры и разные шрифты:

SUPER MAGIC WORLD
VERY FAST CARS
DUDE WITH SWORD

Страница 2: Игровая схема

- Игровая сводка
- Игровой процесс

Игровая сводка: изложите в деталях вашу игру. Имейте в виду, что сводка не должна быть больше нескольких абзацев.

Игровой процесс: кратко опишите игровой процесс и действия в вашей игре. Например: “Tomb Raider: экшен-приключение от третьего лица в котором Лара Крофт ищет гробницу в горах Тибета, чтобы найти там ключ”.

Эта краткая игровая схема показывает персонажа (Лара Крофт), положение камеры (от третьего лица), жанр (экшен-приключение), а также место действия игровых событий (Боливия и Тибет), а также цель игрока (найти ключ и раскрыть тайну матери Лары).

Другие вопросы, на которые должен ответить игровой процесс:

- Какие проблемы встречает игроки и как он их преодолевает?
- Какая система прогрессии/вознаграждения работает? Что делает проигрыватель, когда проблемы становятся опаснее?
- Как геймплей взаимодействует с историей?
- Как игроки сражаются с боссами?
- Какое условие победы?

Если у вашей игры нету персонажа, то концентрируйтесь на уровнях. Например в игре Peggle нет главного персонажа, зато каждый уровень там очень классен.

Страница 3: Персонаж

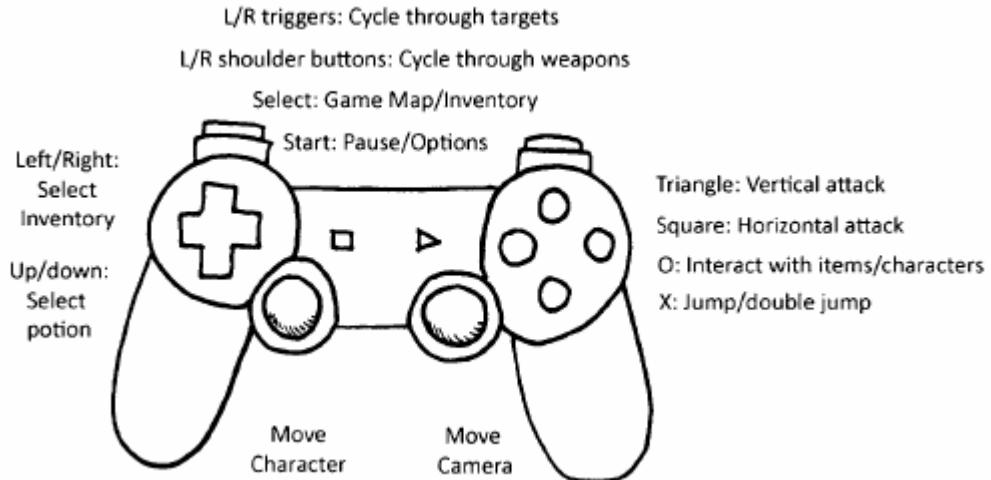
Расскажите о своем персонаже. Расскажите побольше специфических особенностей персонажа: возраст, пол и другое. Если вы делаете гонки, сконцентрируйтесь на трассах или самих гонках.

Концепт арт необходим при создании персонажей. На что похож ваш персонаж?

Какова предыстория персонажа? Какой у него тип личности? Как он реагирует на проблемы в игре? Для примера, когда я работал над God of War, все относились к ней, как к зверской игре и мы отразили этим его индивидуальность.

Как данная информация о персонаже имеет отношение к геймплею? Что может персонаж (прыжки, атаки, возможности, способности, оружие)? Например у Марио есть прыжок, которые убивает врагов, в то время как у Саймона из Castlevania есть кнут. Как геймплей влияет на игрока?

Покажите картинку с основными кнопками управления персонажем. Можете найти картинку джойстика в интернете и пририсовать описания к каждой кнопке. Например вот картинка с клавишами управления для PS3:



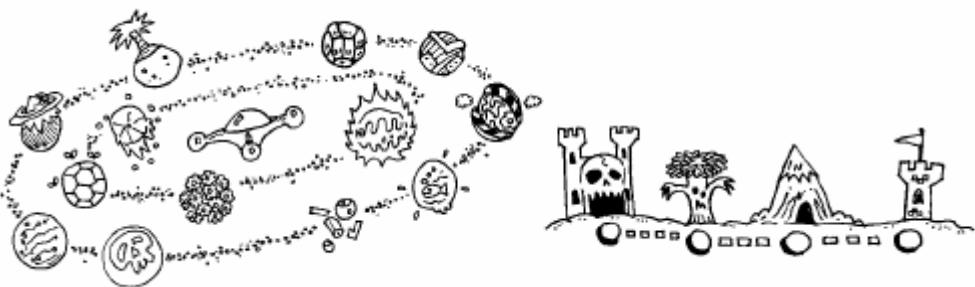
Страница 4: Геймплей

Помните большой список геймплейных жанров из уровня 3? Вот то место, где они пригодятся. Начните с описания геймплея и деталей. Разделена ли ваша игра на уровни или раунды? Привлеките внимание читателя к этой странице, ведь тут описывается ваш геймплей! Раскройте USPS здесь. Не забывайте обрисовывать в общих чертах любые минигры и использовать небольшие изображения. В отдельных случаях можете использовать диаграммы.

Как только вы обрисовали геймплей, проникните в детали выбранной вам платформы. Почему вы ее выбрали? Какие аппаратные средства платформы позволяют реализовывать некоторые моменты вашей игры? Ваша игра поставляется на диске или является скачиваемой? Использует ли она камеру или контроллер движений? Поддерживает ли многопользовательский режим разделения монитора? Ответьте на эти вопросы, потому что они важны для читателей.

Страница 5: Игровой мир

Предоставьте здесь несколько изображения игрового мира, а также опишите его. Список окружения представлен в Бонусных Уровнях. Кратко опишите, какие приключения ждут персонажа в мире и как они повлияют на сюжет. Какое настроение будет в каждом мире? Какая музыка будет использоваться? Используйте блок-схему: немного текста, небольшая картинка.



Не важно, если ваша карта все лишь путь или галактика, зато показывает, куда должен идти игрок.

Страница 6: Игровой опыт

Есть необычное немецкое слово, гештальт, которое переводится как “целостность”. Опишите кат-сцены, музыку, саунд-дизайн, камеру... другими словами, целостность вашей игры.

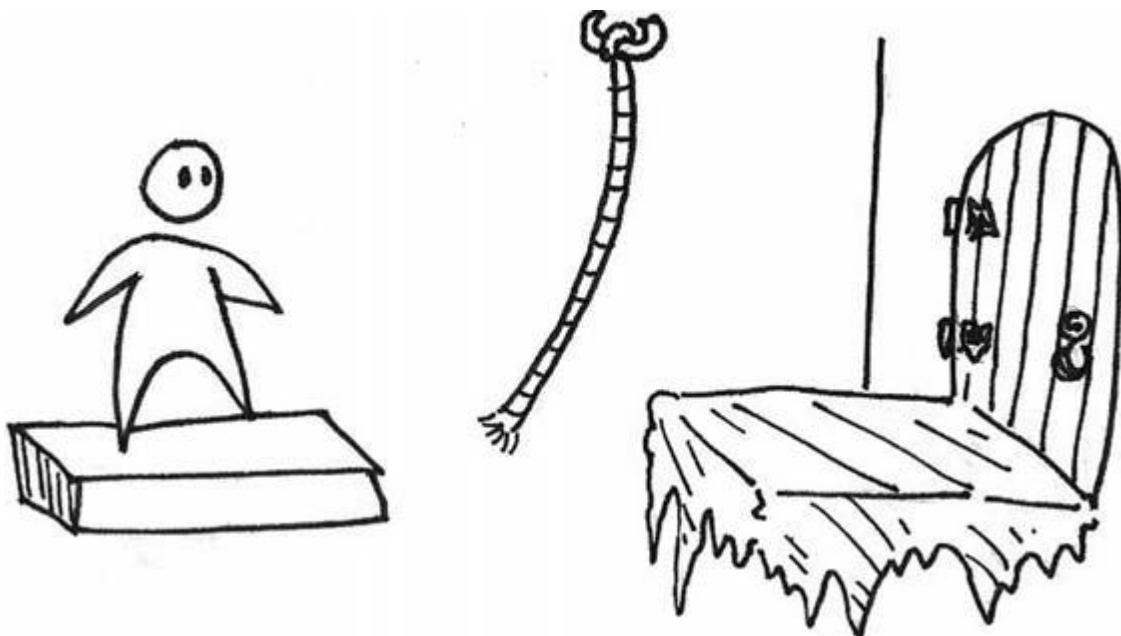
Таким образом, теперь, зная значение слова гештальт, напишите, какая ваша игра: юмористическая? Ужасающая? Волнующая? Хардкорная? Сексуальная?

Есть ли какие-либо специальные режимы или интерфейсы вашего геймплея? Например миссия на вертолете в Call of Duty 4: Modern Warfare. Вот несколько других важных вопросов, на которые должен ответить ten-pager:

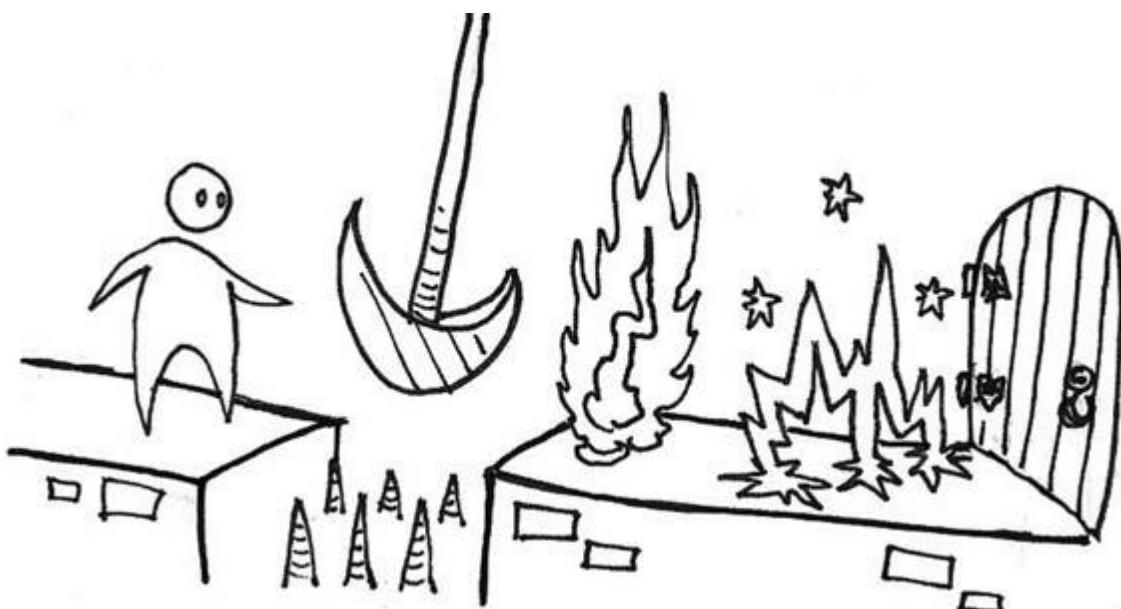
- Что видят игроки, запуская игру?
- Какие эмоции вызывает ваша игра?
- Как музыка и звуки используются для передачи эмоций?
- Как игрок перемещается в игре и какой интерфейс в игре? (я удивлен, количеством игр с паршивым интерфейсом, потому что команда не думала о нем!)

Страница 7: Гейплейные механики

Время терминологии! Изучите два важных термина, которые должен знать любой геймдизайнер: механика и опасности. В чем различие?



Механика – что-то, с чем игрок взаимодействует, чтобы создать или поддержать геймплей. Вот несколько механик: движущиеся платформы, веревки, лед.



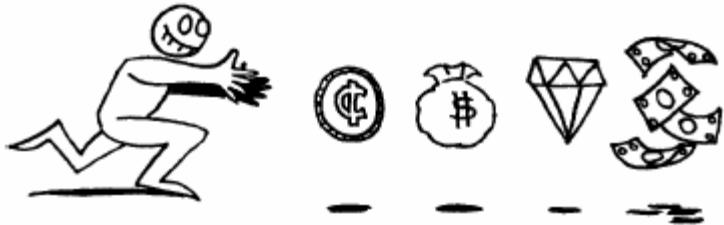
Опасность – механика, которая может ранить или убить игрока, но не обладает интеллектом. Вот несколько примеров опасностей: наэлектризованные платформы, ямы с шипами, качающиеся гильотины, снопы пламени.

Опишите некоторые (не все, а три наиболее интересные). Какая уникальная механика присутствует в игре? Как они встроены и взаимодействуют с окружающим миром.



Бонусы помогают игроку, а также дают новые способности или лечат раны. Примеры: патроны, аптечка, дополнительные жизни, неуязвимость и так далее. Хотя не во всех играх можно

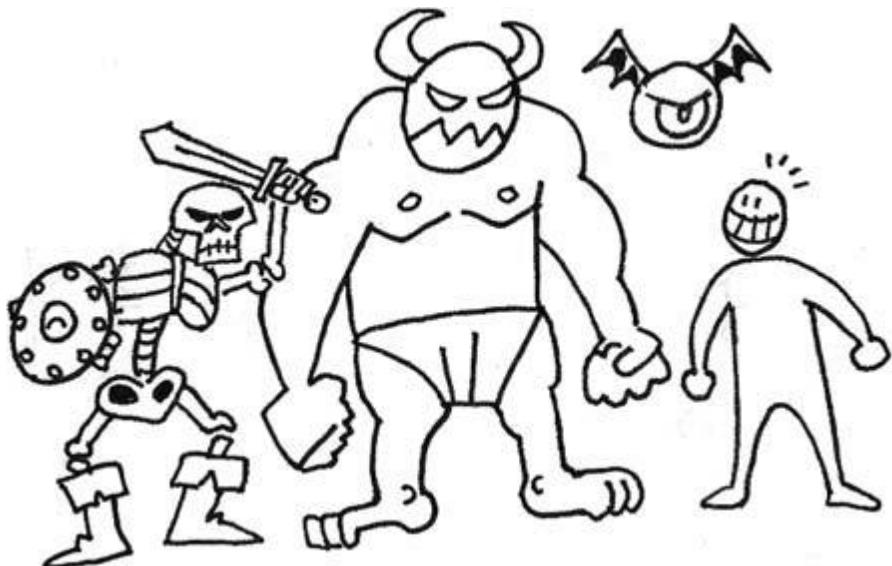
использовать бонусы, их все еще можно найти в приставочных играх, чаще в гоночных. Укажите пару бонусов и их воздействие.



Коллекционные предметы – это предметы, которые собираются в ходе прохождения игры, но не оказывают существенного влияния на геймплей. Это могут быть монеты или различные трофеи. Зачем игроку собирать их? Они могут быть использованы для покупки товаров, доступа к новым способностям и для разблокировки новых материалов.

Если ваша игра имеет экономическую систему, то кратко остановитесь на хороших и интересных частях этой системы. Опишите, каким образом игроки собирают деньги и покупают вещи в игре. Кратко опишите торговые отношения в вашем мире.

Если существует опасность с AI, то она может рассматриваться, как персонаж враг. Каких врагов вы найдете в игровом мире? Что делает их уникальными? Как игрок может победить их?



Боссы крупные, более сильные враги, чем их меньшие собратья. Обычно встречаются в конце уровней или глав. Боссы отличаются тем, что многие из них свою историю, прямо как персонажи. Кто боссы? Где они встречаются? Как игрок может победить их? Что игрок получит за победу над ними. Ваши читатели хотят это знать! Боссы нуждаются в больших описательных документах.

Страница 9: Кат-сцены

Существует ли в вашей игре фильмы или ролики? Каким образом они будут представлены игроку? Опишите метод, с помощью которого они создавались (флеш-анимация, куклы и т.д.). Опишите, когда игрок будет видеть их. Не забудьте упомянуть про интересные моменты ваших роликов.

Страница 10: Бонусные материалы

Ура! Мы дошли до последней страницы нашего ten-page! Вот, где стоит сказать о различных бонусных уровнях и загружаемых материалов, которые будут стимулировать игроки перепройти игру еще раз. Приведите несколько примеров разблокируемых материалов. Что будет заставлять игрока играть снова и снова? Упомяните загружаемый контент, эпизодичный контент и так далее.

Если вы хотите увидеть пример ten-page в действии, посетите Бонусный Уровень 3 в конце книги. Не волнуйтесь, я подожду.

Документ геймдизайна (и ужасная правда о его написании)

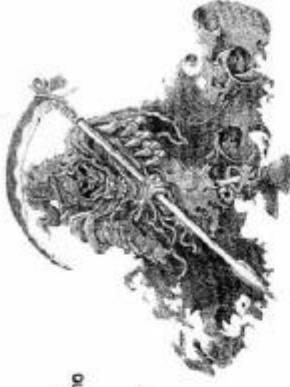
С возвращением! Теперь, когда у вас есть мясо геймдизайна, пришло время, чтобы конкретизировать его и создать ЕДГ. ЕДГ – описывает все, что есть в вашей игре. Это очень важный документ, так как вся команда будет руководствоваться им в процессе разработки.

Некоторые люди путают игровую библию с ЕДГ. Не делайте эту ошибку. Термин библии взят из телевизионных шоу. В библии акцент делается на правила мира и отношения героев. Это очень важный документ, особенно, если информация о вашем мире и персонажах потребуется другим отделам, например маркетинговому, но помните, что библия не имеет ничего общего с геймдизайном. А вот ЕДГ имеет.

Ужасная ирония заключается в том, что хотя это и занимает много времени и несмотря на его полезность, никто из вашей команды не хочет его писать. Почему? Поскольку большинство ЕДГ очень длинные и пугающе забиты информацией. Когда я писал ЕДГ, я обнаружил, что все заинтересованы в нем, но никто не хотел терять время, что их прочитать. Таким образом, если никто не хочет читать этот документ, то почему я вообще сижу и трачу время на его написание?

Ну, в конце концов вы сами должны будете прочитать свой ЕДГ. Созданная вами документация поможет вам также, как и ваши товарищи по команде. Если вы держите всю игру “в голове” я гарантирую, что будет момент, когда будет слишком много деталей, чтобы их отслеживать и вы потеряете некоторые задумки или даже хуже, вы забудете о вашей великой идее!

В отличие от сценариев для фильмов, нет официальной формы записи ЕДГ. Каждый гемдизайнер обычно сам находит наиболее удобную форму. Для примера, мне нравится рисовать, поэтому я иллюстрирую свои документы. Я нашел, что мои товарищи понимают документ лучше, когда в нем много картинок. Вот так выглядит одна из страниц моего ЕДГ:



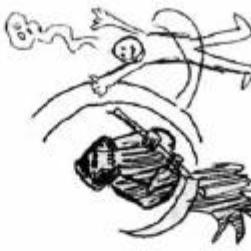
MAXIMO III: Merged Grim Form

Maximo 3 starts with Maximo and his band in bad shape. In their quest for Sophia, the heroes have encountered the Cult of Chut; death-worshippers who find a man who walks with Death* an affront to their beliefs. As a result, Baron has been killed, Tinker maimed (he now sports 2n parts) and Maximo and Grim have been merged into one, thanks to a curse. Maximo and Tinker have been hunting down cultist sects when they arrive in Mashhad, seeking revenge and a cure to Maximo's condition.



Maximo is covered in tattoos, which are actually the external manifestation of the cultist's curse that has trapped Grim within him. With the press of a button, Maximo transforms into Grim, allowing him several abilities.

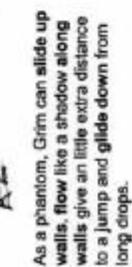
At some point in the game, Maximo will use Grim's form as a disguise to infiltrate the cult's tower during the Chut Holy Day. Gameplay will have the player switching between the two forms.



As a result of the curse on Maximo, turning into Grim drains Maximo's health. Stay as Grim for too long and Maximo will lose a life. Only by collecting the souls of the evil cultists can Maximo sustain himself in Grim form.

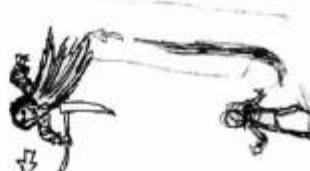


In addition, the player can perform several attacks with his scythe. Grim attacks do not always kill, rather they are used to "prep" an enemy for Maximo's attacks, such as breaking a cultist's protection spell or "mortalizing" ghostly foes.



While in Grim form, the player cannot talk to innocents (they are too scared). However, Grim's attack will free innocents of the cult's influence. Turning them from enemies to normal innocents that Maximo must rescue from other enemies.

The High Priest's plot is to lure Maximo to their temple and transfer Grim into their own vessel, Sophia.



As a phantom, Grim can slide up walls, flow like a shadow along walls give an little extra distance to a jump and glide down from long drops.

Помните, что заполнение картинками ЕДГ, только мое решение, потому что я нашел такой дизайн веселый, чтобы эффективно донести идеи до своей команды. Не все дизайнеры хотят работать с такими документами и таким образом. Найдите собственный дизайн ЕДГ. В качестве отправной точки, возьмите контуры ЕДГ в Бонусном Уровне 4.

Тем не менее, не важно, как вы передаете свои идеи, главное, чтобы они были ясными и понятными. Есть много методов, которые можно использовать для передачи идей:

- **Раскадровка.** Прямо как и в фильмах, вы можете использовать раскадровку. Не имеет значения, можете ли вы рисовать детальные картинки, есть правда в старой поговорке “картинка стоит тысячи слов.”. Если у вас проблемы с идеями, вы можете использовать раскадровки известных фильмов.
- **Диаграммы.** Если вы беспокоитесь о своих художественных навыков, то вы всегда можете использовать схемы вашего геймплея. Используйте последовательные, цветные и размеренные элементы ваше игры. Убедитесь, что ваши читатели поймут, что за иконки и формы у вас в документе.

- **Анимация.** Использование раскодровок или диаграмм можно использовать в качестве отправной точки. Вы можете оживить все это в PowerPoint или программе Flash. Хотя это и занимает больше времени, видя примеры геймплея в движении оставляет очень мало места для неверного толкования.

- **Диаграмма удара.** Диаграмма удара является документом, который охватывает все в игре. Преимущество его состоит в том, что он позволяет читателям обращать внимание на детали, и сравнивать некоторые элементы.

- **Командная Вики.** Вместо того, чтобы убивать деревья, почему бы не создать электронную вики? Это отличный способ для членов вашей команды, ведь информация на ней может обновляться в любой момент. Но будьте осторожны, ведь информация на ней может быстро устареть.

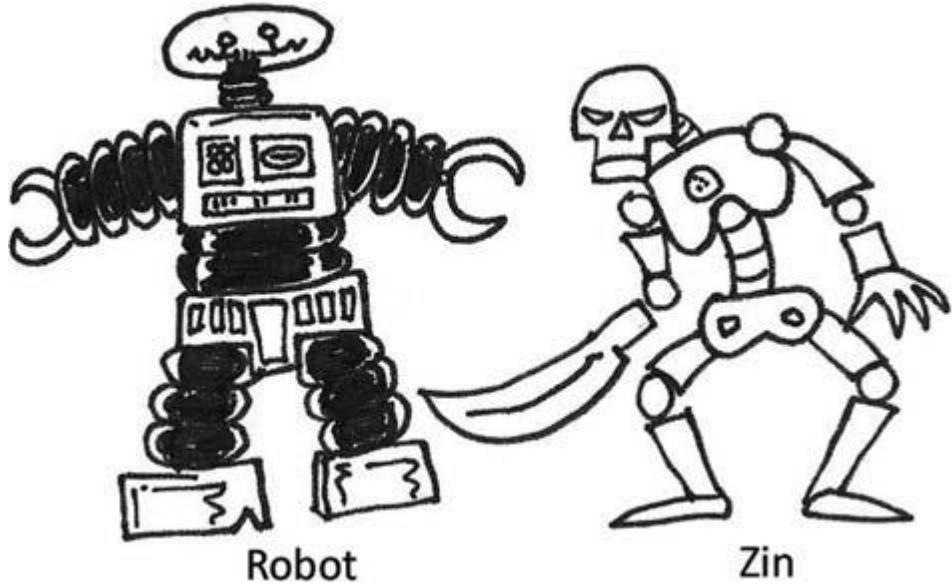
ЕДГ, прежде всего, о геймплее. Как персонажи взаимодействуют с миром, а не как они относятся к нему. Тонкая разница, но тем не менее. Я нахожу библию важной, особенно при интересе к персонажам и отношениям между ними. Делайте библию после ЕДГ и всегда держите в голове мысль:

Все является жидкостью

Это означает, что геймдизайнеры живые существа. Гемдизайнеры меняются, они текут (видаизменяются и развиваются). Если вы не позволяете вашим идеям кипеть (как чили), вы не сможете придумать великую идею, и, соответственно, не сможете создать действительно отличный геймплей. В конце концов, многие из вещей, которые вы напишите в документе не устареют. В определенный момент, писать идеи становится контрпродуктивным. Но ЕДГ является отправной точкой, из которой вы можете стремительно расти.

Также, как с ten-page, вы должны знать, какая у вас аудитория. С этим немного проще, так как основная аудитория делится на четыре группы людей: продюсер, дизайнер, художник и программист. Зная, как эти люди этих должностей думают и работают очень легко можно преподать им информацию. Помните, что частью работы геймдизайнера является коммуникация. Потратьте время на разговоры с товарищами по команде, чтобы выяснить, что их больше интересует в дизайне. Если у вас есть, что изменить в ЕДГ, измените. Ваши партнеры по команде по достоинству оценят ваши усилия.

Говоря о связи, помните, что слова это сила. Приводите конкретные примеры для пояснения элементов вашей игры в документе, особенно когда речь идет о игровых персонажах и механиках. Если точного термина не существует, создайте его!



Например, когда я впервые работал над *Maximo vs Army*, я сначала делал врагов зин, в виде роботов. Я быстро понял, что у каждого члена в команде разное видение робота. Я понял, что моя команда не смогут многоного сделать, не имея общего представления робота.

Вы также должны быть конкретными, когда думаете о геймплее, разворачивающемся перед игроком. Это называется прогрессией.

Геймплейная прогрессия

Вот несколько предложений о начале вашей игры:

- Игрок начинает с нуля (уровень 1), без навыков, снаряжения и способностей.
- Игрок имеет несколько навыков, которые даются им в начале игры, но могут быть улучшены в процессе игры. Платой за прокачку может быть опыт или деньги.
- Игрок имеет несколько навыков, но не знает, как их использовать... пока.
- Игрок имеет значительную силу, но теряет ее после вступительной битвы с боссом или начальной конфронтации.
- Игрок имеет значительную силу, которую они могут использовать.

Так же, вы должны знать, как ваша игра начинается и как заканчивается. В этом вам может очень помочь диаграмма удара.

Диаграмма удара

Диаграмма удара очень удобный инструмент, который может не только помочь в написании ЕДГ, но и обеспечивает наглядную структуру вашей игры. Это чрезвычайно важно при рассмотрении геймплейной прогрессии. Необходимы следующие элементы:

- Имя уровня/окружения
- Имя файла (уровня/окружения)
- Время суток (в контексте игры)
- Элементы на уровне

- Прогрессия: геймплейный фокус уровня
- Расчетное время прохождения уровня
- Цветовая схема уровня/окружения
- Используемые враги/боссы
- Используемые механики
- Используемые опасности
- Бонусы, которые можно найти на уровне
- Новые способности, оружие, которые можно найти, разблокировать
- Сокровища, которые может найти игрок
- Бонусные материалы, которые можно найти на уровне/окружении
- Музыкальные дорожки, используемые на этом уровне/окружении

Ниже приведены примеры на пару уровней Maximo:

Уровень: Мир 1-1

Имя: Grave Danger (Boneyard)

Время: Ночь

История: Maximo входит на кладбище, прокладывая свой путь сквозь нежить, который пытается помешать ему.

Прогрессия: Игрок учится двигаться, сражаться и защищаться. Игрок изучает, как коллекционировать и прокачивать способности.

Время игры: 15 мин

Цветовая схема: зеленый (деревья), коричневый (деревья, земля), пурпурный (надгробия).

Враги: скелет (стандартный враг), скелет с мечом (опасный), скелет с топором, привидение, зомби, мумии.

Механики: священная земля, ломаемые надгробия, ломаемые факела, ломаемые крышки склепов, ломаемая земля, статуя Акилле, блокировка клавиатуры, открывающиеся двери, открывающиеся врата, призы, сундук с сокровищами, закрытые сундуки, невидимые сундуки.

Опасности: порченная земля, статуя Акилле, проваливающиеся земля, черепные башни, ломаемая дорога, глубокие водоемы, лава.

Способности: второй удар, могучий удар, магический болт.

Артефакты: 200 коинсов, 2 смертельных коинсов.

Бонусные материалы: нету.

Музыка: Graveyard 1

Уровень: Мир 1-2

Имя: Dead Heat (Boneyard)

Время: Ночь

История: Акилле вскопал землю пробудив всех мертвецов.

Прогрессия: более опасные прыжки и более маштабные и сложные сражения.

Время игры: 15 мин

Цветовая схема: красный (лава), коричневый (деревья, земля), пурпурный (надгробия).

Враги: скелет, скелет с мечом, скелет с топором, скелет защитник, зомби, призрак, ворона.

Механики: священная земля, ломаемые надгробия, ломаемые факела, ломаемые крышки склепов, ломаемая земля, статуя Акилле, блокировка клавиатуры, открывающиеся двери, открывающиеся врата, призы, сундук с сокровищами, закрытые сундуки, невидимые сундуки.

Опасности: порченная земля, статуя Акилле, проваливающиеся земля, черепные башни, ломаемая дорога, глубокие водоемы, лава.

Способности: второй удар, могучий удар, магический болт.

Артефакты: 200 коинсов, 1 смертельных коинсов.

Бонусные материалы: нету.

Музыка: Graveyard 2

Таким образом, вы можете сравнивать разные уровни по различным критериям. Затем можно выявить и исправить недостатки.

Вот несколько вещей, на которые нужно обратить внимание:

- “Группа”: слишком много новых врагов или механик, внедряемых за раз. Помните, что первый уровень может иметь несколько элементов, так что технически это не в счет.
- “Samey-ness”: слишком много одинаковых комбинаций врагов и механик.
- Цветовая схема, отличающаяся от времени суток.
- Однаковые музыкальные треки. Игроку будет скучно слушать одну и туже музыку снова и снова.
- Проблемы в игровой экономике: убедитесь, что у игроков достаточно денег, чтобы покупать вещи в мире. Но также убедитесь, что игрока не так много денег, чтобы их сбор стал бесполезным.
- Механику и врагов стоит соединить с предметами, расположенными на уровне.
- Как правило, я стараюсь представить две или три новых механик или врагов на следующем уровне.

С ростом казуальных игр, большинство игроков предпочитают короткие гейплейные сессии (в среднем около 15 минут за сессию). Однако эта тенденция может в дальнейшем изменится, если вкусы геймеров станут более хардкорными.

Я обычно советую командам делать игры длительностью 8 – 10 часов. Все равно, включает ли это время кат-сцен или диалогов. В любом случае, никогда не помешает иметь побольше содержания. Мы поговорим о некоторых уловках, связанных с игровым временем мы поговорим в Уровне 9.

Прежде всего, не будьте тупицей

Создание всех этих документом является важным моментом разработки игры. Ничего страшного, если вы не очень ответственно. Некоторые из этих советов могут показаться очевидными, но не всегда:

- Хорошая идея может прийти откуда угодно. Я видел много команд, которые страдают от того, что я называют “не идейный синдром”. Они полагают, что никакая идея не является допустимой. Простите мой французский, но только полный идиот поверит в это.
- Принимайте решения и придерживайтесь их. В то время, как проект меняется, худшее, что вы можете сделать, это все начать сначала.
- Часто обновляйтесь. Отправка сообщений по электронной почте, делайте замечания и используйте разные схемы и цвета, чтобы ввести ваших коллег в курс изменений.
- Решайте сложные задачи в первую очередь. Поговорите со своими товарищами по команде и спросите, какие проблемы они видят в вашем проекте и какие замечания имеют. Не оставляйте эти трудные разговоры до последней минуты.
- Доверяйте своим инстинктам. Есть моменты, когда у вас будут идеи, в которые никто не верит. Иногда нужно просто бороться за неё. Примите бой. Не бойтесь бороться за хорошую идею. В конечном счете, вы можете оказаться правы.
- Уважайте способности ваших коллег и помните об их ограничениях. Некоторые члены команды хороши в некоторых вещах. Поработайте с вашим продюсером, чтобы узнать, кто будет лучшим в этой работе. Последнее, что вы хотите, это работа с человеком, у которого нету таланта или интереса к вашему проекту. Работа всегда будет лучше, когда человек любит эту работу.
- Сохраняйтесь часто и всегда. Аварии случаются, каникулы случаются, дети рождаются в ходе производства. Любая из этих вещей может произойти с любым проектом. Всегда будьте готовы к неожиданностям. К любым. И не держите содержимое игры в голове. Это очень плохой сейф!
- Оставайтесь организованным. При создании файлов и документов, используйте такие заголовки, которые люди смогут понять. Например, если у вас есть уровень леса, то убедитесь, что слово “лес” или по крайней мере буква Л является частью имени. Именование файлов по дате полезно, особенно когда ваш проект охватывает больше времени, чем один календарный год.

Используйте эти советы, и я гарантирую, ваш проект будет разрабатываться гладко. Теперь у вас есть правильное понимание написания документации, а также примеры. Теперь поговорим о столпе игрового дизайна, который я называю ТВВ (три важнейших вещи).

Уровень 4. Вселенские истины и умные мысли:

- **Игра, как перец чили: нужны правильный рецепт, инструменты, ингредиенты и время.**
- **Документ геймдизайна должен быть достаточно большим, чтобы описать все в игре.**
- **Ориентируйтесь на выбранный вами ESRB рейтинг и создавайте игру в соответствии с ним.**

- Используйте такие инструменты, как диаграмма удара, чтобы выявить проблемы на ранних стадиях в вашей работе.
- Никто не любит читать длинную документацию, так что найдите способ передать свои идеи в команду.
- Все жидкости – ваш дизайн будет постоянно меняться по ходу разработки.
- Проявите смекалку при названии и организации своих документов и файлов.

Уровень 5. Три важнейших вещи. 1: Персонаж

В том время как большая часть вашего дизайна постоянно меняется, есть три главнейших вещи, которые должны быть созданы в начале разработки. Я называют эти вещи ТВВ:

1 – Персонаж

2 – Камера

3 – Управление

При изменении любой из этих вещей в процессе разработки, могут начаться большие проблемы с игровым процессом, который может потребовать доработок. А это ставить в большую опасность саму игру. Не смотрите так на меня. Я знаю, это звучит драматично, но очень много игровых элементов навешиваются на эти три важнейшие вещи и изменение одной из них волной пройдется по всем игровым элементам. Я видел команды, катастрофически испортившие свои игры из-за неспособности придерживаться трех важнейших вещей.

В то время, как мы говорили о написании персонажей в Уровне 3, я использую эти термины в другом контексте. Я буду говорить о том, как персонажи представлены игроку и что человек может делать персонажем. Очень важное правило дизайна персонажей:

Форма следует за функцией

Пусть это правило будет вашим девизом при проектировании всего. Оно вступит в игру позднее в книге. Есть несколько отличных книг о том, как визуально создать персонажа, поэтому я не буду вдаваться в подробности, но позвольте мне сказать вам пару вещей, которые нужно держать в уме.

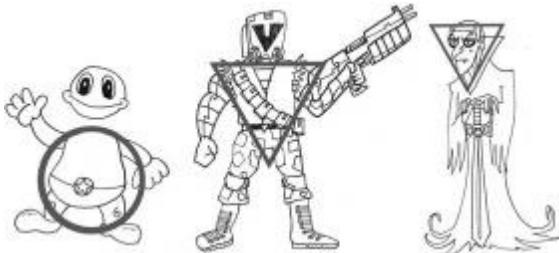
Какие три личные качества вы будете использовать для описания своего героя?

Марио: мужественный, бодрый, счастливый

Соник: быстрый, крутой, острый

Кратос: жестокий, злой, эгоистичный

Примените это к чертам вашего персонажа. Аниматорам несколько десятилетий известно, что форма персонажа передает информацию о его личности. Круги используются, чтобы передать более доброжелательный характер. Треугольники используются для создания впечатления сильных персонажей. А вот использование перевернутого треугольника придает зловещие черты. Попробуйте смешивать формы и получайте разные эффекты.



Еще один старый трюк – использование силуэта. Сильный, ясный силуэт персонажа имеет важное значение по многим причинам:

- Говорит о личности персонажа с первого взгляда
- Помогает отличить одно персонажа от другого
- Идентификация, как друг, враг
- Помогает персонажу выделяться на фоне мира и игровых элементов

К примеру, давайте посмотрим на силуэты персонажей из игры Team Fortress 2.



Благодаря своим уникальным силуэтам, можно сразу отличить одного персонажа от другого. На рисунке выше, Тяжелого Пулеметчика можно явно отличить от Огнеметчика или Шпиона. Более того, их силуэт дает вам снимок их личности, что позволяет игроку быстрее вспоминать и узнавать их. Это важно во время игры, так как вы знаете, кто хочет вас убить и можете продумать правильную стратегию. Или, что еще более важно, знание того, кто находится у вас под управлением. Бoom. Хедшот.

Если вы разрабатываете несколько персонажей, которые появляются на экране одновременно, как в многопользовательских играх, то сделайте их разными, даже когда они стоят рядом друг с другом.

Другие способы отличить ваших персонажей друг от друга это их цвет и текстура. Супер герои в начале комиксов обычно носят ярко-патриотические цвета, например красный или синий, а злодеи были одеты в темную, зеленую или пурпурную. В оригинальных Звездных Войнах герои носили черную и белую одежду. Дарт Вейдер и штурмовики также носили черно-белые, но очень угловатые и жесткие костюмы – злодейские.

Личность: Действительно ли нам нужен еще один злодей?

Я нашел 3 типа персонажей видеоигр. Первые два это юмористический и геройский. Вот несколько советов по созданию персонажей этих типов:

Юмористический персонаж

- говорит смешные вещи: написание смешного диалога – трудный процесс. Если вы не можете написать такой диалог, наймите профессионального писателя.
- имеет забавные вещи (сделайте мне одолжение и не прибегайте к таким вещам, как отрыжка или пердеж). Мало того, что ребячество, и врядли будет выглядеть смешно, так еще и повышает ESRB рейтинг.
- смех не всегда означает шутки: помните Batman TV 1960 годов? Бетмен был забавным персонажем не потому что Адам тупой, а потому, что сыграл предельно серьезно. Как можно

носить костюм бетмена и ездить на машине в форме летучей мыши и стреляющий бет-акулами, которые выстреливались из его пояса, которые были самыми нормальными вещами в мире. Этот абсурдный контраст и делал его смешным.

Героический персонаж

- делает героические вещи: спасает принцессу, мир и т.д. Убедитесь, что в любом действии героя есть смысл. Но вы также можете убедиться.
- герой всегда хорошо в чем-то: Лара Крофт хороша в поиске сокровищ. Соник быстро бегает. Саймон Бульмонт эксперт по кнутам. Сделайте для вашего героя специальное оружие (навык).
- Тем не менее..., никто не совершенен: у хорошего героя всегда есть проблемы. Фобии, нереализованные амбиции, проблемы с отношениями: сделайте их характер более реальным. Но одно это проблемы персонажа, а другое сделать их часть игры. Индиана Джонс боится змей. Что произойдет, если они вползут в камеру с ним? В MMO Champions Online (Atari, 2009) игроки могут выбрать недостатки, такие как уязвимость к огню или к холода. Я гарантирую, что эти недостатки, в конечном итоге, самые вдохновляющие и запоминающиеся моменты в игре.

Возвращаемся к трем типам характеров. Создайте руководство по вашему персонажу. Как он ходит? Бой? Открывает двери? Празднует? Что делает, когда ему скучно и ожидает игрока?

Существует еще один вид персонажа, которые очень распространён в видеоиграх современности: задира. Помните, что видеоигры являются исполнением желаний. И, как и вы, я хотел бы быть задирой. Шагать в дымном баре, полном байкеров – не то, что я имею что-то против байкеров... лучше сделать их преступниками. Прокуренный бар, полный преступников. Конечно я должен убить их всех, потому что они плохие парни. Но вы перехватили мою идею.

Во всяком случае, как и юмористические или героические персонажи, задиры должны быть тщательно продуманы, иначе получится хромой персонаж.

Задира

- все что делает задира (убийство врагов, открытие дверей), должно делаться со стилем
- не приятная персона. Конечно, почти во всех видеоиграх есть убийства и воровство, но задира наслаждается от этих деяний. Они сыплют соль на рану, а затем наслаждаются результатами
- говорит крутые вещи, но (почти) никогда не кричит. Она очень злобны, если это необходимо. Только будьте осторожны: стойкие характеры легко принимают за бесхарактерные.

Публика обычно старается подражать персонажам, и это может стать плохим образцом поведения для детей. Правда есть некоторые игровые персонажи, которые замечательны для подражания. К сожалению, отношение к игре с моральными позывами считается дурным тоном. Если у вас есть проблема с этим, не волнуйтесь.

Если вы похожи на меня, и вам нравятся хорошие парни, вот уловка, которая добавляет мораль в игру Maximo vs Army of Zin. В оригинальной игре, герой путешествовал сам. Он хотел спасти принцессу, победить плохих парней и собрать много сокровищ. Для меня он действительно героический персонаж. Так что в дальнейшем я хотел, чтобы он, как герой, делал хорошие вещи. Но я не мог заставить игрока делать добро. Они просто чувствовали себя не очень хорошо.



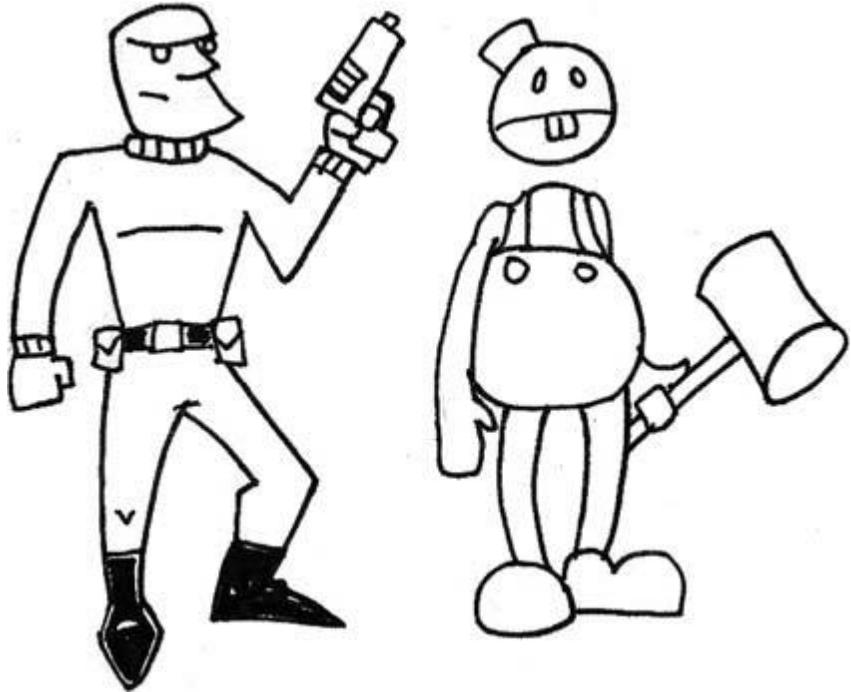
Вместо этого, мы создали жертв, с которыми игрок сталкивается, проходя по уровням Zin. Игрок мог сам принять решение – спасти их или нет. Не было никакого штрафа за отсутствие помощи, но если вы спасете их, то они могут дать вам бонус: еду или пару монет. Когда началось тестирование, игроки сразу же начали проявлять обеспокоенность по поводу заключенных и чувствовали себя плохо, если не спасали их. В конце уровня игроку присваивалось звание героя, если он спас всех заложников. Это приносило удовольствие игрокам.

Конечно, другая сторона монеты – плохой персонаж. В Infamous (SCE, 2009), игрок не плохой, но если он хочет делать плохие вещи (что-то украдь или убить NPC) он постепенно становится злым, местные жители начинают кричать при виде вас и кидаться в вас кирпичами.

Давайте станем универсальными

Помните, когда мы говорили про имена персонажей в Уровне 3? Самое первое, это схожесть персонажа и его имени. Как вы думаете, как выглядит персонаж с именем Dirk Steele.

Я извлек важный урок об именовании персонажей во время игры в классическую игру – X-Com: UFO Defense. В игре вы командаeтe



международной военной организацией, которая сражается с вторгшимися инопланетянами. Вы принимаете на работу членов команды с довольно тяжело описуемыми именами. Потом я узнал, что их можно переименовывать. Вдруг, моя команда, ранее имевшая общий характер, стала мне дорогой лично. И случилось самое смешное... я начал заботиться о них. Тогда я не задумывался о их смерти, а сейчас я давал им хорошее оружие и исцелял их, а также делал все, чтобы они благополучно возвращались с очередной миссии. Это научило меня силе кастомизации.

Если вы не используете лицензионного персонажа, то почему бы не позволить игроку самому выбирать имя персонажа? Даже в игре Legend Of Zelda разработчики разрешили игроку изменять имя персонажа. Это дает игроку чувство собственности и ответственности за персонажа.

Многие игры в настоящее время предлагают игроку больше настроек персонажа, которые позволяют создать почти любого персонажа, которого они хотят создать. Champions Online, Saints Row 2 и Oblivion дают игроку невероятно большое количество настроек для создания очень реалистичных героев. В игре GTA: San Andreas игрок мог ходить в тренажерный зал, увеличивая свое телосложение или растолстеть, часто питаясь фастфудом.

В Spore (E.A, 2008) редактор создания существ идет еще дальше. Игроки сами могут создать любое существо. В зависимости от анатомии, ваше существо будет двигаться определенным образом. Вам не нужен талант художника в серии Drawn to Life (THQ, 2007). Вы можете рисовать своего персонажа с нуля.

Со временем, игроки будут требовать все больше возможностей кастомизации персонажей. В Graphitti Kingdom's (Taito, 2004) есть очень глубокая настройка кастомизации персонажей, а также возможность добавлять свои звуки и анимацию! LittleBigPlanet (SCEE, 2008) позволяет настроить даже эмоциональное состояние вашего персонажа! Вы получили приз вместе с другом? Сделайте сакбоу улыбку. Если ваш друг получил его первым, заставьте сакбоя хмурится или стукните вашего друга (в игре).

Кастомизация не ограничивается только внешним видом Тела персонажа. Вы можете выбирать костюмы, оружие или украшения для персонажа. Как я всегда говорю: "Каждый игрок любит играть в дом".

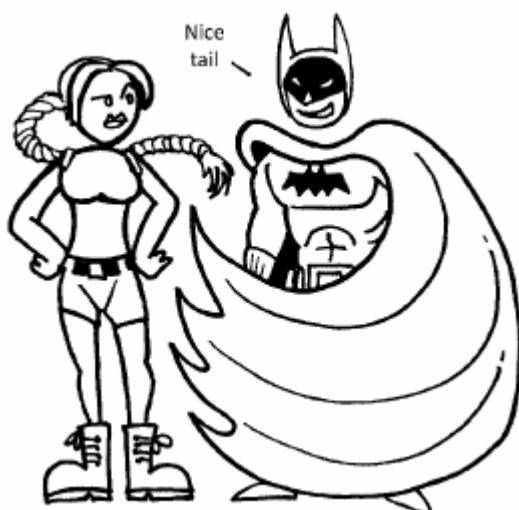
Дайте игроку возможность кастомизации персонажей. Позвольте игроку кастомизировать следующие вещи:

- Имя: если не персонажа, то оружие, машины
- Внешний вид: цвет волос, кожи, глаз, этническая принадлежность, рост, вес
- Одежда, броня и имущество: стиль, цвет, текстура
- Машины: покраска, оружия и гаджеты, отличительные знаки, декорации на зеркале заднего вида
- Дом: мебель, освещение, декорации
- Оружие: внешний вид, декорации, вместимость магазина, спецэффекты

Говоря о вооружении и технике, дайте вашему персонажу сигнатуру. В этом случае они их можно сделать не нестроевыми. Это оружие является часть идентичности персонажа. Большинство лицензионных персонажей имеют свои подписи, оружие или снаряжение, что делает их уникальными. Можете ли представить Ghostbuster без его протонной пушки? Dante без его плаща? Cloud Strife без его огромного меча?

Подумайте о том, как игрок будет использовать предметы в игре. Добавьте действия с ними. Я считаю, что стоит сначала продумать все о предмете, а только потом делать его модель и рисовать текстуры.

Поскольку игроки видят большинство персонажей видеоигры со спины, важно иметь что-то, что создает ощущение движения. Например у многих персонажей качается спина. У Лары Крофт раскачивался ее хвост. У Бэтмена развивался плащ. Поговорите со своим художником и продумайте такие детали.



(прикольный хвост)

В то время как игры могут выглядеть по разному, целью многих директоров является создание реалистичных персонажей. Но имейте ввиду, что реалистичность – не всегда хорошо. Их чрезмерная реалистичность может отвлекать во время роликов. Вот несколько советов, которые следует помнить при создании реалистичной графики:

Пропорции лица. Реалистичные персонажи выглядят странно, если у них нету реалистичных эмоций. Часто некоторые части лица бывают искажены. Уделяйте большое внимание глазам, подбородкам и широким ртам, которые могут испортить весь эффект реалистичности.

Движения. Более реалистичные модели должны иметь реалистичную анимацию. Внимательно следите за движениями и положением рук, и ног. Люди очень гибкие существа, так что убедитесь, что ваш персонаж перемещается реалистично.

Человечность. Если персонаж выглядит, как человек, игроки будут ожидать от него человечности. Хотя, R2-D2 из Звездных Войн может не особо вписываться в эту ситуацию.

Теперь, пару слов о создании нереалистичных персонажей. Это не плохо. Это просто другая стилистика игры.

Пропорции лица. Увеличьте те органы лица, которые отвечают за выражение эмоций, такие как глаза, подбородок и рот для выражения большого спектра эмоций. Вы найдете все это в японских мультиках – аниме.

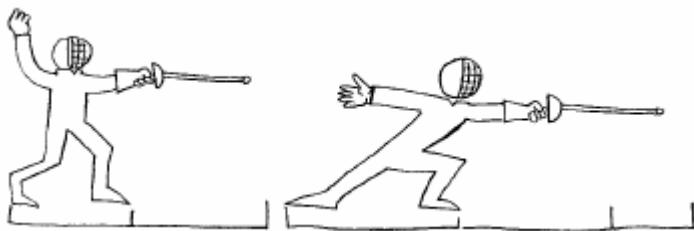
Движения. Если у вас нету времени и денег, чтобы потратить их на кинематографичность, захват движений, лучше сделайте движения персонажей стилизованными. Посмотрите старые мультики если хотите узнать больше о движениях таких персонажей.

Человечность. Самое важное в стилизованных персонажах то, что они не люди. Антропоморфные персонажи, как Ratchet (and Clank), Sly Cooper и Aero the Acrobat могут испытывать иные эмоции, нежели люди, или вообще не испытывать их.

Реалистичность или стилизованность? Это выбор каждый делает сам: что лучше для вашей игры? Например разработчики Team Fortress 2 начинали делать игру реалистичной, а затем изменили весь стиль игры. Это был отличный выбор, который пошел франшизе только на пользу.

В заключение, поговорим о геймплее

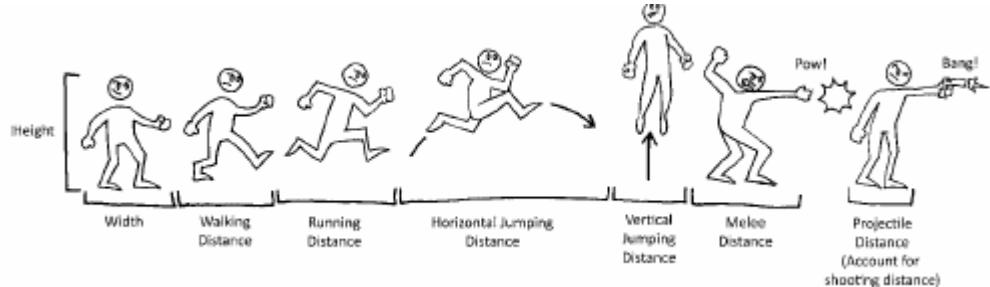
Мы обсудили, как игрок должен выглядеть. Теперь давайте поговорим о том, что он делает. Все игры вытекают из главного героя. Как он относится к миру. Какого роста персонаж? Какого роста он по отношению к другим персонажам? Насколько ваш персонаж широкий? Он человек или какое-то существо? При создания своего персонажа, вы должны определить эти пропорции. Эти пропорции станут основой **метрик**: краеугольным камнем геймплея и дизайна.



Но прежде чем погрузится в метрику, давайте поговорим о фехтовании. Когда вы занимаетесь фехтованием вы изучаете азы: как далеко выдвинуть ногу вперед, как далеко вынести вперед руку с оружием при ударе. Фехтовальщик узнает, что эти расстояния наиболее подходят для эффективных ударов. Важно знать эти расстояния. Они помогут вам оценить, как далеко вы находитесь от вашего противника и как близко должен находиться врага, чтобы совершить удар.

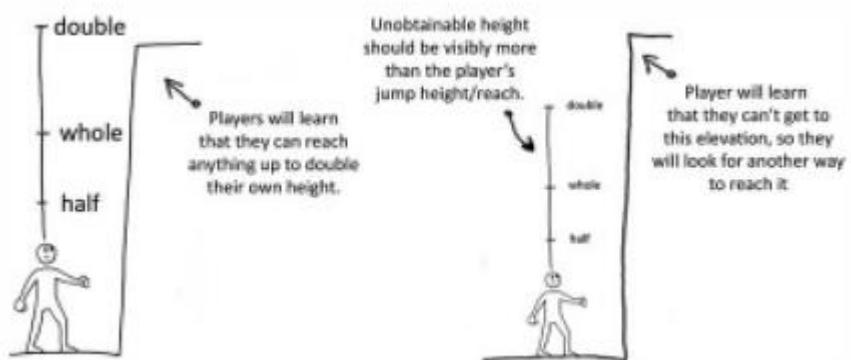
В видеоиграх все тоже самое. Метрики особенно важны для игроков, так как они дают игрокам возможность действовать на глазок. При игре, они получают чувство того, когда что-то можно делать, а когда что-то нельзя.

Определение метрик следует начать с основного персонажа. С его скорости, высоты и ширины, а также дальности взаимодействия с предметами. Я всегда использую персонажа в качестве главного критерия для размеров всего остального мира. Так, например, в Maximo: Ghost главный герой был ростом в единицу. Все остальные объекты в мире равнялись на игрока.

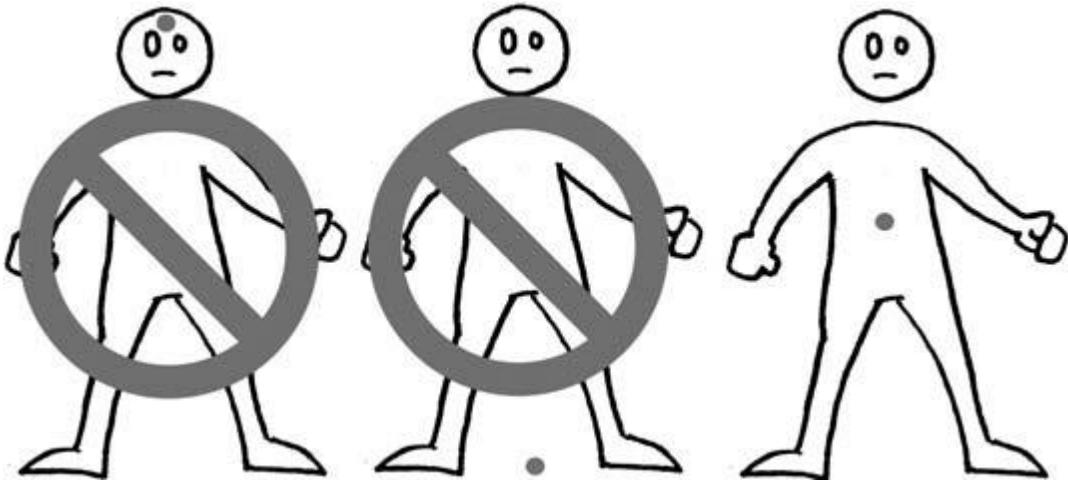


Используйте метрики для определения:

- Высота: высота игрового персонажа
- Ширина проходов: как правило, ширина походов чуть шире, чем ширина персонажа
- Скорость ходьбы: какое расстояние игрок проходит в секунду или другую единицу времени
- Скорость бега: тоже самое, но пройденное расстояние должно быть больше
- Дальность прыжка: как правило, дальше шага, но не больше расстояния бега в единицу времени
- Высота прыжка: основывается на росте игрока. Обычный прыжок может быть высотой в полтора игрока. Двойной прыжок может быть выше роста игрока в два раза
- Расстояние атаки в ближнем бою: как правило ненамного дальше, чем длина руки игрока или оружия
- Расстояние полета снаряда: как правило ограничивается областью видимости игрока



Выступ сказы, показанный на рисунке выше, очевидно недоступен при обычном/удвоенном прыжке. Игрок всегда будет знать, что не сможет достичь этой высоты и будет искать другой способ добраться до места назначения.



При определении метрики, вам придется поработать с программистом, чтобы определить точку взаимодействия персонажа с игровым миром. Это делается путем определения столкновений – кода, вычисляющего, где и как символ взаимодействует с миром. Чем больше кода в этой области, тем медленнее работает эта система. В некоторых случаях берут просто одну точку, как точку столкновения и если она соприкоснется с каким либо объектом, то произойдут соответствующие действия (точка соприкосновения – серая точка на рисунке выше).

Есть три основных места взаимодействия персонажа с миром: голова, ноги и центр тела.

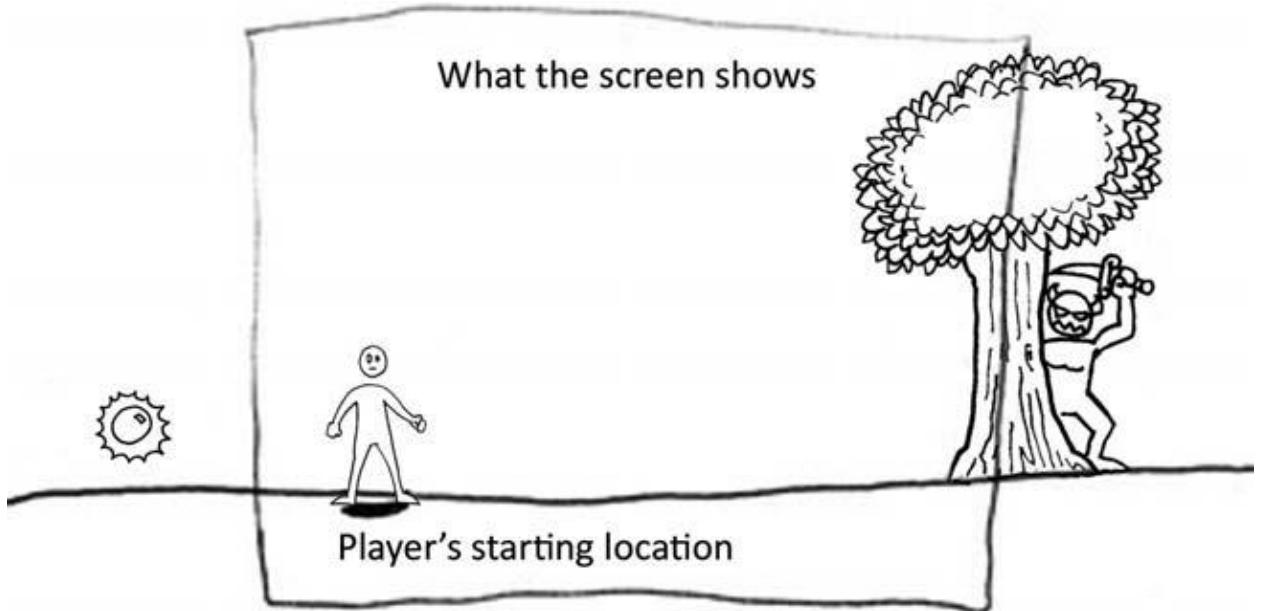
Голова: хотя и полезна для крепления шляпы, но может вызвать проблемы, особенно при столкновениях с землей.

Ноги: в ситуации взаимодействия с землей, кажется вполне логичным создания точки соприкосновения у ног игрока. Но это может вызвать проблемы, когда игроку требуется собрать бонус, висящий в воздухе.

Центр тела: по моему скромному мнению, это лучшее место, чтобы расположить там точку соприкосновений. Находится на одном расстоянии от всех сторон тела и логично при прыжках и сбираении бонусов и других вещей.

Зачем идти, если ты можешь бежать?

Давайте поговорим о двуногих персонажах. Каждый персонаж ходит. Но многие игроки жалуются, что персонаж ходит слишком медленно. Попытайтесь заставить шаг работать на вас. Эту проблему трудно решить, но если вы хотите влиять на передвижения игрока, то слушайте внимательно.



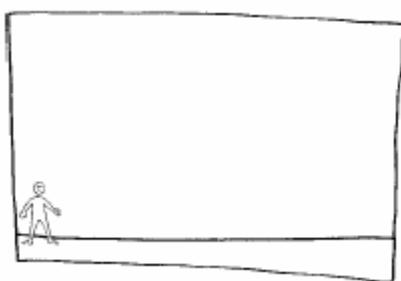
Use the screen to hide surprises and secrets.

Западные люди привыкли к чтению слева направо. Вы можете использовать это, чтобы заставить игроков идти туда, куда вы хотите. На рисунке выше, игроки, как правило, идут к интересным объектам на экране (в данном случае дерево) вместо того, чтобы идти налево, где я скрыл бонус.

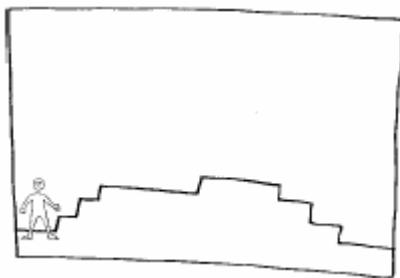
Почему я сделал эту ужасную вещь? Потому что движение влево рождает у игрока отрицательные эмоции. Это можно использовать. Если вы действительно хотите отпугнуть игрока, сделайте весь уровень справа налево. Большинство не сможет описать свои отрицательные эмоции. Вообще голова игрока интересная штука. Об это забывают многие геймдизайнеры при проектировке уровня. Поэтому при проектировке уровня, когда вы слышите фразу “а теперь игрок должен идти сюда”, сразу спрашивайте – Почему? Потому что:

Ходьба, это не геймплей!

Не попадайтесь в эту ловушку, предлагая игроку искать тайные вещи на уровнях. Любая ходьба, даже по самым красивым местам вскоре становится просто скучной. Но можно временно отбросить скучу, не надолго, но можно. Почему бы это:



Не превратить в это?:



Оба пути ведут к одному и тому же. Переход из точки А в точку В. Тем не менее, второй путь более интересен, так как заставляет игрока использовать некоторые средства управления, чтобы преодолеть пересеченную местность, а не просто идти, зажав одну клавишу.

Я часто спрашиваю разработчиков, с которыми я работаю “так ли вам нужна ходьба?”. Я обнаружил, что игроки через некоторое время понимают, какой способ передвижения более быстрый и начинают его использовать в качестве основной функции передвижения (постоянно прыгать и делать перекаты).

Если вы хотите, чтобы игрок ходил, то убедитесь, что ходьба достаточно быстрая, чтобы игрок использовал ее.

Игроки очень часто используют ходьбу, когда из за бега или прыжков можно сорваться с края платформы или пропасти. Есть и другие, которые можно сочетать с краями и пропастями, например подъемники (подробнее о них позже). Чаще всего игроки не могут атаковать во время балансировки, но зато двигаются медленнее и у них меньше шансов упасть.

Если ваш персонаж, это транспортное средство, или едет в транспортном средстве, то скорость передвижения всегда должна быть выше, чем скорость ходьбы. Обязательно реализовывайте физику машин. Если машина большая и бронированная, то и весить она будет больше и, соответственно, ее будет чаще заносить. Если физика машины не соответствует ее виду, то это раздражает игроков.

Вес в целом должен влиять на персонажа, будь то автомобиль или человек, идет большее сцепление с поверхностями. Но с весом приходят такие неприятности как заносы и скольжения. Они должны быть указаны и созданы, в соответствии с метриками игры. В некоторых играх, особенно приставочных, занос является часть движения игрока.

Я разрываюсь в мыслях о полезности заноса. Я нахожу систему заносов сложной, но в тоже время без нее движения выглядят жесткими и искусственными. В конечном счете, вам нужно самим выбрать, что лучше для вашей игры. Независимо от того, является ли ваш персонаж человеком или транспортным средством, вы должны ответить на вопрос: какова скорость моего геймплея? Он быстрый или нет?

Если ваша игра быстрая и динамичная, то она должна включать следующее:

- Бег
- Прыжки
- Полеты
- Вождение
- Стрельба
- Шум

- Рукопашные драки
- Спиннинг
- Падения

Медленные игры должны содержать:

- Ходьбу
- Охоту
- Элементы стелса
- Тайность
- Плавание
- Прятки
- Подъемы
- Влезания/взбираания

Я считаю, что лучше чередовать быстрый опыт с медленным, чтобы игры были интереснее и разнообразнее.

Когда вы думаете о беге, подумайте, для чего он вообще нужен? Я предпочитаю геймплей, в котором бег сильно отличается от ходьбы. Например в Resident Evil бег используется не только как способ быстрого передвижения, но и как возможность убежать от зомби.



Рывок является двоюродным братом бега. Рывок, как правило очень быстрый бег, но использовать который можно лишь ограниченное время. Он часто используется, чтобы пройти некоторые головоломки на скорость или проскочить через огонь или, в случае сражения, мощный удар по врагу. Что бы игрок не использовал рывки постоянно, делайте между ними промежутки как минимум в несколько секунд.

Давайте замедлимся и поговорим о “медленной ходьбе”, больше известной как скрытность.



Я признаю, у меня смешанные чувства по поводу скрытности в игре. Как правило, я не люблю медленно движущихся игроков, особенно если вся игра основана на стелсе. Всякую стелс миссию я всегда заканчиваю бегом и стрельбой во все, что движется. Я знаю что это верный способ растерять все игровые жизни, но все же сам факт медленного передвижения для меня очень мучителен.

Когда вы создаете движение персонажа в режиме скрытности, сделайте значительную разницу в скорости. Этот же примените и к бегу. Полезно чередовать эти способы перемещения. Например быстро добежать до укрытия и аккуратно, на цыпочках, пройти мимо охраны. Делать какие-то ограничения во времени в режиме скрытности я не советую. Сделайте скрытный режим доступным всегда, но запомните, что он работает лучше, когда имеет под собой какую-либо основу.

Но запомните, что скрытый геймплей не подразумевает медленного. Вы когда-нибудь видели ниндзя или спецназ? Они совмещают скрытный режим с быстрыми перебежками, когда надо, к примеру, перебежать из одного укрытия в другое, или тихо пройти мимо охраны.

В любом случае о боевом геймплее мы будем говорить позже.

Искусство ничего не делания

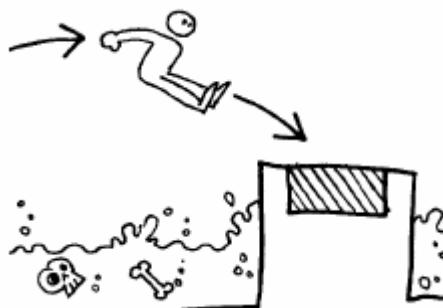
Все, что медленнее стелса, уже не геймплей. Тем неменее, не оставляйте персонажа стоять столбом, если игрок ничего ни делает. Наверняка вы знаете, что если от игрока не приходит никаких сигналов, то через несколько десятков секунд герой может воспроизвести простенькую анимацию. Например потянутся, оглядеться по сторонам, почесаться и т.д.

Первую идею создания анимации в случае отсутствия сигналов от игрока мне пришла в голову при игре в Соника. Когда игрок ничего не делал, Соник смотрел на игрока раздраженно. Этот парень хотел бегать! Довольно скоро юмористические анимации ничего не делания стали добавляться во всем игры. Но они созданы не только для смеха. Пока игрок ничего не делает, персонаж может что-то поведать о себе и даже обратиться к игроку. Имейте в виду, что добавления юмора к ситуации ничего не делания не добавляет абсолютно никакого геймплея в игру. Вы не получаете боеприпасов, опыта или денег за это. Это нормально, ведь некоторые вещи нужны просто для удовольствия.

Помните, что при создании анимации ничего не делания у вас нет цели создать сложную и долгую анимацию, ведь игрок в любой момент может нажать кнопку и прервать ее. В самом деле резкий скачок от одной анимации к другой будет выглядеть не красиво. Вот несколько примеров анимация для ничего не делания:

- повернуться, перезарядить или поправить оружие
- повернуться или попрыгать на месте
- оглядеться
- дрожать от холода или стереть пот со лба
- соскрабать грязь с подошвы обуви
- поправить броню или рюкзак
- похрустеть костяшками шеи или пальцев
- поиграть на воображаемой гитаре или станцевать небольшой танец
- проверить карту или руководство или поговорить по мобильному телефону
- посвистеть или по переминаться с ноги на ногу
- что-нибудь съесть или выпить
- почесаться в неловком месте
- проверить часы
- зевнуть или заснуть

Возможность прыгать



Из всех игровых движений в видеоиграх, прыжок является самым загадочным. Самым величественным и самым недооцененным. Для того, чтобы в полной мере понять его, взглянем на его замедленную версию.



1. Игрок находится в состоянии покоя: это состояние, в котором игрок ходит, бегает и так далее.
2. Игрок нажимает на кнопку, за действующую прыжок. Реакция должна последовать немедленно, ведь многие прыжки в игре опасны. В некоторых случаях может

- потребоваться воспроизвести небольшую анимацию, но эта анимация должна быть максимально короткой, насколько это возможно.
3. Убедитесь, что игрок поднимется на максимальную высоту быстро. А: если у игрока есть возможность двойного прыжка, то позвольте им нажать клавишу незадолго до достижения верхней точки прыжка.
 4. Падение – прыжок в обратном направлении. Не делайте падение слишком долгим, иначе игрок покажется это нереалистичным. Скоординируйте прыжки с метриками. При приземлении игрок должен приземлится и никуда не двигаться! Если только он не находится под действием бонусов, которые делают возможным скольжение.
 5. Посадка может занять немного больше времени, чем стадия 2, но это нужно для того, чтобы игрок почувствовал себя уверенно и твердо. Я не фанат реалистичных прыжков, которые приводят к падениям с платформ. Это пример того, где “физика игры” лучше, чем физика реального мира.

Давайте поговорим немного о физике. Следует ли воплощать в игре все законы физики, или лучше использовать игровую физику? Или отказаться от физики совсем? И вам лучше знать, что ответить!

Не гонитесь за абсолютной физикой, ведь всех ее законов не изучили и до сих пор. В любом случае, нельзя реализовать реальную физику на машинах нашего времени, они слишком слабые. Но реалистичность создать вполне можно. Но помните, что многим играм это и не надо. В некоторых играх для разных объектов разные величины притяжения!

Программисты изо всех сил пытаются сделать физику в играх похожей на физику в реальности. Но все же скорость движения, прыжки и столкновения всегда лучше себя чувствуют, когда настроены под игру. Ведь большинство людей не может прыгнуть выше своей талии, не говоря уже о прыжках в два своих роста, что часто реализуется в платформерах.

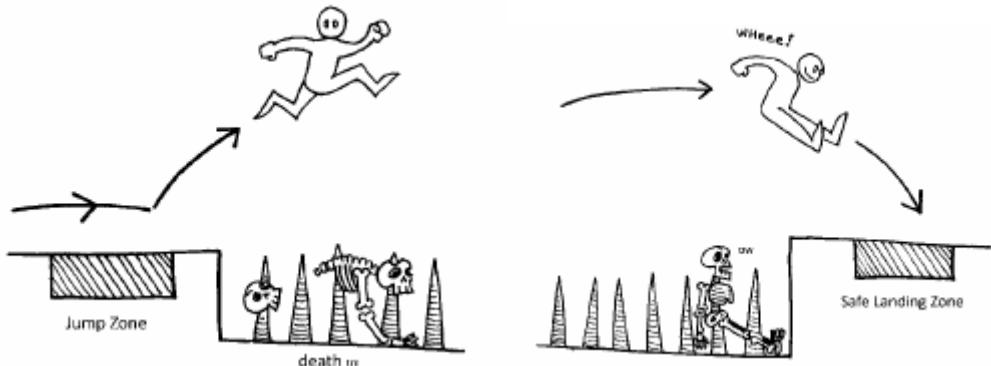
Что делать, если игра происходит в космосе? Или происходит на планете с низкой или высокой гравитацией? Можете ли вы сделать мощный скачки? Вам нужно разобраться со всем этим загодя, чтобы правильно продумать игровую физику. Изменение физики уже в процессе разработки могут привести к ужасным проблемам.

Ок, вернемся к прыжкам. Они были наиболее популярными в 16-битных днях. По моим подсчетам, существует пять основных типов прыжков:

- **Одиночный прыжок:** игрок единожды прыгает в высоту или в длину.
- **Двойной прыжок:** второй вертикальный или прыжок в длину во время первого.
- **Тройной прыжок:** третий прыжок, который можно совершить после второго прыжка. Как правило требует поверхности для отскока.
- **Автоматический прыжок:** автоматическое преодоление препятствия, когда игрок приближается к нему.
- **Прыжок с отскоком:** выполняя прыжок на стену, вы можете отскочить от нее в противоположную сторону, но если в пределах небольшого расстояния и там будет стена, то вы снова сможете отскочить в сторону противоположной стены. Таким образом можно забираться на высокие постройки.

Даже когда игрок в прыжке, есть несколько проблем, которые вы должны решить. В некоторых играх реализуется реалистичность прыжка и игроки не могут изменить траекторию полета. В других играх дальность и высота прыжка зависит от длительности удержания клавиши прыжка в нажатом состоянии.

Играя в платформеры, я обнаружил интересную вещь. Игроки очень нервничают, когда прыгают прямо с края платформы и приземляются прямо на край платформы. Прорабатывайте все прыжки так, чтобы игрок приземлялся прыгал в небольшом удалении от края и приземлялся в небольшом удалении от края. Я называю это сейв-зоной.

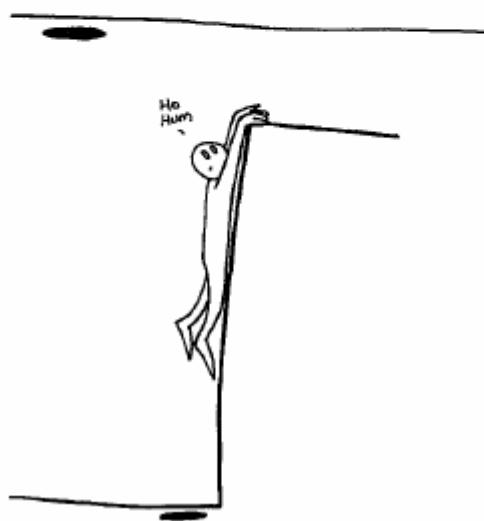
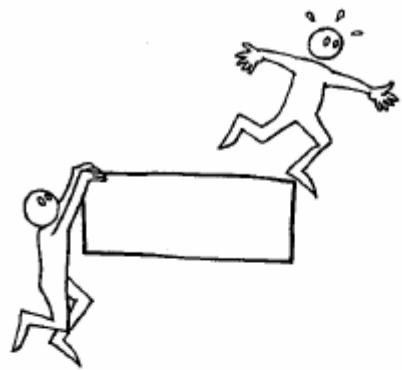


Для небольших и движущихся платформ, убедитесь, что у игрока для приземления есть место.



Когда игрок начинает нервничать, он начинает часто прыгать. Если места, куда они должны приземлиться слишком маленькие, то они умирают. Сохраните действительно сложные прыжки на маленьких платформах для экспертов в головоломках (обычно конец игры).

Сползание и зацепы



Сползание и зацепы, два очень полезных инструмента для игроков, которые помогают им избежать смерти. Зацеп помогает игроку достичь чуть более высоких платформ, чем ему позволяет прыжок. Сползание предупреждает игрока, что он находится очень близко к краю и может упасть.



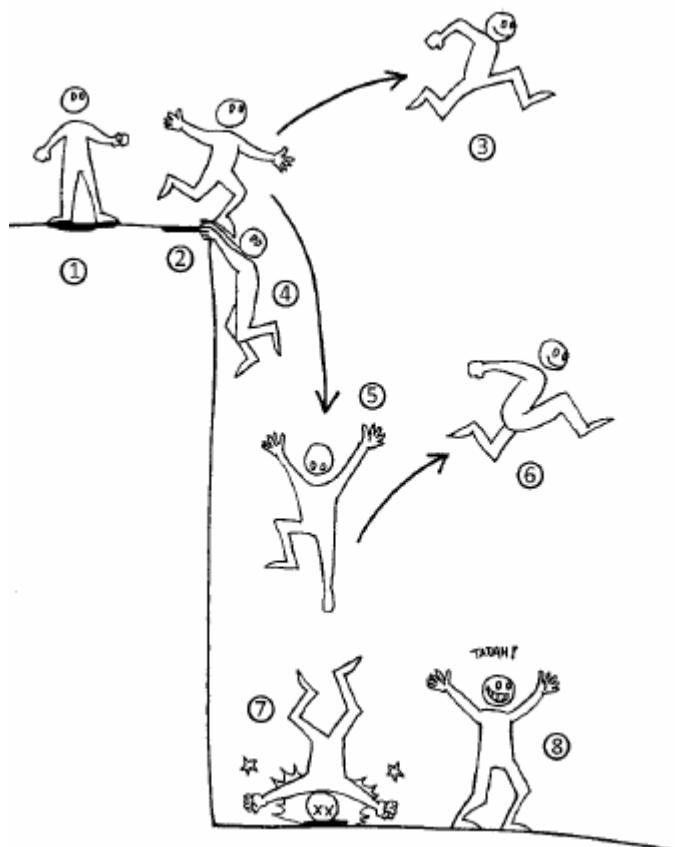
Не во всех играх эти два элемента нужны. Тем не менее, если вы собираетесь использовать их, то свяжите их с метриками игрока. Зацеп обычно действует на высоте прыжка и высоты игрока.

Когда игрок зацепился, но так и не влез на платформу, но и не упал, он зависает, держась за край. Некоторые игры автоматически подтягивают игрока вверх, в то время, как другие игры используют это, как полноценную механику, для решения разных загадок или для пережидания опасностей.

Я обнаружил, что зацепы, зависания и сползания действительно стоящие и интересные геймплейные моменты.

Все, что поднимается, должно падать

Давайте поговорим о падениях. Я использую замедленную схему падения взяв за пример типичное падение с обрыва.



1. Игрок, как правило, с осторожностью подходит к краю. Если они планируют прыгать, то прыгают сейчас.
2. Персонаж начинает соскальзывать. Это действует, как предупреждение игроку.
3. Игроку дается шанс отойти или прыгнуть. Если результатом такого прыжка будет смерть, то покажите игроку, как он умер. Прыжки веры очень раздражают игроков.
4. Сможет ли игрок зацепиться за край? Используйте это как последний шанс игрока спастись от смерти. Можете зависнуть на краю, а потом благополучно спрыгнуть вниз.
5. Когда игрок падает, у него есть контроль над траекторией? Многие игры позволяют скорректировать траекторию падения.
6. Может ли игрок выпрыгнуть из падения? Как эта способность повлияет на игрока? Убедитесь, что геймплейных ситуаций, на которых это работает немного.
7. Что произойдет с игроком, когда он упадет на землю? Приземлится ли он на ноги, как кошка, безо всяких повреждений? Или он сильно ударится об землю и будет проигрываться анимация, которая сделает его уязвимым для приближающихся врагов? Неужели он просто убьется?

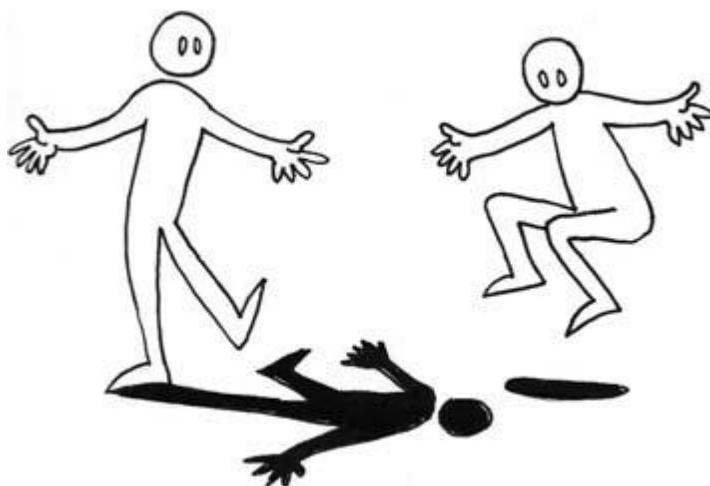
8. Если ваш игрок не умер от удара об землю, проиграйте быструю анимацию и поскорее верните игроку контроль над персонажем. Запомните. Нет ничего хуже, чем после убийственного полета вниз ваше персонаж встал, а потом игра закончилась.

Я и моя тень

Когда вы создаете персонажа, не забывайте и о его тени. Тень имеет ряд преимуществ для игрока:

- тень действует в качестве точки определения персонажа в 3-D играх, а особенно важно при прыжках
- тени делают персонажа более реальным
- помогают в определении границ объектов. Если тень не “лежит” на объекте, значит там нельзя стоять
- тени передают освещение и настроение. В некоторых хоррорах тени могут пугать игрока, буквально заставляя его прыгать от собственной тени
- тени часто используются в стелс играх, для определения местоположения врагов
- если у вас нет тени, у вас нет души (по египетской мифологии!)

Есть множество способов технологически реализовать тень в игре. Это может быть настоящая тень, повторяющая контуры модели и движения игрока, а может быть просто кружком под игроком.

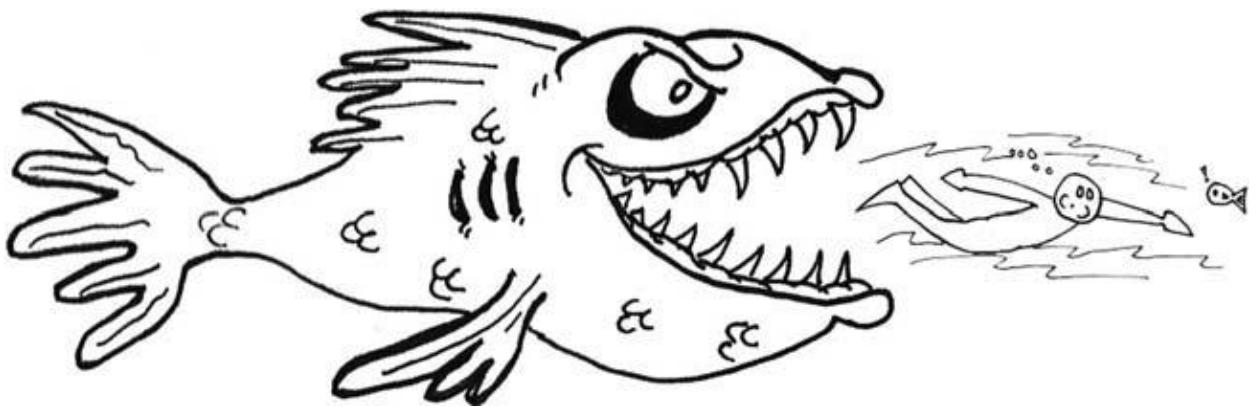


В то время, как падающая тень выглядит менее реалистично, она очень эффективна для ориентации на уровне, в частности, во время прыжков. Однако некоторые механики игры, такие как движущиеся платформы, могут нарушить этот эффект.

Неважно, как выглядит тень вашего персонажа, вы все равно получите один и тот же эффект. Вот несколько вещей, которые надо иметь ввиду:

- Следите чтобы тень персонажа не появлялась в двух местах сразу. Это может случиться в реальности, но в игре это будет выглядеть ошибкой
- Следите за тенью на необычных платформах
- Тени отображаются по разному при различном освещении и на разных текстурах поверхности

Вода это хорошо... или нет?



Говоря о воде и плавании, мы говорим о еще довольно трудных технических моментах. В прежние времена воды надо было избегать. Вода = Смерть. Не запутывайте игроков водой, в которой можно находится и водой, которая приносит смерть. Самое лучшее – чем глубже, тем опасней. Если в вашей игре вода это не смерть, то используйте специальные сигналы, которые будут предупреждать игрока об опасности. В одном моем проекте, если игрок слишком далеко заплывал, рядом с ним появлялись плавники акул. Если же он игнорировал эти сигналы, то знакомился с большой белой акулой.

Однако, водный геймплей может быть достаточно интересным. Но всегда отвечайте на следующие вопросы:

- как игрок входит и выходит из воды? Всегда проверяйте, что входы и выходы из воды четко обозначены для игрока. Это могут быть выступы, изменение геометрии, или лестница.
- игрок может плавать под водой или только на поверхности? Иногда умение нырять выдается игроку только ближе к концу игры.
- если игрок может нырять, то сколько он может оставаться под водой? Есть ли какой-то таймер, который измеряет количество оставшегося воздуха?
- важен ли воздух? Может ли игрок умереть от нехватки воздуха? Могут ли игроки собирать бонусы под водой (или делать другие действия) для обнуления таймера?
- может ли игрок атаковать под водой? Может ли игрок использовать оружие под водой? Будет выглядеть странно, если игрок будет плыть и одновременно сражаться.
- как игрок будет реагировать на достижение дна? Могут ли они ходить по дну? Или они должны будут всплыть обратно на поверхность?
- игрок может делать любые действия под водой? Могут ли игроки взаимодействовать с рычагами или кнопками под водой?
- плавает ли игрок с одной скоростью или может увеличить свою скорость?
- изменение направления и глубины под водой может привести к проблемам с камерой и ориентацией игрока.

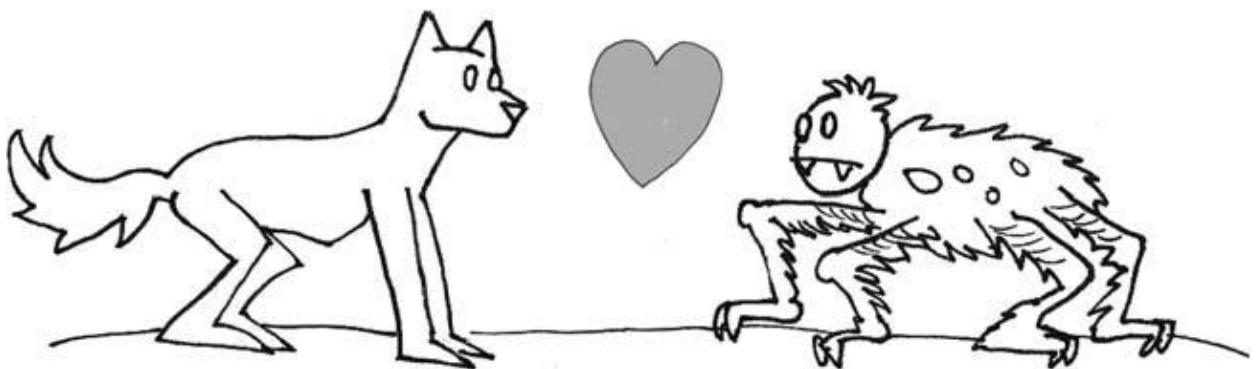
Будьте добры к нашим четвероногим друзьям

Не в каждой игре главные герои имеют две ноги. Красота видеоигр в том, что игрок может играть за собаку или паука, за кого угодно. Но при создании не-двуногих персонажей, нужно иметь в виду несколько вещей:

- Четвероногие имеют более широкий радиус и, соответственно требуют больше времени на поворот, а также корректировок метрик.

- Четыре ноги обычно означает, что персонаж может двигаться быстрее, чем двуногие. Примите во внимание ускорение и замедление.
- Более большие персонажи имеют большую массу, и, соответственно это должно влиять на такие метрики, как высота прыжка и время зацепа.
- Многие четвероногие ниже среднего человеческого роста. Убедитесь, что рост вашего персонажа сходится с остальными игровыми элементами и механиками.

Позвольте мне повторить: ключ к избеганию проблем с четвероногими персонажами, это создание метрик на основе них.



Используйте все части

При рисовании персонажей помните, что игрок будет треть много времени рассматривая персонажа. Что может быть лучше, чем показать их игровой статус? Лично мне нравится этот метод. Все аспекты игрока может принимать визуально. Вот некоторые способы передачи информации через визуальные эффекты и анимацию:

Движение

- дайте тонкие намеки игроку, например поворот головы персонажа в сторону интересного объекта
- ваш персонаж должен сам протягивать руку к дверям или ручкам, тем самым давай понять, что с этими элементами можно взаимодействовать
- пусть персонаж положительно отзывается о хороших вещах и плохо о опасных
- здоровье игрока может отражаться и на его передвижении. В серии Resident Evil, раненные персонажи вялые и двигаются с пониженной скоростью

Внешний вид

- убедитесь, что здоровье игрока отражается на персонаже. Например в Batman: Arkham City, чем сильнее Бэтмен отравлен, тем более разорванным и грязным выглядит его костюм и он сам. В некоторых играх у персонажей есть броня, полное разрушение которой приводит к смерти
- передавайте важную информацию через персонажей. У Исаака, главного героя Dead Space, есть скафандр, на спине которого есть светящиеся диоды, которые указывают здоровье, запас кислорода и другие важные параметры
- используйте визуальные эффекты для передачи информации. Такие как кровь из раны, искры при выстреле и т.д.

Инвентарь

- все имущество персонажа может быть у него в инвентаре, причем инвентарь может отображаться на игроке, а не быть отдельным экраном. Например в Maximo: Ghosts, собранные вещи высвечиваются на поясе главного героя
- любое крупное обновление игрока должно отображаться на самом персонаже. Например WoW позволяет игрокам настраивать своих персонажей, а также одеваться в крутую броню

Оружие

- вместо того, чтобы добавить +3 к урону, добавьте визуальный новый эффект. Свечение, пламя, руны, насадки и много другое! Не только добавьте к характеристикам, но и покажите игрокам это визуально!
- Если вы не хотите менять внешний вид оружия, измените анимацию персонажа. Более мощная пушка требует другую стойку для стрельбы.

Мы не одни

На рассвете видеоигр игроки были одни против врагов. В некоторых играх, таких как Double Dragon и Teenage Mutant Ninja Turtles, были напарники, которые помогали вам, но не очень то и сильно. В то время, как кооперативные игры продвинулись в MMO и шутерах, консоли развились в другом направлении: второй персонаж. При создании второго персонажа решите, будет ли он играбельным или просто компаньоном.



Эй! Почему он все время получает сексуального компаньона, а я белку?

Второй играбельный персонаж (или SPC) позволяет игроку переключаться между несколькими персонажами. Когда игрок управляет одним персонажем, вторым управляет искусственный интеллект. Впервые это появилось в японских ролевых играх, а потом быстро распространилось за Тихий океан.

Если игрок может поменяться с более чем одним играбельным персонажем, то определите, как он сможет сделать это максимально быстро.

- Переход в ближайшего играбельного персонажа
- Переход в играбельного персонажа через список
- Переход в играбельного персонажа через окно-компесс
- Переход в играбельного персонажа по заранее зарезервированным клавишам

Разница между SPC и компаньоном в том, что компаньоном управляет игровой AI. В некоторых играх, компаньон является вторым главным персонажем.

Изначально, AI – контролируемые персонажи причиняли много боли и страдания игрокам. Они были совершенно бесполезны в бою. Но, к счастью, игры эволюционировали. Спутники могут быть полезны в бою (Resident Evil 2, F.E.A.R. 2), обеспечивают навигационную поддержку и консультации (The legend of Zelda: The Wind Waker, Darksiders), могут исцелить или помочь игроку, когда они ранены (Ghostbuster, Gears of War 2).

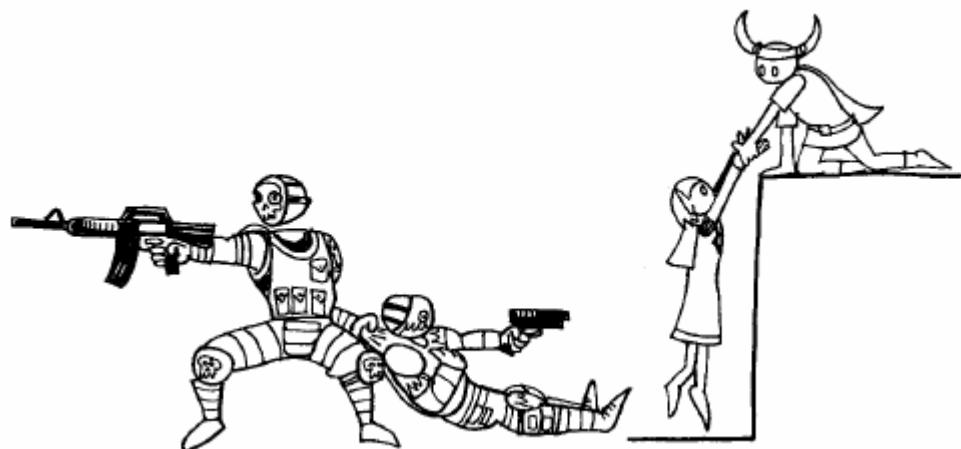
В то время, как компаньоны помогают с игрой, создание их чрезвычайно сложное занятие, а особенно создания AI этих компаньонов. Тем не менее, это тоже отличный вариант, так как игрок заботиться не только о своем персонаже, но и о компаньоне.



При создании компаньонов помните, что противоположности притягиваются. Дайте персонажу компаньону способности, сильные и слабые стороны. Прекрасный пример можно найти в Resident Evil 2 с Клер Редфилд и Шерри Биркин. Два персонажа не могут быть более разными: Клер – способный боец и Шерри, испуганная, беззащитная девочка. Клер использует две пушки и убивает мертвецов, в то время как Шерри может лазить за тайниками и в труднодоступные локации. Ни одна из них не выживет друг без друга.

Некоторые головоломки в игре также могут быть построены вокруг компаньона. В Ico и Army of Two's герои нуждаются в помощи своего товарища, чтобы закончить игру. Как игрок взаимодействовал с компаньоном и какие отношения выстроились между ними в процессе игры, так он и поступит в конце.

Иногда двух символов недостаточно. Mortal Kombat: Arageddon имеет аж 64 уникальных персонажа!



Начните процесс создания персонажа с создания стереотипа: Боец, маг, вор, клирик.

Погодите секунду, а как же уникальность и убедительность персонажа? Да, да это звучит здорово но не судите книгу по обложке. Во многих играх начало не раскрывает никаких сюжетных переплетений и трудно вообще что-то понять. Это не значит, что ваши персонажи должны быть стереотипными, в частности, как они играют. Ваши персонажи должны иметь нечто отличное для вашего геймплея. Это способствует формированию матрицы и ваши персонажи уже не получатся одинаковыми. Персонажи Team Fortress 2 разделены на три категории: здоровье, скорость, атака. Давайте посмотрим на распределение этих параметров:

Наступательный класс:

Солдат – высокий показатель здоровья, средний (высокий) показатель урона, средняя скорость

Пулемётчик – высокий показатель здоровья, маленькая скорость, большой урон

Скаут – малый показатель здоровья, очень быстрая скорость, маленький (средний) урон

Оборонительный класс:

Подрывник – средний показатель здоровья, средняя (малая) скорость, высокий урон

Огнемётчик – средний показатель здоровья, средняя скорость, высокий урон в ближнем бою/слабоватый урон в дальнем бою

Инженер – Маленький показатель здоровья, средняя скорость, средняя атака (турель наносит очень большой урон)

Поддерживающий класс:

Медик - средний показатель здоровья, средняя скорость, средний урон

Снайпер – мало здоровья, средняя скорость, средний урон (хедшот убивает)

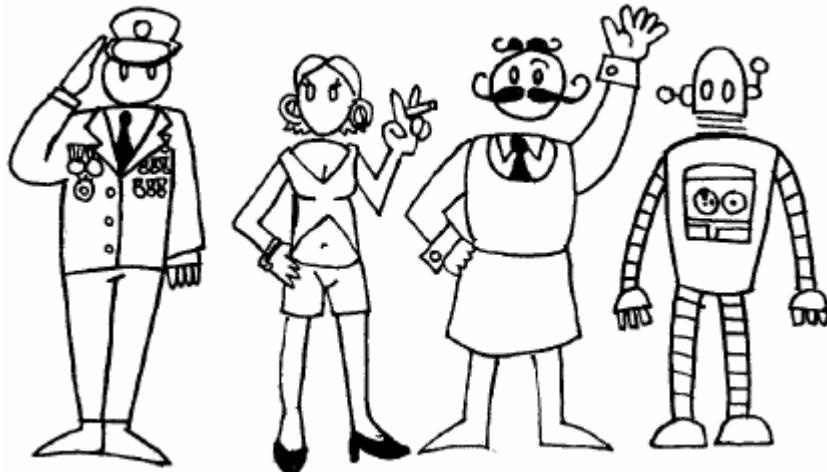
Шпион – малый показатель здоровья, высокая скорость, слабый урон (тайное убийство убивает сразу)

Как вы видите, персонажи TF2 очень тонко сбалансированы. Не существует двух персонажей с одинаковыми параметрами. Все уравновешенно. Там, где пулемётчик медленный, имеет огромный урон. У скаута слабый урон, но очень быстрая скорость. И даже у персонажа с самыми средними параметрами, медика, есть свои особенности (временная неуязвимость). Этот баланс, как камень, ножницы, бумага, где каждый элемент имеет свои сильные и слабые стороны. Вот несколько пример классификации персонажей по некоторым признакам:

- Скорость передвижения
- Тип передвижения
- Скорость атаки и плотность огня
- Сила атаки
- Виды атак и их продолжительность
- Сила брони
- Здоровье
- Преимущества

Будьте осторожны, редактируя эти значения, ведь их изменение приведет к глобальным изменениям в вашей игре.

Кто те люди, что поблизости?



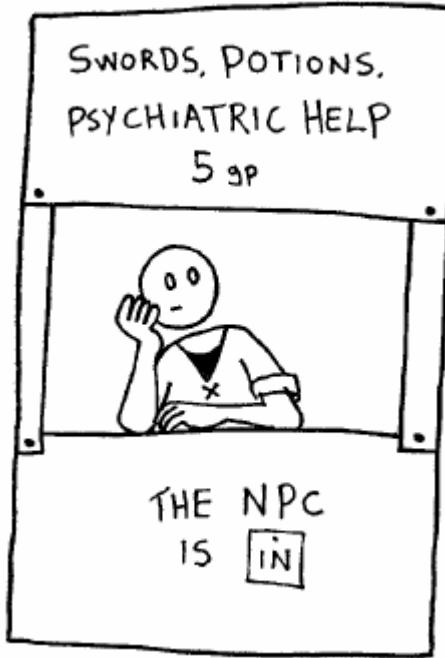
Генерал, Хукер, Хозяин, Обслуживающий робот.

Не-игровые персонажи (или NPC, как их еще называют) приходят из всех слоев общества: короли, которые раздают квесты и выдают награды при их завершении и кузнецы, которые куют вам новое оружие и броню. Вы ведь понимаете о чем я. Вы (как игрок) находитесь в центре Вселенной! Они только для того и существуют, чтобы помочь (или помешать!) вам! Как ощущается себя ваше это? Именно поэтому, в некотором роде, каждый игровой персонаж должен предоставить ответ на вопрос:

Что игроку необходимо для успеха?

Что игроку необходимо для успеха? Хороший вопрос. Я рад, что вы спросили. Каждый NPC нуждается в роли. Работе. Смысле жизни. Все NPC должны удовлетворять следующим требованиям:

- они взаимодействуют с игроком
- осуществляют доступ к новым локациям
- давать игроку способы быстро путешествовать по миру
- давать награды за выполнение квестов (либо материальная награда, либо обещание помочь в будущем)
- предоставлять инструменты для победы над врагами
- отвечать на вопросы
- знать предысторию мира и его героев
- давать инструкции по геймплею
- делать комплименты или наоборот, оскорблять
- шутить



Пока ваш NPC ждет, пока игрок обратиться к нему за помощью, займите его чем-нибудь. NPC так же могут предоставлять дополнительные услуги во вселенной вашей игры.

При вводе NPC в игру, убедитесь, что они будут встречаться игроку. Не заставляйте игрока искать их. Разместите их на мини-карте, если она есть. Есть нет большой необходимости, то не ставьте их в странных местах. Если есть необходимость привлечь внимание игрока, снабдите их большой стрелкой над головой.

Ваши NPC должны быть физически различимы в одежде и языке тела. Солдат будет выглядеть, разговаривать и вести себя не так же как и бандит. Используйте виртуальные подсказки, помогающие игроку понять характер NPC.

Если нет возможности сделать NPC разными, то хотя бы сделайте им разные голоса. Разговаривая с NPC вы можете получить новые квесты, а также попытаться решить какие либо логические головоломки. Часто в миссиях приходится сопровождать NPC. Теперь пора перейти к следующему важному моменту любой игры – Камере.

Уровень 5. Вселенские истины и умные мысли:

- Форма следует за функцией: действия вашего персонажа должны определять его внешний вид**
- Придавайте персонажам различные виды, формы, текстуры**
- Дайте игроку самому выбрать имя персонажа**
- Используйте персонажа для определения основных метрик**
- NPC и компании требуют достаточно серьезной работы**
- Подробная настройка персонажа очень увлекает**
- Ходьба не геймплей!**

- Разнообразьте жизнь обычных NPC

Уровень 6. Три важнейших детали. 2: Камера



Вы слышали этот шумный звук? Это звук геймпада, пробивающего жидкокристаллический монитор 50 дюймов в ширину с HDTV насквозь.

И почему в чем же виноват этот великолепный экран, и почему это случилось вообще? Потому что у вашей игры действительно плохая камера.

Знали ли вы, что более 1 миллиарда телевизоров были сломаны из за плохой камеры в видеоиграх? Ничто не вызывает дикого гнева и чувства прекратить игру, как плохая камера. Вот почему очень важно сделать ее хорошо.

Понимайте правильно: виды камер

Правильный выбор камеры в вашей игре, это не только хорошо прописанная программно часть камер, но и также вид, и ракурс. Это звучит довольно скучно, когда игрок использует лишь один тип камеры, но придерживайтесь этого правила всегда и нарушайте только в конкретных моментах геймплея.

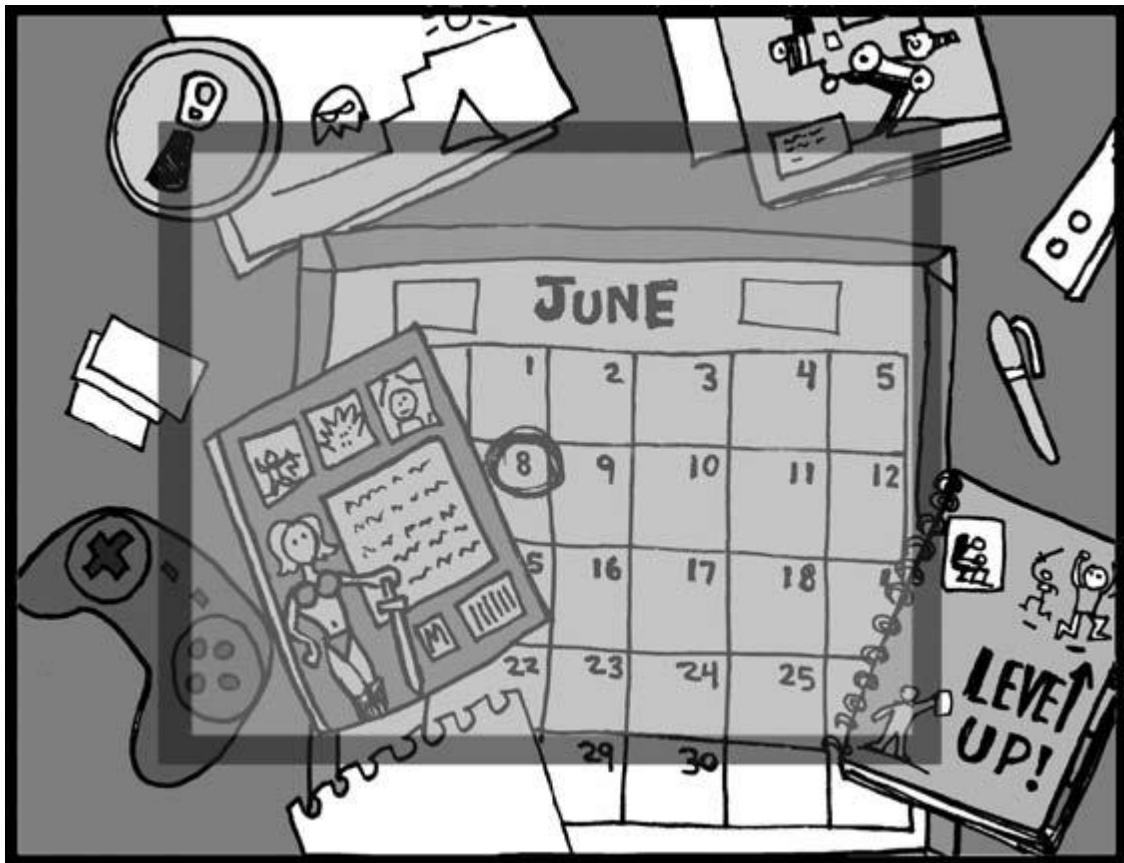


Статическая камера: Статическая камера не перемещается и фиксируется в одном положении. Самые ранние видеоигры использовали статические камеры, потому что тогда еще не изобрели прокрутку камеры, а также она позволяла видеть сразу всю. До появления 3D игр. Ее использование еще и упрощает работу. Ведь камера все время находится под определенным углом. А значит невидимую сторону объектов можно и не прорабатывать.

Статические камеры все еще можно найти в старых играх, или в играх жанра аркада/головоломка, например Peggle и в играх типа “найди объект”, в которые любит играть ваша мама. Еще одно преимущество статической камеры в том, что вы можете использовать статическую камеру для создания определенного настроения. Правильные ракурсы могут сильно напугать игрока в хоррор играх, например как в Alone in the Dark и в

Resident Evil. Разработчики этих игр не только использовали статические камеры для вида в определённой комнате, но и размещали ее в наиболее эффектных местах. Также статическую камеру можно использовать еще и для того, что направлять игрока в правильную сторону и не бояться, что он пойдет куда-то не туда. Однако будьте осторожны со статической камерой, потому что они не динамические. Компенсируйте это большим количеством анимаций и эффектами, чтобы сохранить экран живым.

Если вам не нравится статическая камера, вы всегда можете попросить превратить вашу камеру в двигающуюся камеру.



Двигающаяся камера. Представьте, что вы смотрите на свое рабочее пространство. Или используйте рисунка выше, если у вас плохое воображение. На этом гипотетическом рабочем столе вы можете взаимодействовать со всеми элементами на столе. Но вы не можете найти ручку. Дайте возможность игроку двигать камерой, для взаимодействия с объектами за экраном. Вы даже нашли эту книгу рядом с ручкой. Великолепно!

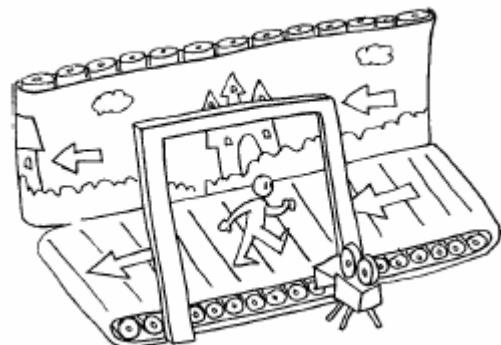
Движущиеся камера имеет все преимущества статической, но с дополнительными, такими как движение, а также дает игроку ощущения исследователя. Если вы будете использовать передвигающуюся камеру вместе с изометрической, то можно с легкостью создавать красивые миниатюрные игры. Нет ничего сверхъестественного в передвижении камеры.

Проработайте с вашим программистом и настройте гидравлику вашей камеры: скорость перемещения, и также углы наклона. Быстрое прокручивание раздражает игрока, так как он не может ухватить необходимые ему куски карты. И наоборот, не делайте скорость перемещения маленькой. Это особенно катастрофично в играх, где ваша маленькая армия сражается с врагом, а ваша камера движется к ним очень медленно.

Позволяйте игрокам всегда изменять скорость передвижения камеры. Просто убедитесь, что они знают, где найти эту опцию, а также дайте им несколько скоростей на

выбор, например “медленно” “средне” “быстро”. А также создайте ползунок для регулировки.

В начале был статичный экран. Статическая камера отлично выглядела в таких играх как, Space и the Kongs of Donkey. Но это было в 1981 году, когда никто не знал ничего лучше. А потом игроки захотели большего. И в 1982 появилась сфокусированная камера.



Сфокусированная камера: сфокусированная камера следит за каким-то игровым объектом и перемещается вместе с ним. Этот вид камеры был революцией в видеоиграх. Разработчики игр могли создавать более большие и глубокие уровни. Существует две основные реализации сфокусированной камеры. Во-первых, это просто движущаяся камера, которая фокусируется на игроке и не выпускает из центра экрана. В этом случае наиболее выгодно реализовывать стиль, когда игрок идет слева направо, а мир постепенно уходит за границы экрана.



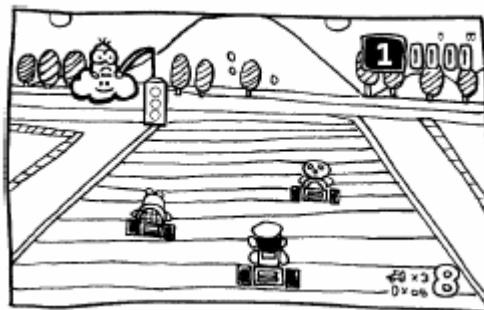
При использовании этого типа камеры, никогда не удаляйте мир, который остался позади. Вдруг игрок захочет вернуться? Всегда убеждайтесь в этом, иначе игроки могут сломать вашу игру.

Второй тип сфокусированной камеры является камера, которая следует прямо за игроком. Именно поэтому такой тип камер часто используется в летательных симуляторах и гонках. Также этот тип камеры используется шутерах от первого лица,

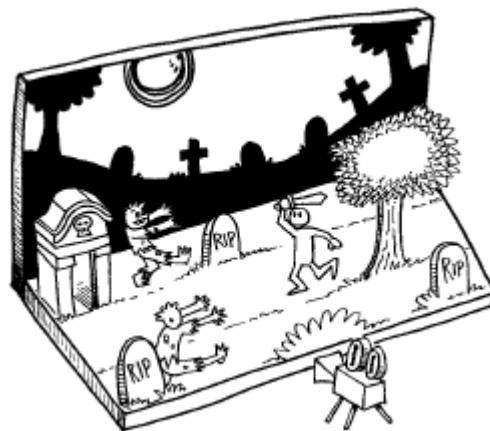
например Operation Wolf или Panzer Dragoon. Чаще всего, если игрок выходит за пределы камеры, происходит что-то ужасное (например смерть).



Сфокусированная камера преобладает в домашних видеоиграх. Игр такого типа было очень много. Когда вы часто делаете что-то снова и снова, если шанс создать инновацию. И это случилось. Причем дважды.

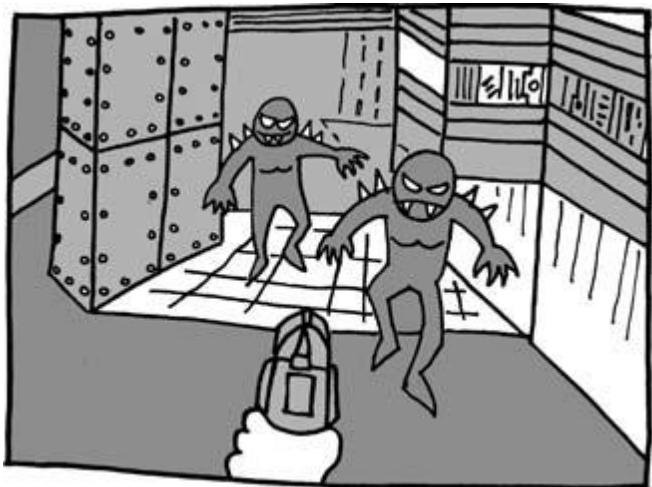


Первым был Mode 7, названный в тесте 7 (из 8) заднекамерных обоев Super Nintendo Entertainment. Художники превратили задний фон игры в перспективу. Спрайты менялись на этом фоне, а также увеличивались в размерах, создавая иллюзию движения. Великолепные примеры Mode 7: Mario Kart, F-Zero и Super Star Wars. Однако, проектирование правильной работы mode 7, очень сложная задача. Современных игр, использующих эту технологию уже нет.



В дополнение к сфокусированным камерам, программисты примали еще один подвид игровых уровней. Каждый уровень разделялся на несколько путей, которые шли друг за другом, самый последний слой был обоями (рисунок выше). Такие игры существуют и сейчас и некоторые из них довольно популярны.

Камера от третьего лица



Постепенно игры становились более красивыми и кинематографичными. Первыми играми, использующими камеру от первого лица, были Wolfenstein 3D (Apogee Software, 1992) и ее приемник, Doom (id Software, 1993). После этого камеры этого типа стали очень популярными. Такая камера может использовать и платформерах и в гонках – в любых жанрах. Но по настоящему она стала символом шутеров от первого лица. Вот некоторые плюсы и минусы этой камеры:

Преимущества

Легче попасть во врагов, используя прицел

Игрок видит из глаз персонажа, что способствует более глубокому погружению в образ и в события игрового мира

Легче создать атмосферные ситуации (как в хоррорах)

Игрок может внимательно и лучше рассматривать оружие, объекты и головоломки

Недостатки

Игроку трудно оценить такие важные параметры, как высоту прыжка. Также игрок не видит персонажа полностью и может потерять с ним эмоциональную связь

Игрок не всегда видит того, что дизайнеры хотели бы, чтобы он видел

Игровые объекты (например датчики) должны быть преувеличены для компенсации дистанции

Как вы видите, аргументы за и против очень существенные. Но несмотря на недостатки есть множество эффектов, которые вы можете реализовать, используя камеру от первого лица.

- **Кровавая дымка:** многие современные FPC (камера от первого лица) применяют эффект кровавых брызг на экран, при получении повреждений. Вы можете постепенно затемнять экран или заставлять его тускнеть, когда игрок умирает. Есть много споров по поводу применения этого эффекта, но я лично считаю не справедливо убивать игроков без предупреждения. Они должны хотя бы примерно видеть, сколько ударов они смогут пропустить.

- **Капли дождя, туман, линзы:** если ваш игрок идет под дождем, то сделает эффект попадания капель на экран. Если это гонка то можете использовать створки для улучшения вида.

- **Predator Vision:** базируется на зрении Хищников из фильма Хищник. Чем теплее объект, тем более светлым он становится. Добавьте игроку такое зрение, чтобы он чувствовал, что использует высокотехнологичные гаджеты. Но не нарушьте геймплей игры этим!
- **Размытие, пьяная камера:** вид от первого лица дает дизайнеру шанс влиять на видение игрока. Например если персонажа резко ударят по голове, то все на экране расплывается. Или хотя бы это можно использовать для моделирования ужасного похмелья.

Создание камеры от первого лица звучит заманчиво, правда? Помните, что многие из этих эффектов могут быть реализованы и в играх, использующих камеру от третьего лица.

Не забывайте и про эпилепсию. Это когда в вашей игре очень много ярких и быстро повторяющихся картинок и громких звуков. У больных эпилепсией от этого могут начаться приступы эпилепсии: тошнота, рвота, потеря координации, симптомы морской болезни.

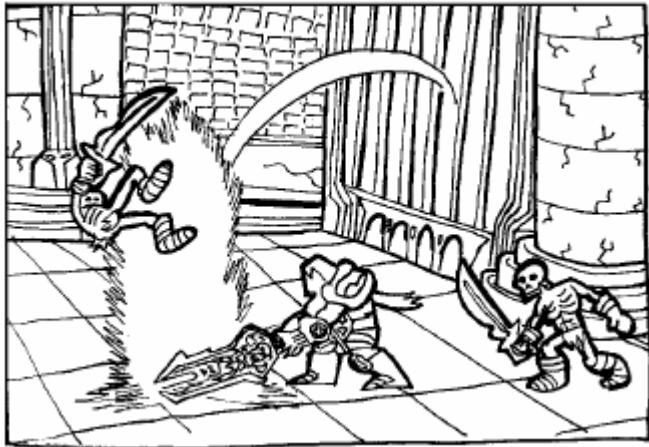


Чтобы избежать рвоты ваших игроков, попробуйте сделать следующие действия: повысить количество кадров в секунду как можно ближе к 60. Избегайте резких скачков объектов переднего плана.

И пока я не врач, и даже не снимаюсь на телевидении, я рекомендую подышать свежим воздухом и выпить стакан воды не принимая снотворных. И не играйте в шутеры очень долго.

Камера от третьего лица

Еще один хороший способ избежать рвоты, использовать камеру от третьего лица. Теперь ничего игроку не мешает и ничего не мелькает, снижая вероятность приступа эпилепсии. Камера от третьего лица дает более широкий обзор, а также видения того, что происходит за вами. Обернись! За тобой скелет!



Камера от третьего лица имеет преимущества перед FPC. Во-первых, вы можете видеть вашего персонажа целиком. Но лица же не видно!? Игрок может развернуться и побежать навстречу камере. Главное, чтобы камера отодвигалась и игрок не вошел в нее. Стало ли управление более легким? И как восстановить исходное положение камеры? Это труднее, чем думал.

Работа с TPS может быть самой большой трудностью при разработке игры. Обсудим некоторые моменты TPS.

Движение камеры. Когда я учился в школе, я часто снимал разные спортивные мероприятия. Сматривая в камеру, я не видел ничего вокруг. Однажды я споткнулся и упал вместе с камерой, из-за чего пропустил замечательный гол. Чтобы решить эту проблему я взял в друга в качестве наблюдателя, чтобы свести такие случаи к минимуму.



Этот опыт убедил меня, что у каждой камеры должен быть корректировщик. Настройте камеру таким образом, чтобы игрок видел куда идет. Можете также дать игроку самому возможность настроить камеру.

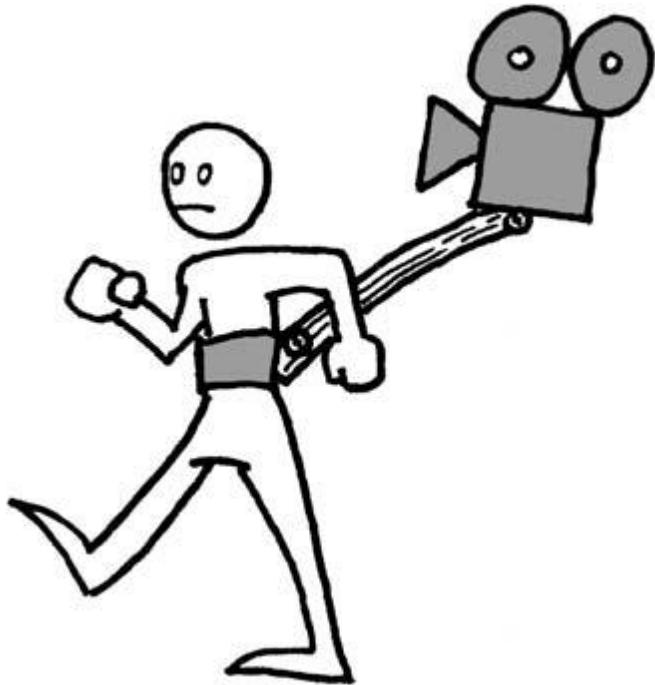
Камера-призрак. Этот эффект появляется, когда камера проходит сквозь персонажа или объекты. Ничто не разрушает иллюзию реальности быстрее, чем эффект камеры-призрака. Что еще хуже, камера может пройти сквозь фоновые слои, такие как небо или стена. Это выглядит ужасно и приложите большие усилия, чтобы этого не произошло в игре.

Вы можете избежать этого эффекта, например заставляя камеру приближаться к игроку, если она наткнулась на препятствие или изменять ракурс.

Управление. Продумайте, как ваша камера будет реагировать на передвижения игрока.

Края. Разработчики часто создают сложные сложные системы, чтобы камеры не проходили сквозь объекты и так далее. Но часто случается, что в углах камера пытается найти нормальное место, в соответствии с заданной ей системой, но не может и начинает бешено тресстись. Вместо того, чтобы придумывать сложные системы камер, просто держите игроков подальше от углов, в первую очередь. Но иногда вместо этого создаются невидимые объекты (о, как я ненавижу их! О них поговорим немного позже).

Итак, вы не услышали меня. Если ваш игрок идет к углу, поднимайте вашу камеру вверх. Но не ставьте камеру полностью вертикально, это выглядит плохо.



Позиция. Темой бесконечных споров среди геймдизайнеров в мире является вопрос: должна ли камера строго следить за игроком, как будто прикреплена к нему тросом или должна быть более свободной и вращаться вокруг персонажа.

Может быть из за того, что я вырос в Южной Калифорнии, я за второй метод по следующим причинам: есть меньше шансов сломать камеру, время от времени вы можете увидеть лицо персонажа, можно делать динамичные сцены, такие как погони. Еще одним спорным вопросом является настройка и управление камерой.

Управление камерой

Плохие вещи случаются, когда игрокудается контроль над камерой. Они размещают ее в местах, где не должны. Они находят способы пропихнуть сквозь стены. У геймдизайнера есть три варианта решения этого вопроса. Ослабить сфинктер и дать игроку контроль над камерой или не давать игроку воздействовать на камеру. Или же вы можете дать игроку контроль над камерой время от времени.

Сделайте выбор, авантюристы!

Перейдите на страницу 133 если вы даете игроку контроль над камерой

Перейдите на страницу 135 если вы не даете игроку контроль над камерой

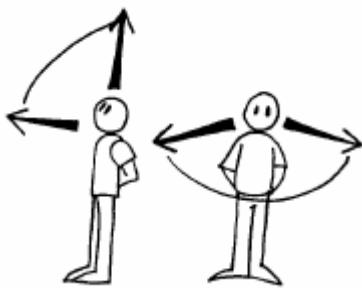
Перейдите на страницу 137 если вы даете контроль над камерой иногда

Чтож, вы даете игроку контроль над камерой

В прошлом я использовал три метода для передачи игроку контроля за камерой.

Первый метод. Игрок может с помощью мыши или стика на джойстике вращать камеру во все стороны на 360 градусов в любое время. Недостатком этого метода является возможность пропустить важные события или улики, или же может начаться приступы эпилепсии.

Вторым способом является временная камера от первого лица. Она позволяет остановиться и посмотреть игроку на мир с высоты глаз персонажа. Как правило в этот режим можно перейти нажав кнопку. Можно добавить реалистичности и разрешать игроку поворачивать голову только на 180 градусов, так как дальше наша шея не способна повернуться. Когда игрок нажимает кнопку выхода из этого режима, обычно происходит переориентировка камеры в то место, куда смотрел игрок.



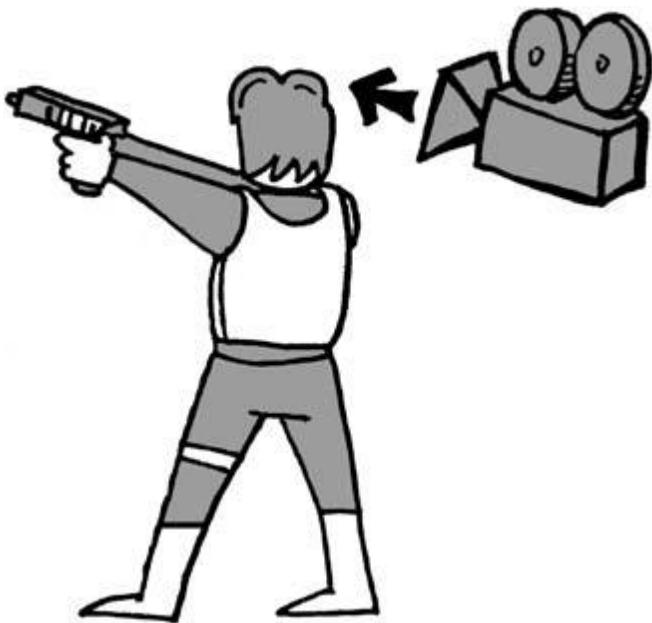
Переориентация. Является очень важной функцией. Обычно, при нажатии какой-либо клавиши, камера изменяет свое положение и становится в определённом месте, которое определили разработчики. Это, как правило, очень полезная функция, которую часто используют.

Скорость. Будьте внимательны к скорости вращения камеры вокруг персонажа. Делайте плавную остановку камеры. Настройте гидравлику. Это поможет избежать приступов эпилепсии. Еще один трюк: если игрок начинает идти на камеру, отдаляйте ее и никогда не позволяйте игроку выйти за пределы камеры.

Третий метод заключается в выборочном приближении камеры. Игрок, при нажатии определенной клавиши, приближает выбранный объект, рассматривает его, как в снайперском прицеле. Разницу между выборочным приближением и свободной камерой вы найдете в контексте.

Со свободной камерой, вы моделируете поворот головы персонажа. С выборочным приближением вы можете моделировать часть оборудования, будь то бинокль или телескоп.

Некоторые геймдизайнеры находят переход от третьего лица к первому не очень удачным, так как такие переходы могут поставить под угрозу созданную атмосферу. В Resident Evil 4 было принято уникальное решение. Когда игрок целился огнестрельным оружием, камера плавно переходила к плечу персонажа.



Иногда используют вид от другого персонажа или объекта. Например в *Mark of Kri* (SCEA, 2002) игрок видит глазами Kuzo, птицы, которая проходит секретные миссии. Когда игроки увидят, что хотят, они могут вернуться к режиму обычной камеры.

Чтож, вы не даете игроку контроль над камерой

Неплохой выбор! Последнее, что должно вас заботить, то что игрок сломает камеру швыряя ее в разные места. Вы поймете, что у такой камеры есть много преимуществ.

- Когда игрок не может контролировать камеру, он не борется с ней, а просто сосредотачивается на игре.
- Вы сэкономите больше денег за счет того, что игрок не сможет заглянуть в некоторые места. В *God of War* здания были построены, как декорации, а не в полном 3D. Зачем строить заднюю часть заднюю часть здания, если игрок все равно не увидит ее?
- Ваш игровой мир просто выглядит лучше. Забирая у игрока контроль над камерой, вы можете настроить правильную систему сражений. Хотите сделать нужный ракурс, чтобы босс выглядел более угрожающе? Это не проблема. Хотите исказить камеру, чтобы мир выглядел жутко? Да, это возможно. Никто не сможет испортить ваш вид.
- Что я пропустил? Хотите, чтобы игрок увидел какую-то подсказку? Или хотите показать игроку Башню Судьбы или гигантского паука, который ползет по ней? Это не проблема. Если игрок не может управлять камерой, вы можете показывать ему все, что хотите.
- Хотите чтобы камера сделала бочку? Хотите сделать эффектные и красивые кинематографичные сцены. Вам не придется беспокоиться о том, что игрок сможет нарушить это. Просто убедитесь, что все ваши фантазии не портят геймплей.

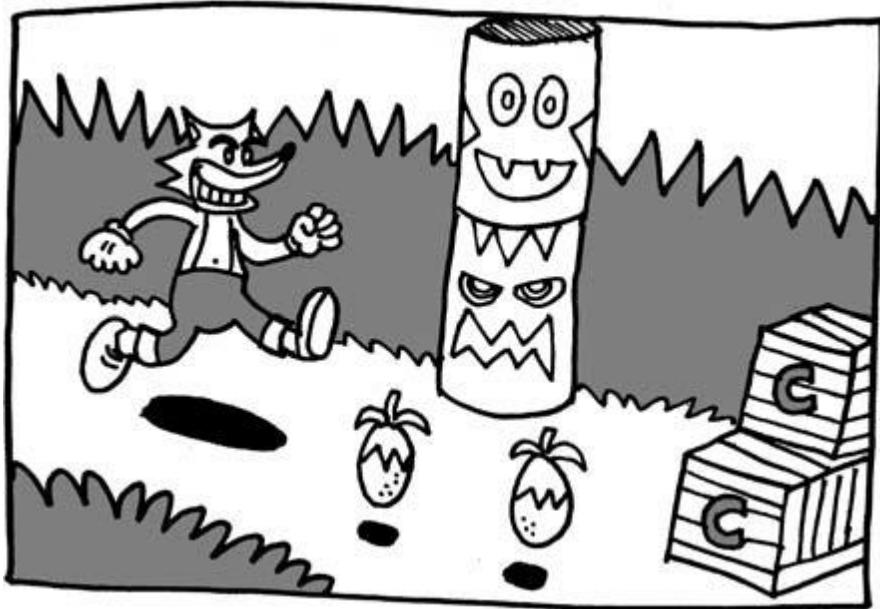
Но самое главное, что нужно помнить, забирая контроль над камерой, сказать игроку, что он не может ей управлять. Как только игрок перестанет заботиться об этом, он начинает сосредотачиваться на геймплее.

2D vs 3D? В конце концов, что вы используете сильно повлияет на ваш геймплей.

Чтож, вы даете игроку контроль над камерой иногда

Вы справедливый и сбалансированный человек, если выбрали этот путь. Теперь прочитайте оба варианта выше, чтобы узнать все и соединить эти пути в вашей игре.

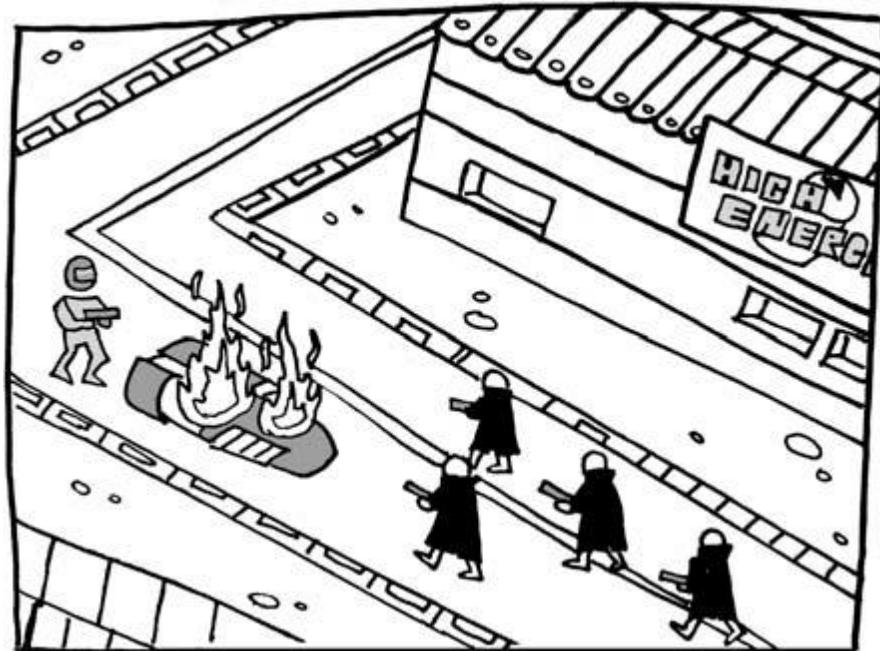
Два с половиной



Crash Bandicoot (SCEA, 1996) была одной из первых игр, которая взяла двухмерных геймплей и переделать под 3D. В отличии от 2D, использующего спрайты, 2.5D использует полные 3D модели и мир, но ограничивает движение камеры так, что игра все равно кажется двухмерной.

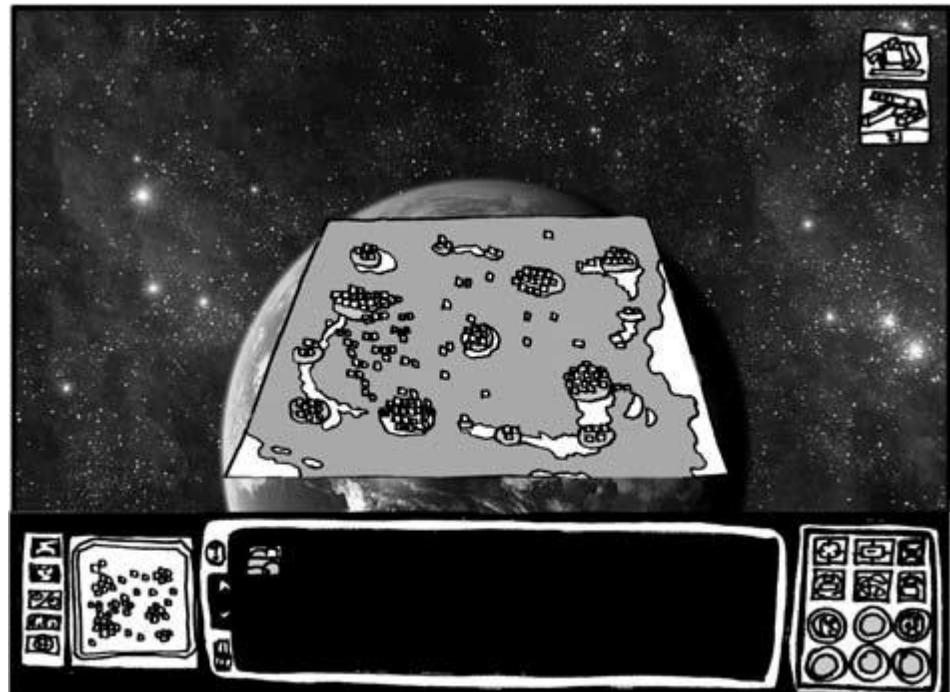
При оформлении 2.5D игр используют сфокусированную камеру, расположив ее примерно так, как на рисунке выше (фокусировка на игроке).

Изометрическая камера



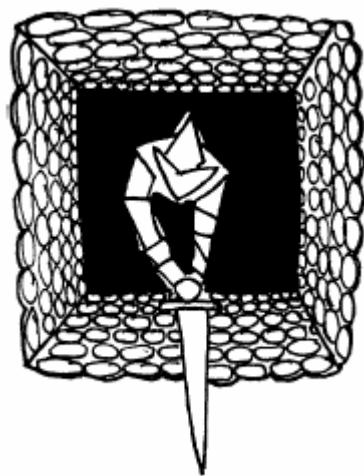
Этот режим камеры ввела игра Zaxxon (Sega, 1982). Это был новый взгляд на игры и камеру в них. Не совсем верху вниз, а немного сбоку дает довольно игрушечный взгляд на мир. Для игр такого типа можно использовать и 3D графику и 2D. Чаще всего используется в строительных и играх симуляторах.

Полчища врагов выглядят более впечатляюще, если у игры такой тип камеры. Взять хотя бы Diablo и Starcraft. Тем не менее, высота может вызвать некоторые проблемы в изо-камере. Очень трудно реализовать эффект – чем дальше, тем меньше, ведь все находится на одном и том же расстоянии. Это может вызвать много проблем с пропорциями. Однако, если ваш геймплей не подразумевает приближения, то тогда проблем и вовсе нет.

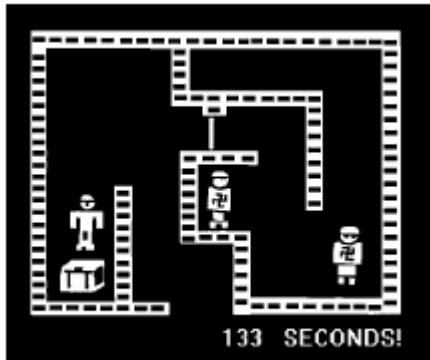


Поскольку этот тип камеры обычно подразумевает, что вы Бог, вы найдете этот тип камер во всяких симуляторах и т.д.

Камера сверху вниз



Такой тип камер считается старомодным, но все еще можно найти аркадные игры с камерой сверху вниз. Классические игры, как Smash TV и Gauntlet являются примерами игр, которые использовали такой тип камеры. У такого типа камер есть недостатки. Не очень хороший взгляд на игрока и на мир и понятие глубины следует избегать в таких играх.



Интересная вариация на камеру сверху вниз является вариация top-down/side. В то время как некоторые элементы действительно выглядят так, когда на них смотришь сверху. Но другие элементы выглядят как бы спереди (рисунок выше). Этот тип камеры имеет некоторое очарование, подобно египетским символам. Такие игры, *Snake* и *Tower Defense* являются наиболее современными типами игр, которые используют этот тип камеры.

Особые случаи

Ок, вы решили, какую камеру будете использовать. Вы готовы идти дальше, да? Неправильно! А как насчет камер для особых случаев? Проектирование камеры под водой или во время полета добавляет еще больше сложности.

Вот несколько пунктов, которые вы должны иметь в виду, при добавлении этих камер в игру:

- Убедитесь, что камера движется вместе с игроком во время плавания или полета. Не позволяйте игроку уходить из поля зрения камеры.
- Если ваш игрок плывет вверх или вниз, убедитесь, что камера не проходит сквозь какие-либо объекты
- Во время плавания держите камеру не над водой, а вместе с игроком под водой. Не вытаскивайте ее из воды до того момента, когда игрок сам не всплывает.

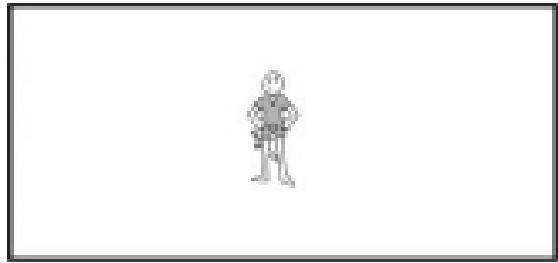
Туннельное зрение

Другая сложная проблема, когда игрок движется в таких местах, как пещера, канализация, подземелья. Низкие потолки, узкие проходы, дверные проемы могут вызвать всевозможные проблемы с камерой. Я считаю, что если вы ограничите движения камеры и сделайте специальные ракурсы, у игроков может появится чувство калестрофобии. Избегайте ракурсов и держите камеру на уровне плеч персонажа или слегка над игроком.

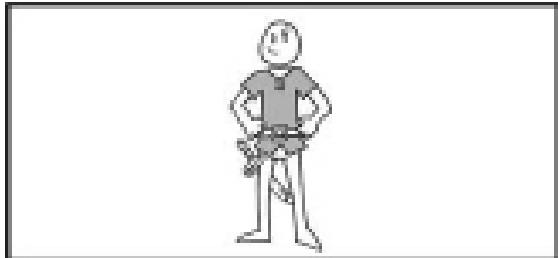
Руководство по ракурсам

Теперь, когда мы рассмотрели все типы камер. Теперь пройдем краткий курс по ракурсам и научимся делать ракурсы на уровне профессионалов из Голливуда.

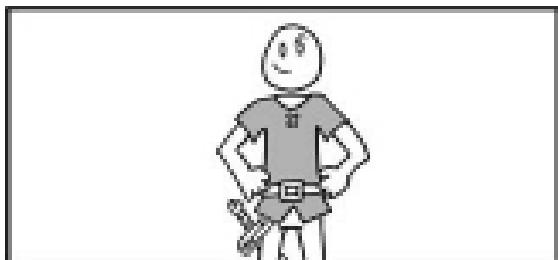
Extreme wide shot (EWS) – ракурс, при котором персонаж показан издалека. Этот ракурс отлично подходит для показов замков, постепенно появляющихся из-за горизонта.



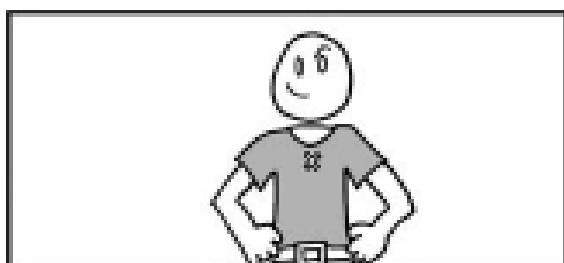
Very wide shot (VWS) – ближе, чем Extreme wide shot. Вы можете разглядеть некоторые детали. Обычно используется для создания снимков зданий или других крупных вещей, как космические корабли.



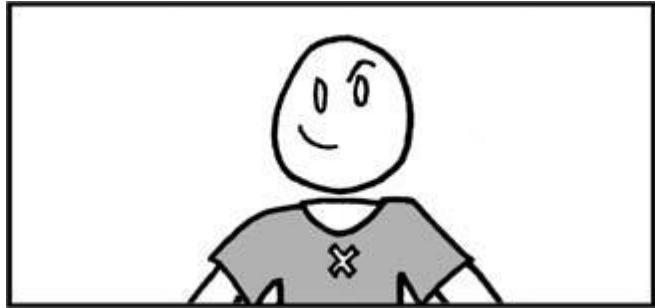
Wide shot (WS) – весь объект можно увидеть и детально изучить. Обычно используется при создании персонажа или транспортного средства, так как игрок может рассмотреть его в нормальном размере.



Medium shot (MS) – в кадре остается примерно половина объекта: от пояса до головы. Это значит, что неважно, в штанах ли ваш персонаж.



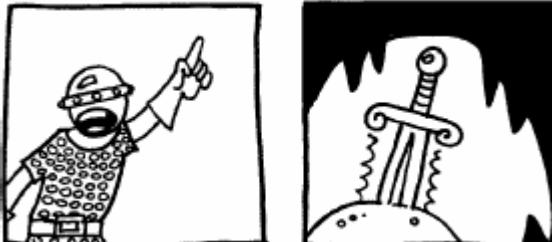
Medium close up (MCU) – также именуемый как “кадр головы и плеч”. Этот кадр подойдет, когда персонаж говорит или что то делает. Обязательно анимируйте руки, чтобы персонаж выглядел живым.



Close up (CU) – также называется “головной кадр” – камера сфокусирована на лице персонажа. Помните, что при приближении камеры к модели, могут проявится недостатки, такие как низкокачественные текстуры. Я рекомендую использовать такой ракурс экономно.



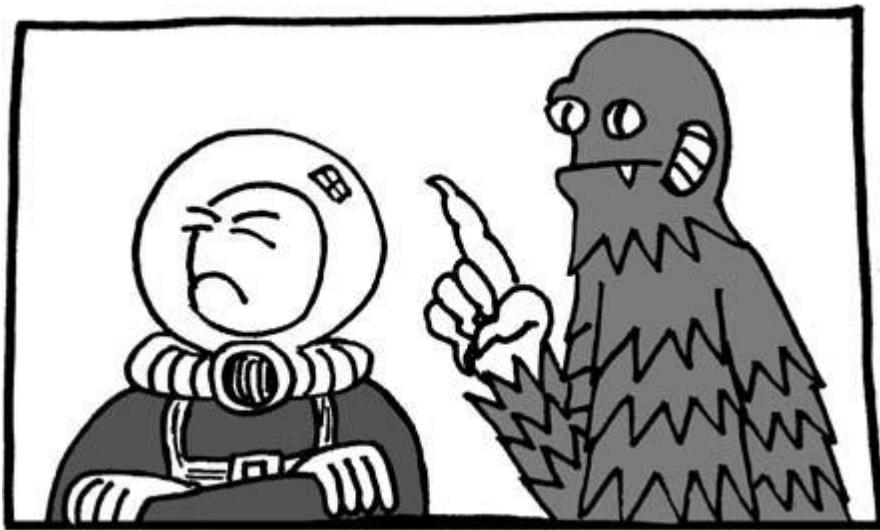
Extreme close up (ECU) – Осторожно! Фокусировка на глазах, как в вестернах и старых фильмах ужасов.



В разрезе: герой говорит, что ему нужен магический меч и в следующем кадре тут же появляется магический меч. Это разрез. Разрез может быть использован для показания эмоций и реакции персонажа.



Переход: ваш герой говорит, что ему нужно ввести код и камера тут же крупным планом показывает какую-нибудь деталь (рисунок выше). Это переход.



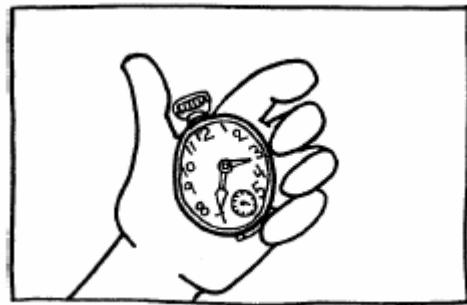
Two shot: Это называется two shot, так как включает в себя два кадра (говоря о персонажах) на экране одновременно.



Ракурс за плечом (OSS): Кадр из за плеча персонажа. Это хорошая возможность показать вещи, которые не видят другие персонажи. Например на картинке выше, бандиты даже не знают, что их ждет скорая смерть.



Noddy. Это кадр, в котором персонаж реагирует на то, что кто-то другой сделал. Это можно увидеть во множестве новостных передачах.

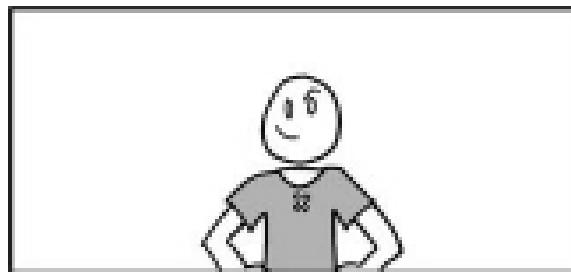


Вид из глаз (POV) – ракурс как-бы из глаз персонажа, но может быть из глаз врага или летающего бонуса. Все, что придет вам в голову.

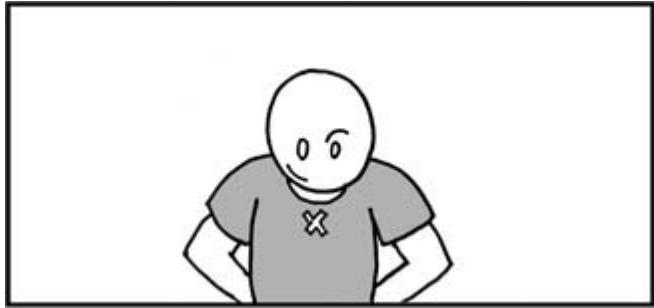
Руководство по углам обзора

Теперь, когда вы знаете, какие ракурсы нужно использовать, нужно разместить камеру так, чтобы все это выглядело как можно более круто.

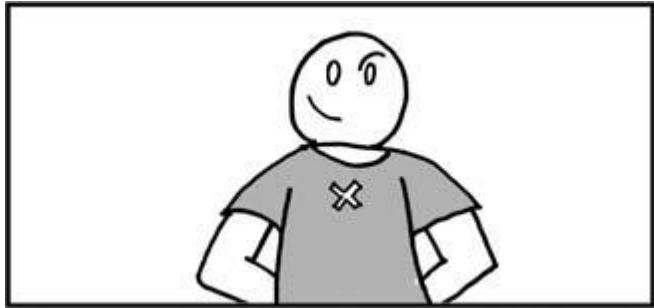
Уровень глаз: камера направлена на персонажа на уровне глаз.



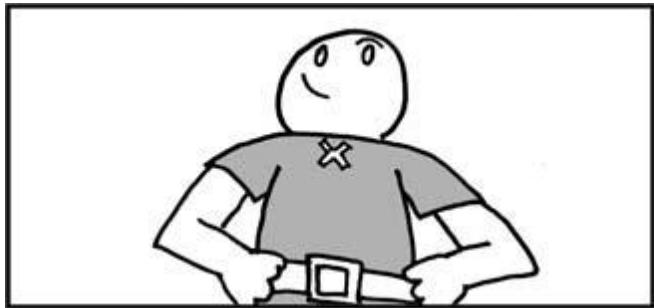
Высокий угол: камера находится выше уровня глаз, глядит сверху вниз. Это может сделать вещи менее впечатляющими.



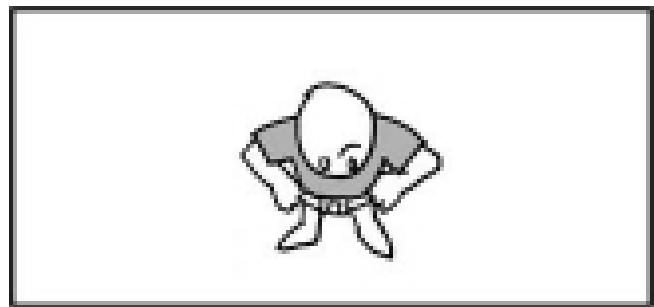
Низкий угол: камера находится ниже уровня глаз. Это делает персонажа более угрожающим или впечатляющим. Отлично подходит для сражения с боссами.



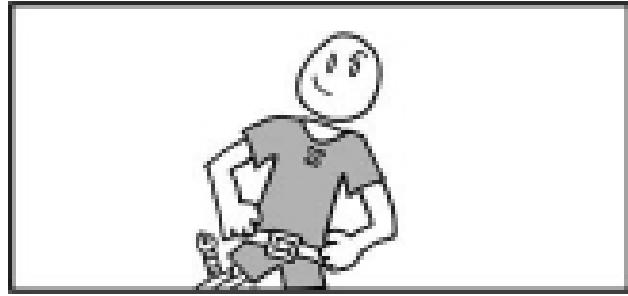
Вид из глаз червя: камера находится буквально на полу, глядя снизу вверх на персонажа. Смотрящий чувствует себя как бы червем.



Вид с высоты птичьего полета: взгляд на персонажа с высоты птичьего полета.

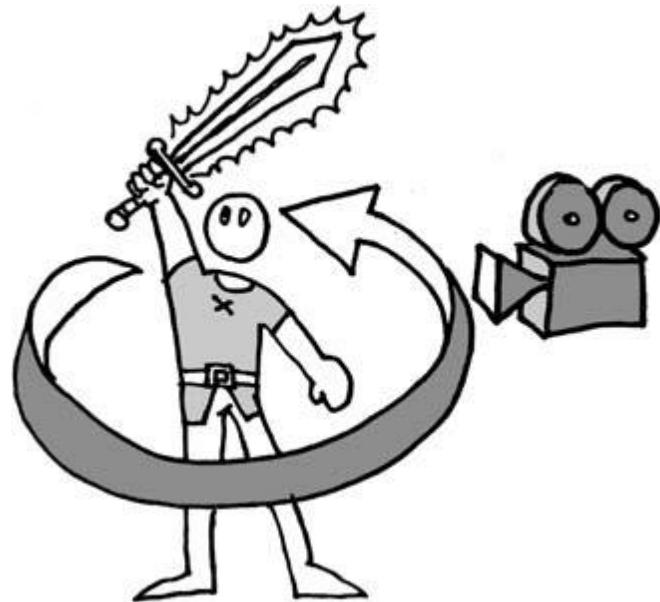


Голландский наклон: мы реализовали этот трюк в Maximo: Ghosts to Glory. Такой ракурс заставляет персонажа выглядеть жутко и по дурацки, как Sam Raimi – ужастик с Batman TV. Наклоните камеру, чтобы создать эффект косоглазости. Если вы сделаете этот ракурс правильным, то все, кто будут смотреть на такого персонажа будут чувствовать уважение к нему.



Руководство по движению камеры

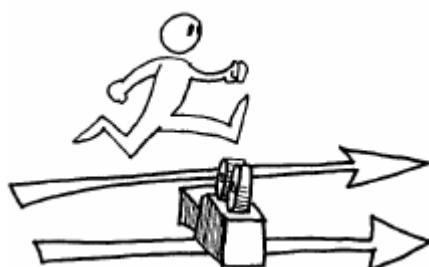
Перемещение камеры – это искусство. Вот наиболее распространённые способы передвижения камеры. Если вы сможете воплотить эти способы в игру, то вы сделаете ее более кинематографичными.



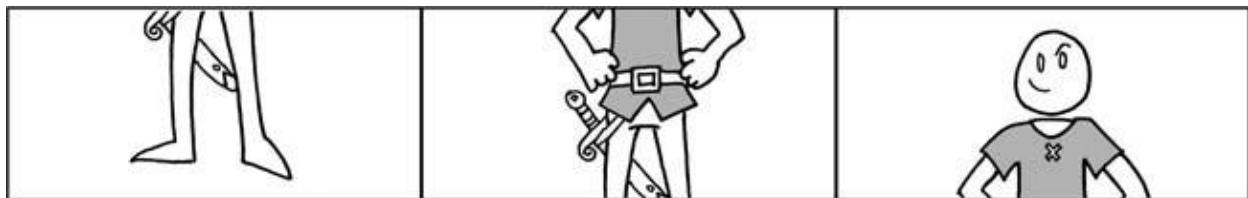
Дуга: камера крутиться вокруг объекта по дуге. Чаще всего этот способ движения камеры используется, когда игрок чего то достиг и камера облетает его по кругу.



Dolly zoom: камера фокусируется на персонаже, но движется вперед. Вы можете увидеть применение этого способа в фильмах Стивена Спилберга, где персонаж поражен чем-то или приходит к осознанию того, что сейчас случиться что-то ужасное.



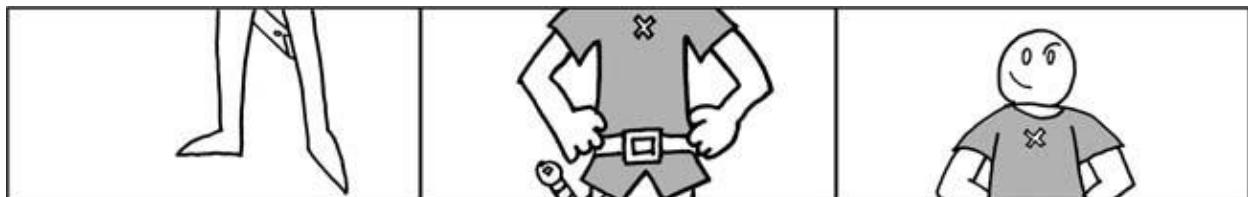
Следование: камера движется за персонажем. В зависимости от стиля вашего ролика вы можете слегка потрясывать камеру для создания эффекта держания камеры в руке.



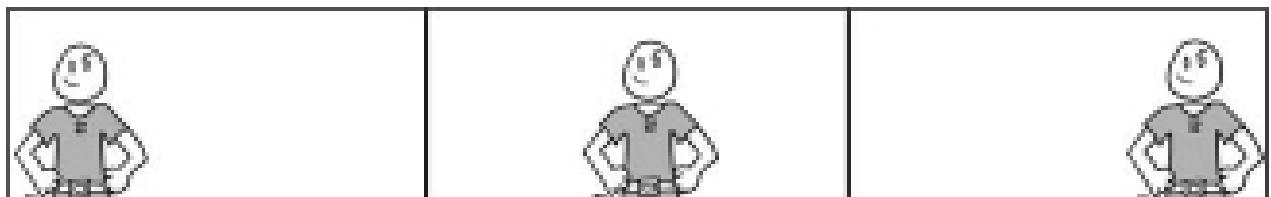
Пьедестал: перемещение камеры вверх, начиная от стоп персонажа и останавливаясь у головы.



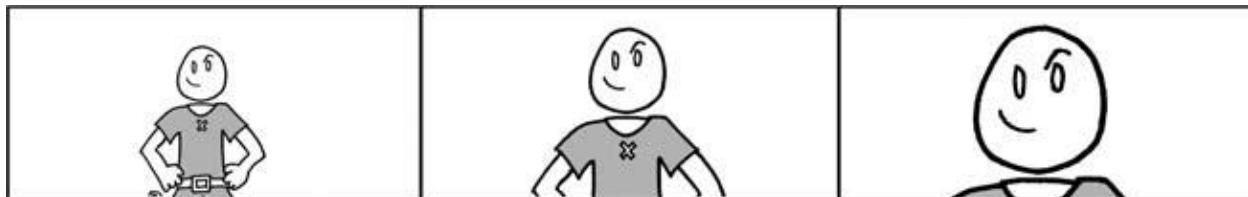
Лицо: когда камера перемещается налево или направо, играйте с мимикой для создания более интересных кадров.



Наклон: постепенное изменение угла обзора, начиная от ног персонажа и заканчивая головой без движения самой камеры.



Dolly: Постепенное перемещение камеры. В конечном итоге персонаж перетекает из, например, левого угла в правый. Это действительно может сделать некоторые моменты более драматичными и динамичными. Только правильно просчитайте скорость движения камеры.

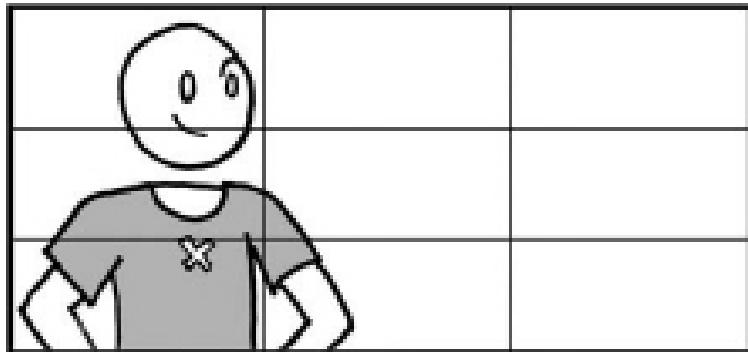


Увеличение: постепенное приближение камеры к лицу персонажа или другому объекту. Дудьте осторожны и не приближайте камеры слишком близко. Ведь при приближении можно увидеть некоторые косяки в текстурах.

Другие заметки по поводу камеры

Теперь, когда вы стали экспертом кинематографистом, давайте зададим направление вашим способностям.

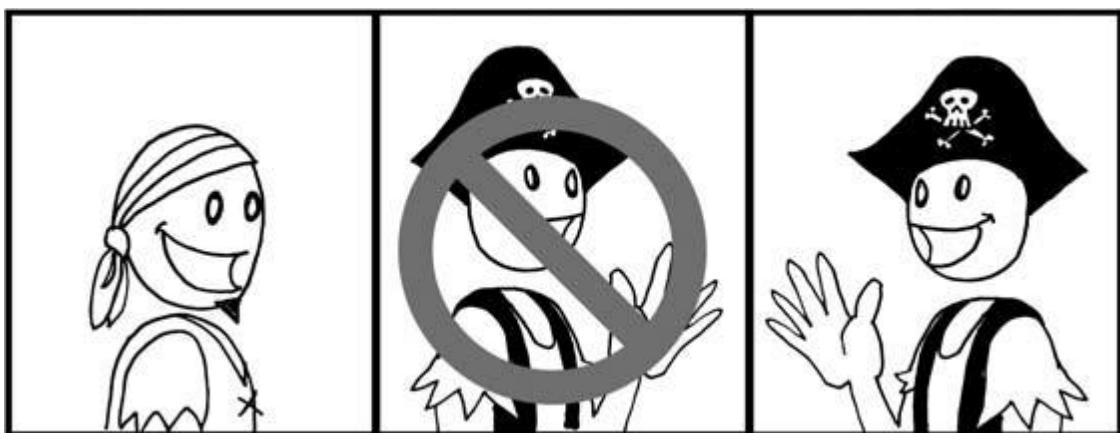
Ничто так не портит хорошие кадры, чем плохая композиция. Наиболее приемлемым правилом для композиции является “Правило тройки”.



Посмотрите на картинку выше. Видите три, что экран разделен на 3 столбца (по вертикали и горизонтали). Если вы хотите привлечь внимание игрока, располагайте элемент на третьем элементе по вертикали и горизонтали.

Другой правило называется пересечением линий. Также, как и правиле троек, есть воображаемая линия, которая пересекает середину сцены или окружающей среды. Допустим герой убегает от смертельной ловушки.

????



Всегда направляете камеру на цель

Всегда направляйте камеру во время сцены на объект, которому сцена и предназначена. Например вы видите таинственную, подземную камеру. Камера может сфокусироваться на некоторых элементов головоломок, виде и расположении врагов или драматически вывести красивый кусок архитектуры.

Антон Чехов писал: “Если в первом акте вы показываете пистолет на стене, то в дальнейшем вы кто-то должен из него стрелять. В противном случае не добавляйте его в кадр”.

Другими словами, показывайте игроку только те сцены, которые действительно нужны.

Никогда не позволяйте игроку выходить из поля зрения камеры

Оу. Я слышу ворчание: “Как я могу держать персонажа в поле зрения игрока? Но что, если мой персонаж за стеной или за очень большим кустом?”. Пффф. Не проблема. Есть несколько трюков, которые помогут не выпускать персонажа из поля зрения камеры.

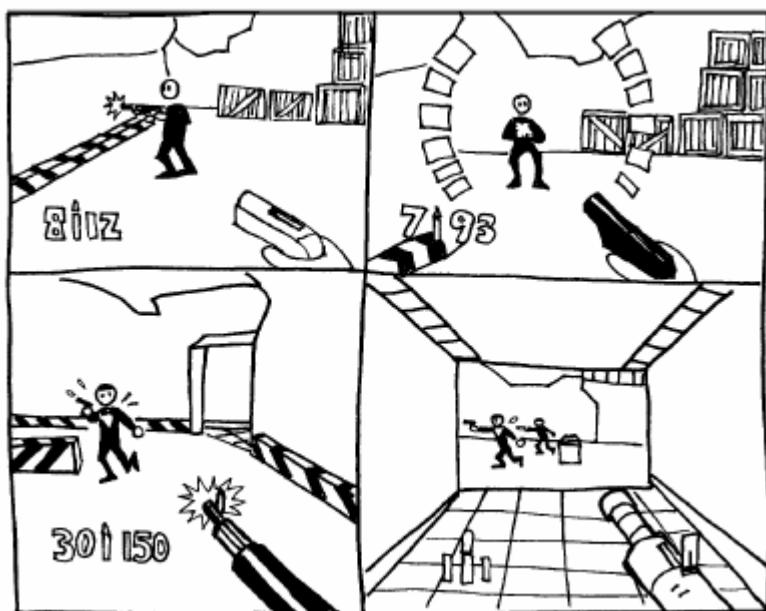
- Подсветите границы модели, если ее не видно (подсвечивание границы танков в World Of Tanks)

- Создать эффект X-лучей или теплового экрана, с помощью которого вы можете увидеть персонажа за объектами
- Сделайте объект, за которым находится игрок, полупрозрачным
- Если ваш персонаж или другие персонажи уходят из области видимости (в мультиплеере) вы можете создать стрелки надо головами персонажей
- Создайте объекты так, чтобы игрок не смог выйти из поля зрения (бойницы, тонированные стекла)

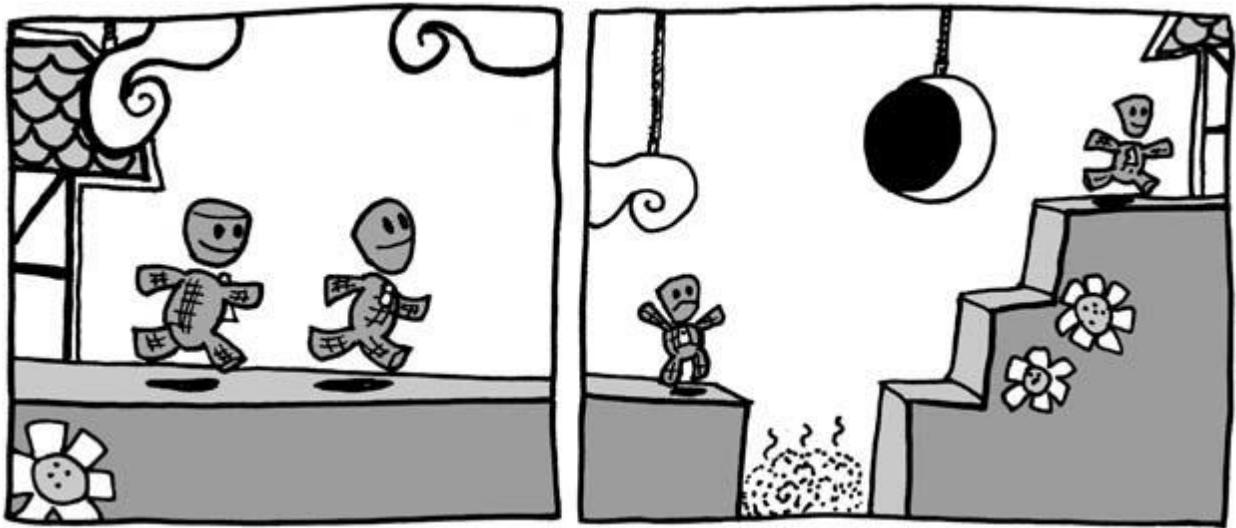
Никогда не заставляйте игроков бороться с камерой из-за того, что персонаж не виден

Мультиплеерные камеры

Создать нормальную камеру для игрока в игре довольно трудно. Но что если у вас не один игрок? Я видел много гейм-дизайнеров, которые сошли с ума, чтобы определить верную схему камеры для мультиплеерных игр. К счастью я сделал всю тяжелую работу за вас и сэкономил вам время.



Разделение экрана: в *GoldenEye 007* (Nintendo, 1997) имел отличный экран, разделенный на 4 части (по одной на игрока). *War of the Monsters* (SCEA, 2003) использует разделение экрана, только тогда, когда два игрока были далеко друг от друга. Теперь, в эпоху огромных плазменных экранов на разделенных экранах можно более комфортно играть.



Масштабирование экрана: В LittleBigPlanet камера отъезжает, когда два персонажа увеличивают расстояние между друг другом. Если один из персонажей выходит за пределы экрана, стрелка показывает, где он. Если персонаж будет оставаться слишком долго, то он погибнет и следующая контрольная точка не будет достигнута.



Картинка в картинке: Главный персонаж представлен на большем экране, а второй игрок находится в небольшом окошке внутри главной камере. Это лучшее решение для многопользовательских игр, таких как FPS, но отлично подходит для спортивных игр. Вот так. Я думаю мы исчерпали тему камер. Время перейти к последней важнейшей части – Управление.

Уровень 6. Вселенские истины и умные мысли:

- Выберите правильную камеру для вашей игры
- Не допускайте приступов эпилепсии у людей, играющих в вашу игру

- Камера от первого лица способствует более сильному погружению в игровой мир
- Камера от третьего лица позволяет делать хороший обзор мира и персонажа
- Забирайте у игрока возможность управлять камерой, если она начинает создавать проблемы
- Забирая у игрока возможность управлять камерой, убедитесь, что он знает об этом
- Используйте Голливудские ракурсы и кадры, чтобы усилить атмосферу и сделать более драматичными некоторые моменты
- Никогда не теряйте игрока из поля зрения камеры

Уровень 7. Три важнейших вещи: 3 – Управление

Когда-то давно, я присоединился к команде разработчиков, которые уже работали в течении трех лет. Меня попросили взглянуть на текущее состояние игры и сообщить обо всех проблемах, которые я нашел. В целом игра получилось очень неплохой, но была одна вещь, которая очень обеспокоила меня. Один из врагов мог быть побежден только во время QTE (сцена, в которой игроку нужно очень быстро выполнять некоторые действия, чтобы не погибнуть. Подробнее в Уровне 8) и хотя отлично играл в игры такого жанра, я никак не успевал нажимать на нужную кнопку достаточно быстро, чтобы победить.

Я пришел к креативному директору и сказал, что этот момент чересчур сложный. Он спросил меня: “Как вы держите контроллер?”. Я показал ему:



Он сказал: “Ох, и не удивительно. Вы держите контроллер неправильно”. Что? Откуда я знал, как нужно держать контроллер. Я уважительно спросил, как же надо держать контроллер? Он показал мне:

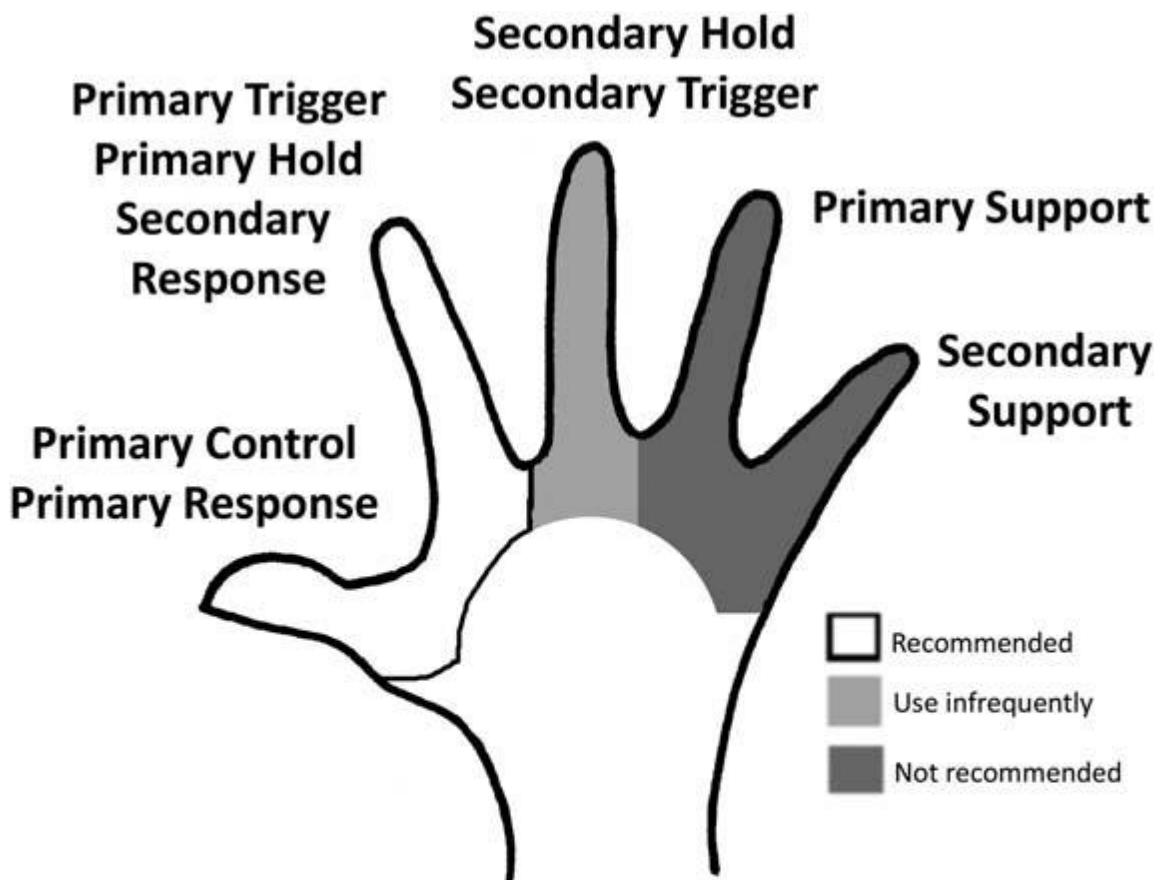


Я не был уверен, шутит ли он. “Я считаю, что игрокам врятли будет удобно менять положение рук в середине игры”. Он сказал что вся его команда держит джойстик таким образом. Я попробовал снова, но так и не смог победить врага. Да и предложенный вариант положения рук был только хуже. Я вернулся в кабинет и сказал ему, что у игроков будут проблемы с изменением положения рук. Он сказал “Вы на 100% ошибаетесь!”.

Три месяца спустя, после тестирования, очень быстро проявилось очевидно – игрокам очень тяжело играть из за того, что держать контроллер надо по другому. Какой очень важный вывод можно вывести из этой ситуации?

Всегда помните, что в ваши игры играют только люди

Не шести-пальцевые мутанты или люди с щупальцами из Praxis Prime. В ваши игры играют хомо сапиенсы. У многих короткие пальцы или проблемы координацией. Учитывайте это при создании управления.



Thumb: flexible with reach. Good for steering and fast response.

Index: strong and fast. Used for response or hold moves.

Middle: weaker but usable for hold moves. Decent reach.

Ring: weak with poor reach. Better for stabilization

Pinkie: poor strength, reach requires hand support.

При проектировании управления, используйте уже закрепившиеся системы управления (например в FPS играх клавиатура отвечает за управление, а мышь для прицеливания и стрельбы). Это не только полезно, но и интуитивно полезно.



Другим способом создания управления является различные движения. В *Tank ant the Guardians of Gross* (THQ, 2008) движение контролировалось Wii Remote, который так же использовался для создания заклинаний и взаимодействия с игровыми объектами.

Трюки, показанные выше не особо уникальны: просто знайте вашу аудиторию и контроллеры, которые будут поддерживать ваша игра. Вот еще несколько советов (исключительно для покупателей этой книги!):

- Если ваша игра для молодой аудитории, то создавайте простое управление. Не создавайте сложные комбинации, ведь ваша аудитория врядли сможет их повторить. Если ваша игра требует клавиатуры, то не делайте кнопки далеко друг от другого.
- MMO и FPS игроки часто создают горячие клавиши и макросы для цепи атак или заклинаний. Дайте им возможность настроить и прикреплять к клавишам различные действия. Кроме того, настраиваемые элементы очень радуют геймеров.
- Файтинговые игроки, такие как фанаты *Street Fighter*, гордятся освоением сверх сложных комбо. Но помните, что помимо них в игру играют и обычные игроки. Не делайте управление сложным и делайте побольше легких комбо.
- *Track and Field* (Konami, 1983) была очень популярной игрой, которая требовала маниакально быстрого нажатия клавиши, чтобы персонаж бежал быстрее. Тем не менее, это было бы невозможно сделать, не используя метод карандаша (на рисунке), так клавиши были довольно далеко. Хотя я и уверен, что разработчики любят этот метод, не заставляйте ваших игроков прибегать к нему.



"the pencil trick"

(трюк с карандашом)

- В это же время не забывайте и экспериментировать с различными нетрадиционными схемами управления, но удостоверьтесь, что игрок всегда может вернуться к стандартным схемам управления.
- Дайте игрокам самим настраивать управление. Можете пойти дальше и дать игроку возможность создавать свои профили управления с нужными им настройками.

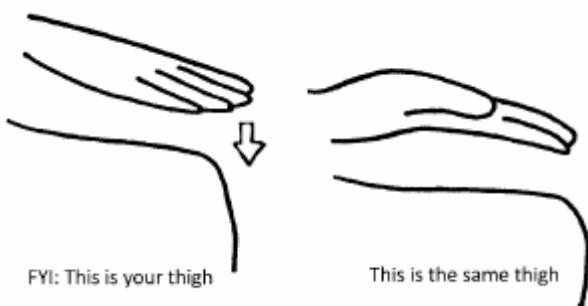
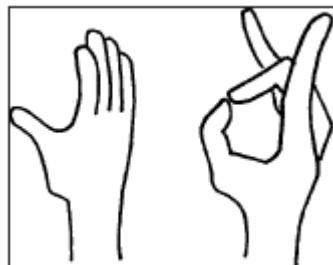
Танец, обезьяна, танец

Хороший разработчик будет пытаться создать очень удобную систему управления. Он сам будет сидеть и испытывать ее на себе. Если ваше управление становится слишком сложным или используется одни и те же кнопки для разных действий, игроки могут просто беспорядочно нажимать кнопки.

Обычно это случается, когда игрок не знает, какая кнопка за что отвечает и нажимает на все подряд в надежде понять, как это работает. Часто происходит в атмосферных моментах, например во время боя или испуга игрок начинает барабанить по всем кнопкам.

Часто такие нажатия приводят к усталости игрока и у него может подхватить синдром occupational overuse. American Physical Therapy Association рекомендует следующие упражнения:

- держите запястья прямо (не давайте им свисать), когда держите контроллер.
- сидите на удобном стуле с хорошей спинкой.
- делайте перерыв каждый 20 минут, чтобы размять голову, шею и мышцы плеч.
- коснитесь кончиком каждого пальца к кончику большого пальца. Повторите пять раз



- альтернатива, касайтесь задней частью руки, попаременно с передней вашего бедра так быстро, как сможете. Повторите 20 раз.



- сожмите пальцы, а затем растопырьте во все стороны, как только сможете. Держите 10 секунд. Повторите восемь раз.



- сожмите руки вместе, и держите их в положении на рисунке выше 10 секунд. Повторите восемь раз.



- сложите руки вместе и сцепитесь пальцами. Затем хорошенько потянитесь, подняв руки вверх (как на рисунке) и продержитесь в таком состоянии 10 секунд. Повторите 8 раз.

Однако эффект раздавленной кнопки (нажимание на все подряд) можно использовать и в свою пользу. Я заметил, что большинство игроков, только входя в игру начинают нажимать все кнопки подряд, и смотрят, что они делают. Это объясняется их интересом, а также тем, что они почти никогда не читают руководство. Таким образом, вы заставляете их учиться, используя эффект раздавленной кнопки.

Простой пример. Персонаж делает что-то крутое по нажатию клавиши, даже если игрок не понимает, что он нажал. God of War использует эту тактику: Кратос делает удивительные атаки, даже когда игрок просто тарабанит по клавишам. Заметив особо крутую атаку, игрок сам замедляется и пытается заучить эту комбинацию.

Никогда не делайте кнопку, которая ничего не делает, будучи нажатой. Вот некоторые способы справится с этим:

- Проиграйте отрицательный звуковой эффект или вывесите игровую подсказку, чтобы игрок увидел, что функция недоступна. Мне всегда нравился персонаж Dark Castle, который пожимал плечами, когда у него кончались патроны.
- Во время режима обучения поясните, какая кнопка неактивна и почему. Затем скажите, когда она будет разблокирована. Также помните и не перегружайте новичков информацией. Большое количество информации сразу расстраивает игроков.

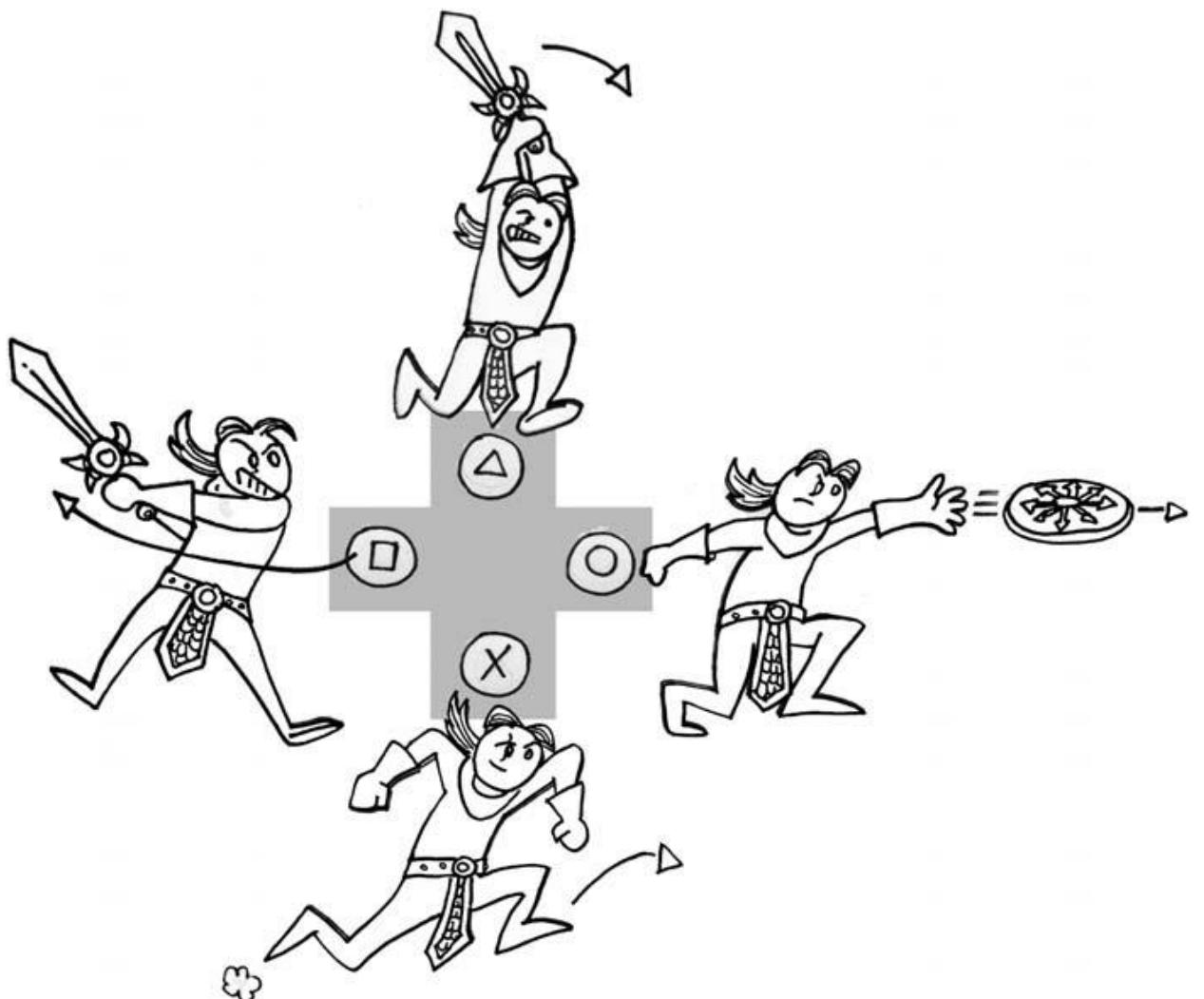
- Можете повесить на определенную кнопку другую функцию, пока новая не разблокирована. Например, если у игрока закончились стрелы, он, нажимая на эту кнопку, будет просто бить врагов, до момента появления новых стрел.

С появлением контроллеров движения, таких как Wii Remote и Project Natal, у разработчиков есть возможность создавать реальные движения в качестве управления. Но прежде чем мы будем говорить о них, давайте сначала разберем, как правильно сделать управление без их помощи.



Одним из лучших примеров воссоздания реальных движений используя аналоговый стик, является Pitfall: The Lost Expedition (Activision, 2004). В игре – вода = здоровье и игрок должен следить за уровнем жажды. Каждый раз, когда игрок встречается с цистерной, он двигает стик вперед, чтобы заполнить флягу. Когда он отодвигает стик назад, герой Harry пьет воду, восполняя здоровье. Продуманное управление и красивая анимация, дают чувство удовлетворения не только персонажу но и игроку.

Действия в зависимости от расположения кнопки тоже приветствуются. Например в Maximo: Ghosts to Glory, все удары главного героя были продуманы и распределены по кнопкам.



Нажатие на верхний треугольник, по логике заставляет персонажа сделать удар сверху. Нажатие на кружок заставляет игрока бросить игольчатый диск и так далее.

Некоторые игры в жанре FPS, RTS и платформеров имеют хорошо знакомые и продуманные системы управления. Пробел, X или A кнопка заставляют игрока подпрыгнуть в платформере. Если ваша игра будет использовать некоторые схемы управления из других известных игр или жанров игр, то игрокам будет проще освоить вашу игру.

Говоря о быстрых перемещениях, я не могу идти дальше в главу не подчеркнув одну очень важную вещь об управлении:

Есть кнопка нажата, до должно произойти действие

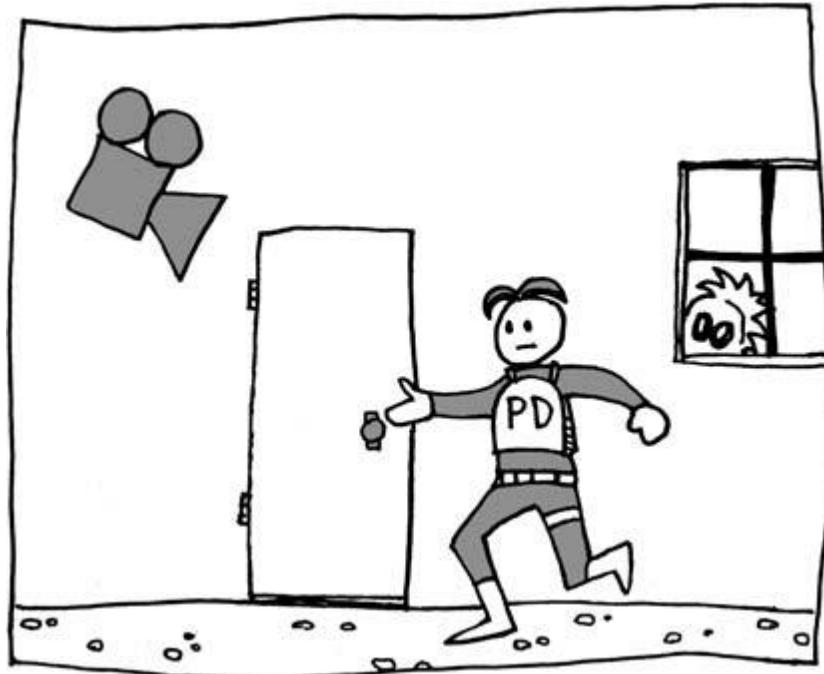
Не поймите меня неправильно, я обожаю красивую анимацию ударов, но ничто так не злит игрока, как удар, происходящий до анимации. Всегда старайтесь избегать рас синхронизации анимации и самих ударов – это ужасно!

Конечно вы можете создавать и долгие, красивые анимации, но все в меру. Например в игре у вас могут быть быстрые атаки и короткие атаки с короткой анимацией и длинные и сильные атаки с более долгой анимацией.

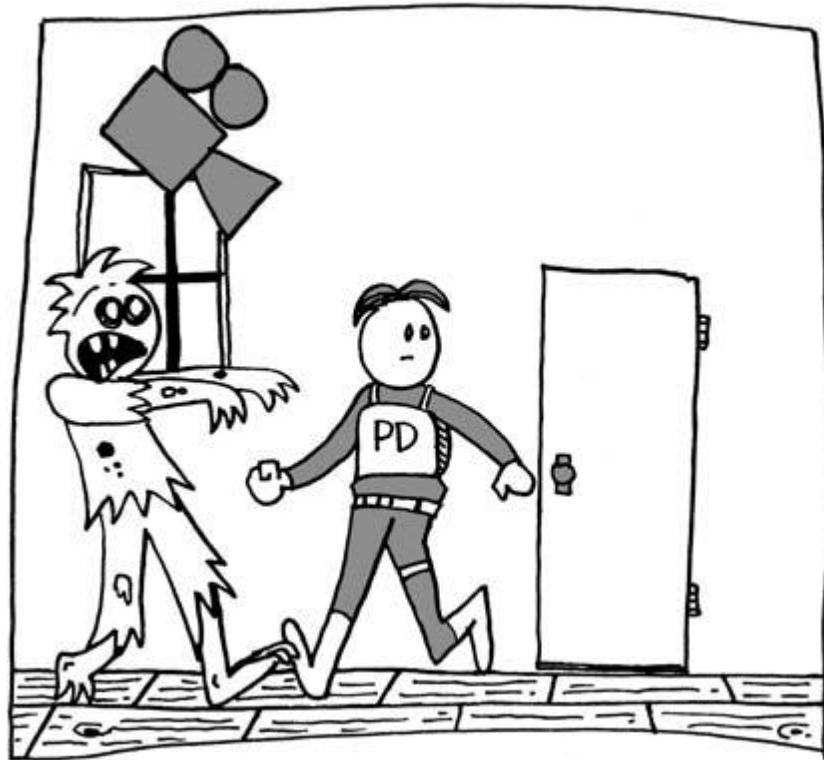
Персонаж или относительная камера?

Общая ловушка, в которую могут войти разработчики компьютерных игр, это попытка решить, что выбрать – персонажа или относительную камеру. Из за этого, в нерадость игрокам, разработчики чередую то один вид, то другой.

С относительной камеры схема управления изменяется в зависимости от направления самой камеры к игроку.



Когда игрок давит влево на стик, персонаж идет влево. У комнаты, в которую входит игрок, камера направлена противоположно.



Теперь, когда игрок давит на стик влево, игрок начинает идти вправо, так как камера расположена противоположно от прошлой ориентации. К сожалению, благодаря изменившемуся управлению наш герой попал прямо в руки к зомби, который и съел его мозги.



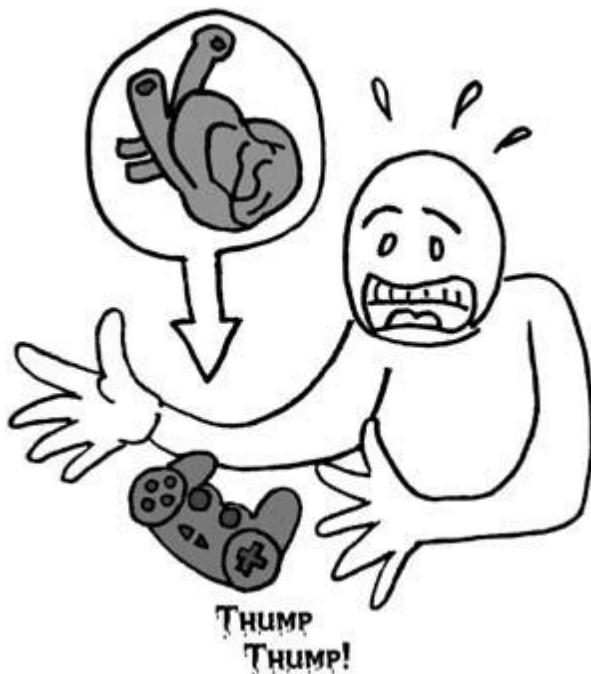
Это – то, почему я не поклонник относительной камеры. Я предпочитаю персонажа. В таком случае камера настраивается под игрока. Если стик будет отведен влево, то и персонаж в любом случае пойдет влево. Это будет действовать, при любых углах камеры.

Нет никакой потребности делать управление нестандартным или непривычным, если только вы не разрабатываете принципиально новую схему управления.

Тряска, скрежет и ролл

Наиболее продвинутые из игровых контроллеров снабжены различными плюшками, такими как гироскопы. Они делают контроллеры более похожими на такие устройства, как Wii или PS3 Move.

Часто в контроллеры встроены вибраторы,ibriрующие при в наиболее атмосферных сценах, чтобы повысить реалистичность или когда игрок получает какое-то достижение. Такие вибраторы интересны, но не увлекайтесь ими. Разработчик заставил два привода вибрировать, так, как бывает у человека сердце. Если персонаж был ранен или испуган, если сердцебиение усиливалось. Было жутко и крайне эффективно.



Гироскоп позволяет проигрывателю поворачивать контроллер, чтобы манипулировать с некоторыми элементами на экране.

Самая важная часть геймплея с гироскопом, это четко передавать направление и движения контроллера. Поскольку гироскоп скрыт внутри контроллера, часто о нем вообще забывают, так что напоминайте игроку, что эта функция доступна.

Говоря действии, я нахожу, что игроку отвечают лучше всего, когда какое-либо действие отражается на мире. Если вы говорите игрокам размахивать контроллером (мечом, теннисной ракеткой), он сделают это. Кроме того, они должны ощущать более менее реалистичную физику.

Вот несколько вещей, которые надо иметь ввиду, продвигаясь дальше:

- Многие игроки и не подозревают, что игры их учат. Если ваша цель, сделать так, чтобы игроки похудели, то не забывайте создавать перерывы и изменения в управлении персонажами.
- Всегда убирайте десинхронизацию в вашей игре: ничто так не расстраивает игроков, как десинхронизация действия и реакции. Если ваш игрок сделал действие, но реакция последовала позднее, это просто ужасно.
- Описанная выше проблема часто случается и с онлайн играми: из за задержек реакция на некоторые события могут произойти позднее, в результате чего игрок может умереть или произойти замораживание игры. Это больше проблемы программиста, ведь хорошо оптимизированный код вызывает меньше ошибок.
- Сохраните движения вашего героя более плавными. Резкие и быстрые движения не могут передать камеры, да и выглядит это не очень красиво.
- Когда рисуете формы или символы, используйте простые формы для этого. Даже из простых форм можно сделать красивые рисунки и символы.

Поздравляю! Вы освоили все три важнейших вещи! Но как передать все это игроку? Следуйте за мной к замечательному уровню 8...

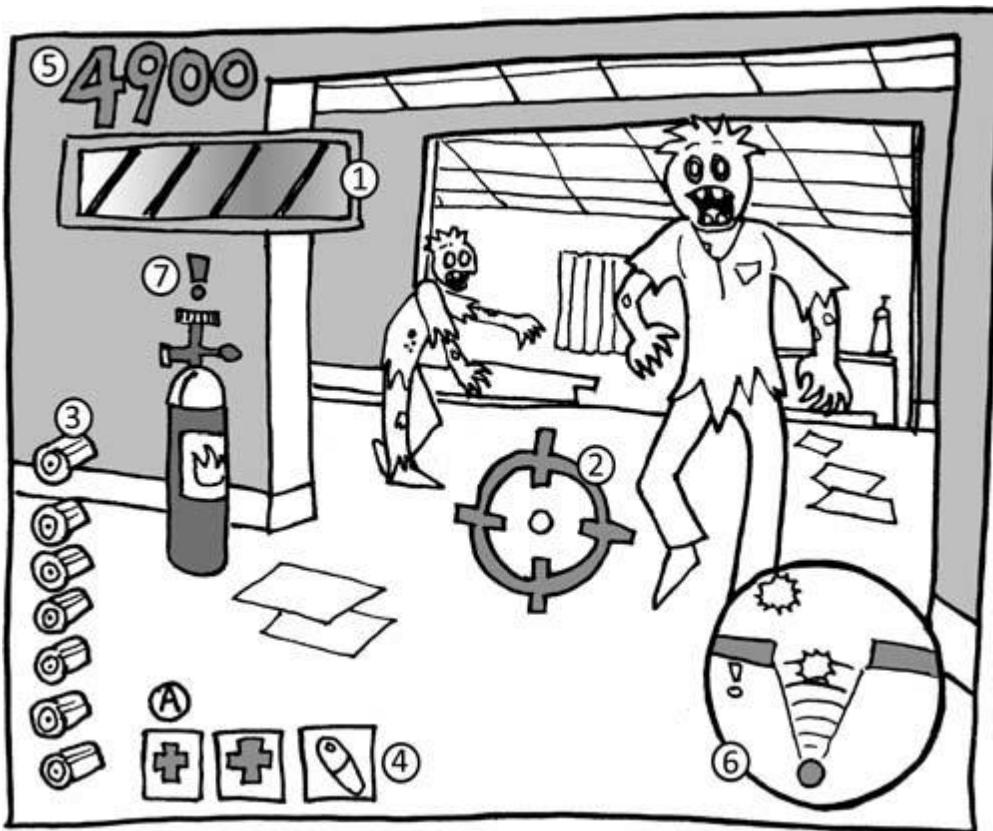
Уровень 8. Вселенские истины и умные мысли

- Позвольте эргономики играть лидирующую роль в разработке схем управления.
- Рассмотрите назначение разных функций тематически.
- Рассмотрите схемы управления других популярных игр в вашем жанре. Знакомство с ними поможет вам придумать наиболее безошибочную схему
- Если кнопка зажата, действие должно произойти
- Давайте игроку передохнуть, чтобы у него не появились синдром gamer's thumb и другие проблемы со здоровьем
- Относительная камера или персонаж? Выберите одно и придерживайтесь выбора
- Не создавайте управление, которое визуально противоречит вашей игре
- Используйте специальные функции контроллера, чтобы сделать ваше управление более интуитивным
- Остерегайтесь задержек и десинхронизации игрового процесса
- Движения игрока должны быть похожи на реальные

Уровень 8. Язык жестов - HUD и дизайн иконок

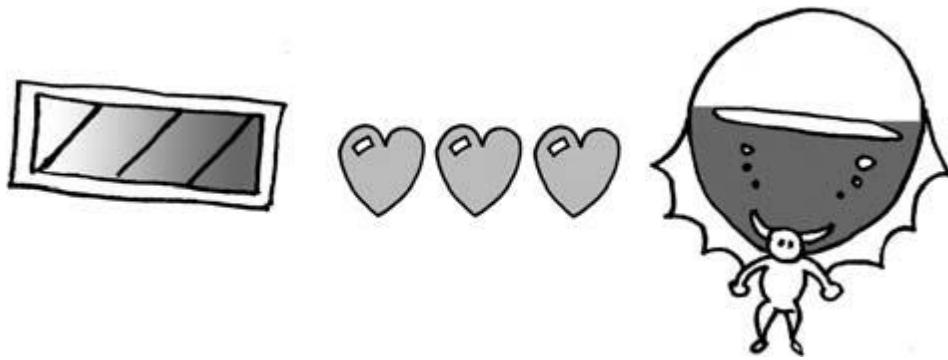
Картинка, если угодно, другое измерение. Но есть и специальный посредник, которые помогает взаимодействовать между двумя измерениями. Нет, это не Twilight Zone, этот посредник известен как HUD.

Названный в честь heads-up display в современных самолетах, HUD является наиболее эффективным способом передачи информации о игровом мире. Мини-экраны и иконки в HUD являются наиболее распространёнными элементами HUD. Они могут передавать информацию, эмоции, даже сказать, что игроку делать и куда идти. Давайте посмотрим на некоторые HUD элементы, которые можно найти на экране игры:



1. Здоровье.
2. Прицел.
3. Боеприпасы.
4. Инвентарь.
5. Очки/опыт.
6. Радар/карта.
7. Сигнал обращения внимания.

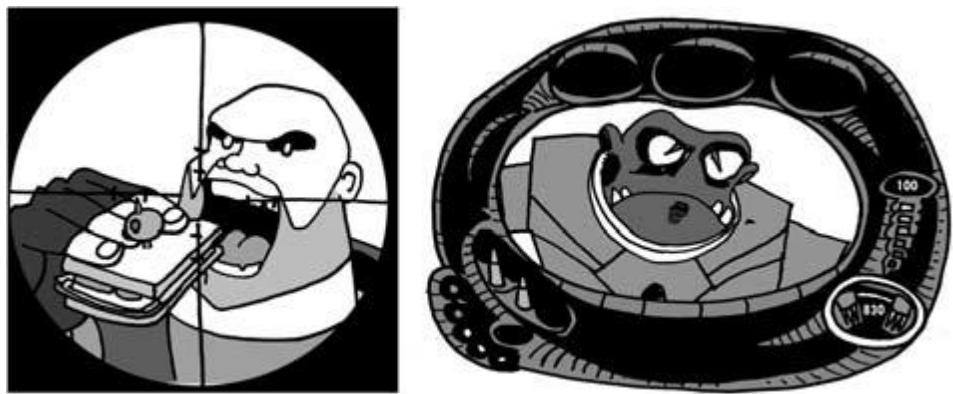
Здоровье



В action, adventure, platform и шутерах шкала здоровья показывает, насколько близко игрок к смерти. Виды шкал здоровья могут быть самых разнообразных и интересных форм:

- многие шкалы здоровья, заполнены цветом (чаще всего красным). Когда персонаж получает повреждения, шкала постепенно становится прозрачной справа налево. Когда бар полностью пустой, игрок умирает...
- или наоборот, у вас может быть изначально пустой бар, который по мере получений повреждений и, когда он заполняется, игрок умирает...
- панель здоровья может представлять своего рода защитную систему, как реализовано в играх Metroid
- здоровье может быть выражено в щите. Когда ваш щит разламывают, последний удар по вам убивает вас. У щитов может быть даже своя панель здоровья
- здоровье может быть представлено в виде истории. В Assassin's Creed (EA, 2007), здоровье представляет собой историю. Если игрок делает действия, которые сильно отличаются от истории персонажа, то может случиться десинхронизация (аналог смерти) и игрок будет отброшен назад на небольшой участок в истории.
- если игрок теряет здоровье, это не означает, что он не может его восстановить. В Halo, если игрок некоторое время не получает урона, то постепенно его здоровье начинает восстанавливаться. Регенерация здоровья все чаще встречаются в популярных играх.
- недавно, шкалы здоровья стали обозначаться различными эффектами на экране, и иногда совсем исчезают в игре (кровавая дымка и т.д.). Чаще всего такие виды здоровья используются в шутерах. Только не затеняйте экран кровью или тьмой так, чтобы персонаж ничего не видел.
- В Metroid Prime и Batman: Arkham Asylum, если игрок поражен электричеством, экран отключается на какое-то время.
- когда игрок получает урон в Call of Duty и в Uncharted 2, экран темнеет, у персонажа усиливается дыхание и усиливается сердцебиение. В Silent Hill привод контроллера имитирует биение сердца.

Прицел



sights can be simple or complex

Прицел помогает точнее определять, куда направлен взгляд персонажа. Могут варьироваться от простой точки, до лазерного прицела.

- прицел не должен занимать большую часть экрана. Сделайте его маленьким, но не таким маленьким, чтобы его нельзя было увидеть.
- я видел много прицелов белого цвета, но тогда их будет трудно заметить на фоне белых стен и других белых объектов.
- у вас игре может быть несколько прицелов, к примеру основной, который высвечивается все время и второй, для снайперки.
- изменяйте цвет прицела, когда он наведен на врага. Это дает игроку знак, что нужно стрелять.
- в Team Fortress 2, играя за снайпера, целясь в прицел, на карте появляется красная точка, которая следует вслед за пределом. Вражеские игроки могут ее увидеть и попытаться избежать попадания.

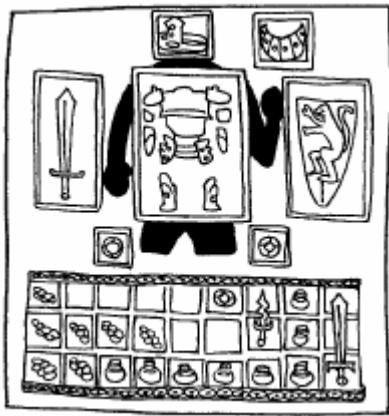
Боезапас



Это может быть анимированная картинка или просто число, которое показывает оставшееся у персонажа пули или же магию. Поместите этот индикатор туда, куда игроку возможно будет быстро посмотреть.

- если у вас есть экранное пространство, выводите на экран иконку оружия, количество патронов (к примеру) в магазине и общее количество патронов.
- если у игрока разное оружие, то удостоверьтесь, что между ними можно быстро переключаться с помощью разных кнопок.
- я знаю, что это глупо, но выводите патроны на экран только того оружия, которое в данный момент использует игрок.
- даже есть у вашего оружия бесконечные патроны, вы можете отобразить это, чтобы игрок это видел и не забывал.

Инвентарь



Главное во всех приключениях, а также RPG игр – инвентарь позволяет хранить различные материально-технические объекты, а также распределять их внутри инвентаря. Ключи, микстуры, квестовые предметы и оружие и многое другое может находиться в инвентаре.

- игрокам требуется быстрый доступ к каким-либо элементом, таким как полезные микстуры и другие вещи. Позволяйте перетаскивать различные предметы на кнопки быстрого доступа.
- позвольте игрокам менять расположение предметов в самом инвентаре.
- В Diablo каждый предмет может занимать не только один слот инвентаря, но и несколько слотов (2 для меча и 3 для копья). Это позволяет игроку организовывать инвентарь и делать его удобным под себя.
- предметы в инвентаре могут выглядеть, как реальные предметы, или заранее нарисованные значки – иконки. Какой бы ни был графический стиль, сохраняйте четкие контуры и используйте простые цветовые схемы.
- во многих играх есть возможность расширять инвентарь. Например в начале игры игрок имеет мешок, в качестве инвентаря, а затем может купить еще или расширить уже имеющиеся.
- удостоверьтесь, что у игрока есть дом или база с сундуками, чтобы игрок мог хранить ненужные на данный момент вещи там.

Очки

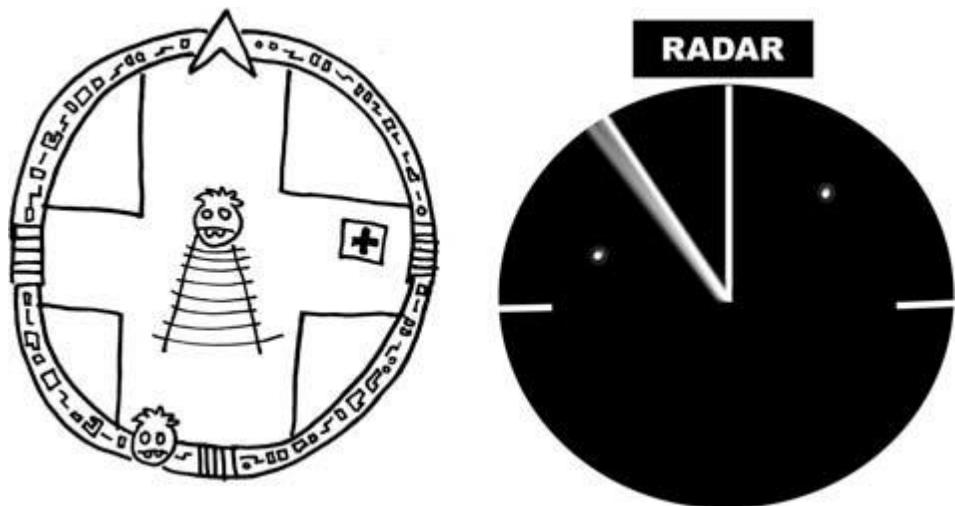


В начале, были просто очки. Самые ранние видеоигры просто накапливали очки, которые давали некоторые бонусы. Счетчики могут выглядеть по разному. Их наиболее часто можно найти в аркадах. Какую бы форму счетчика очков вы не выбрали, убедитесь, что он выглядит красиво и привлекательно. Как бы мало игрок не получил, награждайте его, и мотивируйте еще большими наградами. Вот несколько советов, которые можно применить, чтобы игрок чувствовал себя награжденным:

- Используйте голос или звуковые эффекты, чтобы привлекать внимание игрока к своему достижения всякий раз, когда он его получает
- Защищайте геймплей от скуки, иногда награждая игрока победными звуками, эффектами или анимацией

- Никогда не бывает слишком много частиц, особенно по праздникам, достижения или награждениям
- Игрок должен ясно видеть “причину и следствие”, поэтому они должны понимать, как они заработали эти очки. Например, когда игрок собирает золотую монету в мире, можете воспроизвести звуковой или другие эффекты
- Выберите удобочитаемый шрифт. Чрезесчур фантастичные шрифты (средневекового стиля) очень трудно читать. Следите за тем, чтобы текст появился на экране
- Заполните различными праздничными эффектами как можно больше места, но убедитесь, что они не прерывают или не скрывают за собой геймплей

Радар/карта

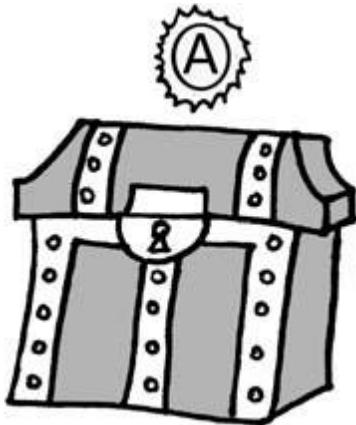


Первой игрой, в которой использовался радар, была Rally-X (Namco, 1980), который позволял игроку увидеть расположение бонусов не видя их на главном экране. С тех пор карты стали давать игроку гораздо больше информации, от структуры уровня до тайных ключей.

- Сделайте вашу карту достаточно большой, чтобы она была читаемой, но не настолько, чтобы она заполняла весь экран. Если ваша карта занимает весь экран, то ставьте игру на паузу, когда игрок просматривает ее
- Создайте на карте маркер самого игрока. Очень полезной будет возможность ставить собственные маркеры на карту, которые могут показывать направление к цели по мини-карте
- Создайте легенду значков вашей карты, чтобы игрок мог понимать, что за объекты на карте
- Обязательно укажите о перепадах высот на вашей карте, если они есть. Очень легко запутаться в уровнях, расположенных на разной высоте
- Показывайте направления игрока стрелкой на карте. Игрок будет знать, что он идет в правильном направлении
- Можете создать туман войны – пока игрок не посетит область в тумане, она не откроется на его карте
- Добавьте другую информацию на карту, чтобы помочь игроку. В Batman: Arkham Asylum есть счетчик расстояния до цели, а в Metal Gear показывается зона обнаружения вас вражескими врагами

- Создайте хороший стиль вашей карте. Фантастика хорошо подходит для изображения на пергаменте. А продвинутый дисплей с картой больше подойдет для времени высоких технологий. Даже карта может повлиять на игру

Знаки обращения внимания



Знаки обращения внимания – всплывающие подсказки, значки или тест, которые появляются, когда игрок находится рядом или смотрит на объект, с которым можно взаимодействовать. Наиболее распространённым знаком является всплывающий значок, который показывает клавишу, которую надо нажать, чтобы взаимодействовать с объектом. Например в Grand Theft Auto 3, герой, находящийся рядом с машиной, видит значок Y, при нажатии на который он садится в машину.

В Maximo: Ghosts of Glory, мы создали различные вариации подсказок, которые называли *plings* – смайлики, который сообщали игроку, когда он мог или не могут сделать какое-то действие. Нужны идеи, как использовать знаки? Вот краткий список использования этих знаков в игре:



- помечать двери, ворота, и/или люки.
- помечать различные механизмы, такие как рычаги, кнопки и т.д.
- NPC могут использовать и смайлики, чтобы показать свое эмоциональное состояние. Застав их в хорошем настроении, вы можете получить более подробные ответы, чем если они злые или испуганные.
- помечать предметы и оружие, которое может быть собрано игроком.
- помечать транспортные средства или мини-игры.
- помечать возможность перемещения между локациями. Игры серии Legend of Zelda использовали такие подсказки.
- подсказки во время QTE, как показано в серии God of War – игрок быстро нажимает на кнопки, которые выводятся на экране.
- уведомления и подсказки во время сражения – значки, которые показывают, к каким видам атак уязвим тот или иной враг.
- секретные бонусы. Значок-подсказка появляется, когда игрок близко проходит мимо скрытого сокровища.

Кроме того, есть некоторые HUD элементы, говорящие сами за себя, такие как счетчики топлива, спидометры и таймеры обратного отсчета. Также, как и упомянутые выше, сохраняйте их четкими и ясными для создания красивого HUD.

Чистый экран

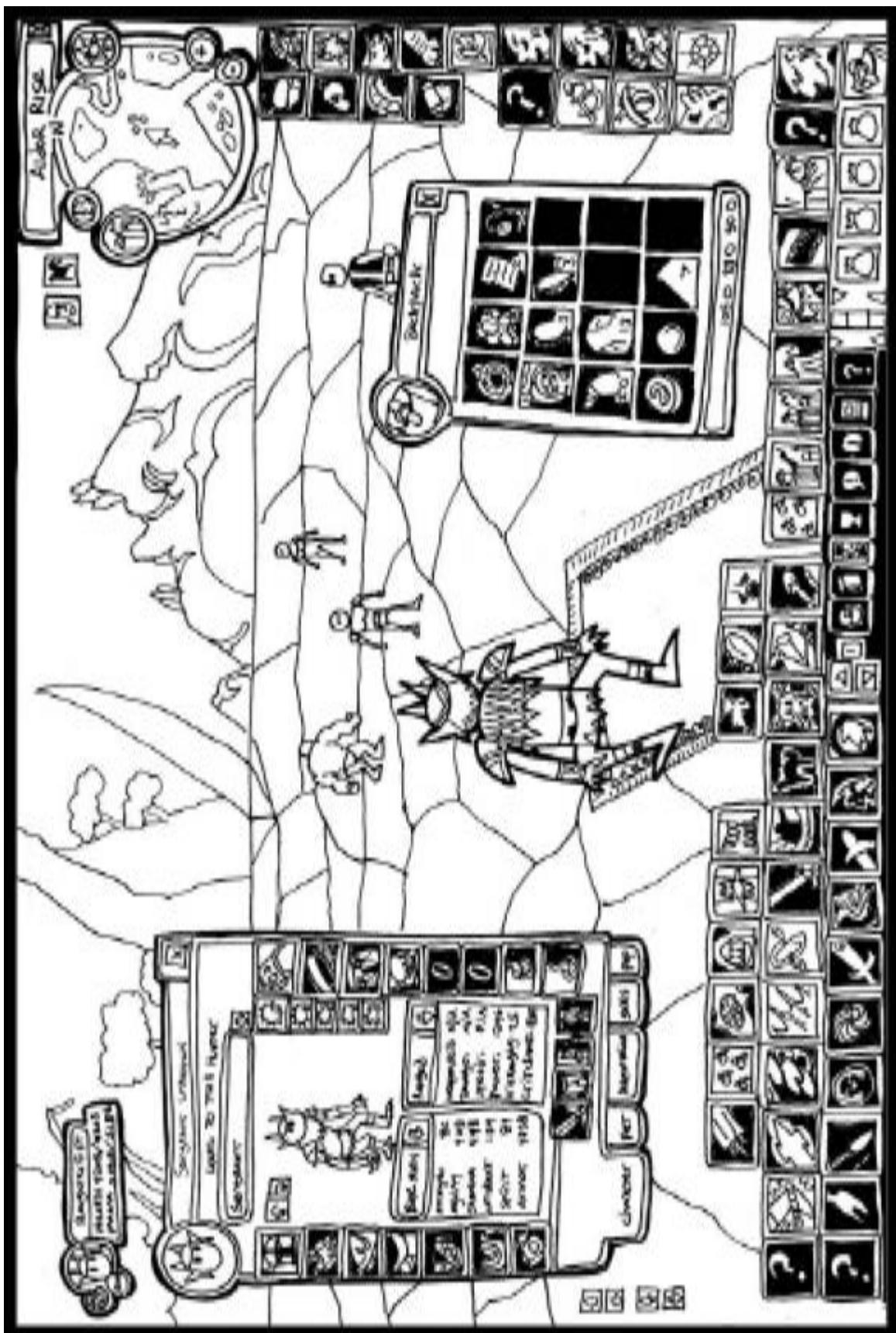
Первый шаг к более чистому экрану, сделать так, что бы HUD элементы исчезали с экрана, пока они не активны. Конечно, они должны появляться, когда действительно требуются (например при получении урона).

Некоторые игры вообще не используют HUD (практически). Например в King King: The Official Game of the Movie (Ubisoft, 2005) все элементы подаются в виде звуков, анимации и визуальных эффектов.

В результате получилось очень интересно и кинематографично. Если вы хотите пойти по этому пути, придерживайтесь следующих советов:

- Сделайте так, чтобы ваши герои реагировали на какие-либо игровые элементы, например поворачивали голову или комментировали
- Не перебарщивайте с различными эффектами. Найдите золотую середину среди звука, голосов, визуальных эффектов и т.д.

Иконка Чизбургера?



Первая вещь, которую вы заметите во многих RTS и различных приключенческих играх, наличие большого количества иконок на экране. Значки, отслеживающие различные шкалы, значки оружия, значки магических заклинаний и т.д.

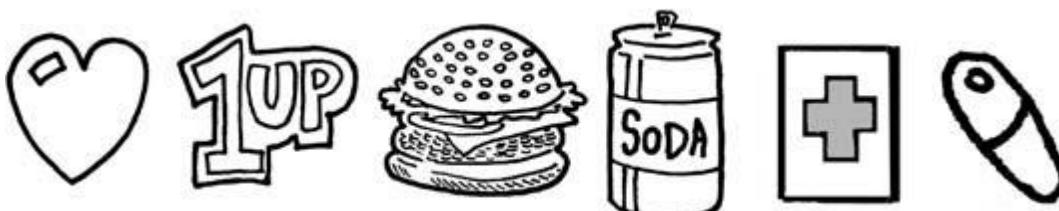
Таким образом, делая значки для вашей игры, соблюдайте следующие правила:

- Выберите правильное изображение для вашего значка. Если активация вашего значка создает огненную стрелу, то догадайтесь, какое изображение должно быть на значке.
- Удостоверьтесь, что изображение, изображенное на значке, должно быть понятным игрока.
- Выберите правильную цветовую схему для значков. Огненное сожжение? Сделайте значок красным (или оранжевым). Охлаждающая стрела мороза? Естественно синий.
- Попытайтесь избежать текста в значках. Мало того, что вам придется менять их, когда ваша игра будет переводиться на другие языки, так еще и текст будет маленьким и нечитаемым.
- Если вы все же собираетесь использовать текст, то сделайте его четким и больше похожим на кнопку, чем просто на текст.
- Никогда не комбинируйте несколько визуальных элементов (текст и картинка) на одном значке.
- Задайте значку границу, чтобы он выделялся на фоне всего другого.
- При наведении курсора мыши на значок, выведите подробное описание эффекта.
- Не оставляйте задачу создания значков программистам. Они заботятся о функциональности, а не о визуальности.
- Учитесь у экспертов. Apple, Adobe и Microsoft создали красивые, простые и запоминающиеся значки. Вы можете найти много примеров и образцов значков из различных RTS игр. Когда мы создавали значки способностей Maximo мы были вдохновлены дизайнером Boy Scout. Не изобретайте колесо повторно.
- Когда игрок нажимает на значек, воспроизведите какой-нибудь звуковой эффект, чтобы игрок понял, что он нажал. Я не рекомендую использовать голос, так как никто не хочет слышать “Хороший выбор!” нажимая на значок каждый раз. Если вы нуждаетесь в озвучке, то повторяйте голосовой эффект каждый 4 – 5 раз. И запишите сразу несколько речей, чтобы они не повторялись.
- Самая важная кнопка в интерфейсе должна быть самой большой. Это подходит для большинства игр.
- Сделайте часто-используемые кнопки более доступными.

В конечном счете, эмпирическое правило при создании значков:

СВИП = Сохраняйте ваши иконки простыми

Всегда делайте значки простыми и узнаваемыми. Нет необходимости рисовать сверх детальные рисунки. Вот несколько примеров:



- Красный крест: используется, чтобы исцелять игрока.
- Сердце: может использоваться в качестве замены креста или 1Up.
- 1Up: супер жизнь.

- Еда, Банка газировки, Таблетки: дают энергию и исцеляют.



- Знак “Нет”: это означает, что игрок не может использовать это.
- Череп: яд, смерть, опасность и, иногда, пираты.
- Монета: деньги.
- Значки контроллера (клавиши клавиатуры): используется для того, чтобы показать игроку, какие клавиши нажимать, чтобы совершить какое-то действие.

Только не QTE

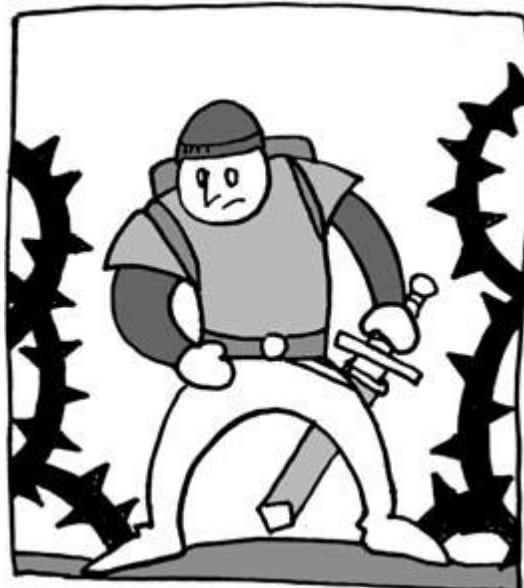
Быстро нажмите кнопку!

Теперь нажмите еще раз! Слишком поздно! Ты умер. Поздравляю. Вы только что проиграли свой первый quick time event.

Quick time event, или QTE, является ситуацией, когда игроку требуется принимать решения и нажимать на кнопки за считанные доли секунды, а опоздание приводит к болезненным или фатальным последствиям.



Dragon's Lair (Cinemtronics, 1983) была первой игрой, которая использовала QTE геймплей – вся игра представляет собой сплошной QTE. Потом на какое-то время QTE ушли, но а затем снова вернулись, благодаря таким играм, как Resident Evil 4 и God of War.



Игроки могут и любить и не любить QTE. Не надо делать QTE слишком часто и подходите к их созданию с полной ответственностью:

- Никогда не используйте QTE, заставляя игрока сделать что-то обыденное. Используйте их только для захватывающих моментов.
- Время решает все. Дайте игроку время, чтобы осмыслить иконку с буквой, которую надо нажать и, собственно, нажать ее.
- Не делайте QTE слишком долгими. Если игрок проигрывает, а QTE долгое, то будет мучение повторять его снова и снова.
- Я считаю, что разные QTE – это не очень хорошо. С одной стороны они добавляют львиную долю разнообразия, но с другой стороны, с повторяющимся QTE игрок постепенно набирает мастерство и доволен своей крутизной. Если QTE разные, то ощущение крутости будет не таким сильным.
- Используйте в QTE кнопки, до которых удобно дотянуть, не меняя положения рук на клавиатуре. Страйтесь не использовать труднодоступные кнопки.
- Убедитесь, что QTE иконки большие и их легко увидеть. Держите их в одном положении, не перемещайте.
- Страйтесь не делать QTE обязательными вариантами прохождения. Например в Uncharted 2 и Batman: Arkham Asylum QTE – лишь один из способов победить врагов. Существует и множество других способов.
- При использовании различных контроллеров движений, не заставляйте игроков ломать запястья.

HUD и где его разместить

Теперь, когда вы создали красочные иконки, что с ними делать? Поместить на экран конечно! Но прежде чем вы броситесь их размещать, давайте поговорим, где их размещать. Наш зомби-друг собирается помочь нам.



Эта часть экрана известна, как Safe Frame, потому что здесь почти никогда не размещают посередине. В середине экрана происходит действие, поэтому воздержитесь от размещения HUD элементов там. Если вам все же надо вывести туда HUD, то сделайте его полупрозрачным, как в

Dead Space (EA, 2008). Таким образом, игрок не отрывается от наблюдения за происходящим, но и может сконцентрироваться на появившемся HUD.



Верхняя левая часть экрана традиционно используется для отображения наиболее важной информации: здоровье, очки и так далее. Обычный западный человек читает слева направо. Поэтому левое положение наиболее выгодное, так как люди, даже при перечитывании начинают слева.



Отображение иконок в нижней части тоже хорошо работает. Всегда располагайте эту панель в самом низу и сделайте ее настраиваемой, так как по крайней 50% вашей аудитории имеет дрянной телевизор.



Если вы собираетесь размещать HUD в левой, правой, и нижней части экрана, быть осторожны. Не создайте эффект клаустрофии. Я видел некоторые RTS, которые настолько забиты различными HUD элементами, что создавалось впечатление, что вы смотрите в щель почтового ящика.

Если у вас слишком много иконок на экране, то почему бы не продумать, где они должны располагаться и проставить приоритеты. Просто убедитесь, что вы не препятствуете геймплею этими иконками.

Некоторые иконки могут открыть другие экраны или списки. Убедитесь, что у игрока есть возможность быстро вернуться в игру. Вы можете сделать игровую паузу, позволяющую игроку приостановить игру, чтобы он не принимал на себя ударов, ища свой жезл +6 к урону.

Конечно, вы можете сделать как разработчики Dead Space. Игра не останавливается, даже когда игрок находится в инвентаре. Согласно интервью с разработчиками, это было сделано намеренно: они хотели сделать так, чтобы игрок не мог заморозить игру, роясь в инвентаре. Это действительно делает игру более атмосферной, так как у игрока везде в все время было ощущение незащищенности.

Когда вы имеете дело с интерфейсом, есть одно очень важное правило:

Игрок никогда не должен нажимать на клавиши, или кнопки три раза, чтобы добраться до любого экрана игры

Почему? Потому что игрок не хочет провести всю игру за нажатием разных кнопок. Они хотят играть в игру! Почему вы не позволяете играть им в игру? Подумайте о детях!

Извините. Забыли на мгновение. Серьезно – игроки не должны долго рыться в менюшках, чтобы добраться до геймплея. Сделайте все, чтобы игрок мог добраться до любого элемента меню переходя по кнопкам не более двух раз.

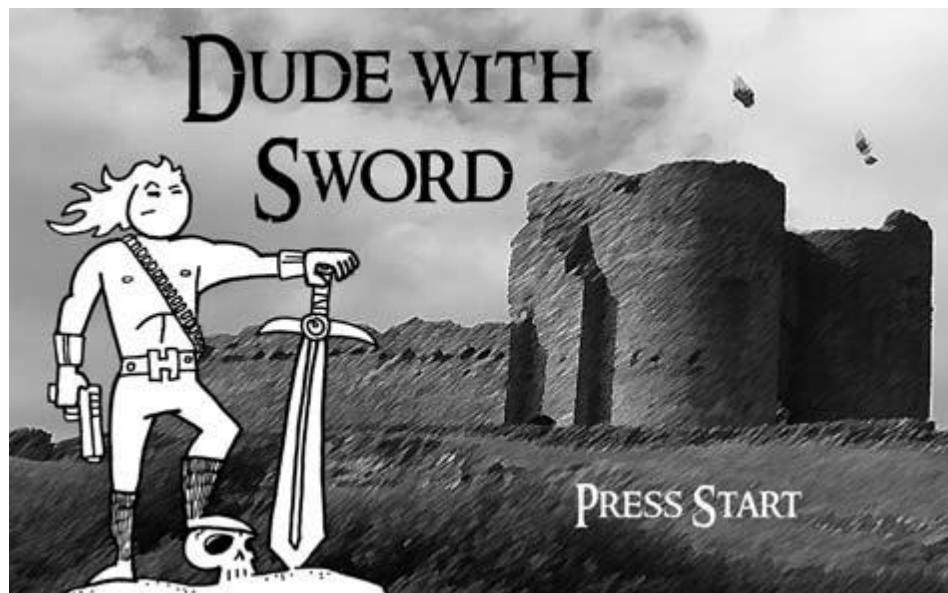
Есть и другие экраны, помимо HUD

О, различные игровые экран. Их много. С чего начать. Со списка экранов!

- **Название/начальный экран.** Первое, что видит игрок (не беря в счет коробки), поэтому важно установить правильное настроение. Проблема состоит в том, что есть множество стилей на выбор!



- Титульный экран, который появляется перед главным меню.



- Героическая поза на титульном экране. Герой стоит на черепе, держа одной рукой меч, а во второй руке пистолет...



- Почему в джунглях? И что эта статуя обезьяны там делает? Может это реликвия? Все эти вопросы создают загадочный образ. Когда они наконец поймут смысл, их умы будут взорваны!



- Логотипы экран, на котором отображается логотип игры. Не очень интересно, но эффективно. Добавьте больше цветов, вращающихся эффектов, прыгающего текста и т.д.

Как в непосредственно в геймплее, не делайте более 3 вложенных меню. Не заставляйте игрока бродить по лабиринтам различных меню вашей игры.

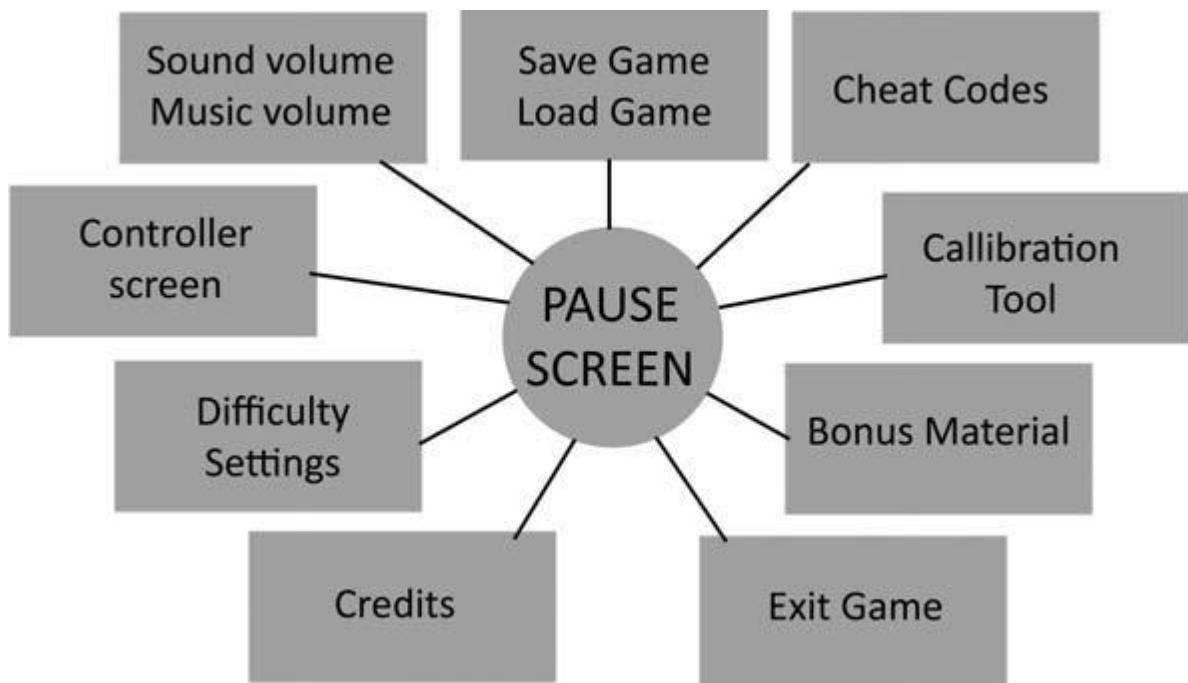
Пауза имеет значение



Пауза. Экран паузы может сделать больше, чем просто дать игроку перерыв. Он может быть использован для сохранения игры, доступа к параметрам игры, карте или инвентарю. Помните, что большинство людей используют экранную паузу для того, чтобы сходить в туалет.

Когда дизайнеры создают экран паузы, у них есть плохая привычка делать первым пунктом – Продолжить игру. Это не имеет смысла. Допустим, вы используете кнопку пуск, чтобы открыть экран паузы. Если в вашей игре часто использует сохранение, то его и поставьте на первое место. Если не сохранение, то поставьте туда карту или инвентарь. Планируйте экран паузы, так же тщательно, как и ваш уровень! Ваши игроки будут вам благодарны.

Ничего себе. Посмотрите на этот рисунок ниже. Это все варианты, которые могут быть следствием экрана паузы.



Параметры. Как древние лабиринты, экран с опциями обычно приводит к еще большему количеству экранов. Но не теряйте игрока в лабиринте опций.

Инструмент калибрации. Если ваша игра особенно темная или яркая, то позвольте игрокам настроить контрастность экрана.



Сохранение/загрузка игры. Одним из наиболее важных аспектов вашей игры, это возможность автоматического сохранения. Всегда начинайте новую игру с нового сохранения. Не делайте процесс сохранения таким сложным, чтобы игроку пришлось смотреть в руководство.

Я настоятельно рекомендую создать не менее трех профилей для игры и неограниченное количество сохранений, так как игроки часто хотят переиграть некоторые моменты.

Авто сохранение является очень полезной функцией, которая выступает в качестве резервной копии игрока, слишком погруженного в историю. Давайте игроку возможность загружать сохраненную или авто сохраненную игру. Дайте возможность игрокам отключать авто сохранение, хотя я не понимаю, зачем им это.

Будьте осторожны при проектировании системы сохранения. Нет ничего ужаснее, чем пройти половину уровня, умереть и проходить все заново. Также старайтесь не сохранять игру во время боя.

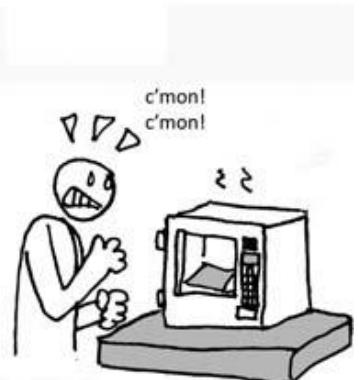
Just a few ways to hide a load...



abnormally long corridors



very slowly unlocking doors

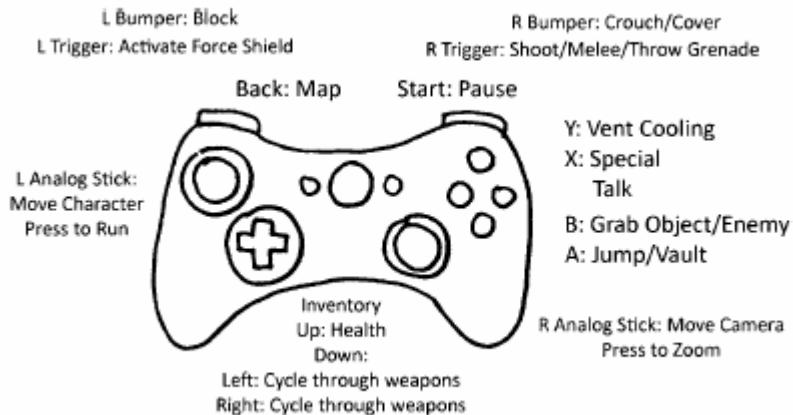


microwaving popcorn

Экран загрузки. Много игроков рассматривают экраны загрузки раздраженно, потому что разработчики не могут подать их, как часть игры. Многие разработчики срывают экраны загрузки различными роликами. Если в вашей игре есть экраны загрузки, то оформите их правильно.

- Покажите концепт-арт
- Задайте тривиальные вопросы
- Отобразите игровую карту
- Отобразите биографию персонажа
- Заполните разрывы в игровой истории
- Проиграйте короткое видео, информирующее игрока о предстоящей миссии

Производители часто требуют, чтобы во время загрузки проигрывался какой-либо ролик. Но запомните, что на таких экранах обязательно должна быть шкала загрузки, чтобы игрок знал, сколько еще ему ждать.



Управление. При показе экрана управления, прежде всего вы должны вывести картинку контроллера с указанными действиями кнопок (как на картинке выше).

Некоторые игры показывают игрока, который выполняет действие, при нажатии на какую-то кнопку. По крайней мере, выведите на экран текст, объясняющий выбранное действие.



Очки/счет. Иначе известный, как экран достижений. Он появляется в конце уровня. Выводит на экран игрока его прогресс, производительность и оценку. Вот что можно показать на нем:

- Счет

- Время на уровень
- Точность стрельбы
- Убитые враги
- Собранные, оставленные, потраченные деньги
- Число жизней
- Оценка
- Достигнутые цели
- Найденные секреты

Экраны лицензий. Эти экраны требуют издатели и производители. Удостоверьтесь, что они четкие и, что еще более важно, достоверные. Чтобы игроки не смотрели их каждый раз, сделайте их пропускаемыми.

В заключение, о шрифтах

Поскольку вы делаете HUD и различные экраны, вы должны подумать и о шрифтах. Я нахожу, что шрифты должны быть ясными и четки. Однако и с ними можно найти несколько проблем.

- Найдите шрифты, подходящие к вашей игре, но не делайте их трудночитаемыми.
- Помните о цвете шрифта и цвете фона. Например никогда не помещайте красный текст на черный фон.
- Сейчас у большинства игроков стоят HDTV экраны. Но помните, что они есть не у всех, и, поэтому делайте шрифты большими! Главное, чтобы любой игрок без проблем смог понять и прочитать все на экране.

Теперь давайте пойдём дальше: к самой игре! Но сначал, Вселенские истины и умные мысли.

Уровень 8. Вселенские истины и умные мысли:

- HUD является посредником между игрой и реальностью**
- Игрок должен быть в состоянии получить информацию о HUD и быстро**
- Держите HUD элементы подальше от центра экрана**
- Никогда не заставляйте игроков делать какие-либо действия больше трех раз, чтобы добраться до каких-то меню**
- Шрифты должны быть большими, ясными и удобочитаемыми**
- Даже самые скучные экраны могут быть захватывающими и интересными**

Уровень 9. Все, что я знаю о левел-дизайне, я узнал из уровня 9

Вы наверное не представляете себе книгу Level Up! без главы о левел-дизайне. Но что я понимаю под словом уровень? Слово уровень различается в зависимости от контекста. Давайте рассмотрим пару определений:

Уровень – определенное окружение или место, где происходит игра. Если вы находитесь на Звезде Смерти, значит вы уже близки к концу игры.

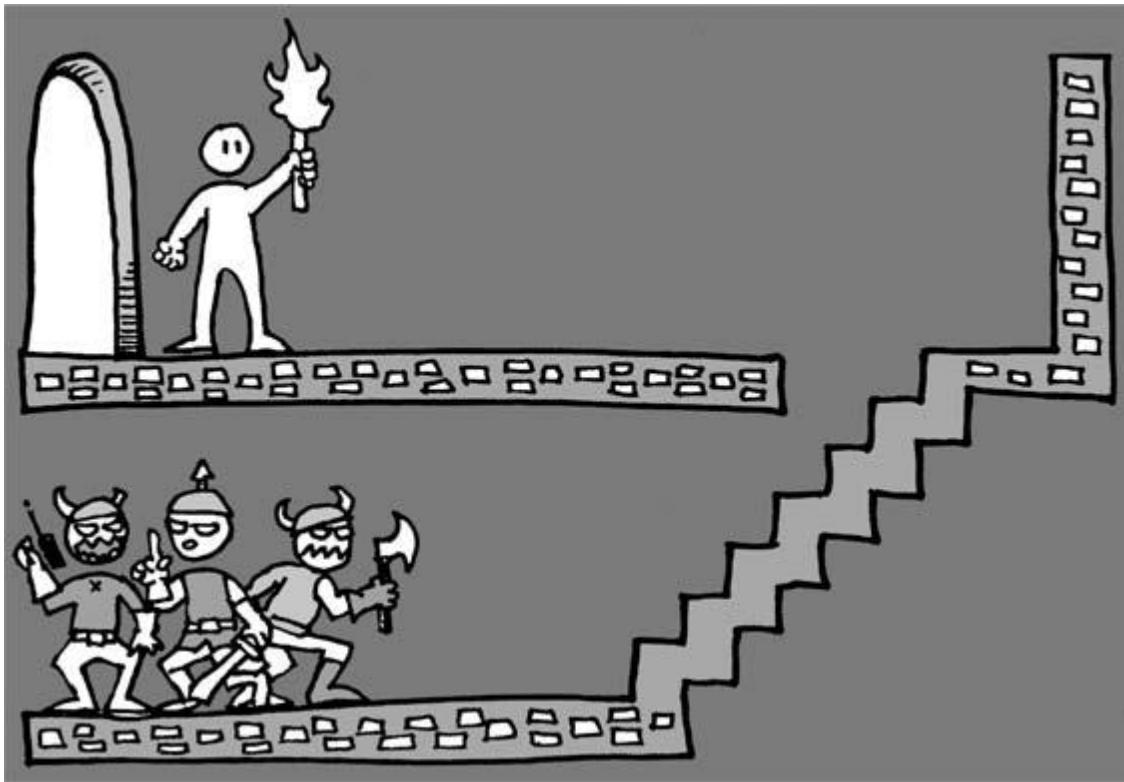
Уровень – термин среди разработчиков, который описывает различные части игры на основе впечатлений от них.

Уровень – единица подсчета прогрессии по мере прохождения игры. Можно, например, дойти до 20 уровня в тетрисе.

Уровень – ранг игрока в зависимости от заработанных очков, опыта или навыков. Например достижение 90 уровня игрока в WoW. Наиболее часто используется в RPG.

Как видите существует целых 4 вида определения уровня.

Разработчики так долго использовали термин “уровень” в различных контекстах, что было уже слишком поздно все изменить и называть эти определения по разному. Итак, уровни есть. Но почему уровни? Самые старые дизайнеры считают, что этот термин пришел из игры Dungeons and Dragons, когда игроки двигались все ниже по уровням подземелья (этажи), чтобы достичь дракона (отсюда и название игры). Почему никто и не думал называть их этажами а не уровнями, я не знаю.



Но уровни можно называть не только уровнями. Я играл в игры с раундами, волнами, этапами, актами, главами, где тоже можно употребить термин уровень. Но эти термины тоже имеют свои определения. Давайте рассмотрим их:

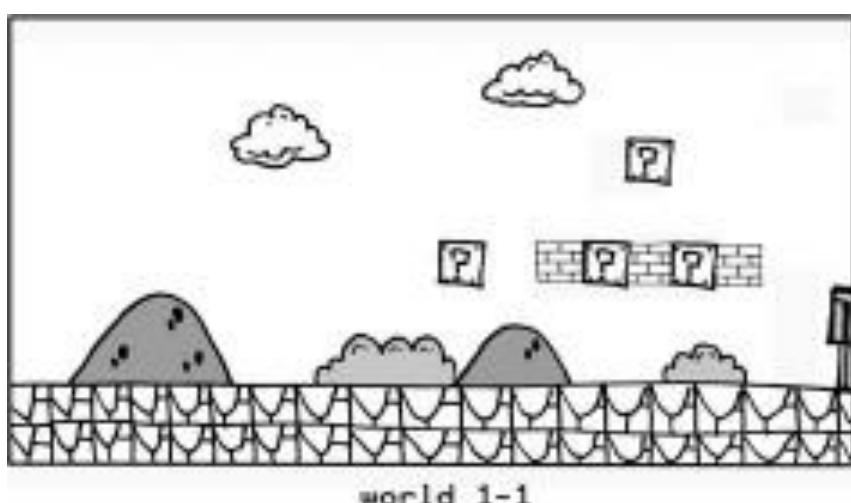
Раунды можно найти в игре, где часто повторяются одни и те же действия. Снова и снова. Это могут быть и спортивные игры, как гольф или бокс, а могут быть и всевозможные файтинги.

Волны обычно представляют собой волну врагов, которые нападают на игрока. Есть множество вариаций. Например в Plants vs Zombies сначала идут просто зомби, а затем, после небольшого затишья на дом нападает сразу волна зомби. Часто можно встретить игры, где игрокам дается временный перерыв, чтобы отстроить поврежденные строения и построить новые, а затем на базу вновь нападает волна монстров, уже более сильная, чем предыдущая.

Стадия, как правила, часто используется как волна, но еще чаще она используется, как переход к следующему действию, не меняя общего смысла геймплея. Например игрок сражается с боссом. У босса есть несколько стадий. Например первой стадией является удары по ногам босса. Затем будет стадия ударов по голове и т.д., но смысл, битва с боссом, не меняется.

Акты и главы часто используются, когда разработчик хочет, чтобы игрок сосредоточился на сюжете игры. Но на самом деле это простые уровни.

Уровни часто еще называют картами или локациями. Часто локации называют по главному или самому большому объекту (Электростанция или Поляна). Наиболее часто такие названия используют в FPS, где название карты проще ассоциировать с местностью.



Термин мир часто путают с уровнем, но мне не нравится такое сравнение. Мир впервые был использован в Super Mario Bros: известный Мир 1-1. Игра было очень успешной и термин немедленно был взят на вооружение разработчиками. Тем не менее, по моему мнению Мир 1-1 стоило бы назвать Уровень 1-1. И вот почему:

Мир: Это отдельная часть игры, которая отличается прежде всего своей визуальной или тематической стороной и может состоять из нескольких локаций, на которые разделен мир.

На заре видеоигры, игрокам нравиться играть в различных и красивый мирах, например в "Огненном Мире", "Ледяному миру".

Сейчас я хочу представить вам 10 самых распространённых игровых миров.

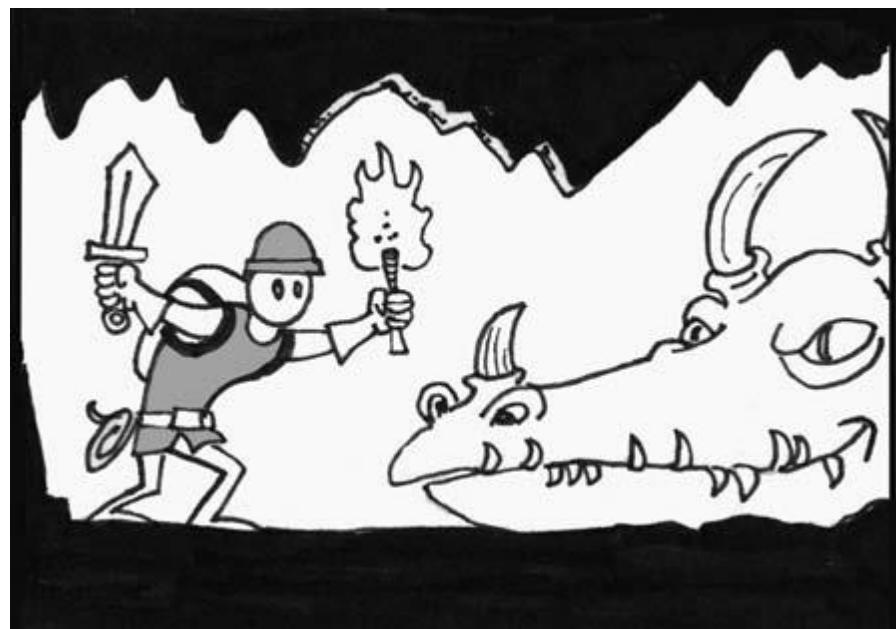
Топ 10 игровых тем



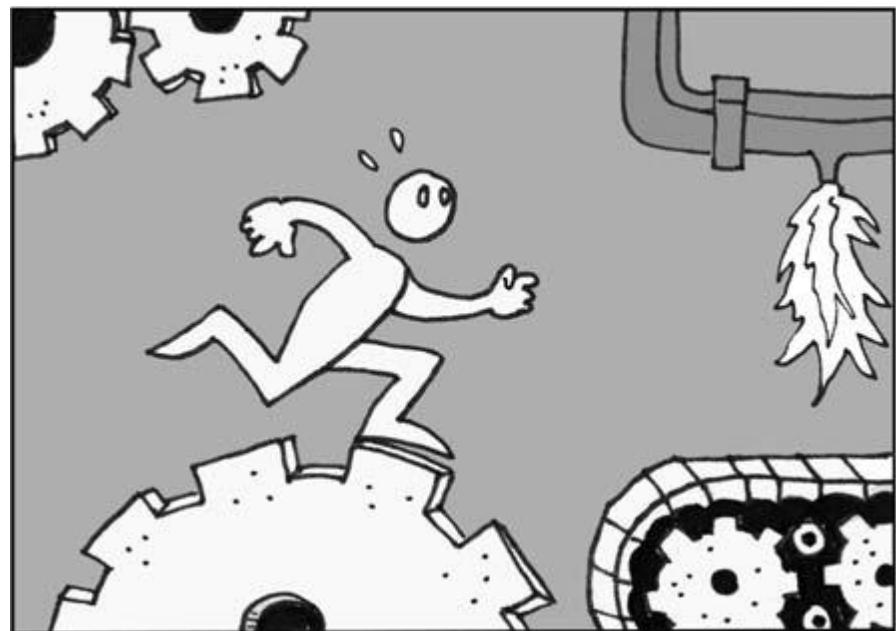
1. Космическое пространство. Можно легко увидеть, что в большинстве старых игр был черный экран, это было идеально для разработчиков. Простота в том, что комические корабли и планеты и метеориты можно изображать в простых геометрических формах. Как и тогда, так и сейчас, космос является популярным местом действия, ведь там можно реализовать все, что угодно: чужие, космические корабли, компьютеры и футуристическое оружие.



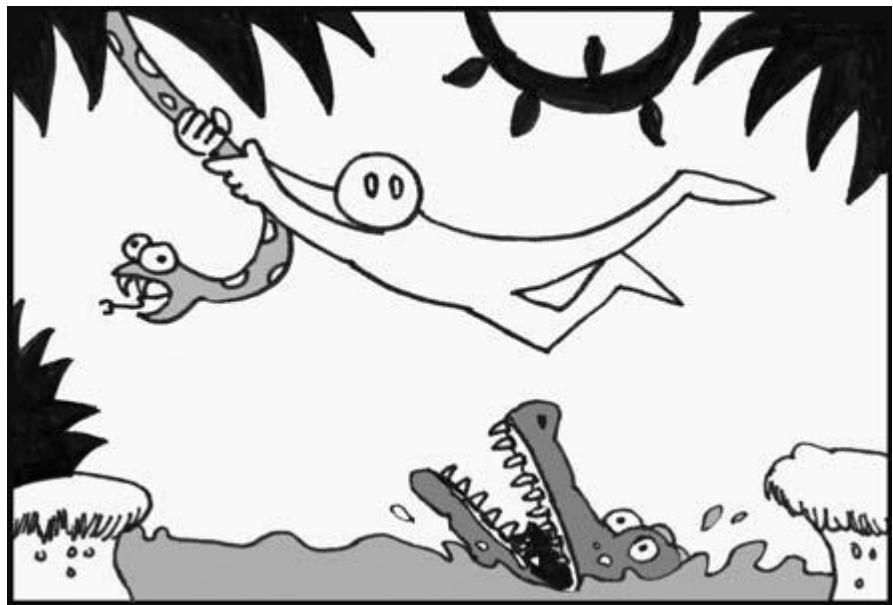
2. Огонь/лед. Эти уровни стали популярными по трем причинам: во-первых, огонь и лед могут представлять опасность, ведь огонь сжигает, а лед скользкий. На основе этих механик можно создать интересные загадки и уровни. Во-вторых, ого и лед дает очень большой спектр врагов, от ледяного зомби до огнедышащего дракона. И, в-третьих, огонь и лед добавляет много ярких красок на уровне.



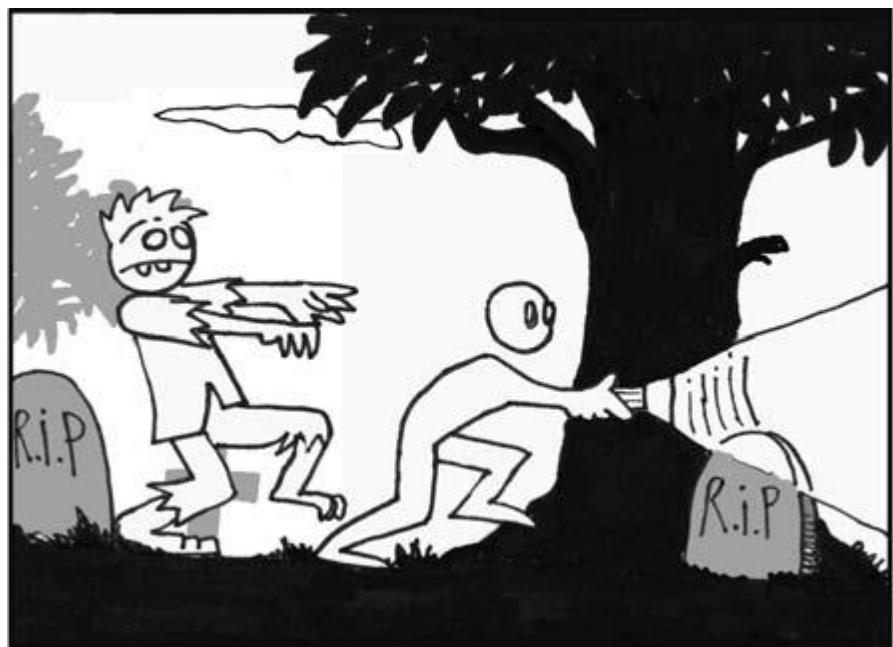
3. Подземелье/гrot/могилы. Произведения Толкиена оказали сильное влияние на видеоигры. Подземелья переполнены ловушками, головоломками, механиками и врагами. Даже тогда, когда игровой мир не фантазийного стиля, игроки все еще любят набеги в различные подземелья. Технически, оформление подземелий дает художникам много преимуществ: драматическое освещение, причудливая резьба и статуи.



4. Фабрика. Фабричные уровни стали одними из основных уровней в жанре платформеров, особенно при появлении игровых консолей. Множество механик и опасностей. Движущиеся платформы, конвейерные ленты, космические станции – все, что угодно.



5. Джунгли. Тематика джунглей дает игрокам преимущества в создании уровней. Экзотические ловушки (зыбучие пески, ямы, рвы) в красочных декорациях стали очень популярными в игровой индустрии. В джунглях можно добавить дополнительные механики: лозы, ветки деревьев.



6. Дом с привидениями/кладбище. Игроки могут медленно исследовать футкие уровни. Враги должны возникать неожиданно и из ниоткуда. Но пугать людей, это искусство. Прежде чем напугать игрока, сначала успокойте его, отвлеките. Музыка и звуковые эффекты имеют решающее значение для игр этого жанра. Но будьте осторожны, не переусердствуйте!



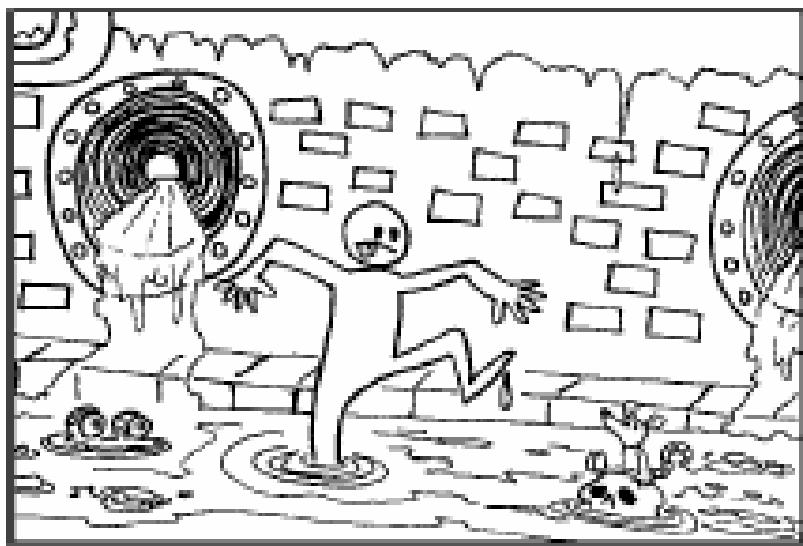
7. Пираты (судно/города/остров). Очень популярными становятся пиратские уровни. Пиратская тема идеально подходит для экшенов, ближних боев и, конечно, большое количество сокровищ.



8. Городской стиль. Независимо от того, населен ли город бандитами, панками, мутантами или супер злодеями, тема позволяет смешать фантастическое и реалистичное.



9. Космическая станция. В видеоиграх, чаще всего, космические корабли заполнены пришельцами и роботами. Космические станции, это будущее, поэтому возможно любое оформление.



10. Канализации. Похожи на подземелья. Могут иметь несколько уровней. Наполнены различными врагами, начиная от гигантских крыс и заканчивая белыми аллигаторами. И можно только радоваться, что запах через экран не передается.

Это самые распространенные игровые миры, используемые в играх. Но не бойтесь использовать стиль мексиканской пиццы. Вы можете смешивать несколько этих типов миров и получить необычные и оригинальные новые типы.

При проектировании Maximo: Ghosts to Glory, мы применяли технику мексиканской пиццы. Вместо того, чтобы просто создать кладбище, мы добавили туда вулканы. Пожарное кладбище. Мы также сделали пиратское судно, которое было окутано льдом. Мы взяли уже готовые темы и создали новые, соединив старые.

Название

Теперь, когда вы создали уровень, дайте ему имя. Однако, у вашего уровня должно быть два имени: одно для вашей команды, другое для программистов. Имя уровня это название файла, указанного в коде. Вот несколько вещей, которые надо помнить при названии файлов:

- Имя уровня не должно превышать восемь символов, так как членам команды будет легче его запоминать.
- Имя файла – не то имя, которое увидит игрок, так что вам не обязательно быть остроумным. Например “factory 01” передает всю информацию вашей команде: место и порядок.
- Для более сложных названий, используйте сокращенный текст, например, fac01s01 (factory 1, section 1).
- Убедитесь, что ваши уровни не используют одинаковые имена. Если “sec” уже где-то используется, не используйте его в другом месте.
- Организуйте свои уровни. Храните файлы в папках так, чтобы другим членам команды было легко их найти.

В контексте игры, название уровня – совсем другое дело. Также как и имена персонажей, очень важно дать вашему уровню правильное название. Есть несколько видов названия уровней:

- Функциональность. Отличительная черта ретро игр. Просто числовые названия игр.
- Локация. Полицейский участок. Канализация. Научная лаборатория. Что хорошо в таких названиях, это то, что они сразу дают понять, что будет на уровне.
- Описание. “Неприятный сюрприз”, “На дорогу”, “Смерть от всевышнего”. Описание уровня, как его название очень красивы. Они отлично находят для обеспечения предзнаменования или задания нужного тона. Будьте осторожны, чтобы не разболтать слишком много.
- Punny. Если вы чувствуете себя особенно творческим, то можете попробовать создать ринну заголовок для вашей игры. Такие названия были в моде в конце 1990 года.

Помните, что имя вашего уровня создает первое впечатление о нем.

Все, что я узнал о левел-дизайне, я извлек из Диснейленда

Я считаю, что уровень тоже может рассказывать историю. Использование пространства, чтобы рассказать историю – не новая концепция. Она использовалась в архитектурном дизайне на протяжении веков. Когда я впервые начал проектировать уровни, я обнаружил, что многое может рассказать историю игры.

Диснейленд, в частности, оказался источником большого вдохновения. Я читал о Волте Диснее и как они разработали их мир. Волт Дисней очень любил железные дороги и Диснейленд был построен вокруг железной дороги.

Я заметил, что структура Диснейленда очень схожа с уровнями видеоигр. Сходства вот в чем:

Диснейленд: мир с аттракционами вместо сцены.

Видеоигра: мир уровня дает развлечения каждый момент.

Мир Диснейленда содержит много земель. У каждой земли есть своя история.

Мир видеоигр содержит множество уровней, каждый из которых имеет свою историю.

???

Диаграмма удара

Диаграмма удара часто используется писателями и режиссерами Голливуда, чтобы помочь себе в создании и организации фильма. По крайней мере, ваша диаграмма должна содержать следующую информацию:

- Имя уровня
- Имя файла
- Механики
- Цели игрока
- NPC
- Бонусные материалы
- История
- Время суток
- Стиль игры
- Цвета
- Враги

Создание диаграммы удара помогает определить проблемы в игре. Давайте представим, что мы создаем игру Relic Raider. Наш герой, Jake Hunter, путешествует по миру в поисках потерянных сокровищ. Мы разработали историю, провели мозговой штурм геймплея, локаций и врагов.

Взгляните на эту диаграмму удара и проверьте ее на наличие каких-либо проблем:

Relic Raider beat chart

Game Element	Level Name/File Name				
	Shanghai/ Roof01	Jungle 01/ Jung01	Jungle 02/ Jung02	Temple of the hidden skulls/ Jung03	Mountain Escape!/ Road01
Location	Shanghai rooftops	Jungle	Jungle	Ancient temple (int)	Mountain pass
Gameplay	Stealth, shooting, jumping	Shooting	Fighting	Platform, jumping	Driving
Objective	Find crime boss Wu-Fan	Jungle part 1	Jungle part 2	Reach chamber of skulls	Car chase
Story beat	Jake steals medallion, is caught by Wu-Fan	Jake explores jungle	Jake finds temple of skulls	Jake places medallion in statue, Nazi general Hauser shows up	Jake steals truck, flees Nazis
New weapon	.45, machine gun	Machete	No	No	No
Enemies	Tong thug, axe man, machine gunner	Jaguar, native (spear)	Jaguar	Jaguar, Nazi soldier	Nazi truck, Jeep w/ machine gun
Mechanics	Swinging rope, zip line	Swinging rope, zip line	Zip line	Spiked pits, blow darts, crushing walls, fall-away floor	Falling rocks
NPC	Wu-Fan	Guide	None	Hauser	None
Bonus materials	Art gallery 1	Art gallery 2	Art gallery 3	Alt. costume	Art gallery 4
Time of day	Night	Night	Night	Day	Day
Color mapping	Blue/red	Green/brown	Green/brown	Green/gray	Tan/sky blue

Повторное использование

Хотя, глядя на эту диаграмму удара, я заметил, что существует несколько различных систем геймплея: платформер, стрельбы, вождение и скрытность.

Эти различные системы вносят разнообразие в игру, но когда дело доходит до их создания они не имеют ничего общего друг с другом. Одним из наиболее важных решений, которое вы можете сделать, это когда вы повторно используете эти системы в игре.

Если вы используете игровую систему менее, чем три раза в течении игры, тогда вообще не стоит ее реализовывать. Это не означает, что вы должны повторять ее ежесекундно, подойдите к процессу с умом.

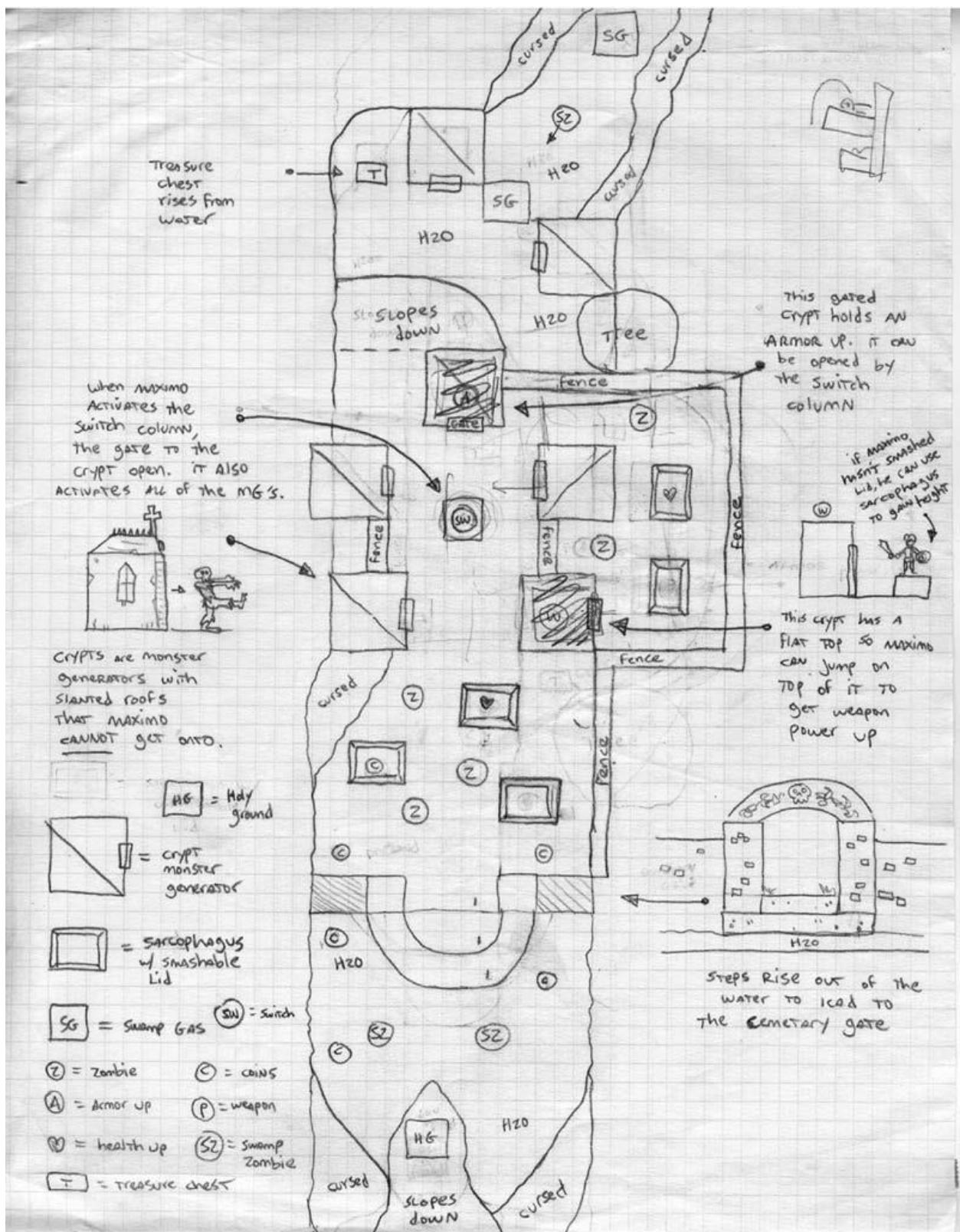
Например, система вождения может поддерживать джип, хэтчбек и седан. Создание системы вождения стоит большого количества времени и денег, чем создание трех разных машин. Но помните, что готовая система не всегда может подходить для всего наземного транспорта.

Всегда есть компромисс между дизайном и программированием. Учитесь ограничивать игровые системы и игру. Создайте небольшое количество систем геймплея, которые вы сможете использовать по многу раз в вашей игре. Это максимизирует вашу игру, а также минимизирует затраты.

Вы можете поработать со своими художниками над тем, как разнообразить игру и системы геймплея. Простая перекраска или перетекстурирование уровня могут заставить его выглядеть совсем по другому.

Раздел про маппинг

Есть много способов начать создавать уровни. Разработчики Metal Gear создавали уровни из блоков Lego. Много разработчиков делают прототипы уровней используя 3D элементы, такие как Maya или 3D Studio Max. Мне нравиться брать стопку листов, карандаш и ластик. Рисование карты на бумаге, напоминает мне о страхе добрых временах и способах создания уровней Dungeons and Dragon.



An example of "alley" level design

Я нашел, что есть два типа трехмерных уровней: переулки и острова. Переулки создают направленный опыт геймплея. У игроков есть цель достигнуть цели и вы должны помочь им.

Переулки дают следующие преимущества разработчикам:

- Проще поместить триггерные зоны. Вы всегда будете знать, где и как игрок будет входить и перемещаться по уровню.

- Вы можете удалить средства управления камерой, позволяя игроку сконцентрироваться на геймплее.
- Вы можете создать правильные ролики и сцены, зная, как будет передвигаться игроки.

Уровень 9. Вселенские истины и умные мысли

- **Даже чили может быть сделан неотразимым**
- **Используйте метод “мексиканской пиццы”, чтобы сделать темы уровня более уникальными**
- **Имена уровня могут помочь передавать настроение и информацию вашему игроку**
- **Игрок всегда найдет способы сломать вашу игру**
- **Задавайте игрока играть так, как вы хотите**
- **Ходьба никогда не является геймплеем**
- **Если вы чувствуете скучоту, то так и есть**
- **Если игроку кажется, что он сможет пройти туда, он попытается сделать это**
- **Используйте игровые площадки и арены, что протестируовать метрики и системы вашей игры**
- **Создайте учебный уровень напоследок**

Уровень 10. Элементы боя

Британский военный теоретик сэр Бэзил Лидделл Харт, возможно, умер прежде, чем видеоигры стали популярными, но его цитата аккуратно покрывает основы боя видеоигры. Бой - популярный и главный компонент игры. Хорошая боевая система требует глубоких размышлений. Проектируя боевую систему для вашего персонажа, удостоверьтесь, действительно ли ваш персонаж прыгучий как Марио, тайный или зверский?

У каждого персонажа должен быть свой боевой стиль. Какого жанра ваша игра? Этот вопрос вполне сможет помочь с оружием. Придайте оружию больше индивидуальности, чтобы игрок чувствовал себя уникальным. Определите общую стилистику боя – он близкий или дальний?

Добавьте немного разнообразия – враги могут быть невосприимчивы к какому-то виду атак (например к верхнему, используя шлем).

Attack	Control	Range	Speed	Direction	Damage	Special
Slash	Square	Close	Med	Horizontal	Medium (10 hps)	Can be blocked by shield
Overhead strike	Triangle	Close	Med	Vertical	Medium (10 hps)	Can be thwarted by helmet
Thrust	Forward on stick, Triangle	Close	Fast	Forward	Strong (25 hps)	Knockback to target
Jump strike	X, down on stick, Triangle	Close/ medium	Slow	Downward	Strong (25 hps)	Stun to any target in two-unit radius

Атаки: Разрез, Удар в голову, Толчок, Удар в прыжке

Кнопка: Квадрат, Треугольник, Стик вперед и треугольник, X со стиком вниз и треугольник

Дистанцию: Близкая, Близкая, Близкая, Близкая/Средняя

Скорость: Средняя, Средняя, Быстрая, Медленная

Направление: Горизонтально, Вертикально, Вперед, Нижняя

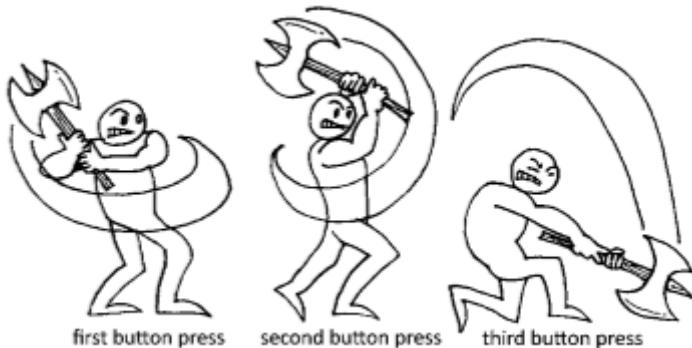
Урон: Средний (10 хп), Средний (10 хп), Сильный (25 хп), Сильный (25 хп)

Специально: Может быть блокирован щитом, Может срывать шлемы, Отбрасывание, Ошеломляет любого юнита в радиусе ***.

Матрица нападения, представленная выше, очень полезна, чтобы отследить всю важную информацию о боевых шагах. Она должна включать следующие данные: Имя атаки, Кнопка, Дистанция, Скорость атаки, Направление, Повреждение, Специальные возможности этой атаки (если таковые имеются). Не стесняйтесь добавлять столько колонок, сколько вам нужно. Еще с помощью матрицы можно сравнивать разные атаки делаю игру, таким образом, более разнообразной.

Если вы хотите, чтобы все атаки, да и игра тоже, были гладкими, то вам нужно добиться работы игры 60 кадров в секунду, в то время, как многие игры достигают 30 кадров в секунду и благополучно там зависают.

Вы можете создавать цепь из ударов, которые требуют нажатия разных кнопок.



Что создать боевую цепь, создайте три или более шагов атаки. Если игрок нажал кнопку – проигрывание первого звена цепи. Если игрок снова нажимает кнопку в пределах короткого промежутка времени относительно нажатия первой – проигрывание второго звена цепи. Обычно такой удар наносит больше урона. Третье звено нанесет игроку еще больше урона и так далее. Удостоверьтесь в том, что персонаж может двигаться во время таких цепей, и что их всегда можно прервать в случае смерти врага.



Что происходит, когда вы что то поражаете?

Отсутствие реакции на удар вызывает у игрока ощущение, что он не попал. Сделайте по крайней мере звуковые эффекты в качестве реакции. Сильные звуковые эффекты заставляют чувствовать нападения более зрелищными и полезными.

Для увеличения эпичности немного преувеличьте самые сильные удары, чтобы враг отлетал от них, оставался без зубов ну и так далее.

ЛЮДИ ХОТИЯТ ИГРАТЬ В ИГРЫ, КОТОРЫЕ ЗАСТАВЛЯЮТ ИХ ВЫГЛЯДЕТЬ КРУТЫМИ.

И ничто не заставляет игрока выглядеть более крутым, как эпичное QTE. Только посмотрите на могучего BedBug в действии ниже!



Вот некоторые подсказки для проектирования QTE:

Зарезервируйте QTE только для супер круtyx и тщательно продуманных атак.

Так как контроль во время QTE значительно ниже подумайте – что игрок может сделать вместо него?

Всегда помещайте кнопку в удобное место, чтобы игроку было удобно и понятно, иначе игрок запутается, куда кнопку помещать.

Дайте игроку время чтобы осмыслить кнопку и затем нажать.

Если игрок нажал кнопку неверно, вы можете вернуться на одну стадию вниз в это QTE.



Я видел системы, позволяющие игроку выбирать цель с помощью копки или стика.

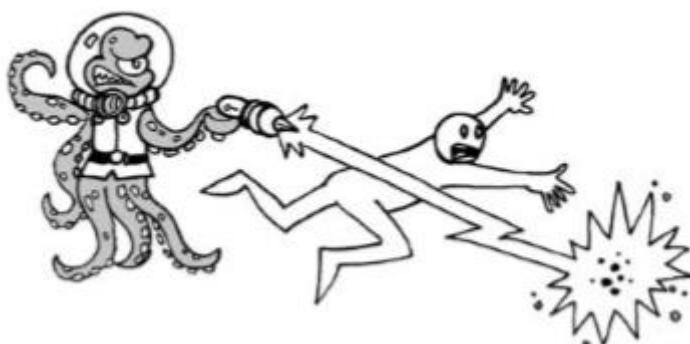
Проектируя оружие, думайте об его скорости, направлении атаки и ущербе. Если это оружие модернизируемое, то удостоверьтесь, что эффекты как-то отображаются на внешнем виде оружия! Просто добавление +3 к урону не предоставляет игроку никакого визуального наслаждения.

Теперь вы должны поцеловать меня

Запомните, если игрок умирает много раз подряд, обязательно дайте ему подсказку, снизьте уровень врагов, в общем, помогите ему иначе вы рискуете потерять его.

Перемещение

Если у вас в боях присутствует какое-либо боевое искусство, то вы поймете важность перемещения. Создайте приемы передвижения такие как уход от удара, кувырок, и т.д., которые могут быть объединены с вашими атаками для получения еще более УВЛЕКАЮЩИХ битв.



Отскоки и кувырки позволяют игрокам быстро избежать получение урона. Конечно очень эффектно выглядит кувырок под лезвиями, но будьте осторожны, так как камера может залезть туда, куда не стоило бы.



Рывки – хорошие инструменты для защиты или нападения.

Игрок должен быть в состоянии использовать рывок в толпу врагов или чтобы разбить хрупкие объекты.

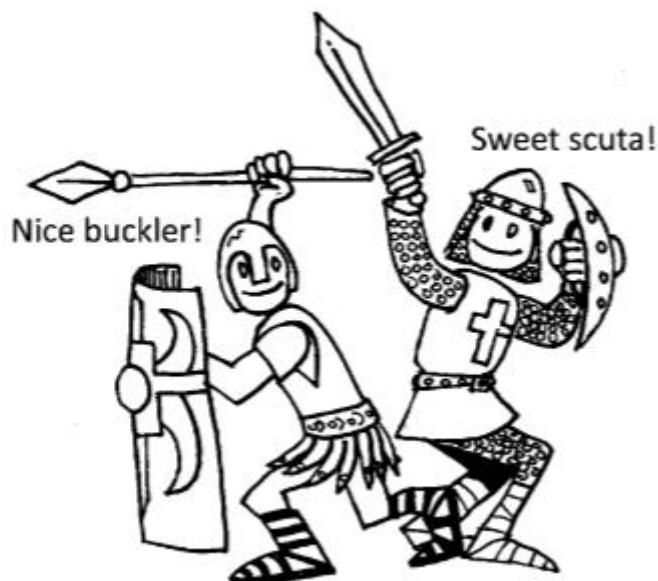
Даже при том, что рывок предназначается для одного врага, у вас может быть импульс, отталкивающий других врагов к примеру.

Много игр позволяют игроку маневрировать вовремя этого сильного удара отдачи.

Охрана

ОТЕГЕАЙТЕСЬ!

Не недооценивайте использование звуковых эффектов при блоке. Хороший громкий ЛЯЗГ! Сообщит игроку, что они успешно выполнили блок. Добавьте искры или другой эффект. Некоторые блоки перемещают игрока назад.



Позиционные блоки обычно нужно активировать в трех позициях – сверху, середина, и снизу. Как разработчик вы должны решить, пробиваем ли ваш щит или нет. Это будет иметь большое значение, так как в зависимости от вашего решения игрок будет использовать щит по разному. В первом Maximo был пробиваемый щит. Игрок мог усилить его по ходу игры. Однако, поскольку щит по прежнему пробиваемый игроки ОТКАЗАЛИСЬ его использовать, отпрыгивая или отскакивая от ударов. Во второй игре мы сделали щит непробиваемым. Игроки стали использовать щит почти постоянно, так как беспокоится за его поломку не приходилось. Но экраны могут не только использоваться для блокировки:

- Совместить с рывком для преодоления препятствий.
- Ошеломить врагов поблизости.
- Бросить, как снаряд.
- Использовать щит в качестве саней для спуска.
- Использовать щит в качестве каски от летящего сверху мусора.
- Использовать щит в качестве лома.
- Прикрепить щит на спине для защиты спины.

Если щит это мобильная защита, то броня защищает игрока полностью.

Но есть несколько вещей, которые нужно рассмотреть, прежде чем вводить в игру броню.

Первое: чем больше на игроке брони, тем медленнее и шумнее игрок.

Вы можете разделить броню игрока на много частей (голова, грудь, ноги) но не переусердствуйте. Также дайте игроку возможность выбрасывать или продавать ненужные доспехи (и чтобы это было удобно).

Также, когда ваш игрок убивает какого-нибудь босса или важного врага, то выпавшая с него броня, если она круче уже надетой на игроке, должна и выглядеть гораздо красивее. Не скучитесь на названии бронек. Используйте фантастические имена, как: Чешуя дракона, Святая броня защиты или хребет Дьявола. Это даст игроку чувство важности и крутости, которое так необходимо, особенно в онлайн играх. Можете пойти еще дальше и сделать костюм элементом HUD, как в игре Dead Space, где жизни игрока отображались на его спине в виде световых индикаторов.

В Ghosts'N Goblins броня также является элементом HUD. Как только враги полностью разобьют и сломают вашу броню, вы умрете.

Добавьте своей броне интересные эффекты, такие как постепенная регенерация здоровья, или возможность передвигать тяжелые объекты. Да и вообще можете не зацикливаться на броне, а сделать просто волшебный костюм, не дающий защиты, но придающий вашему герою интересные способности.

В броне хорошо то, что это отличный способ разнообразить базового персонажа. В World of Warcraft это реализовано по максимуму. Как только какой-то игрок видите другого с более красивыми и сильными шмотками, ему хочется получить такие же и он дольше и упорнее играет. Добавьте больше возможностей кастомизации вашего персонажа.

Пушки

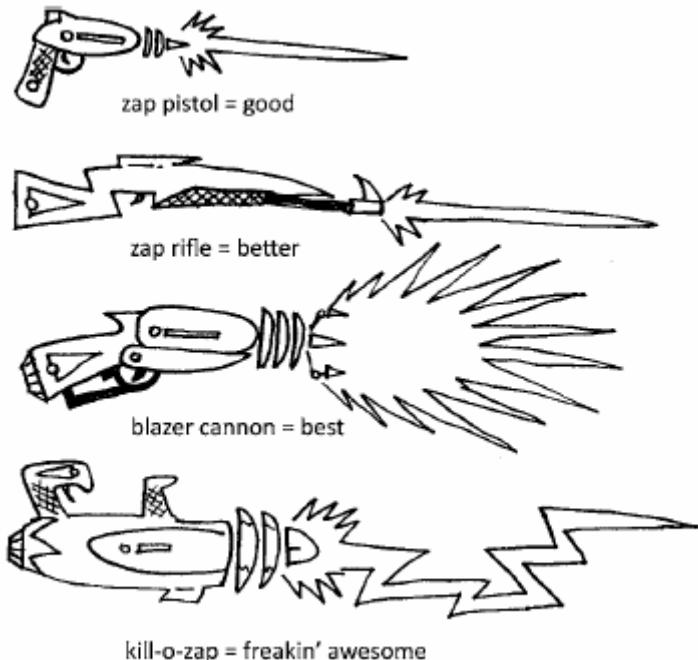
Ооо! Пушки, пушки, пушки!

Оружие может очень сильно разнообразить вашу игру. Бывает, именно крутые перестрелки с крутыми пушками и составляют всю игру.

Яркими примерами являются Call of Duty, Left 4 Dead, TF 2.

Лучшая пушка для вас

При разработке пушек, прежде всего надо брать пример с реальных экземпляров. Вы должны понять, где ваше оружие эффективно, а где нет.



Пистолеты:

Требуют частой перезарядки и их магазины могут вмещать всего 6-15 патронов.

Винтовки:

Винтовки обычно содержать дофига патронов и ими стреляют от бедра.

Дробовики:

Стреляют в конус, не подходят для дальних и средних дистанций огня и наносят огромный урон.

Пулеметы:

Очень быстрый темп стрельбы, но с хромающей точностью. Быстро разряжаются независимо от вместимости магазина.

Тяжелое оружие:

Обладает убойной силой, часто требует времени, что нагреться или наоборот, остывть.

Часто задаются вопросом, добавлять ли в игру дружественный огонь? Это полностью зависит от геймплея. Позвольте игроку самому выбирать, включать его или нет.

О нет! У вас закончился боезапас. Что теперь? Игроки чувствуют себя невероятно бессильными, когда у них ничем стрелять. Поэтому добавьте в игру оружие, не

требующее боезапаса. Это может быть нож, кулаки, или даже приклад винтовки. При предоставлении таких функций позволит игроку колотить врага даже без пуль, что будет выглядеть вполне логичным и справедливым.

Уровень 10. Вселенские истины и умные мысли

- Помните инструкции ESRB при создании геймплея с насилием.
- Создайте матрицу атаки, чтобы отслеживать боевые перемещения и реакции.
- Люди любят играть в игры, в которых они выглядят круто.
- Сражения на близких дистанциях более захватывающие.

Уровень 11. Они все хотят твоей смерти



Видео игры заполнены кучей существ, которые хотят вашей смерти: чужие и андроиды, пираты и паразиты, наемники и грибные люди.

Я понимаю, что есть много игр, использующие другие формы конфликтов, такие как время, человеческие конкуренты, или даже сам скайлл игрока. Но мы не говорим о этих типах игр. Возвращаясь к уровню три, можно найти три типа конфликтов: человек против животных. Человек против себя и человек против себя или, что чаще встречается в играх – человек против зомби или человек против ниндзя или человек против пиратов и т.д.

В любом случае следуйте правилу – Форма следует за функцией!



Эй! Я видел, что вы пытались разработать того крылатого врага скелета без размышления о том, как он атакует. ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ОЧЕНЬ ВАЖНО:

Форма следует за функцией!

Вот некоторые атрибуты врага:

- Размер
- Поведение
- Скорость
- Перемещение
- Атаки
- Агрессия
- Здоровье

Продумывая уровня врагов и свои уровни прежде чем добавлять их в игру сохранит много времени и денег.



У врагов должен быть широкий диапазон размеров:

Низкие: не выше талии игрока.

Средние: примерно той же высоты, что и игрок.

Крупные: на несколько голов выше, чем игрок.

Огромные: по крайней мере в два раза больше игрока.

Гигантские: столь большие, что полностью видны даже издалека.

Размер врага определяет, как именно ним нужно бороться. Например для борьбы с низким врагом можно нагинаться. А с у самого большого врага может быть уязвим глаз, к примеру.

Размер также влияет на его здоровье. У более крупных врагов традиционно больше здоровья и их труднее уничтожить. Например ваш сильный удар отбросит среднего врага, тогда как на огромного он совершенно не подействует.

При уничтожении гигантского врага игрок чувствует себя героем, тогда как уничтожение маленьких врагов вызывает у него чувство хулигана.

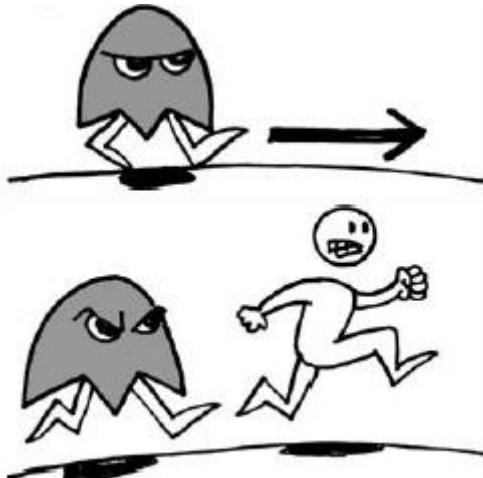
Теперь, когда вы определили размер, можете спросить:

Как мой враг перемещается?

Что мой враг делает в бою?

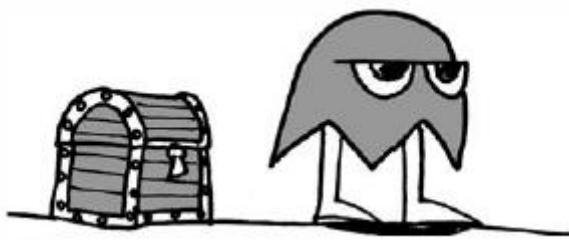
Что делает мой враг, когда он ранен?

Ответьте на них, и будете иметь основу к крутым врагам. Во многих играм патруль, идущий по определенному маршруту начинает гнаться за игрока, завидев его.

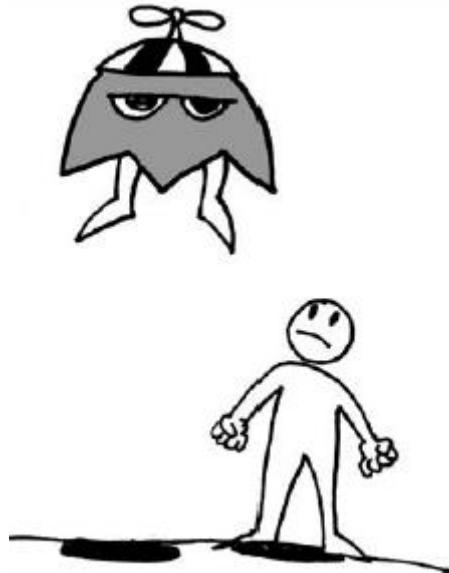


Стрелки стреляют в игрока. Эти враги сохраняют расстояние между вами для ведения огня.

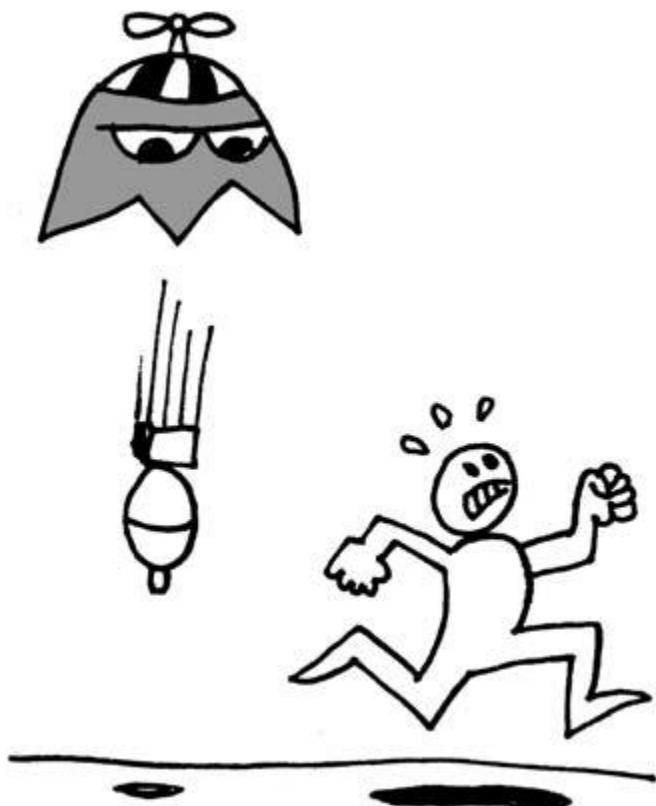
Защитники охраняют что-то и не преследуют игрока. Защитное поведение может быть совмещено со стрельбой и преследованием, если игрок попытается украсть охраняемый объект.



Летчики имеют больше возможностей для маневра, это более совершенные враги и их поведение трудно предсказать.



Террорист – летчик, атакующий вас бомбами. Распространён в 2D играх. Поскольку в 3D играх трудно его увидеть.



Временно неуязвимый враг.

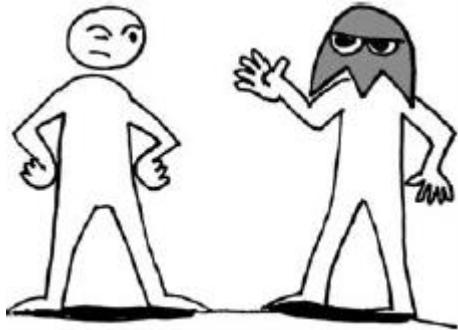


Блокировщик – враг, который, с помощью щита или чего ни будь другого защищается от ударов игрока.

Щит может сделать врага временно неуязвимым, требуя разрушить сначала щит, а потом бить врага.



Двойник может сбить игрока с толку.



Вот несколько интересных комбинаций врагов, которые я нашел работая над играми:



Блокировщик со стрелком позади него. Пока игрок пытается убить блокировщика, стрелок расстреливает его в упор.



Небольшой босс и группа летчиков. В то время, как игрок убивает верзилу, летчики атакуют игрока.



Пока игрок пытается поймать телепортера, преследователь спокойно догоняет игрока.

Защитник и бомбардировщик. В то время, пока игрок пытается убить защитника, террористы атакуют игрока сверху.



Вы также можете сделать неподвижных врагов, которые не могут двигаться, но зато имеют внушительную огневую мощь и могут существенно усложнить жизнь игрока.

Медленные враги эффективны, когда их много. Один глупый зомби не выглядит устрашающе, но дюжина медленных мертвецов пошатнет даже самого рослого героя.

Средняя скорость врага такая же, как и скорость игрока.

Быстрые враги делают быстрые и многократные атаки. У игрока меньше времени реагировать на быстрых врагов и он может делать глупые ошибки. Однако не делается быстрых врагов очень сильными, так как игроки очень расстраиваются будучи пораженными.

Каков стиль перемещения у вашего врага? Способ передвижения врага определяет также его индивидуальность. Определите, перемещается ли ваш враг в произвольном порядке или очевидно. Смотрите на стили перемещения разных животных, птиц для вдохновения. Люди обычно перемещаются по прямой. Крабы перемещаются боком. Насекомые делают зигзаги и т.д.

Давайте рассматривать, как плохие парни действуют в сцене фильма с участием Брюса Ли.

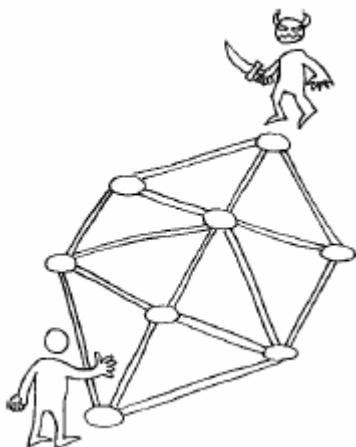
Он кружен десятками экспертов каратэ, но они никогда не атакуют его более чем два человека. Эта стратегия также отлично работает в видеоиграх. Это позволяет создавать иллюзию большой группы, не перенапрягая игрока. Некоторые примеры AI поведения:

Насколько мобильны ваши враги?

Насколько агрессивный ваш враг? Враги могут быть осторожными или трусливыми, боясь получить рану или умереть.

Насколько хороши враги в обороне? Используют ли они укрытия, пытаются ли они хитростью убить игрока (подкрадывание сзади).

Многие враги используют функцию waypoints для перемещения (на карте есть невидимая сетка, по ключевым точкам которой перемещаются враги).



Вызов плохих парней



Вы идете через кладбище и вдруг видите, что скелет блокирует вам путь и готов сражаться. Подождите. Перемотка. Есть более драматичный способ появления плохих парней в игре.



Вы идете через кладбище и вдруг одна из плит рядом с вами задрожала. Камера берет крупный план, как скелет взрывает надгробную плиту и выскакивает оттуда со светящимися злом глазами и с костлявыми пальцами, готовыми разорвать вам! Теперь это захватывающе.

Я люблю разрабатывать врагов

Враги дают разработчику возможность использовать фантазию по полной.

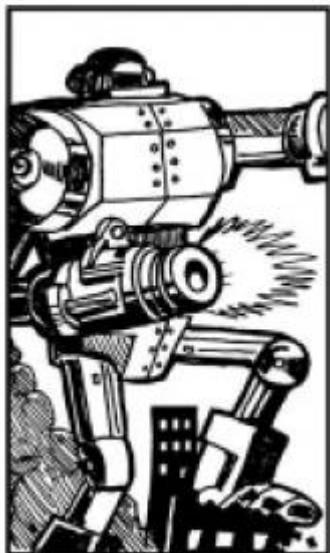
Это возможность придумывать ужасных монстров и злых злодеев. Лично я нахожу, что противники – самые интересные персонажи в истории. И это не просто большие и

страшные боссы. Обратите внимание и на пушечное мясо. В играх все что вам угодно может стать врагом, даже обыкновенный тостер! Вот некоторые варианты:

А: Огромный и ужасный паук. Остерегайтесь паутины или встретите липкий конец.



В: Огромные во всеоружии роботы!



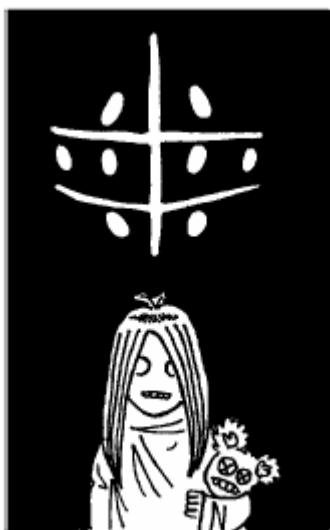
С. Криминал – например банда. Поймайте их или будете убиты.



Д. Динозавры. Кто сказал, что генная инженерия хорошая идея?



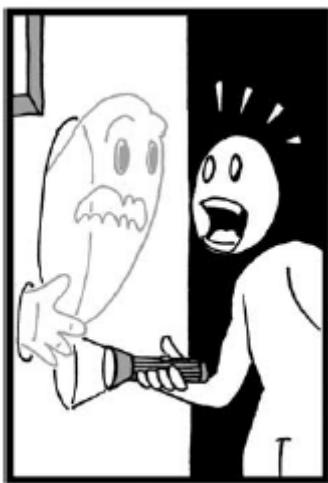
Е. Пугающее зло.



Ф. Летающие демоны. Избавьтесь от их захвата прежде чем полетите со скалы!



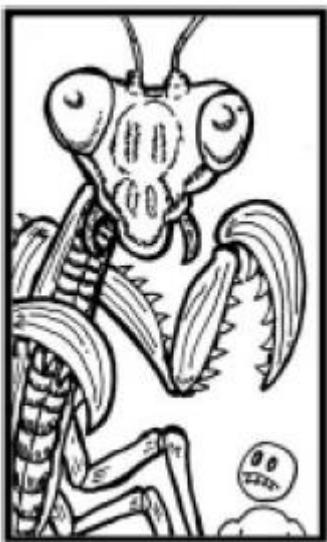
G. Страшные призраки!



Н. Крутые чуваки. Если не убили их сразу – убегайте.



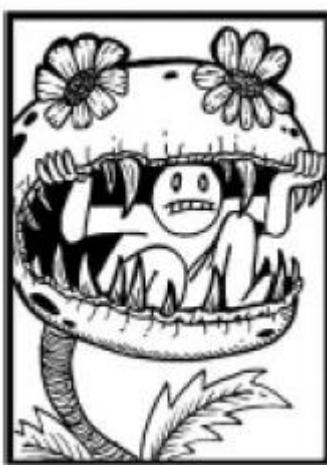
I. Облученные насекомые!



J. Не стреляйте в Царя джунглей!



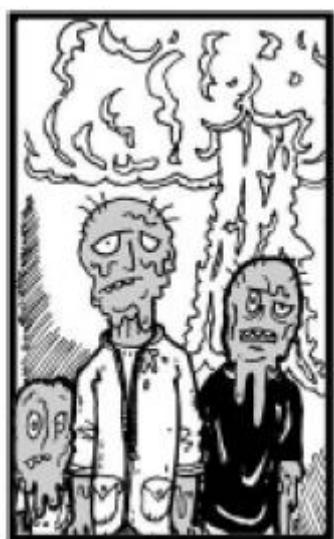
K. Убийственные растения с виду могут казаться симпатичными, не останавливаясь проходите мимо.



L. Ужасные скелеты!



М. Мутанты!



Н. Ниндзя.



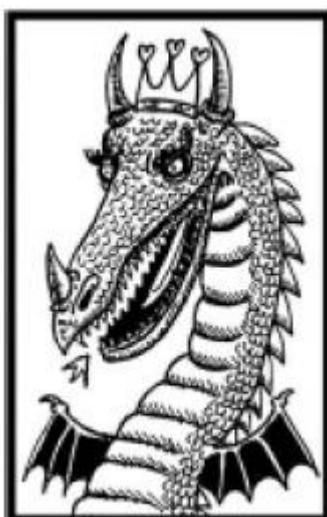
О. Орки



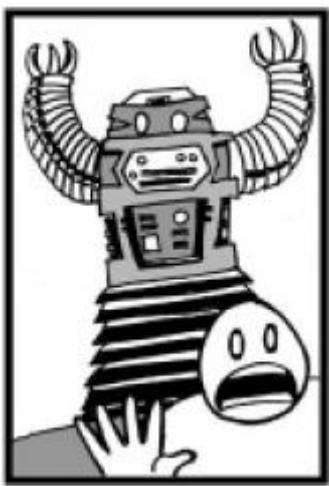
Р. Пираты



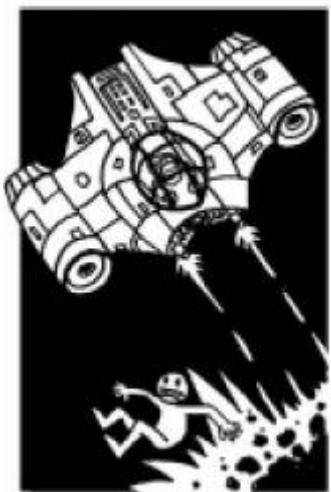
Q. Спасти королеву.



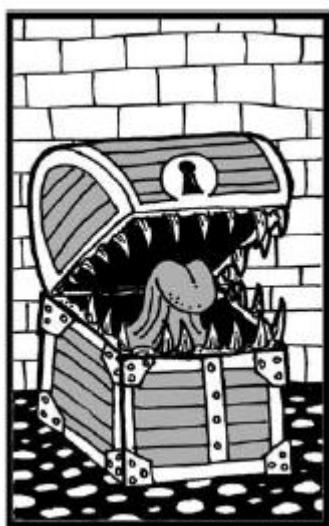
Р. Роботы.



С. Космические корабли!



Т. Зубастые сундуки.



У. Одержимые сектанты.



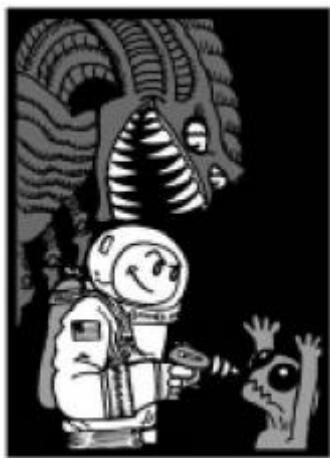
V. Вампиры.



W. Ужасные оборотни.



X. Ксеноморфы.



Y. Горгоны, циклопы и т.д!



Z. И, конечно же, зомби!



Не хотите использовать готовых? Отлично! Придумайте своих!

Уровень 11. Вселенские истины и умные мысли

- Форма следует за функцией.**
- Ваши враги должны сочетаться с общей стилистикой игры.**
- Тщательно сбалансируйте силу, скорость и размеры врагов.**
- Враги нужны, чтобы с ними бороться, а не избегать их (не рассматривая некоторые исключения).**
- Всегда делайте, чтобы игрок ненавидел врага.**
- Не допустите ошибок в камере при создании огромного врага.**
- Место схватки имеет такое же большое значение, как и сама схватка.**

Уровень 12. Основные детали и механики

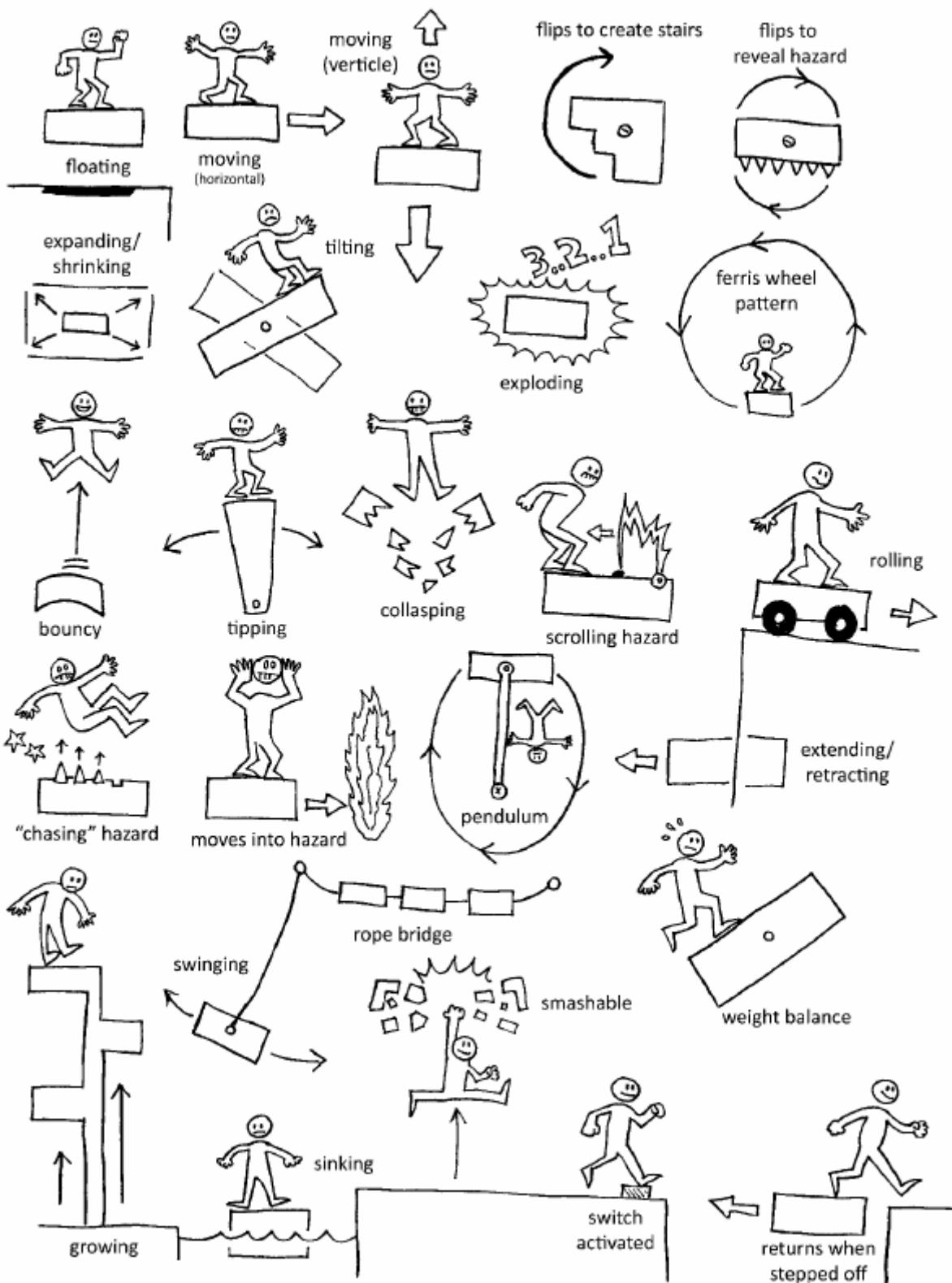
Нет ничего хуже, чем свободный уровень, на котором разбросаны разные пункты сюжета. Нам нужна механика. Есть четыре типа: механика, опасность, объекты и пазл.

Механика видеоигры – это геймплей создаваемый от взаимодействия игрока с объектами. Например прыжок или нажатие кнопки. Можно объединить их с интересными местами на уровне и врагами. Основные механики:

- Открывайте/Закрывайте дверей
- Двигаемые объекты (блоки)
- Переключатели и рычаги
- Движущиеся платформы

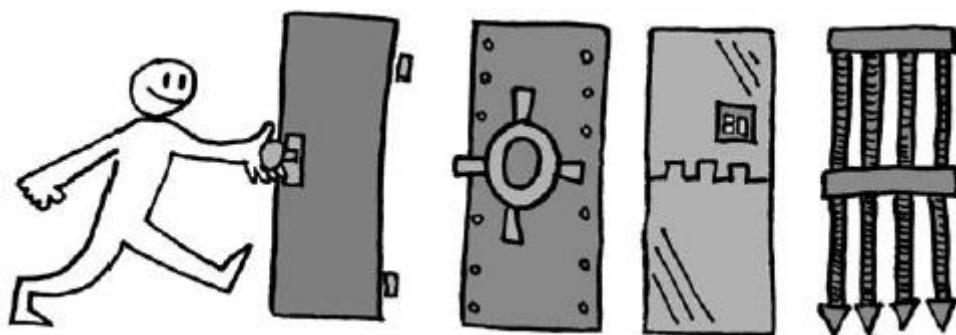
Платформы – любимая механика разработчиков активной игры. Большой простор для фантазии. Вот список платформ, которые я разработал. Будьте осторожны! Некоторые из них кусаются!

PLATFORM PRIMER



Вы думаете, что двери разработать легко? Но открытие дверей содержит множество проблем. Продумайте анимацию открытия двери. Например Кратос вышибает двери ногой, ну вы поняли. Несмотря на преимущества, двери могут принести проблемы. Быстрое открытие двери может откинуть игрока. Удостоверьтесь в размерах двери по

отношению к размерам игрока во избежание казусов. Удостоверьтесь, что вы имеете ответы на эти вопросы.



Некоторые двери не предназначены, чтобы их открывали. Заблокированные двери заставляют игрока искать другой маршрут через уровень. Заблокированная дверь должна выглядеть соответствующе – например бронебойная, с замком и т.д.

Часто (даже очень) к заблокированным дверям нужно найти ключ.



Рычаги, переключатели, нажимные плиты – другие старые устройства в видеоигре. Некоторые разработчики любят использовать их, другие избегают их.

Я признаю, что ничто не заставляет мои глаза крутиться быстрее, чем наблюдение рычага, находящегося в середине комнаты.

Это явно показывает, что его нужно активировать. Как много раз в вашей жизни вы тянули рычаг? Но они очень полезны для множества механик геймплея. Если вы используете рычаги и переключатели, сделайте из визуально простыми.

Независимо от того, что вы делаете с вашими переключателями и рычагами, удостоверьтесь что:

- Ваш рычаг виден. Добавьте ему какой-либо световой эффект, поскольку рычаги, как правило, тяжело найти.
- Игрок должен видеть результат активации рычага или переключателя. Например звуковой эффект или смена ракурса камеры.
- Переключатель или кнопка должны измениться, чтобы показать игроку, что они находятся в новом положении. Измените их цвет или позицию. Если переключатель срабатывает только один раз, сделайте более громкий звуковой эффект или создайте особый, как раз для этого случая. Если переключатель через некоторое время разомкнется, то воспроизведите звуковой эффект таймера.

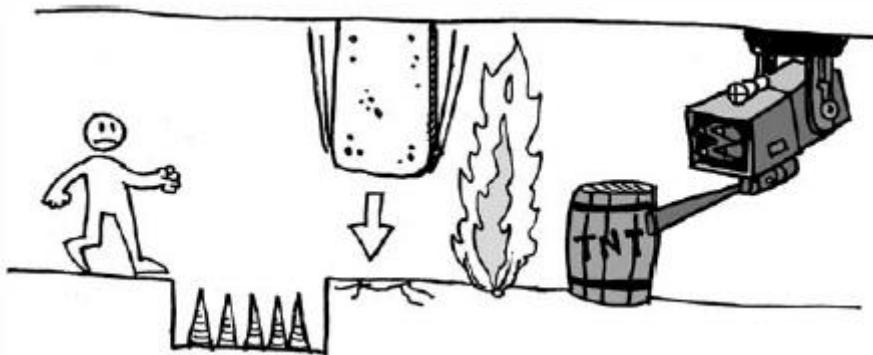


Чтобы активировать заводные механизмы, нужно встать вплотную к ним и удерживать клавишу действия, к примеру.

В некоторых играх это усложнено и нужно нажимать нужные клавиши на подобие QTE.

Можете сплавнить врагов во время кручения рукоятки, чтобы заставить его прерываться на уничтожение врагов. При этом, когда игрок не занят механизмом, он может раскручиваться, что заставляет игрока быстрее убивать монстров, чтобы не начинать все сначала.

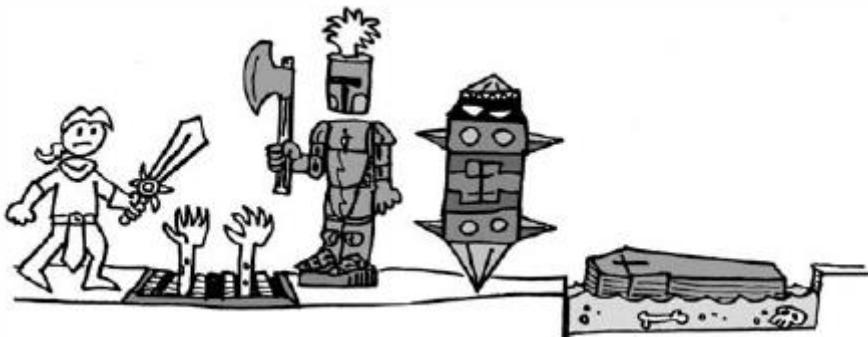
Смертельные ловушки



Опасности – это дитя механики, которое подсунет вам неприятность, когда вы ее не ожидаете. Чаще всего они используются для слишком нахрапистых игроков. У всех этих опасностей есть типовые приметы, они стоят в определенных местах и действуют определенным образом. Некоторые типичные виды ловушек:

- Яма с кольями
- Разрушение блоков
- Сжигающее пламя
- Взрывающиеся бочки
- Ракетные установки с лазерным наведением

Когда вы разрабатываете ловушки, первое правило состоит в том, чтобы удостоверится, что они выглядят опасно. Колья должны быть видимо острыми, пламя – обжигающим и т.д. Если ваша ловушка не выглядит угрожающей, нарисуйте на ней череп или другие знаки, предупреждающие игрока.



При создании ловушки, вдохновляйтесь общим дизайном вашего уровня.

- Героя могут хватать руки заключенных
- Статуя в доспехах с топором
- Вращающиеся металлические копья
- Бассейны с отравленной водой и плавающими на поверхности гробами, которые можно использовать, как плоты

Черпайте вдохновение от опасных объектов в реальности: от колючего кактуса до остро заточенной бритвы.

Используйте формы, цвета, звуковые эффекты и частицы для информирования игрока о том, что он будет убит или ранен при взаимодействии с данными объектами.

Создавая ловушку, я предложил художнику окрасить ее в красный цвет, так как он чаще всего подразумевает опасность. Но он отказал, сказав, что это слишком предсказуемо. Он считал, что ловушка должна быть раскрашена в черно-желтые цвета. На мой вопрос “Почему?” он ответил, что пчелы раскрашены в черно-желтые цвета и все знают, что они больно жалят.



Вывод 1: Опасности должны быть выделены.

Эта история напоминает мне об еще одной. Разработчик и я рассматривали проект уровня. На этом уровне существовала лодка, начинает уплывать от игрока, как только уровень начинается. Игрок должен делать некоторые действия, чтобы догнать лодку или он упустит эту возможность. Я сказал разработчику, что игроку нужно дать время, чтобы остановиться и оглядеться. Но если игрок это сделает, то он упустит лодку. И что же тогда дальше делать игроку на уровне? Разработчик подумал и предложил: “Может сбросить на голову игрока скалу, он погибнет и уровень начнется заново?”



Вывод 2: Мы не стали делать этот уровень. Это очень важная вещь: НИКОГДА НЕ СКИДЫВАЙТЕ СКАЛЫ НА ГОЛОВУ ИГРОКА БЕЗ ПРИЧИНЫ – ФИГУРАЛЬНО И БУКВАЛЬНО.

Мгновенная смерть – это подлый и дешевый трюк. Разрешите игроку умереть от ловушки из-за невнимательности или нескоординированности и покажите игроку, из-за чего он умер. Это будет логично и чему-то научит игрока. А вот мгновенная смерть по прихоти разработчика, только опечалит и разозлит игрока.



Секрет баланса успешного геймдизайна игры:

Тупые трудности = боль и раздражение

Развивающие проблемы = прокачка навыка и развитие

Трудная игра становится наказанием для игрока. А проблемная сталкивает игрока с препятствиями, которые могут быть преодолены при развитых навыках и полученных знаниях. Я полагаю, что стимулирующая игра более полезна, чем хардкорные.

Некоторые игроки обожают хардкорные игры. Список таких игр может занять всю главу:

Demon's Souls, the Ninja Gaiden серия, Contra, Ikaruga, Shinobi, Devil May Cry 3, the Ghosts'n Goblins серия, Defender, Battletoads. Я признаю, это серьезное достижение – пройти такую игру, но таких – меньшинство.

Если хотите, чтобы многие играли в вашу игру, она должна быть проблемной, но не хардкорной.

Когда я начинал разрабатывать видеоигры, я обращался к так называемой “кривой фане”.

В игре есть точка, где вещи прекращают быть стимулирующими и становятся трудными и печальными.

Когда я только начинал разрабатывать игры, я относился к балансу и к сложности игры, используя “кривую фану”.

Есть такая точка в игре, где вещи прекращают быть интересными и становятся скучными. Чтобы избежать этого, разработчик должен создать одну версию геймплея, а потом просто прибавлять к готовому каркасу новых врагов и новые механики, чтобы игрокам не было скучно.

Время умирать

Другая важная механика – временные ловушки. Это постоянно работающие головоломки, которые на время отключаются, давая игроку время преодолеть их.

- Создайте ловушки так, чтобы глядя на них игрок сразу понял, когда можно идти дальше, а когда нет
- Ловушка должна работать предсказуемо, иначе игрок не поймет, когда и насколько она безобидна
- Преодоление ловушки должно быть трудным, но не невозможным.
- Если вашу временную ловушку не преодолеть разом, покажите эффектами или картинкой, где игрок будет в безопасности.



Ожидать

ожидать

вперед!

Объекты – отличная механика. Они не перемещаются, если их не попросят. Такие объекты могут быть помещены на уровень, чтобы сделать его более красивым и реальным. Иногда они могут использоваться в качестве укрытий и баррикад.

Вот некоторые объекты (помните, что их может быть великое множество):

- Столы и стулья
- Припаркованные автомобили
- Баррикады

- Статуи и могильные камни
- Деревья и кустарники
- Заборы и стены
- Комнатные растения и куллеры для воды

Продумывание объектов может быть очень интересным. Подумайте, какие бы объекты могли присутствовать на вашем уровне и добавьте их туда!

Создайте также интерактивные объекты. Позвольте игрокам взаимодействовать. Выстрел в куллер с водой взорвет его и обольет все вокруг водой.

Ящики. Их можно вскрывать и получать бонусы и использовать как платформы.



Но умоляю, не будьте так предсказуемы! Вот список 50 предметов, которые можно добавить ВМЕСТО ящика:

Баррель, сундук сокровищницы, ваза, урна, корзина, почтовый ящик, газетный стенд, коляска ребенка, грузовой контейнер, картонная коробка, клетка, фонарь, фонарный столб, шкаф для хранения документов, аквариум, бочонок, груда черепов, бытовки, церковный ящик для пожертвований, ящик для предложений, ATM, чемодан, ТВ монитор, топливный бак, холодильник, духовка, хлебница, бюро, платяной шкаф, гроб, автомат прохладительных напитков, пожарный насос, торговый автомат, кислородная канистра, магазинная тележка, туалет.

Немного о миниграх и микроиграх

Минигра – простая игра, созданная для развлечения и представляет собой либо классику, либо же небольшое отклонение от основных жанров. Характеризуется своей короткостью.

Микроигра – минигра, которая занимает секунды.

Минигры дают много преимуществ разработчикам игр. Они быстры в создании и тестировании и в них просто играть. Я полагаю, что любое действие может быть представлено минигрой.

Например:

Взлом – TES IV: Oblivion

Взлом электроники – Batman: Arkham Asylum

Рисование портрета – Spongebob Atlantis Squarepantis

Граффити на стенах – The Warriors

Приготовление обеда – Cooking Mama

Подача обеда – Diner Dash

Секс – God of War

Любое действие!

При разработки минигры убедитесь, что:

- Управление должно быть простым. У минигр простой геймплей
- Сеансы геймплея должны быть короткими. Не больше чем 5 – 10 мин. Для микроигр это несколько секунд
- Минигры нужны чтобы разнообразить игровой процесс, развлечь игрока, а не замучить его.
- Добавляйте новые элементы каждую прогрессию. Прогрессия – это не только уровень, это может быть и связка уровней
- Управлять минигрой нужно только несколькими кнопками
- Если возможно, допускайте настройку управления
- Как ваша минигра заканчивается?

Минигры не обязательно должны существовать отдельно от самой игры. И наконец, когда вы исчерпали все свои творческие идеи, можете всегда обращаться к “Самому сильному удару!”



Really?
This is the best
you can do?

Я рассматриваю добавление этой игры как полную остановку творческого поезда. И вот почему:

- В этой игре нужна только реакция, не требующая никакой мысли или принятия решений
- Все случайно и игрок не может использовать какую-либо стратегию

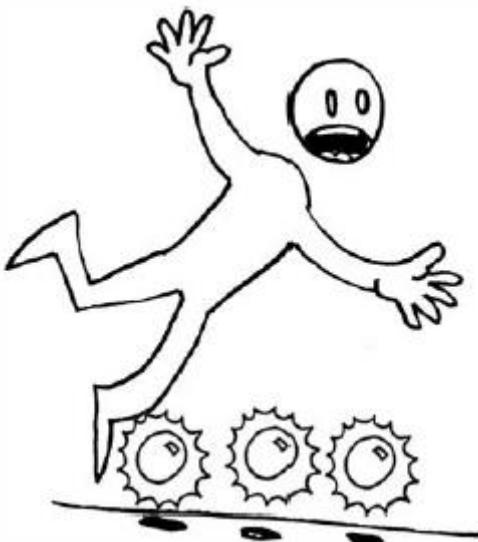
- Каждый раз все повторяется! Нет никакого развития игры!
- Не требует от игрока почти никаких действий кроме тупых ударов по мишеням
- Это – бесконечная игра. В нее можно играть до смерти

Пожалуйста, даже когда ваши творческие силы будут на исходе, придумайте что-нибудь более захватывающее, чем это!

Уровень 12. Вселенские истины и умные мысли.

- Не забывайте про механики ловушек, объектов, врагов и т.д.
- У хорошей игры должна быть приличная музыка!
- Игры должны быть стимулирующими, но не слишком трудными
- Никогда просто так не бросайте на голову героя скалы!
- Будьте творческими людьми! Не добавляйте в свою игру что-нибудь ужасно банальное типа ящиков или игру выше!
- Наглядно показывайте игрокам, что дверь открывается только при нахождении ключа
- Давайте игроку время отдохнуться (больше контрольных точек)
- Сохраняйте минигры и микроигры простыми и короткими

Уровень 13. Теперь ты играешь с силой

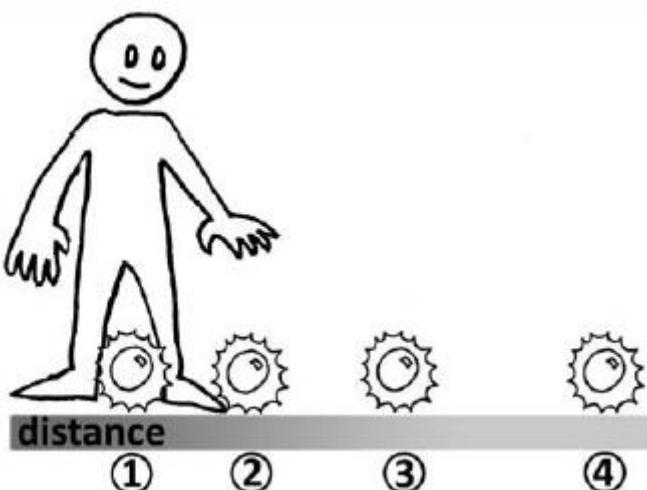


Бонусы могут быть найдены в любом жанре компьютерных игр. Они выпадают из умерших врагов, скрыты в сокровищницах и иногда просто расположены в середине дороги.

Игрок должен только коснуться его, и он должен активироваться, позволив игроку, например, перемещаться со скоростью молнии или возвращать погибших товарищей.

Единственная плохая сторона бонусов – они временны. Так что размещайте их мудро. Попробуйте ответить на следующие вопросы:

- Что бонусы делают?
- На что они похожи? Будут ли проявляются их визуальные эффекты в мире?
- Может быть приведен в действие по желанию или активируется сразу?
- Как он влияет на игрока?
- Как эффекты переданы до игрока визуально?
- Будут ли у бонусов отрицательное воздействие?
- Если эффект бонусов временный, то как вы предупредите игрока о скором исчезновении эффекта? Музыкальный сигнал?



Рассмотрите, как игрок будет собирать бонусы.

- Будут ли они притягиваться к игроку?

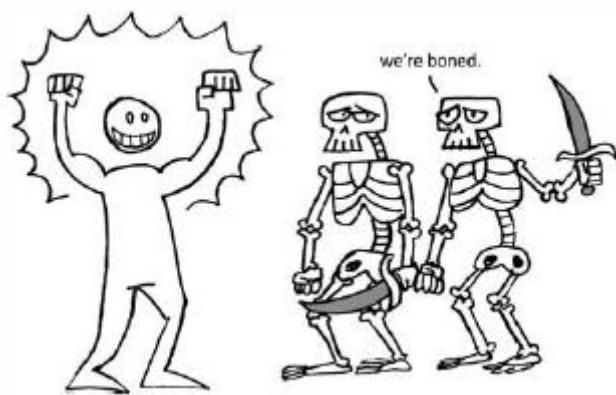
Все бонусы сводятся к четырем категориям: оборона, наступление, перемещение и игровые преобразователи:



Защитные бонусы повышают шансы игрока пережить повреждение и продолжать игру.

Наиболее распространённые бонусы защиты:

- Восполняет здоровье игрока. Может быть частичное или полное восполнение
- Повышает ловкость игрока
- Дополнительная жизнь. Позволяет игроку продолжать игру даже когда он потерял все жизни
- Неуязвимость. Игрок не может быть ранен. Обычно игрок неуязвим только для атак монстров, но не против ловушек и пропастей (в избежание конфузов).
- Защита. Временные силовые поля, щиты или ауры, которые уменьшают количество урона, наносимого игроку
- Дополнительная атака. Такая как дымовая завеса, нефтяное пятно и т.д.



Наступательные бонусы – улучшают или изменяют атаки позволяя игроку победить врагов быстрее, более эффективно или более эффектно.

- Восполнение боезапаса. Полное или частичное восполнение боезапаса игрока
- Бафф. Бонус, увеличивающий какие-либо характеристики или навыки персонажа
- Мульти-оружие. Улучшает характеристики оружия без существенного его изменения
- Апгрейд оружия. Увеличивает силу, скорострельность и урон вашего оружия
- Модификатор урона. Пламя! Яд! Лед! Электричество! Добавление к вашему оружия специфического урона, зависящего от типа бонуса. Красивые визуальные эффекты прилагаются.
- Размах. Увеличивает дальность полета стрел. Дальность воздействия ударов и т.д.
- Компаньон. Когда бонус активирован, рядом с игроком поднимается какой-либо предмет и может обеспечивать дополнительную атаку или защитную функцию.



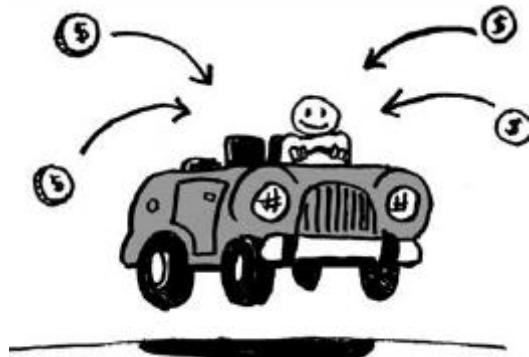
Перемещающие бонусы. Делайте все возможное, чтобы эти бонусы сочетались с метриками игрока.

- Изменение скорости. Нитро или другой бонус влияющий на скорость передвижения игрока.
- Доступ. Игрок получает доступ к локациям, ранее недостижимым, по причине низкой высоты прыжка и т.д.
- Изменение размера. В зависимости от игры, изменение размера может сильно изменить игровой процесс. Например уменьшившись, игрок сможет пролезть в крошечные дыры.



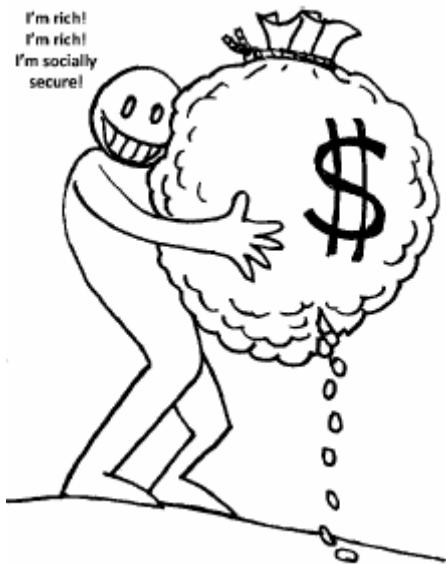
Игровые преобразования изменяют динамику геймплея и взаимодействие игрока с игрой существенным образом.

- Модификация счетчика очков. Увеличение количества набранных очков в игре
- Изменение состояния. Преобразование игрока в агрессора, к примеру.



- Магнетизм. Притягивание других бонусов или монеток к вам
- Невидимость или маскировка. Игрок становится временно не обнаружимым. Позволяя безопасно бегать в потенциально смертельных зонах.

Больше богатства, чем вы можете себе представить!



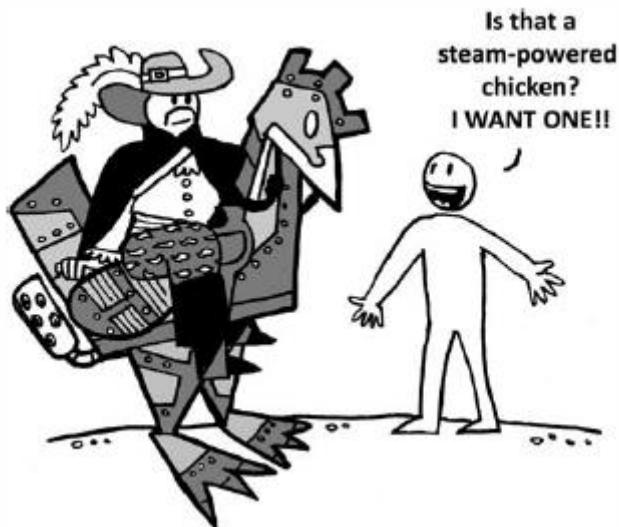
У разработчиков компьютерных игр есть много мощных инструментов, чтобы оставлять игрока в игре: тайна, восхищение, гордость и бонусы. Но самый главные, это жадность и вознаграждение.

Жадность заставляет игроков делать интересные вещи. Они беспрерывно играют в ММО игры в надежде получить более сильный меч, более уникальную шляпу или получить новый уровень. Они полезут на самую опасную, грозящую смерть платформу, чтобы забрать монетку. Они будут бороться с самым большим врагом только затем, чтобы узнать, что будет дальше в истории. Или для того, чтобы получить ачивку. Следующая вещь звучит очень правдоподобно:

НИКОГДА НЕ НЕДОЦЕНИВАЙТЕ ЖАДНОСТЬ ИГРОКА

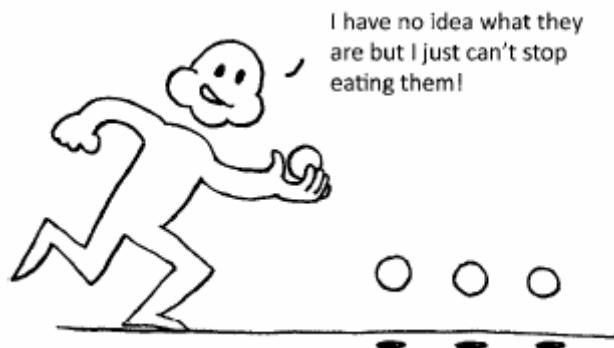
Используйте обещание бесценных сокровищ, чтобы заставить игрока бороться с любыми врагами почти безграничное количество раз!

Дайте игроку свое настраиваемое пространство, чтобы он мог хвастаться его трофеями и наградами.



Используйте “мне тоже” фактор. Игрок, видящий более крутого игрока стремиться получить тоже самое! Однажды я играл в World of Warcraft. Я просто качался и все. И вдруг я заметил игрока на механизированной курице. Тут же моя программа игры сменилась с “получение нового уровня” на “ХОЧУ ТАКОГО ЖЕ ЦЫПЛЕНКА!”.

Создавайте карты сокровищ. Игроки буду делать все возможное, чтобы найти эти сокровища!



Разработчики Half Life использовали интересный метод представления нового оружия у игрока. Во-первых, игрок слышит о новом оружии от другого персонажа. Во-вторых, игрок видит оружие у другого персонажа. В-третьих, игрок видит оружие, используемое другим персонажем и, наконец, игрок получает и использует новое оружие сам.



Как и жадность – вознаграждение – мощный фактор мотивации игрока. Вознаграждение – это то, для чего работает игрок в конечном счете.

Независимо от того, какое вознаграждение получил игрок, оно должно иметь значение для него. Наградите игрока тем, что даст бонус на следующем уровне.

В видеоиграх вознаграждения бывают разных видов: выигрыш, достижения, сокровище, ограбление, бонусы, подарки, бонусные материалы, похвала, удивление и прогресс.

На рассвете игр, вознаграждение считался высоки счет игрока по окончании уровня.

Очень мотивирующим типом достижения можно считать достижения. Они сохраняются в личной статистике игрока и он всегда может похвастаться ими. Выдаются они за выполнение определенных условий и задач в игре.

Примеры достижений:

- Нажмите страт
- Не пуленепробиваемый (погибните на простом уровне)
- Уличный уборщик (скройте пять трупов в помойках)
- Будьте вежливы (предоставьте врагу возможность снести у вас с головы шляпу)
- Схождение с ума (обезглавьте щитоносца Конана)



Деньги! Деньги! Деньги! Кто не любит находить сокровищницы? Путь монеты весело звенит.

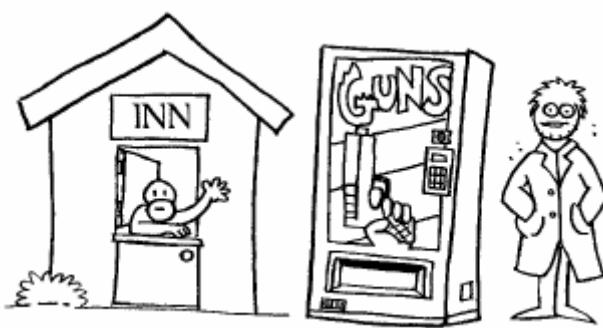
Сбор сокровищ это конечно круто, но куда их потратить? Чтобы сокровище чего-то стоило, должна быть экономическая система.

Как только вы определились с экономической системой тогда нужно думать о содержимом сокровищ. Если игроку надо заплатить за что-то 300\$, тогда удостоверьтесь, что в сокровищнице есть по крайней мере 300\$.



Используйте цвет, чтобы обозначить ценность артефакта. Не делайте слишком много цветов и их количества, это сбьет игрока с толку.

Ваше сокровище даже не обязательно должно быть деньгами. Сокровищем может оказаться болты, контакты, души, и даже мусор, как в Fallout. Главное, чтобы был звуковой эффект при сборе!



Кто там? Войдите, войдите. У меня есть все, чтобы смелый герой вроде вас смог выжить!

Оружие. Нужно новый меч? Жаждите той большой пушки?

Защита. Броня, щиты, шлемы, генераторы силового поля.

Восполняемые ресурсы. Боеприпасы, медицинские микстуры, батареи, бензин.

Навыки. Хотите изучить ураганную атаку меча? Или добавить +2 к вашему навыку точности?

Тщеславие. Та шляпа великолепно подходит к вашему костюму!

Спасибо заходите еще!

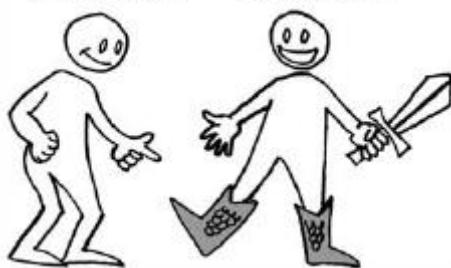
Что можно найти на уровне?

Лут. Тот же материал, который вы можете купить, но бесплатно! Главное, помните – ЛУЧШИЙ ЛУТ ТРУДНО НАЙТИ/ВЫБИТЬ



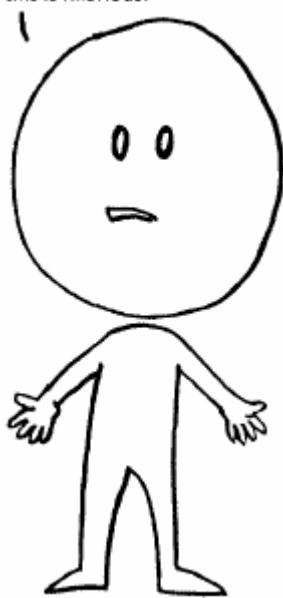
Sweet boots!

Level 70 Red!



Трофеи. Выделите игроку отдельную полку в игре под трофеи. Трофеями могут быть выбитые эпические предметы из супер боссов ну и так далее.

I'm not sure why
this is hilarious.



Создайте дополнительный контент для игроков:

Измененные костюмы. Герой становится более разнообразным.

Альтернативные модели. Новый взгляд на героя и злодеев!

Альтернативные режимы

Загружаемый контент DLC. Новые уровни, главы и эпизоды. Новые герои, лут и злодеи!

Музыка. Позвольте игрокам загружать и слушать музыку из игры.

Документальный фильм про создание игры.

Программа для просмотра 3D моделей из игры!

Альтернативные концовки.

И, конечно же, читы для тех, кто не может пройти игру.

Уровень 13. Вселенские истинны и умные мысли

- Создайте бонусы!**
- Любите вашего игрока.**
- Если что-то в вашей игре слишком трудно и скучно, избавьтесь от этого.**
- Никогда не недооценивайте жадность игрока.**
- Распланируйте экономику для своей игры.**
- Обеспечьте игроку достаточно денег.**
- Не забывайте бонусные материалы!**

Уровень 14. Мультиплеер – чем больше, тем лучше!



Первой истинной многопользовательской игрой, в которую и до сих пор играю, это Gauntlet (Atari, 1985), где играть могли до 4 человек вместе.

Многопользовательские игры с тех времен пошли еще дальше:

Лицом к лицу: два или более игроков конкурируют друг против друга в режиме реального времени. В таком плане создается большинство спортивных игр.

Network/peer-to-peer: два или более игрока играют вместе или друг против друга на машинах, соединенных LAN или через интернет. Различия между этими понятиями: игра

через интернет доступна везде, где доступен сам интернет, а вот LAN подключение при непосредственно подключении компьютера друг к другу проводной или беспроводной (как Nintendo DS) связи.

Клиент-серверное подключение: пользователи подключаются к одному компьютеру, достаточно мощному, чтобы обработать сразу несколько игроков.

Есть три различных стиля многопользовательской игры:

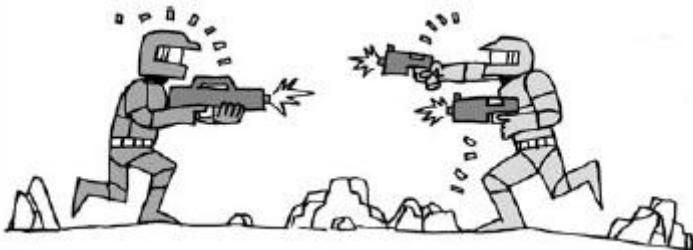
Конкуренция: игроки сражаются друг против друга и стараются заработать больше очков.

Кооператив: игроки играют друг с другом ради достижения одной цели. Но даже кооперативная игра может легко распасться в конкурентную.

Сопряженный геймплей: много игроков в одном пространстве, но с разными целями. Чаще всего используется в MMORP играх, где одновременно играют сотни игроков с собственными задачами и миссиями.

Какова мотивация? Ну я рад, что вы спросили, в противном случае я бы не написал бы следующих страниц.

Посмотрите на все эти режимы. Можно легко объединить эти режимы создав сопряженный геймплей:



Deathmatch/все против всех: Каждый человек на карте против всех остальных борется за статистику и более крутое оружие.

Командный deathmatch: Ровно тоже самое, но теперь против друг друга сражаются две или более команды.

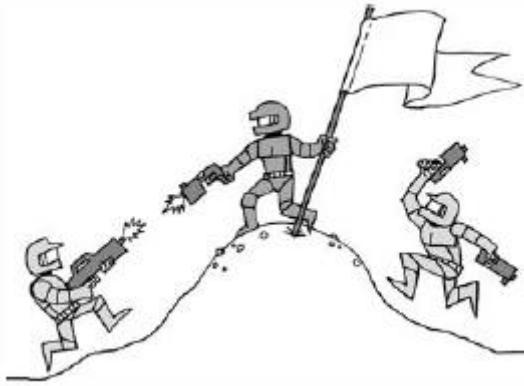
Файтинг: Два игрока сражаются пока один не проигрывает. Эти бои очень динамичные, происходят лицом к лицу и поэтому любая интернет задержка может иметь решающее для боя значение.

Выживание: Обычно целью этого режима состоит в том, чтобы победить всех врагов или выживать, когда на вашу команду накатываются волны врагов.

Захват территории: Игрок должен захватить или защищать базу от врагов.

Цари горы: Одна команда должна удерживать определенный участок карты определенный промежуток времени от другой команды.

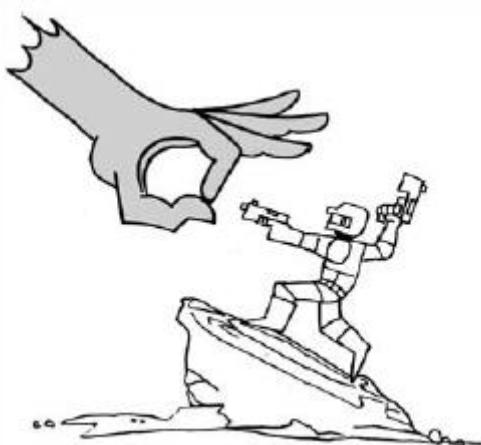
Захват флага. Один игрок должен украсть флаг с команды врага и под прикрытием своей команды донести этот флаг до своего флага на своей базе. Причем одновременно с игроком, игрок вражеской команды также может украсть флаг и в итоге завязываются ожесточенные битвы.



Гонка: Обыкновенные гонки, где игрок должен прийти к финишу первым. Также существуют боевые гонки, где позади идущие игроки расстреливают или другим образом атакуют впереди идущие автомобили.

Командная задача: Команде дается цель, которую они должны достигнуть, сотрудничая друг с другом.

Игрок против Бога: Один игрок – Бог, который управляет практически всем. Другой игрок – человек с очень ограниченными ресурсами. Человек пытается выжить несмотря на трудности, которые создает Бог.



Азартные игры: Азартные игры, где игроки играют чтобы стать более богатыми.

Знания: Игры, в которых задаются вопросы и, отвечая на них правильно, игроки получают очки. Кто наберет больше очков, тот и выиграл!

Жизнь. Такие игры, как Sims или LittleBigPlanet, где сюжет сводится к совместной жизни игроков в игре.

Как много?

Возможно вы задаетесь вопросом, как много игроков может быть в вашей игре? В игре Street Fighter достаточно двух игроков в сети для полноценной драки. А вот World of Warcraft казался бы пустым с двумя игроками. В ней нужно не меньше сотни. Так сколько же игроков нужно в мультиплеере вашей игры?

Файтинг – 2 – 4 игрока.

Социальная игра – 4 игрока.

Платформеры – 4 игрока.

Гонки – 8 игроков.

Шутер (COD) – 16 игроков.

Глобальный шутер – 64, 128, 256 игроков.

MMORPG – 4000 – 5000 игроков на сервер.

MMORPG или ад для людей

Только появиввшись, жанр MMORPG развился очень быстро.

Касты: В MMORPG боевая система состоит из умений, которые используются поочерёдно и занимают некоторое время, чтобы создаться. Например магу требуется 2 секунды, чтобы скостовать файербол.

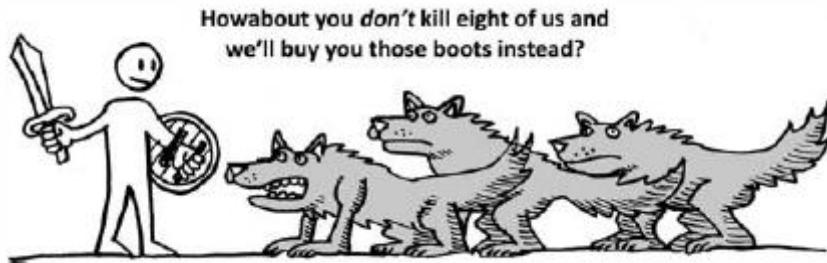
Кастомизация персонажа: MMORPG игры предлагают широкие возможности для кастомизации персонажа, начиная от типажа и заканчивая глазами, размерами пальцев и т.д. Кроме того, прямо в игре есть пункты косметики, в которых можно изменить некоторые черты персонажа.



Чат: Продвинутые возможности общения делают вашу игру нечто большим, чем просто игру.

Крафтинг: Игроки могут комбинировать найденные, купленные и созданные предметы для создания еще более мощных. Игроки могут развивать способности в каких-нибудь ремеслах, например Алхимия, зачарование и т.д. и чем выше их скил, тем более крутыми изделиями они могут собирать.

Экономика: В ММО играх должна сильно развита экономика. У игроков не должно быть недостатка денег, но они не должны быть сильно богатыми дабы не создавать дисбаланса.



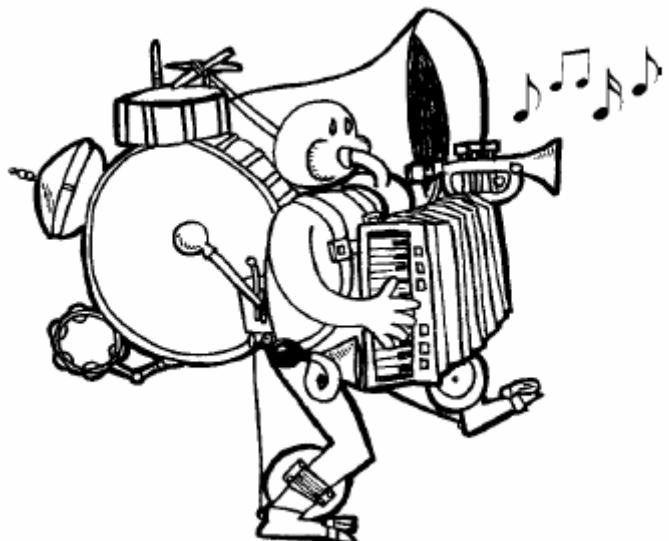
Подземелья: В обычном игровом мире собирается группа игроков, занимающих определенные роли (танк, целитель, воин). Каждая роль очень важна. Затем эта группа телепортируется в экземпляр подземелья. Каждый экземпляр для каждой группы. И они вместо проходят это подземелье выбивая награды из крутых боссов.

Гриферинг: Это когда один игрок постоянно убивает более слабых игроков. С такими игроками надо бороться, запрещая им убивать слабых игроков и выставлять равносильным им.

Уровень 14. Вселенские истины и умные мысли

- Добавьте с свою игру множество разных режимов**
- Правильно подобранное число игроков на сервере – основа правильного геймплея**
- Позвольте игрокам кастомизировать их персонажей**
- Определите, с какого уровня будет разрешен PvP**

Уровень 15. Немного о музыке



Когда создавался аттракцион Star Wars Tour в Диснейленде, предполагалось, что все звуки будут реалистичными. Аудитория могла слышать только звук Starspeeder 3000 и диалог пилота. Однако, когда они протестировали эту систему, сразу стало понятно, что это плохое решение. Без музыки Джона Вильямса аттракцион просто не походил на звездные войны.

Музыка приносит много удовольствия играющим. Обычно музыку и звук добавляют в конце работы над игрой, что не правильно. Звук и музыка могут принести так много нового в игру, что проект будет казаться вялым и невзрачным по сравнению с пришедшими идеями.

Музыка и звук проделали длинный путь в короткое время. Начиная с простой электронной музыки и электро звуками при сборе бонусов в марио. Но даже с этими скромными инструментами тех лет некоторым разработчикам удалось создать незабываемый игры во многом благодаря звуковому сопровождению.

Большой вклад в развитие музыки внесли CD. Чем дальше, тем лучше и уже в наше время проблем со звуками и музыкой нет.

Первый вопрос, который вы должны себе задать, это “Какую музыку я хочу добавить в игру?” Есть два ответа: лицензионную и оригинальную.

How the heck do you draw a
picture of licensed game music?



Лицензионная музыка – это музыка, которая была создана раньше. У такой музыки естественно есть правообладатели. Вообще цены на использование музыки могут быть разными. От 2,500\$ до 30,000\$ за песню.

Более популярная и престижная песня естественно стоит дороже.



Если песня, которая вам нужна, слишком дорогая для вас, не печальтесь – есть еще варианты. Можете купить права на более дешевую музыку. Есть много хорошей музыки.

Другой вариант состоит в том, чтобы использовать оригинальную музыку. Такая музыка специально создается для вашей игры. Если вы сами не можете ее создать, тогда наймите звукового директора, которые поможет вам в этом. Мало того, что он сам создаст музыку, но и сам найдет ресурсы и приборы для ее создания.

Главное, понимайте какая вам нужна музыка в игре. Давайте примеры вашему звуковому директору.

Вот несколько музыкальных терминов, которые могут быть вам полезны:

- Акцент(ударение): Ударение в определенных местах
- Такт: Создайте музыку с использование такта
- Хорда: Три или больше тонов, создающих гармонию
- Инструмент: Собственно инструмент, на котором музыка создается
- Настроение: Чувство темы музыки
- Октава: Интервал между одной музыкальной и другой
- Ритм: Собственно ритм музыки
- Темп: Изменение скорости музыки
- Тема: Собственно тема музыки
- Тон: Громкость

Поиск нужной музыки теперь не составляет никакого труда. Раньше приходилось перебирать CD диски с музыкой в поисках нужной. Теперь, с появлением iTunes, YouTube, Pandora и других сайтов выбор нужной музыки стал как никогда простым.

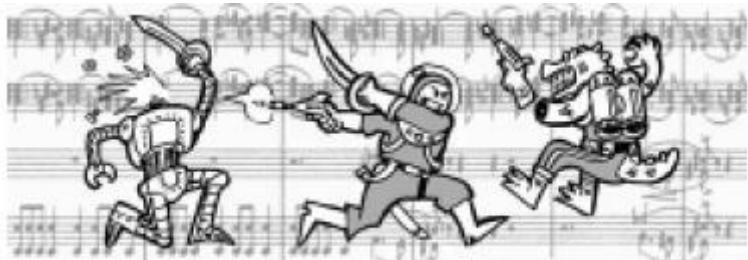
Подготовьте список музыкальных потребностей. То есть поймите, какая музыка нужна под каждый ваш уровень, главу и т.д.



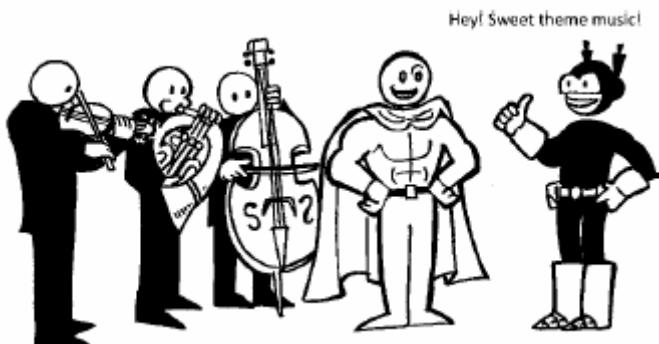
Традиционно, фоновая музыка должна соответствовать уровню. Таинственная и тихая музыка для уровня в доме с привидениями и т.д.

Фоновая музыка обычно играет несколько минут, а потом начинается заново. Главное не делать музыку надоедливой, заставляя игрока все время выключать ее.

Создайте несколько фоновых музык, для того, чтобы игрок не слушал все время только одну.



Поработайте со звуковым директором и создайте отдельные куски музыки, возникающие при определенной ситуации. Например при сражении играет динамическая музыка, прекращающаяся только при уничтожении всех врагов в данной локации. Это также неявный знак игроку, что врагов пока нет.

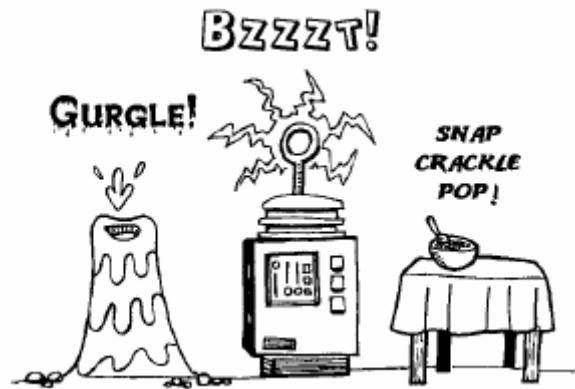


Можете создать уникальную музыку, когда на экране появляется какой-либо персонаж. Можете даже создать отдельную музыку для каждого персонажа в игре.

Вот несколько моментов, которые хорошо бы озвучить:

- Предупреждение: зловещая или угрожающая музыка, которая играет каждый раз, когда игрок входит в опасную зону или намечается крупное сражение. Эту музыку часто можно найти во многих играх ужаса.

- Бой: захватывающая, динамическая музыка, которая играет каждый раз, когда начинается бой.
 - Погоня, преследование: быстрая, напряженная музыка.
 - Победа: обязательно акустически награждайте игроков за победу. Когда схватка окончена или игрок выполнил какое-либо достижение, воспроизведите короткий, громкий, воодушевляющий кусок музыки.
 - Ходьба: помните очень важную вещь:
- ВСЕГДА ДЕЛАЙТЕ МУЗЫКУ БОЛЕЕ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЙ, ЧЕМ ДЕЙСТВИЕ НА ЭКРАНЕ



Создайте разные фоновые звуки, характерные только для этого уровня.

Звуковые эффекты



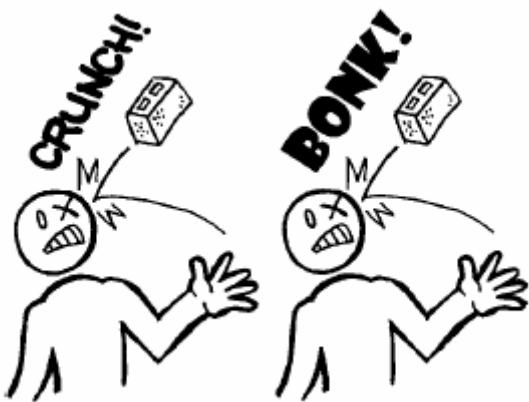
Разработайте список звуковых эффектов. Вот некоторые категории эффектов:

- Перемещение: Запишите звуки шагов по разным материалам, таким как камень, гравий, металл и т.д. Озвучьте звуки прыжка, переката, ведь это покажет игроку, что они действительно совершили это действие.
- Атака: Запишите свист пуль, звуки ударов и т.д.
- Окружение: Оружие издает громкие звуки при стрельбе. Стекло разбивается с громким звуком. Железные двери взрываются с железным лязгом и т.д.
- Оружие: Перезарядка, лязг меча при блокировании удара. Ваше оружие не только должно быть уникальным по использованию и визуальным эффектам, но и по звуковым! Это не менее важно!
- Реакции на раны: Запишите крики и оры врагов. Это будет служить дополнительным показателем того, что вы попали по врагу. Каждый раз, когда игрок попадает, он должен быть уверен, что он попал!

- Речь героя: Если хотите обратить внимание игрока на что-то, то в непосредственно близости от предмета можете заставить главного героя произнести что-нибудь в духе "Хмм" или "Что же это?"
- Смерть: Никто не может сказать лучше "Вы мертвы", чем большое количество крови и душераздирающий крик. Для разных смертей используйте разные крики, оры, стоны, бульканья и т.д.
- Успех: Используйте громкие, короткие и торжественные звуки для награждения игрока помимо физической награды.

Вы можете найти много полезных звуковых эффектов бесплатно в интернете, но всегда проверяйте, закреплены ли за ними авторские права, если не хотите судебных разбирательств.

Но иногда, даже среди огромного простора интернета, вы не можете найти нужный эффект. Тогда я прибегаю к таким программам, как Sound Forge или Sony Vegas.



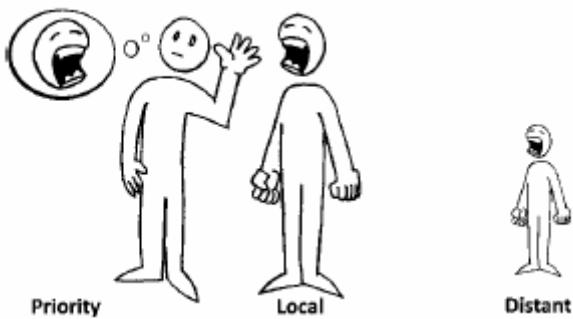
Решите, реалистичны ли ваши звуковые эффекты или наоборот, изменены. Это будет влиять на стиль вашей игры. Реалистичные звуки заставляют игрока почувствовать, что происходящее вокруг – действительность.

Мультяшные или же просто нереальные звуковые эффекты вызывают у игроков другие чувства, в зависимости от звука.

Обязательно проверьте, чтобы звуковой эффект звучал, пока действует анимация и заканчивался не раньше и не позже конца анимации, иначе это будет выглядеть довольно-таки убого.

Звуки могут использоваться, чтобы дать игроку подсказку или ключ к разгадке. Свист падающей бомбы может дать игроку спрятаться. Потрескивание электричества даст игроку понять, что что-то тут не ладно и т.д.

Остерегайтесь слишком большого количества звуков, играющих одновременно. Чтобы избежать этого создайте три уровня приоритета и распределите все звуки по этим группам: удаленные, локальные и приоритетные.



Локальные звуковые эффекты звучат близко от игрока. Может быть часами, телефоном, гул оборудования или рычание врага.

По мере удаления от источника звука они спадают на нет.

Удаленные звуковые эффекты – звуки, которые находятся далеко от игрока и их трудно услышать. Например завывание волков или музыка приближающейся гибели.

Приоритетные звуковые эффекты – звуки, которые всегда будут ключевыми для игрока вне зависимости от его местоположения. Это собственно речь персонажа, ранение, питание, таймер и т.д.

При название файлов музыки давайте им короткие и понятные имена. Например фоновую музыку для 2 уровня можно назвать Lv2Song.wav. А звуковой эффект робота, стреляющего из бластера можно назвать roblast2.wav.

Уровень 15. Вселенские истины и умные мысли

- Определитесь со звуками на ранней стадии разработки игры**
- Изучите язык музыканта, чтобы правильней понимать вашего звукового директора**
- Речь главного героя может обратить на что-нибудь внимание игрока**
- Не используйте звуковые эффекты, на использование которых у вас нету прав**
- Тишина может быть столь же мощной, как и музыка**

Уровень 16. Кат-сцены

Кат-сцена – анимированный или живой ролик, который показывается в конце уровней или в наиболее эпичных моментах для создания еще большей эпичности. Игрок часто ничего не может делать во время этих сцен, так как они часто представляют из себя уже записанные видео.



Я считаю, что кат сцены очень двусторонний игровой элемент. С одной стороны они повышают зрелищность, а с другой некоторые игроки не любят смотреть, они хотят ИГРАТЬ!

Запомните! ОБЯЗАТЕЛЬНО ДАЙТЕ ИГРОКАМ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОПУСТИТЬ КАТ-СЦЕНЫ. Ведь если игрок пере проходит уровень или даже игру, то ему, чаще всего, уже будет не интересны эти ролики. Скорее всего он пере проходит игру из за геймплея!

Есть множество способов создать кат-сцены:

Full motion video (FMV) – фильм в игре. Живые актеры, живая речь, реальные съемки. Обычно такие ролики делают в других компаниях, так как это настоящий кинематограф!

Motion Animation – просто анимированный ролик во время которого игрок ничего не может сделать.

Как записать сценарий за восемь простых шагов

Написание сценария – обширнейшая тема. Вот несколько книг по написанию сценария.

- Screenplay: the Foundations of Screenwriting by Syd Field (Dell, 1984)
- Story; Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting by Robert McKee (It Books, 1997)
- Screenwriting 434 (a Practical Guide to Step - Outlining & Writing Your Screenplay) by Lew Hunter (Perigee Trade, 2004).

Так как в данный момент вы читаете эту книгу, то вот быстрое руководство, как записать сценарий.

Шаг 1. Обрисуйте в общих чертах свою историю.

Шаг 2. Определите какие персонажи будут в каких местах вашей истории появляться.

Шаг 3. Определите, в какие моменты геймплея будут появляться кат сцены. Не загромождайте ими историю! ВСЕГДА ЛУЧШЕ ДАЙТЕ ИГРОКУ ЧТО-ТО СДЕЛАТЬ, ЧЕМ ПОКАЗЫВАЙТЕ ЕМУ ЭТО.

Шаг 4. Запишите диалоги. Хорошо их продумайте.

Шаг 5. Запишите свой сценарий в специальном формате сценария:

Сцена #. INT/EXT (выберите одно)

Локация – Время

Ракурс

И действие в данном месте.

Шаг 6. Прочитайте ваш диалог. Вслух. Диалог может великолепно звучать в вашей голове, но странно вслух.

Шаг 7. Позвольте диалогу поварится дня два у вас в голове. Вы часто будете находить новые идеи или представлять его в более красивом виде.

Шаг 8. Создайте специальную базу в Excel для каждого актера, чтобы он понимал, какие диалоги ему озвучивать.

Cold Steele VO Script: Jake Steele dialogue (Actor TBD)

File Name	Dialogue	Notes
Opening_01_01	Those terrorist bastards have hidden from us for too long, Montoya.	Opening cinematic
Opening_01_02	Well, they're about to get a taste of COLD STEEL.	Place emphasis on "cold steel"
Opening_01_03	Saddle up amigo, we're going hunting.	
Opening_01_04	Heh. You can say that again.	
Opening_01_05	Montoya! Noooooo!	Montoya is killed by terrorist
Cutscene_01_01	Just because you've got me trussed up like a Thanksgiving turkey, doesn't mean you've won, Von Slaughter.	
Cutscene_01_02	I wouldn't give you the map even if I did have it... Ungh!	Jake is slapped by Von Slaughter at end of line
Cutscene_01_03	Go ahead, sucker. Do your worst.	Hurt, but not defeated
Jake_Climb_01	Unnnh!	Climbs mountain
Jake_Climb_02	Umphf! Umphf!	Alternate climbing take
Jake_Collect_01	Come to papa.	Collects pick-up or cash
Jake_Collect_02	This will come in useful.	Collects pick-up or cash
Jake_Collect_03	Heh heh.	Collects pick-up or cash
Jake_Health_01	Oh yeah, that's the stuff.	Drinks health tonic
Jake_Health_02	That was a good one.	Drinks health tonic
Jake_Yell_01	Yaaaaah!!	Jake's charge move
Jake_Yell_02	Here I come, suckers!	Alt charge move
Jake_Victory_01	Take that, sucker!	
Jake_Victory_02	Ha ha! That's how we did it in the old days!	

Уровень 16. Вселенские истины и умные мысли

- Ваши кат-сцены должны соответствовать стилю, бюджету игры

- Изучите и запишите свой сценарий в стандартном формате написания сценария
- Начните свою игру динамично и захватывающе, чтобы удерживать внимание игрока
- Не делайте в кат-сценах того, что мог бы сделать игрок!
- Делайте кат-сцены короткими, чтобы сохранить побольше денег

Уровень 17. Самая сложная часть

Если вы следовали инструкциям в этой книге – у вас есть все, чтобы создать крутую видеоигры, Да? Нет! Ваша работа только начинается. Прежде чем вы сделаете игру, вам нужно будет найти издателя. Он будет требовать что-то от вашей игры.

Для презентации вашей игры воспользуйтесь программой Power Point. Подробнее я расскажу в бонусном уровне 9.

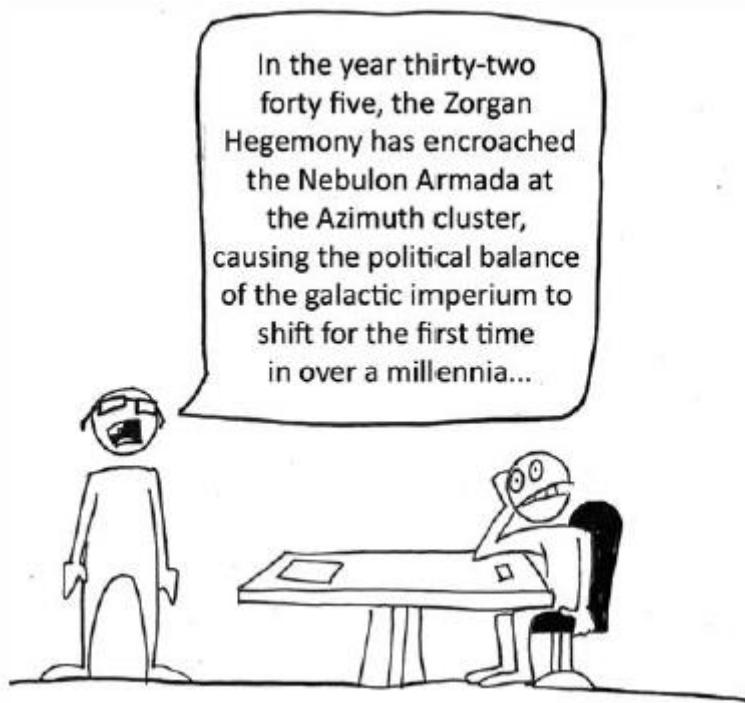
Вот что должно быть в вашем документе:

- Стартовый экран игры
- Профиль компании
- Несколько страниц деталей
- Доказательство того, что ваша игра достойна вкладывания в нее большого количества денег

При создании презентации помните простые правила: читабельный шрифт, не слишком много информации на одной странице и побольше картинок.

Никого не заботит ваш маленький и глупый мир

Составление хорошей презентации походит на портфолио художника: похвастайтесь своей хорошей работой, но не показывайте слишком много, чтобы не сокрушить аудиторию.

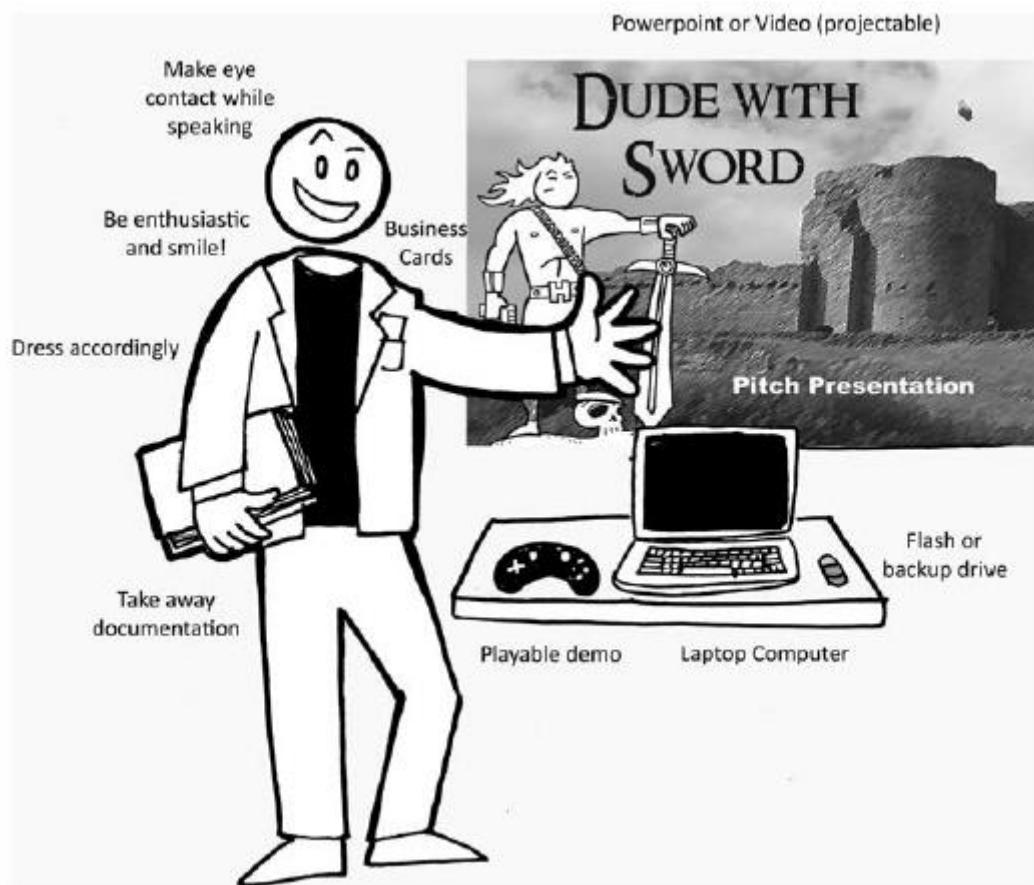


Не перегружайте слушателей информацией. Дайте им понять, как прикольно играть в вашу игру, вместо долгих лекций о враждующих фракциях в вашей игры.

Вот еще несколько правил презентации:

Презентуйте правильным людям. Исследуйте издательства, которым вы предлагаете свою игру.

Презентуйте в правильной среде. Проведение презентации в выставочном зале Е3 – не самый лучший выбор. А вот презентационное помещение в том же Е3 великолепно подходит для этих задач.



Будьте подготовлены. Тренируйтесь на вашей команде. Чем больше практики тем лучше.

Знайте свой проект от и до.

Видеогames – это сложнейший бизнес!

Создание игры может походить на забаву и игру, но это трудная работа. Требуется много усилий времени, чтобы создать игру. И даже после всей этой тяжелой работы, игра на “хит” может провалиться и получить плохие отзывы. Помните важную вещь:

ВИДЕОИГРЫ СОЗДАЮТСЯ ЛЮДЬМИ

Вот некоторые советы:

- Запанируйте все заранее. Подготовьтесь к тому, что члены команды могут заболеть или уехать на каникулы.
- Будьте умны при разработке. Не обещайте больше, чем ваша команда сможет сделать.
- Постарайтесь заблокировать фундамент игры. Частые его корректировки могут уничтожить игру.
- Игроки все-равно найдут баги в вашей игре. Просто постарайтесь делать неординарные вещи ичините возникающие баги.
- Если ваша игра – международная, то позаботьтесь о чувствах людей других стран. Не будет ли она нарушать их нормы, вы поняли.

Что делать на бис?



Если ваша игра хорошо продается и получает много положительных отзывов и если ваш издатель может позволить себе выделить еще денег, то вы можете сделать сиквел. Издатели любят сиквелы. Теперь, когда я поработал и разработчиком и издателем, я думаю, у меня есть хорошие перспективы в плане сиквелов.

Легко понять, почему издатели любят сиквелы, но и тут не без проблем. Продолжения, к сожалению, считают более плохими, чем их предшественники. Сиквелы должны рассматриваться, как доработка ошибок прошлой игры. При создании изначальной игры, вы ограничены разными факторами: вы должны создать команду, создать движок, выяснить, каким именно будет ваш геймплей. Этот процесс может быть и веселым. Затем ваша игра хорошо продается. И тут, главная трудность, сделать достойное продолжение. Вы должны начать разработку сиквела с соответствующим желанием.

Например, после окончания первой *Maximo*, я пришел к моему продюсеру вместе со списком из 40 вещей, которые должны быть созданы или доработаны в сиквеле (к моему восхищению, я получил одобрение на 39 из них).

Кроме того, если бы сиквелы были хуже, то никогда не появились бы такие игры, как *Grand Theft Auto 3*, *Call of Duty: Modern Warfare*, *Burnout Paradise*, *Curse of Monkey Island*, *Resident Evil 2* or *Redisent Evil 4*, *Lego Star Wars*. Вот несколько советов по созданию сиквелов.

- Используйте “ позвоночник ” оригинальной игры как основу для сиквела. Возьмите все хорошее из первой игры и улучшите. Возьмите все плохое и уберите из игры. Причем если какие-то элементы просто были в первой игре, это еще не означает, что они были хороши. Не бойтесь вырезать плохое. Если то, что вы сделаете будет лучше оригинала, никто не будет жаловатьсяся. Мой друг, менеджер проекта Джордж Коллинз, рекомендует создавать каждое продолжение с расчетом 30 на 70. 30 процентов новых материалов и 70 процентов элементов из оригинальной игры. Это неплохая формула для сиквелов.
- Не разочаровывайте игроков. Они ожидают, что определенные вещи в оригинальной игре будут и в сиквеле. Например, если ваша аудитория любила бег по стенам, то сделайте все, чтобы бег по стенам был и в сиквеле.
- Не называйте игры по типу “ИмяИгры 2”. Так конечно можно назвать, но различные таинственные и красивые названия несомненно лучше смотрятся. Например *Batman*:

Begins, Batman Returns или Индиана Джонс и ... выглядят гораздо лучше, чем простая нумерация.

- Всегда привносите что-то новое... Это не только будет способствовать более успешным продажам (благодаря красивым фразам на задней стороне коробки) но сделает вам хорошую репутацию. Привносите в игру какие-либо новые концепции. Кроме того, попробуйте ввести по крайней мере одного нового героя или злодея. Напоминайте игроку, что это новый опыт, а не повторение куплетов.
- ... Но не добавляйте слишком много нового. В Maximo vs Army of Zin, мы не понимали, что игроки хотят сражаться со сверхъестественными врагами и, вместо этого, заставили их сражаться с роботами. Поклонники были очень разочарованы, узнал, что главной изюминки первой игры уже не будет.

Уровень 17. Вселенские истины и умные мысли

- **Презентуйте свою игру правильным людям**
- **Будьте подготовлены к любой технической проблеме**
- **Будьте готовы ответить на любой вопрос, касающийся вашей игры**
- **Видеогры сделаны людьми, а члены команды вполне могут заболеть и т.д.**
- **Поиграйте в вашу игру не обычным образом. Выявленные проблемы исправьте**
- **При создании продолжения, используйте правило 30/70.
Оставьте удачные механики и добавьте свежачка**
- **Не подводите игроков**

Продолжаем?

Время повысить свой уровень!

Итак, давайте посмотрим... Мы придумали некоторые игровые проекты, мы написали некоторые документы про игры, мы съели чили и мы запрентовали игры.

Поздравляю! Вы прокачались!

Но ваша работа только начинается. Теперь это ваша работа, узнавать из первых рук, что делает видеогру лучшей в мире. Сделайте мне приятно, создавая свои игры, сохраните эту книгу у себя, на всякий случай!

И, наконец, всегда помните три вещи:

- Делайте перерывы. Вы человек, и вы делаете игры. Вы не кардиохирург. Никто не умрет, если вы отложите некоторые дела на завтра.
- Всегда продолжайте играть в игры – даже плохие.

- Не у многих людей профессия – делать игры, так что наслаждайтесь каждой минутой создания.
 - В конце концов вы могли бы подавать гамбургеры вместо этого.
- О'кей, я солгал, здесь четыре вещи.

**Вы все еще здесь?
Книга закончилась!
Вперед – создавайте игры!**



Бонусный уровень 1. Пример документа

Ниже приведены шаблоны документации, используемых для широкой публики. Такой документ очень важен, так как он предназначен не только для команды и менеджеров, а как инструмент для перехода к маркетингу, продажам и т.д.

Не особо важно количество предоставляемой информации в нем. Можете совместить текст с картинками, а может быть только текст.

Фермовые войны (заголовок игры)

XBOX LIVE/WIIWARE/PS3 Download (игровая платформа)

Возрастная категория: 15 – 21 (возврат аудитории)

Рейтинг: EQ

Сводка: У старого Макдоналда есть ферма и она полна животных! Уставшие от постоянной работы животные создают кибернетическую смертельную броню и оружие и атакуют! Фермер вынужден сражаться против бешенных коров, зловещих овец и сумасшедших цыплят, чтобы защитить продукт. Вы можете улучшать ферму и покупать новое оружие.

Игровая схема: Игроки поддерживают основную ферму и заводы. Враги атакуют во время специальных раундов. Используйте прибыль, чтобы улучшить или починить ферму. После сезона (4 раунда), игрок борется с боссом, чтобы выжить до следующего сезона. Более поздние сезоны будут подвержены суровым погодным испытаниям.

- Создайте уникальную ферму! Сотни комбинаций!
- Более чем 50 видов оружия от мотыги до **БОЛЬШОЙСМЕРТИЗ000!**
- Орды врагов и боссов!
- Большое количество концовок в зависимости от действий игрока.

A Compelling Story, A mystery that unfolds thru cinematic and puppet story sequences

The Second Saga Begins...

Excitemt! Fun! Heroic!

MAXIMO VS The ARMY of ZIN

A Single Player Combat / Action Game!

The Sequel to Maximo: Ghosts to Glory

Maximo's appearance reflects his satanic nature!

MAXIMO:

- More Heroic - Maximo has to save others not just his own skin!
- More attack moves! Cool Combat Actions & combos, simple to command!
- Get Stronger! Build up your character with the new experience system to gain effective and powerful abilities, armor and new weapons!
- Responsive movement and combat feel - Satisfaction to play controls
- Customize your character with unique boxes and abilities!

Maximo's character image:

- He's Brave, Heroic and Impulsive!
- He's a man of action! Physical in nature.
- Will always do the right thing even if it's to his disadvantage.

TEEN (Violence) Rated

THE ARMY OF ZIN

Unique, marketable and very Cool

- Created by the famous artist Susumu Matsushita
- Enemy Variety - Different size, shape, movement and method of attack and defeat.

FUN TO PLAY AND EASY TO GET INTO!

500 years ago the Army of Zin attacked! The forces of man rallied and in a great and terrible battle the Zin were defeated and placed in the Great Vault. There they took away the creatures waiting to freed so they can march once more.

Innocent and not so innocent characters for Maximo to interact with and rescue!

Collect Death Coins to play as DEATH!

Grim finally shows his true nature as the reaper, an invulnerable and unstoppable floating force!

The Basileged village:

Eight months have passed since Ghosts to Glory and Maximo and Grim have searched in vain for Sophia ... Their search is suddenly interrupted when they encounter a maiden menaced by a strange "clockwork" monster...

Jump over obstacles and beat the crap out of stuff with style!

Cool dark atmospheric stylized creepy environments!

The Haunted Forest:

This once peaceful village is bombarded into ruin by the army of Zin. Maximo must search out the mysterious Gearmaster who lives in the dark forest.

Hazardous obstacle courses and physical puzzles!

The Crystal Mountains:

Maximo must brave the horrors of the haunted forest where even the trees don't want him to leave alive. Maximo learns about the Zin from Tinker, the cult and intelligent Gearmaster, before being abducted by Lord Bone.

The Dead Sea:

The Dead Sea has been sucked dry by the Zin Fortress and the mysteries of the keep uncovered. Maximo must battle his way to the Soul crusher.

The Zin Fortress:

Maximo must survive the grinding gears to rescue Tinker, destroy the soul crusher and the soul stones that power the Army of Zin.

Keep collecting Korns to buy unique items!

Unexpected game play situations, enemies and story twists!

Бонусный уровень 2. 10 страниц дизайна игры

Страница 1. Титульный лист: здесь заголовок вашей игры (желательно логотип) и ваша контактная информация, целевая платформа, целевая аудитория и ожидаемая дата релиза.

Страница 2. История и геймплей: страница должна включать несколько абзацев об истории, основных персонажей и завязки. Далее игроки должны понять, как именно играть в вашу игру.

Страница 3. Игровой поток: здесь опишите основные проблемы игрока, что он делает в истории и какое место занимает в ней.

Страница 4. Персонажи и управление: кем управляет игрок, что уникального может главный персонаж? Как им управлять и другие данные.

Страница 5. Основные понятия геймплея и платформы: какого жанра игра. Какие игровые функции уникальны для такой-то платформы и прочее.

Страница 6. Игровой мир: где происходит геймплей? Расскажите немного о мире.

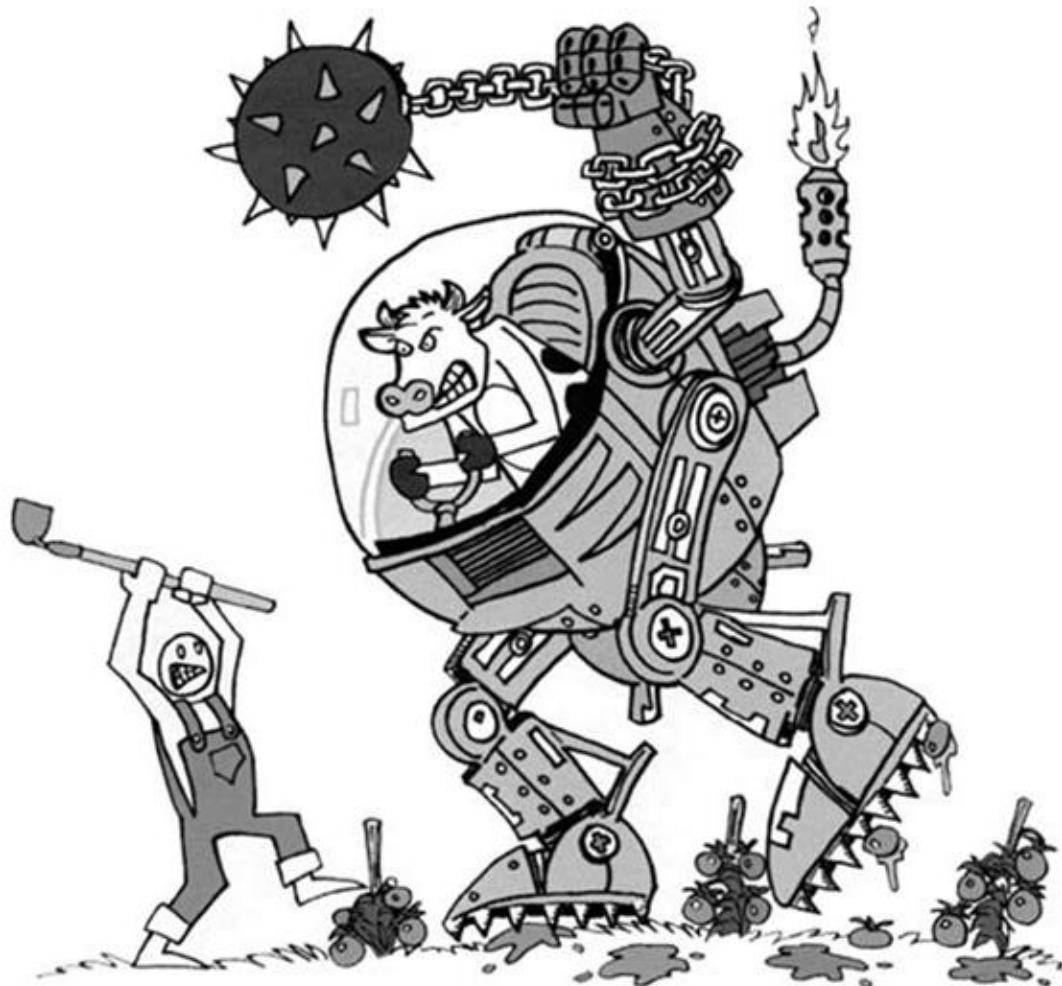
Страница 7. Интерфейс: какая музыка, какие экраны и т.д.

Страница 8. Механики и бонусы: какая уникальная механика используется в вашей игре? Как она или они взаимодействуют с игроком. Какие бонусы есть, каковы преимущества их сбора и т.д.

Страница 9. Враги и боссы: какие виды врагов и атак, какой вражеский AI, что делает их уникальными. В каких местах появляются боссы, как игрок может победить их и какие награды.

Страница 10. Кат-сцены, бонусные материалы, аккомпанементы: Какой тип кат-сцен используется и когда они появляются. Какой формат используют разработчики. Какие материалы пользователи могут разблокировать. Есть ли у игроков стимул играть снова?

Пример:

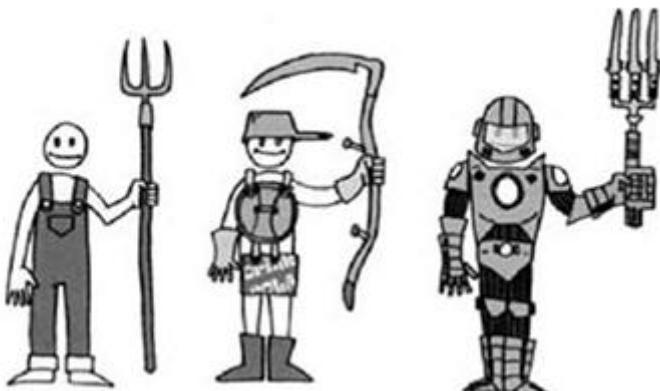


Фермерские войны

Создано Скоттом Роджером для XBOX Live Arcade, PSN и WiiWare
Рейтинг: C10+

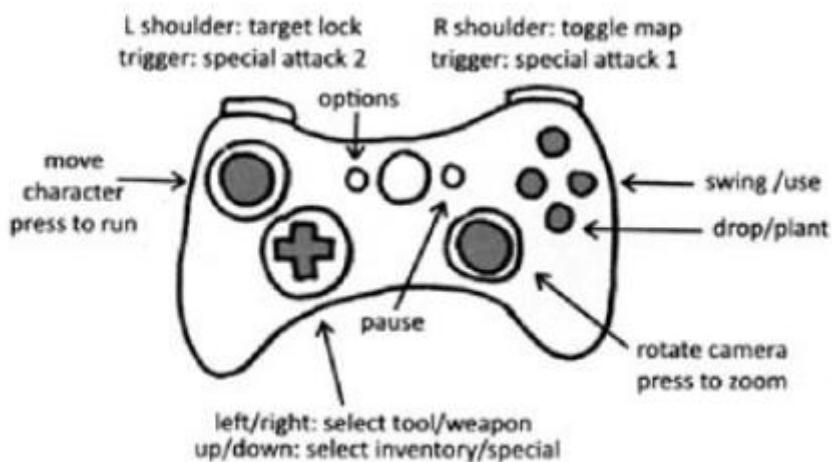
Игрок

Фермер Макдональд: Игрок может кастомизировать фермера, как он захочет: сменить прическу, лицо или даже пол. Игрок будет прокачивать фермера по ходу игры, покупая ему броню, инструменты и оружие.



В течении игры, игрок может тратить набранные деньги для улучшения персонажа и общего состояния фермы. Ферма совершенствуется как визуально, так и функционально. Каждое повреждение в технике отражается на все остальные ее части. Высокотехнологичные защитные поля делают ферму более защищенной, но процессы внутри происходят более медленно.

Управление (XBOX 360):



Игровой мир

Мир Farm Wars вдохновлен замечательным миром сельского хозяйства и стимпанком.

Всю ферму можно легко настраивать, но при этом сохраняются нужные размеры, чтобы игрокам легко было перемещаться по ферме

в процессе игры.

В игре разнообразие большое разнообразие погодных эффектов, которые разделяются на четыре сезона (торнадо, дождь и т.д.)

Действие игры

Один “раунд” игры разделен на пять “фаз”: покупка, установка, защита, босс и продажа.

Покупая оборудование из каталога, игрок может улучшить ферму, установка оборудования происходит в фазе Установки. Во время установки игра переходит в 3D режим с изометрической камерой. Все огороды должны быть вспаханы, а все ракетные установки правильно настроены.

В фазе защиты вы должны защищать ферму от атак мстительных сельскохозяйственных животных. Они попытаются разрушить ферму и испортить землю в попытках выбить вас из бизнеса. Или они могут попытаться просто уничтожить вас напрямую.

Каждые четыре раунда игрок сражается против одного из главных животных (корова, свинья, цыпленок и т.д.) в продвижении к финишу. Если Макдоналд проигрывает, то становится мульчей, а если побеждает... будет много бекона или говядины для продажи...

Продавая хороший продукт, ваши клиенты могут даже помочь вам, давая разные советы.

Как победить – победить всех боссов животных

Как проиграть – разориться, уничтожить ферму или погибнуть в бою

Игровая механика

Битвы происходят в 3D с изометрической камеры, вращающейся на все 360 градусов и масштабируемой для приближения к полю битвы и удаления до взгляда на всю ферму сразу.

Мини-карта и HUD помогают игроку определять местоположение врагов и обороноспособность фермы. После битвы любой выживший урожай будет собран автоматически и добавлен к материально-техническим ресурсам игрока, которые могут быть проданы во время фазы продаж. В отличие от большинства игр, новая технология не вытесняет предыдущую, а просто добавляет к арсеналу игрока новое оборудование.

Враги

Ниже вы увидите несколько типов врагов:

Курица:

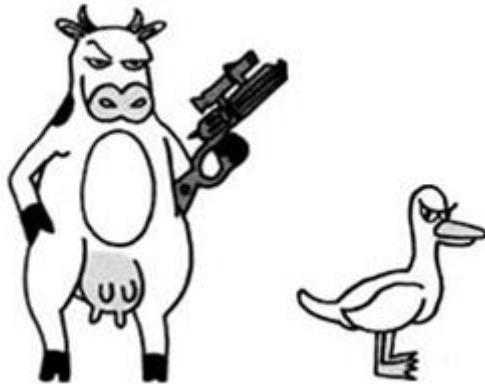
- Камикадзе яйцо взырается
- Цыплята атакуют посевы фермера

Овца:

- Жарят фермера разрядом статического электричества
- Овцы таранят фермера

Утка:

- В группе могут разрушить самую мощную и крепкую броню!
- Кукареки петуха оглушают все вокруг!



Кат-сцены

Кат-сцены будут короткими и будут освещать основные моменты сюжета.

Бонусные материалы

- Дополнительные карты
- Новые модели урожая
- Новые смертельные технологии и защитные системы
- Костюмы для фермера по праздникам
- Мультиплеер

Бонусный уровень 3. Макет документа геймдизайнера

Следующие страницы – шаблоны для документа геймдизайна или ДГД. Не перегружайте ДГД деталям. Помните на этот документ будет ориентироваться и ваша команда. Используйте больше изображений.

ЛОГТИП

Название вашей игры

Версия документа

Создано: (название команды)

(Производитель или ведущий разработчик)

Дата публикации

Номер версии

Нижний колонтитул должен всегда иметь:

Текущую дату Страницу Даты

Схема ДГД (для action, adventure, platformer, RPG или шутер)

Оглавление

История версий – обновляется, когда обновляется игра

Игровые цели:

История:

Управление:

Технические требования:

Бонусный уровень 4. Список тем

- Adventure: часть периода
- Adventure: action
- Adventure: выживание/бедствие
- Adventure: головрэзы/пираты

Бонусный уровень 7. Шаблон врага

Имя врага: _____

Изображение: (картинка)

Описание: (коротко о враге)

Список анимаций:

- Стоит
- Сидит
- Атакует (1 атака)
- Атакует (2 атака)
- Реакция на удар
- Смерть
- Победа

Движения:

- Движение 1: (картинка и описание)
- Движение 2: (картинка и описание)

Описание атак:

- Атака 1: (свойства, повреждения)
- Атака 2: (свойства, повреждения)

Как победить: (как победить врага?)

Описание урона: (как наносимый урон воздействует на игрока)

Эффекты частиц: (какие эффекты показываются при ударе, движении и т.д.)

Звуковые эффекты: (имена звуковых эффектов)

Голосовые эффекты (имена файлов)

Дроп: (что игрок получит с убийства этого врага?)

Бонусный уровень 8. Шаблон босса

Все тоже самое, что и в Шаблоне врага, но +

Способ убийства: какие, вещи, эффекты должен иметь игрок, чтобы победить босса?

Арена сражения с боссом

Изображение:

Описание арены: (коротко об арене и ее свойствах)

Элементы на арене: (механики, опасности, объекты, которые можно использовать в борьбе с боссом)

Музыка: лист музык при борьбе с боссом

Бонусный уровень 9. Презентация

Слайд 1. Титульный лист

Начните с незабываемого логотипа вашей игры, как демонстрации всех трудов.

Также поместите на этот лист вашу контактную информацию.



Game pitch by Scott Rogers

DATE

Contact Information

Слайд 2. О компании

Кратко, в общих чертах обрисуйте, кто вы, что вы. Это великолепное место, чтобы изобразить, что вы сделали.

TARGET SPECs

Genre: Action/Strategy

Target rating: E 10 (ages 8 – 15)

Target systems: XBOX Live Arcade and PSN

Average game length: 10 + hours



Жанр: Action/Стратегия

Возрастные категории: E10 (8 - 15)

Платформы: XBOX Live Arcade и PSN

Средняя длина игры: 10+ часов

Слайд 3. Целевые спецификации

На этом слайде укажите жанр игры, возрастной рейтинг, платформу и другие самые важные характеристики.

STORY

Farmer MacDonald has a farm... and that farm is under attack!

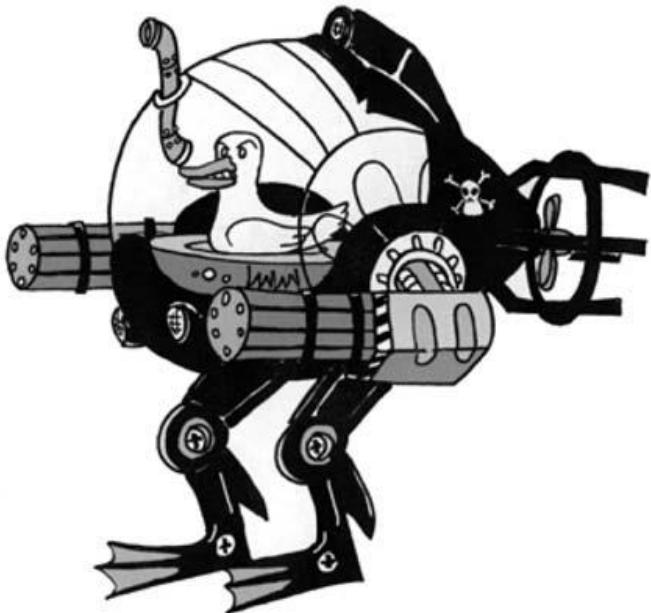
Tired of being exploited for their milk and eggs, the farm animals join forces to mail-order giant mechanical Deth-tech suits and invade!

Farmer MacDonald must battle off waves of killer cows, sinister sheep and deadly ducks who threaten to stomp his crops under grinding mechanical feet!

As the war escalates and spreads across the county, each side adds new technology and allies to the fight.

Who will win the **Farm Wars**?

Can Farmer MacDonald defend the homestead or will he "buy the farm?"



Слайд 4. Игровая история

Кто такой игрок? Какова история игры? Какова завязка?

GAME GOALS

- Can you farm as well as you fight? **Farm Wars** is a unique combination of two popular game genres
- **Farm Wars** features fast paced-action and massive boss battles
- From farm and crops, to your farmer and weapons, **Farm Wars** players can customize everything
- **Farm Wars'** gigantic tech tree lets player research and create hundreds of weapons, defenses and sellable crops
- Multiplayer mode allows **Farm Wars** players to band together to defend, raid and trade with each other

Слайд 5. Игровые цели

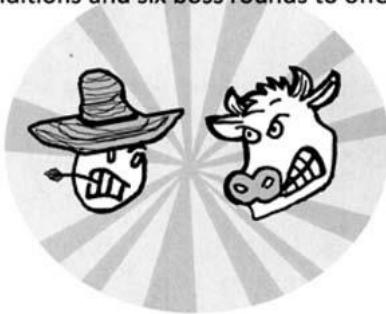
Каковы цели вашей игры? Чем интересна ваша игра аудитории?

GAME PLAY

In **Farm Wars**, the player is Farmer MacDonald defending his farm from death-dealing cows, chickens and other disgruntled farm animals. The game play is separated into five distinct game play: phases each with a limited time of play.

Players plant and raise crops on their farm for sale to purchase defense and weapon upgrades. Players defend their customized farm from waves of enemies, sell the surviving crops at their roadside produce stand, buy and plant some new ones and upgrade the farm's defenses in preparation for the next wave... or save up to build or buy Deth-tech of their very own!

Each game play round lasts fifteen to thirty minutes - with six environment maps, six weather conditions and six boss rounds to offer over ten hours of game play.



Слайд 6. Геймплей

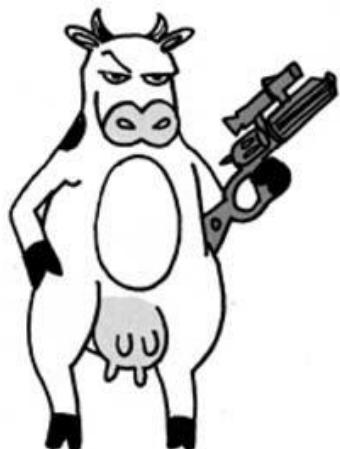
Кратко опишите геймплей вашей игры. Каковы основы вашей игры.

GAME PLAY (CONT)



Farm Wars is played in an isometric view with 3D characters, elements and terrain. The camera can be zoomed and rotated 360 degrees to allow for either a close or far view of the farm battlefield. The player runs over the map in real time, farming, building and fighting advancing enemies. A HUD mini-map helps the player navigate, locate enemies and check the status of defenses during the battle.

Farm Wars players perform simple actions - build defense, use tools, plant crops and wield weapons. Over the course of the game, controls remain contextual - advanced technology and weapon upgrades utilize the same basic control scheme. After the battle, any surviving crops are harvested automatically and added to the player's inventory to be sold during the selling phase. The selling phase takes place on a simple static screen that also utilizes in-game assets.



FARM WARS TECHNOLOGY TREES

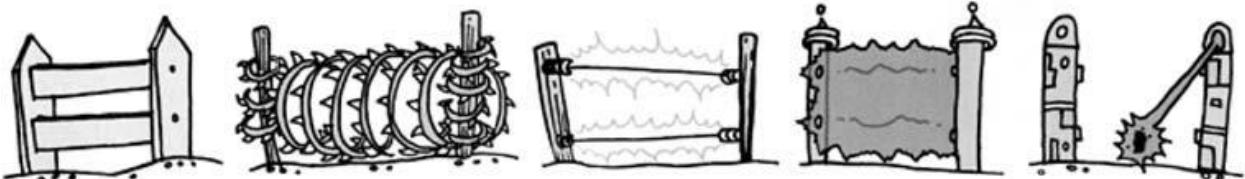
Farm Wars players can research, buy and build defenses and tools over the course of the game. Every item will have several levels of improvement each with a distinct visual and effect. Unlike most games, the technology doesn't supplant the previous one, it just adds to the player's arsenal - the only limiting factor is the player's choice and finances on any given round.

Tech trees include:

Armor	Offensive weapons	Deth-Tech
Farming tools	Crops (seeds)	Defense systems

A sample defensive technology progression would look like:

Fence < Barbed Wire < Electric Fence < Force Field < Laser System



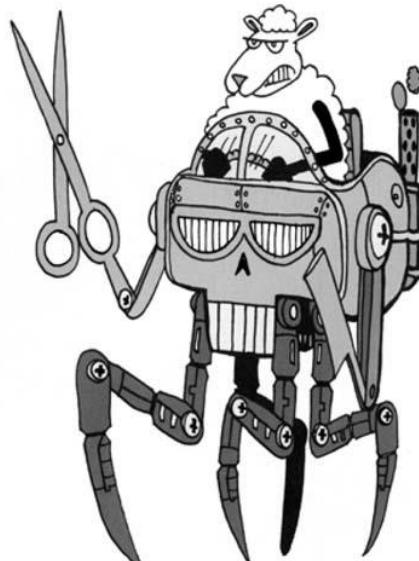
Слайд 7. Детали геймплея

Раскройте вашу игру сильнее. Опишите особенности вашей игры. Если у вашей игры есть особенная изюминка, то поместите ее выше.

DOWNLOAD STRATEGY

We plan on supporting Farm Wars with at least six months of downloadable content that expands on the existing game:

- Additional farm maps
- New crop selections
- Crop trading with other players
- New Deth-Tech and defense upgrades
- Farmer's dog companion character
- Holiday themed player costumes
- Cooperative and competitive Multiplayer modes



Слайд 8. Дополнительные материалы

Большинство игр в настоящее время нуждаются в дополнительном контенте. Обрисуйте в общих чертах загружаемый контент.

PRODUCTION INFO

Info about your team goes here:

- Number of programmers, artists, designers in your studio
- A timeline outlining your production schedule, milestones, etc.
- Estimated cost of production

Слайд 9. Данные о выходе

Опишите насколько большая у вас команда. Сколько времени заняло создание игры и примерную дату выхода.

Достижение разблокировано!

Точный рецепт приготовления чили

$\frac{1}{4}$ чашки оливкового масла холодного отжима

2 луковицы чеснока

3 фунта говядины

2 большие банки томатной пасты

2 маленькие банки говяжьего бульона

2 сущеных перца

$\frac{1}{2}$ столовых ложек чили

1 столовую ложку жгучего перца

$\frac{1}{2}$ столовой ложки жгучего красного перца

1 столовая ложка чесночной соли

2 больших зеленых перца

1 большой красный перец

1 большой желтый лук

$\frac{1}{4}$ чашки зеленого лука

½ чашки сметаны

½ чашки измельчённого сыра Jack Monterey (для сервировки)



1. Нарежьте чеснок на части. Нагрейте масло в большом горшке до средней температуры. Положите чеснок в масло. Добавьте туда говядину. Готовьте в течении 7-10 минут до коричневого цвета.
2. Тем временем, измельчите сушеный перец и говяжий бульон в блендере. Продолжайте смешивать до полного измельчения перца. Отложите полученную смесь.
3. Положите готовое мясо на тарелку и полейте его маслом. Добавьте измельченную смесь перца и говяжьего бульона и томатную пасту (жидкую).
4. Добавьте чесночную соль, жгучий перец и измельченный красный чили к смеси помидоров и перца.
5. Доведите жидкость до кипения, уменьшите тепло и кипятите приблизительно 2, 2.5.
6. Нарежьте перец (удалите основу и семена) и лук на большие кольца.
7. Вытащите и порежьте мясо на куски. Затем положите обратно вместе с перцем и луком. Приправы на ваш вкус.
8. Продолжайте варить, пока большая часть жидкости не выкипит.
9. Подавайте вместе с сыром, сметаной, чем хотите. Подавайте на стол и наслаждайтесь!

