

QuickLit

краткое изложение книги

ГЕЙМДИЗАЙН

КАК СОЗДАТЬ ИГРУ,
В КОТОРУЮ БУДУТ ИГРАТЬ ВСЕ



автор оригинала

Джесси Шелл

Александра Журавлева
Краткое изложение
книги «Геймдизайн. Как
создать игру, в которую
будут играть все». Автор
оригинала – Джесси Шелл
Серия «QuickLit.
Саммари знаковых книг»

Текст книги предоставлен правообладателем
<https://litres.ru/69446119>

Саммари книги «Геймдизайн. Как создать игру, в которую будут
играть все»: АСТ; Москва; 2023
ISBN 1

Аннотация

<p>Как погрузиться в книгу, не читая ее полностью? Для этого существует саммари – краткое изложение основных идей книги. Оно содержит все ключевые мысли, которые автор хотел донести до читателя, и в то же время сохраняет атмосферу и дух оригинального текста. Мы пересказали книгу понятным языком, оставили все важные и полезные

тезисы, чтобы вы могли эффективно использовать свое время и познакомиться с бестселлерами литературы быстро и приятно.

Описание книги

Данный текст представляет собой краткое изложение книги Джесси Шелла «Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все».

Книга «Геймдизайн: Как создать игру, в которую будут играть все» Джесси Шелла представляет собой исчерпывающее руководство по процессу создания качественных видеоигр. Автор, опираясь на свой богатый опыт в игровой индустрии, обучает читателя основным принципам и стратегиям дизайна игр. В книге подробно рассматриваются все аспекты, необходимые для создания игры, которая будет привлекательна для широкой аудитории – от выбора концепции и платформы до создания персонажей и сюжетной линии. Кроме того, книга дает практические рекомендации и советы, которые помогут читателям овладеть инструментами и техниками разработки игр, а также провести успешный маркетинговый анализ и промоушн игры.

Об авторе

Джесси Шелл – американский бизнесмен, дизайнер и разработчик видеоигр. Он является сооснователем и бывшим президентом компании Valve, одного из ведущих разработчиков и издателей видеоигр. Занимался разработкой интерактивных тематических аттракционов в парках развлечений и многопользовательских играх для Walt Disney Company. Основатель собственной студии Schell Games и профессор университета Карнеги.

Содержание

Что такое геймдизайн?	5
Глава 1. В начале был дизайнер	11
Конец ознакомительного фрагмента.	13

Саммари книги
«Геймдизайн. Как
создать игру, в которую
будут играть все»
Автор оригинала
– Джесси Шелл
Автор пересказа –
Александра Журавлева

Что такое геймдизайн?

Геймдизайн – это процесс принятия решений о том, какой будет игра. Для этого вы должны принять сотни или даже тысячи решений. Однако, чтобы принимать решения, не нужно специальное оборудование, этот процесс происходит у разработчика в голове. Для принятия решения не обязательно уметь программировать. Во-первых, во многие игры можно играть и без компьютера: настольные игры, карточ-

ные игры или спортивные игры. Во-вторых, можно придумывать игру, не имея представления о технических деталях ее разработки.

Создание истории – это лишь один из аспектов геймдизайна, есть и множество других. В обязанности геймдизайнера входит принятие решений относительно правил, визуального стиля, прогресса, рисков, наград, наказаний и всего остального, что касается опыта игрока.

Важно отметить разницу между разработчиком игр и геймдизайнером. **Разработчик игр** – это человек, имеющий какое-либо отношение к созданию игры. Программисты, аниматоры, моделлеры, музыканты, писатели и дизайнеры, работающие над игрой, – все называются **разработчиками**. Геймдизайнер – это всего лишь один из видов разработчика. Практически каждый разработчик в команде принимает решения о том, какой будет игра, просто создавая для нее контент. Эти решения можно отнести к геймдизайну, и, когда вы их принимаете, вы становитесь геймдизайнером. Поэтому независимо от того, какую роль вы занимаете в команде разработки, понимание принципов геймдизайна поможет вам делать свою работу лучше.

В ожидании Менделеева

До того как Менделеев изобрел периодическую таблицу химических элементов, наглядно демонстрирующую взаи-

мосвязи между основными элементами, алхимики пользовались примитивными правилами для определения этих связей, которые они сами вывели опытным путем. Эти правила были неполными, иногда неправильными и часто ненаучными, но, пользуясь ими, алхимики творили удивительные вещи, а их поиски истины привели нас к тому, что сейчас считается современной химией.

Геймдизайнеры все еще ждут своего Менделеева. Сегодня у них нет собственной таблицы элементов. У них есть свод принципов и правил, которые далеки от идеала, но они помогают нам делать работу.

Хороший геймдизайн возникает тогда, когда вы можете рассмотреть вашу игру в разных перспективах, в разных уникальных призмах. **Призмы** – это небольшой набор вопросов, которые вы должны задавать себе на разных этапах разработки.

Сосредоточьтесь на основах

Многие считают, что для изучения базовых принципов геймдизайна достаточно ознакомиться с наиболее современными, сложными и технически продвинутыми играми, существующими на данный момент. Это в корне неверный подход. Видеоигры представляют собой естественный переход традиционных игр на новые носители. Правила, по которым они работают, остаются неизменными. Если вам не

ясны принципы простых игр, как можно рассчитывать на то, что вы поймете более сложные игры? У классических игр есть дополнительное преимущество – они прошли испытание временем. Они обязаны своим успехом не новаторской технологии, как это бывает с большинством современных игр. Они обладают более глубокими чертами, которые геймдизайнеры просто обязаны понимать. Усвоив основы, вы легко справитесь с любым жанром и даже будете создавать собственные.

Говорите с незнакомцами

Обычно разработчики настолько перегружены работой, что у них нет времени оглянуться и воспринять что-нибудь новое и незнакомое из других сфер культуры. Но это нужно обязательно делать, потому что изобретения в сфере музыки, архитектуры и так далее помогут улучшить собственную игру.

Карта

Призмы и фундаментальные основы – это полезные инструменты, но, чтобы действительно понять геймдизайн, вам нужно разобраться в удивительно сложных хитросплетениях креативности, психологии, искусства, технологий и бизнеса.

Это паутина, в которой все взаимосвязано. Изменение одного элемента затрагивает все остальные, а понимание одного элемента влияет на понимание других.

Геймдизайн – это приключение, а для любого приключения нужна карта. Любой геймдизайнер должен держать карту взаимоотношений между различными сторонами своей деятельности в голове и уметь по ней передвигаться.

Учитесь думать

Чтобы стать хорошим геймдизайнером, недостаточно просто знать принципы, описанные в этой книге. Вы должны быть готовы думать самостоятельно, пытаться понять, почему некоторые принципы не работают в определенных случаях, и быть способными изобрести собственные принципы.

Почему я ненавижу книги

Есть только один способ стать геймдизайнером – делать игры, и не просто игры, а игры, которые будут нравиться людям. Это значит, что вам недостаточно просто записывать идеи. Вы должны сделать игру, сами в нее поиграть и дать поиграть другим. Если она кого-то не удовлетворит (а скорее всего, так и будет), вы должны что-то в ней изменить. А затем поменять еще раз. И еще раз, и так десятки раз, пока у

вас не получится игра, в которую людям действительно интересно играть. Пройдя этот путь несколько раз, вы начнете понимать, чем на самом деле является геймдизайн.

Глава 1. В начале был дизайнер

Волшебные слова

Большинству не хватает уверенности в себе, и они попадают в безвыходную ситуацию, становясь жертвами собственного парадоксального положения: если только геймдизайнеры могут создавать игры, а стать геймдизайнером можно, лишь создавая игры, с чего вообще начинать? Если вы чувствуете то же самое, просто произнесите вслух эти волшебные слова: «*Я – геймдизайнер*». Скажите это громко, прямо сейчас.

Возможно, в тот момент, когда вы это сказали, вы чувствуете, что еще не являетесь настоящим геймдизайнером, а просто им притворяетесь. Но это нормально, ведь люди становятся теми, кем они притворяются. Просто продолжайте делать все то, чем, по вашему мнению, занимаются геймдизайнеры, и очень скоро, к вашему собственному удивлению, вы заметите, как сами становитесь геймдизайнером. Если ваша уверенность начнет угасать, просто повторите волшебные слова: «*Я – геймдизайнер*».

Очень важно научиться возвращать себе уверенность, потому что вас всегда будут преследовать сомнения по пово-

ду ваших способностей. Как начинающий геймдизайнер, вы будете думать: «Я никогда этого не делал – я даже не понимаю, что я сейчас делаю». С появлением небольшого опыта вы будете думать: «Мои навыки так ограничены, а это уже другая игра. Возможно, в прошлый раз мне просто повезло». И даже являясь бывалым дизайнером, вы не будете лишены сомнений: «Мир уже не такой, как раньше. Возможно, я потерял хватку». Но забудьте об этих бесполезных мыслях, они вам не помогут. Когда нужно попробовать что-то новое, никогда не думайте о том, что возможно, а что – нет.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.