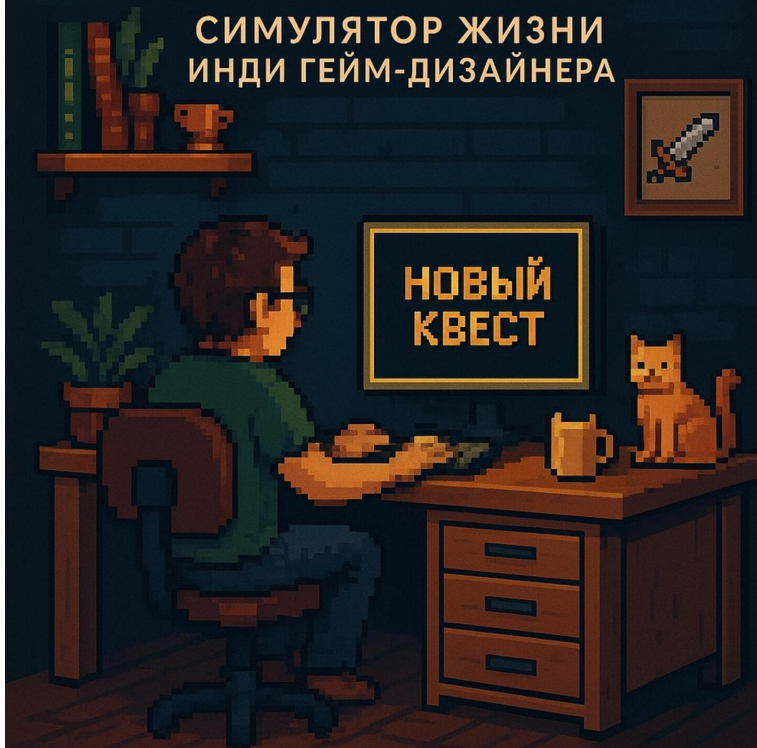


МЕМУАРЫ ТВОРЦА МИРОВ

СИМУЛЯТОР ЖИЗНИ
ИНДИ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА



АНДРЕЙ ИСТОМИН

Андрей Истомин

Мемуары творца миров

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=72310525

SelfPub; 2025

Аннотация

"Мемуары творца миров" – это ценное и вдохновляющее пособие для всех, кто интересуется геймдизайном и стремится к самореализации в этой сфере. Оно эффективно сочетает практические рекомендации с легким, ироничным стилем, делая процесс обучения не только информативным, но и увлекательным. Книга не обещает волшебных решений, но дает "карту и компас" для уверенного прохождения пути в "королевстве геймдева". Она будет особенно полезна начинающим гейм-дизайнерам и тем, кто ищет способы улучшить свою продуктивность и творческий подход.

Содержание

ОТ АВТОРА.	6
ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН.	7
САМООРГАНИЗАЦИЯ И ПРОДУКТИВНОСТЬ.	9
Запись 1: «Рассвет гейм-дизайнера: чиа-семена и виртуальные миры».	9
Запись 2: «Гейм-дизайнер в поисках баланса: три кита моего хаоса».	11
Запись 3: «Мой творческий бункер: где рождаются пиксельные боги и умирают дедлайны».	14
Запись 4: «Квест «Расставь приоритеты»: где драконы дедлайнов встречаются с рутиной гоблинов».	17
Запись 5: «Прокрастинация: главный босс, которого я побеждаю... у других игроков».	20
Эпилог: «Сохранить себя и не потерять вкус к жизни».	24
ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС.	26
Запись 6: «В поисках музыки: где обитает вдохновение и как его приручить».	26
Запись 7: «Эврика! От мыслеобразов к плану захвата виртуального мира».	29

Запись 8: «Концептуальный крестовый поход: как идеи обрастают плотью (а иногда чешуёй и рогами)».	33
Запись 9: «Ловушки разума и стены реальности: как преодолеть препятствия на пути к гейм-дизайнерской нирване (и не сойти с ума от отдельных персонажей)».	36
Запись 10: «Гейм-дизайнерский джем-сейшн: как скрестить ежа с носорогом и получить единорога».	40
Конец ознакомительного фрагмента.	43

Андрей Истомин

Мемуары творца миров

ОТ АВТОРА.

Эта книга посвящается каждому, кто когда-либо мечтал создать свою игру: тем, кто сидит за компьютером до глубокой ночи, кто рисует скетчи в блокноте на совещаниях и кто верит в свои идеи, даже когда никто другой не верит. Посвящается тем, кто готов рискнуть, чтобы воплотить свою мечту в жизнь.

Я хочу выразить огромную благодарность всем, кто был рядом в этом долгом и безумном путешествии:

Моей команде GatoInary Games, без которой все эти идеи так и остались бы просто текстом в ГДД.

Моей семье за терпение и веру.

IceBlade за то, что помог мне обрести свободу.

Спасибо каждому, кто сейчас со мной на страницах этой книги. А теперь приступим к созданию миров. Помни: кто-то ждёт именно твою игру!

ЗАГРУЗОЧНЫЙ ЭКРАН.

Добро пожаловать в игру, где нет сохранения и дополнительных жизней, где каждый выбор имеет последствия, а главный босс – это релиз.

Приветствуем вас в «Симуляторе жизни инди гейм-дизайнера». Эта книга является не просто сборником сухих фактов и пошаговых инструкций. Это мой личный, выстраданный и немного ироничный гейм-дизайн документ, который проведёт вас через все этапы создания игры: от зарождения безумной идеи в вашей голове до выгорания, когда вы уже думаете, что всё, что вы хотите – это просто поспать.

Каждая запись здесь – это отдельный квест, который нужно выполнить, чтобы пройти уровень. Мы разберем всё: от создания захватывающих механик и увлекательных историй до самых скучных, но жизненно важных аспектов вроде бухгалтерии и управления стрессом.

Моя цель – не сделать из вас робота, который по инструкции клепаёт хиты. Я собираюсь отправить вас в мир, в котором вы переродитесь с картой и компасом вместо погремушек и бутылочки с питательным зельем, чтобы вы могли уверенно пройти свой путь в королевстве геймдева, не наступив на те грабли, на которых мне довелось неоднократно потоптаться.

Я научу вас не только творить, но и выживать.

Итак, нажмите на кнопку «Начать игру» и приготовьтесь к самому хардкорному, но и самому увлекательному симулятору в вашей жизни.

САМООРГАНИЗАЦИЯ И ПРОДУКТИВНОСТЬ.

Запись 1: «Рассвет гейм-дизайнера: чаи-семена и виртуальные миры».

7:00. Звук будильника... Это не просто сигнал к пробуждению, это старт нового уровня в моей жизни. Я встаю, как персонаж из квеста, получивший задание: добраться до кухни. Моя награда – семена чаи, мой утренний эликсир. Они как пиксели, из которых складывается мой день: маленькие, но важные.

Жалюзи поднимаются, и солнечный свет заливает комнату. Это не просто свет, это визуальный эффект, который добавляет +10 к бодрости. Утреннее проветривание как обновление локации, свежий воздух как новый патч, исправляющий баги усталости.

Чай и растения – мои утренние компаньоны. Они не задают вопросов, не требуют правок, просто создают атмосферу, как уютный лаунж в онлайн-игре. Уборка кровати – это не рутина, это оптимизация пространства, как грамотное распределение ресурсов в стратегии.

И вот начинается «хардкор»: проверка почты. Сообще-

ния от работодателей как лут из поверженных боссов, иногда бесполезный, иногда ценный. Ответы от инвесторов как редкие артефакты, дающие бонусы к развитию проекта.

План на день: это мой квест-лог, где каждый пункт это отдельное задание. Редактирование книги – это не просто перевод, это создание нового мира на другом языке, как разработка новой локации в игре. Локализация игр – это как настройка баланса, чтобы каждый игрок чувствовал себя комфортно, независимо от языка.

После 16:00 мой мозг переходит в режим «творческий хаос». Рисование – это моя медитация, способ визуализировать идеи, которые бродят в голове, как создание концепт-арта для нового персонажа.

Вечер это время для анализа конкурентов, изучения новых техник, погружения в другие миры, как прохождение чужой игры для вдохновения. И, конечно, общение с ИИ, моими верными спутниками в цифровом мире, как диалог с NPC, дающим полезные советы.

Каждый день – это новая глава в моей игре под названием «жизнь гейм-дизайнера». И я с нетерпением жду, что принесёт завтрашний уровень. Ведь, как и в любой игре, здесь всегда есть место для неожиданных поворотов и новых возможностей.

Запись 2: «Гейм-дизайнер в поисках баланса: три кита моего хаоса».

День второй. Будильник, как всегда, прозвенел с той обескураживающей точностью, будто издеваясь над моим желанием ещё хоть пять минут побыть в мире, где нет дедлайнов и багов. Но нет, пора вставать и снова балансировать на шаткой табуретке под названием «саморазвитие».

Сегодня в меню лекция о том, как не свалиться в пропасть прокрастинации, размышления о том, как не заблудиться в лесу собственных гениальных (надеюсь) идей, и, конечно, порция здорового цинизма на завтрак. Ведь какой же ты профессионал без умения посмеяться над собой и своими амбициями?

Итак, три слона, на которых, по моему скромному мнению, покоится черепаха моего профессионального роста: физиология, психология и интеллект. Звучит как название третьесортной научно-популярной книги, но что поделать, приходится мыслить категориями.

Физиология, знаете ли, это не только про то, чтобы донести брэнное тело от кровати до рабочего кресла. Сегодня, например, у меня запланирован ритуал под названием «уборка». Да-да, тот самый квест, где главным боссом выступает пыль, а оружием – тряпка и пылесос. Но не спешите записывать меня в ряды домохозяек. Это, понимаете ли, не толь-

ко физическая активность (кто сказал, что махать шваброй это не кардио?), но и мощный удар по психологическому дискомфорту. Работать в пространстве, где каждая вещь лежит на своем месте, – это словно запустить игру без единой ошибки на релизе. Чистый воздух – как глоток маны после напряжённой битвы с кодом.

Психология... О, это тёмный лес моих внутренних демонов и светлых (надеюсь) стремлений. Помимо медитации в процессе отмыwania застарелых пятен на столе, сегодня в программе: хобби и кулинария. Готовить – это все равно что создавать новую игровую механику: экспериментируешь с ингредиентами, балансируешь вкусы, и, если повезёт, получается что-то съедобное, а иногда даже шедевр. Хобби же является моей отдушиной, моим личным «режим бога», где я могу отвлечься от дедлайнов и просто получать удовольствие.

Интеллект – это моя личная библиотека заклинаний. Каждый день я стараюсь выучить хотя бы одно новое «заклинание» из области живописи, писательства или дизайна. Сегодня, например, на повестке дня подключение локализации в один из моих игровых проектов. О, это целая магия! Нужно не просто перевести текст, нужно адаптировать его, учесть культурные особенности, чтобы игрок в любой точке мира почувствовал себя как дома. Нюансов тут столько, что хватит на отдельный гайд «Как не сойти с ума при локализации».

И, конечно, планирование. Мой ежедневный квест-лог гейм-дизайнера включает в себя всё: от правок в дизайн-документах до общения с командой (мои верные соратники, спасибо вам за поддержку, вы – как ценные NPC, всегда готовые прийти на помощь).

Так вот и живём. Балансируем, падаем, снова поднимаемся. Пытаемся объять необъятное, разложить хаос по полочкам и при этом сохранить хотя бы каплю здравого смысла и толику сарказма. Ведь без иронии над собственными попытками стать лучше этот путь был бы невыносимо пафосным.

Запись 3: «Мой творческий бункер: где рождаются пиксельные боги и умирают дедлайны».

Оказавшись на новой локации, первое, чем занимается уважающий себя гейм-дизайнер (то есть я) – обустройством своего командного центра. Знаете, как в RPG, когда находишь новую деревню и первым делом ищешь самую удобную таверну и кузницу? Вот и у меня также. Сначала – место для генерации гениальных (или хотя бы сносных) идей, а потом – место для восстановления маны, то бишь сна.

Мой рабочий бункер должен быть эпичным. Свет должен быть как от заклинания «ясный день», пространство – как в открытом мире моей собственной игры (который пока существует только в моем воображении, но это детали). И, конечно, достаточно розеток, чтобы запитать всю мою армию гаджетов. Кстати, поход в местный «китайский квартал» за удлинителями и переходниками это мой особый квест, своего рода паломничество к святым источникам электричества. Без них мой виртуальный мир просто потухнет.

Теперь о святой святых – рабочем столе. Ноутбук – мой верный меч, планшет – магический свиток для набросков, мобильный – портал в другой мир (иногда полезный, чаще отвлекающий). И, разумеется, место для моей гигантской

кружки чая. Без этого зелья вдохновение просто не приходит. Это как зелье лечения, только для уставшего мозга.

Стул... Ох уж эта офисная мебель! Обычно она напоминает орудие пыток инквизиции, замаскированное под эргономику. Поэтому мой визит в тот же китайский магазинчик обязательно включает покупку стратегических подушек. Пара-тройка мягких артефактов, и вот уже сидеть можно если не с королевским комфортом, то хотя бы без ощущения, что тебя медленно распиливают на пиксели.

Переходим к логову отдыха. Я обожаю кровати, которые возвышаются над землёй, как неприступные крепости. На такой высоте идеально размещаются все мои подушки (мягкие союзники в борьбе с бессонницей), плюшевые мобы (напоминание о милых созданиях из моих игр) и гора одеял (мой личный «плащ-невидимка» от суровой реальности). Забавно, но иногда эта зона релаксации плавно перетекает в рабочую, особенно когда рисуешь что-то в расслабленной позе, полужёжа на подушках. Видимо, мой мозг считает, что креативить лучше всего в состоянии близком к горизонтальному.

Но есть одно железное правило! Каждое утро моя зона отдыха должна выглядеть так, будто здесь высадился отряд космических десантников: идеально застелено, ни единой складки. Или, как альтернатива, все принадлежности для сна отправляются на склад до вечера. Замечено, что этот физический «ресет» как-то магически влияет и на виртуальный

порядок в голове. Бардак вокруг сродни низкому FPS в реальной жизни, жутко раздражает и мешает сосредоточиться.

Так что вот он, мой творческий бункер. Место, где пиксели обретают форму, истории оживают, а дедлайны... ну, с ними мы ведём вечную войну. Но, по крайней мере, на моей территории у меня есть всё необходимое, чтобы дать им достойный отпор. И да, всё вокруг это мой личный UI и UX, настроенный для максимального погружения в процесс творчества.

Запись 4: «Квест «Расставь приоритеты»: где драконы дедлайнов встречаются с рутиной гоблинов».

Итак, сегодня мы погружаемся в захватывающий геймплей под названием «Приоритизация». Раньше, признаюсь честно, мой мозг напоминал захламлённый инвентарь в RPG – куча полезных (и не очень) предметов, сваленных в беспорядке, и попробуй-ка найди нужный в самый ответственный момент! Но, к счастью, я прокачал навык «Организация» и теперь предпочитаю раскладывать всё по полочкам, как добропорядочный Плюшкин, только вместо старых газет у меня задачи.

Моя личная система приоритетов базируется на древней (ну, как древней, я её сам придумал) мудрости о временных рамках. Все мои квесты делятся на три эпических категории.

Долгосрочные (эпические рейды на месяц вперёд): это как планирование осады замка финального босса. Стратегия, ресурсы, подготовка, всё должно быть учтено. Обычно это глобальные цели по проектам, выпуску книг или захвату мирового господства (шутка, пока что).

Среднесрочные (еженедельные вылазки в подземелья): тут уже тактика становится важнее. Нужно спланировать, какие сокровища (читай: задачи) мы добудем на этой неделе, с

какими монстрами (читай: проблемами) столкнёмся и какие навыки прокачаем.

Оперативные (ежедневные «дейлики»): самая рутинная, но от того не менее важная часть игры. Это как сбор ресурсов, выполнение мелких поручений NPC. Без этих маленьких шагов до большого замка не добраться.

Раньше я держал все эти квесты в голове, и там они плодились как кролики в режиме бесконечного спавна, вызывая нехилый такой дебафф тревожности. Теперь я всё записываю. Бумага (или, что более вероятно, заметки в моем цифровом блокноте) – это моя карта мира, где отмечены все важные точки. Визуализация задач, знаете ли, успокаивает внутреннего параноика и дисциплинирует почище строгого гейм-мастера.

Моё личное правило: не брать на себя больше семи профессиональных «дейликов» в день. Семь – это как максимальное количество слотов под активные навыки. Больше задач и начинается перегрузка, персонаж устает и теряет эффективность. А если вдруг на горизонте замаячат квесты из реального мира: визит к бюрократическому дракону или выполнение «социальных норм» (например, не забыть поздравить маму с днём рождения, а это, поверьте, босс покруче некоторых игровых), то я снижаю профессиональную нагрузку до 3-5 задач. В такие дни мой внутренний гейм-дизайнер уходит на «творческий отдых», и я переключаюсь на более созидательные активности.

Кстати, о «дейликах». Мой личный билд продуктивности построен по принципу 80/20. 80% – сложные профессиональные задачи, те самые боссы, которые требуют максимальной концентрации и прокачанных скиллов. Оставшиеся 20% это творческие задачи, своего рода мини-игры, которые помогают переключиться и подпитать вдохновение. Таким образом, каждый день я гарантированно выполняю 20% плана по творчеству – тихими, спокойными, продуманными шагами, как стелс-миссия. А вот в профессиональном плане я стараюсь выкладываться на все 80%, хотя иногда, увлѣкшись процессом, могу и перевыполнить план, заработав ачивку «Образцовый гейм-дизайнер».

И, конечно, нельзя забывать о внезапных квестах – форс-мажорах. На них я ежедневно оставляю от 5 до 15% своего времени. Это как иметь в инвентаре аптечки или запасные свитки телепортации никогда не знаешь, когда они понадобятся.

Так что, как видите, моя жизнь представляет собой тщательно спланированную игровую сессию. Каждый день – новый уровень, каждая задача – новый монстр или сокровище. И правильная расстановка приоритетов, по сути, это мой лучший меч в борьбе за продуктивность и здравый смысл.

Запись 5: «Прокрастинация: главный босс, которого я побеждаю... у других игроков».

Сегодня мы поговорим о древнем зле, о той самой Тёмной Стороне Силы, которая шепчет на ухо: *«Сделай это завтра»*. О прокрастинации. Забавно, но в моей личной игровой сессии под названием «Жизнь гейм-дизайнера» этот монстр появляется довольно редко. То ли я прокачал какой-то особый перк «+99 к силе воли», то ли просто слишком увлечённо собираю лут под названием «новые знания и навыки».

Но, вот что я заметил, наблюдая за другими игроками (коллегами, друзьями, случайными встречными): прокрастинация – это, оказывается, очень даже популярный босс. И бьются с ним далеко не все. А знаете, почему? Потому, что тут встаёт фундаментальный вопрос как в любом уважающем себя квесте: «Чего ты, собственно, хочешь, герой? Тебя устраивает текущий уровень, или ты метишь в пантеон богов гейм-дизайна?».

Если ответ «да, меня и тут неплохо кормят пиксельными плюшками», то прокрастинация – это не баг, а фича. Это встроенная система энергосбережения организма, мудрый (хоть и ленивый) NPC, который говорит: «Эй, не трать

ману на то, что тебе особо и не нужно». В этом случае бороться с ней, всё равно, что пытаться убить безобидного кролика, разве что стоит немного контролировать этого внутреннего саботажника, чтобы он совсем уж не завёл вас в текстуры бездействия.

Но если вы, как и я (скромно поправляю нимб), относитесь к категории «достигаторов», если ваша цель не просто пройти игру, а взломать её код и стать её создателем, тогда прокрастинация – это серьёзный противник. И с ним нужно разбираться по гайдам, изучать его слабости и применять хитроумные тактики.

Итак, давайте заглянем в бестиарий прокрастинации. Какие же виды этих ленивых монстров могут подстерегать нас на пути к вершине?

Откладывание из-за страха неудачи. Этот тип прокрастинации как дебафф «паралич», который сковывает ваши действия перед лицом возможной ошибки. Вы боитесь, что результат будет недостаточно хорош, поэтому... просто ничего не делаете.

Откладывание из-за перфекционизма. «Сделать идеально или не делать вообще» – вот девиз этого монстра. Вы настолько стремитесь к идеалу, что никогда не начинаете, боясь не дотянуть до заоблачной планки. Это как пытаться создать игру с графикой уровня «реальность 2.0» на движке 20-летней давности.

Откладывание из-за скуки или отсутствия интереса. Этот

вид прокрастинации как дебафф «сонливость». Задача кажется настолько унылой и монотонной, что ваш мозг просто отказывается её выполнять, предпочитая залипать на котиков в интернете.

Откладывание из-за перегрузки. Когда задач слишком много, мозг может просто зависнуть, как перегруженный сервер. Вы не знаете, с чего начать, и в итоге не делаете ничего. Это как пытаться одновременно выполнить все побочные квесты в огромной RPG, забыв про основной сюжет.

Откладывание из-за недостатка ясности. Вы не понимаете, что именно нужно делать, какие шаги предпринять, и поэтому... правильно, ничего не делаете. Это как бродить по незнакомой локации без карты и компаса.

Выявили своего личного «убийцу прогресса»? Отлично, первый шаг сделан! Теперь, как и в любой игре, нужно разработать стратегию борьбы. Вот несколько проверенных тактик:

Разбейте слона на бифштексы. Большие, пугающие задачи разбейте на маленькие, выполнимые шаги. Каждый маленький выполненный шаг – это полученный опыт, который приближает вас к новому уровню.

Правило двух минут. Если задачу можно выполнить за две минуты или меньше, сделайте это прямо сейчас. Это как собрать мелкий лут, который валяется под ногами: быстро и приятно.

Техника «Помидора». Работайте короткими интенсивны-

ми спринтами (например, 25 минут) с короткими перерывами (5 минут). Это как использовать кулдаун способностей: эффективно и без перегрузки.

Создайте благоприятную среду. Устраните отвлекающие факторы, организуйте рабочее пространство. Это как подготовить арену перед битвой с боссом.

Награждайте себя. За каждое выполненное задание поощряйте себя чем-нибудь приятным. Это как получить ачивку или ценный предмет за победу.

Найдите «партнёра по подотчётности». Расскажите кому-то о своих целях и попросите следить за вашим прогрессом. Это как собрать команду для сложного рейда.

Помните, прокрастинация – это не приговор, а всего лишь очередной босс на вашем пути к гейм-дизайнерской славе. Изучите его повадки, найдите его слабые места, примените правильную стратегию, и рано или поздно вы обязательно одержите победу. А пока... пойду-ка я проверю почту (это же всего две минуты, правда?).

Эпилог: «Сохранить себя и не потерять вкус к жизни».

Итак, друзья гейм-дизайнеры, мы подошли к концу нашего небольшого рейда по землям «Самоорганизации» и «Продуктивности». Надеюсь, вы не растеряли весь свой запас зелий концентрации и не попались в ловушки коварных мобов по имени «Отвлечение» и «Прокрастинация».

Если вы внимательно следили за моим игровым прогрессом в симуляции «Жизнь гейм-дизайнера», то наверняка усвоили главное правило: чтобы покорить вершины гейм-дева (или хотя бы не провалить очередной дедлайн), нужно прокачивать не только скиллы владения графическими редакторами и знания игровых движков, но и такой, на первый взгляд, скучный параметр, как «Дисциплина».

Помните, как в начале нашего путешествия мой мозг напоминал переполненный инвентарь новичка? Теперь, надеюсь, он больше похож на хорошо организованный рюкзак опытного рейдера: всё необходимое под рукой, ничего лишнего, и каждая вещь лежит на своём месте.

Мы выяснили, что планирование дня – это наш личный квест-лог, помогающий не сбиться с пути и не забыть о важных заданиях. Расстановка приоритетов – это умение отличать эпических боссов от мелких вредителей и направлять свои ресурсы на самые важные цели. Борьба с прокрастина-

цией – это непрекращающаяся война с внутренним лентяем, требующая знания врага в лицо и применения хитроумных тактик.

Создание комфортного рабочего пространства – это обустройство своей гильдейской базы, места, где можно восстановить силы и подготовиться к новым подвигам. А регулярное развитие, физическое, психологическое и интеллектуальное, это прокачка характеристик своего персонажа, делающая вас сильнее и выносливее в этом нелегком, но увлекательном приключении под названием «гейм-дизайн».

Конечно, идеальной самоорганизации не существует. Все мы иногда отвлекаемся на побочные квесты (вроде просмотра смешных видео) или попадаем в ловушки прокрастинации. Главное, вовремя это замечать, применять изученные техники и не терять веру в свои силы. Ведь даже самый опытный игрок иногда терпит поражение, но именно умение подняться после падения и продолжить свой путь отличает настоящего героя.

Так что продолжайте прокачивать свой навык самоорганизации, друзья. Экспериментируйте, ищите свои собственные эффективные стратегии, и помните: каждый выполненный «дейлик», каждая достигнутая цель – это ещё один шаг на пути к вашему личному гейм-дизайнерскому Олимпу. А я, пожалуй, пойду составлю план на завтрашний игровой день. Увидимся на следующем уровне!

ТВОРЧЕСКИЙ ПРОЦЕСС.

Запись 6: «В поисках музыки: где обитает вдохновение и как его приручить».

Итак, мы вступаем на новую территорию нашего гейм-дизайнерского приключения: в загадочные земли «Вдохновения». Это не та локация, которую можно найти на карте, и здесь нет чётких указателей. Скорее, это состояние души, мимолётное виденье, как редкий баг, который внезапно оказывается гениальной фицей.

Где же обитает эта неуловимая музыка? Если бы я знал наверняка, то уже бы построил там пятизвёздочный отель для креативщиков. Но, увы, вдохновение – существо капризное и непостоянное. Оно может подкрасться незаметно во время утренней чашки чая (той самой, гигантской), может осенить внезапно в душе (главное, не уронить туда телефон с ценными идеями), или даже прийти во сне в виде странного, но многообещающего контента (только нужно успеть его записать до того, как он растворится как утренний туман).

Лично для меня, одним из надежных источников вдохновения является... нет, не гайды по гейм-дизайну (хотя и они

бывают полезны). Меня вдохновляют другие игры. Нет, не так, как вы подумали. Я не занимаюсь плагиатом! Я играю в игры как исследователь, как археолог, изучающий древние руины в поисках ценных артефактов. Анализирую механики, восхищаюсь нестандартными решениями, подмечаю то, что заставляет меня воскликнуть: «Вот это да! Как они до этого додумались?». Это как найти чертёж редкого оружия, который можно адаптировать под свой стиль.

Ещё один мой верный спутник в поисках музыки – это искусство во всех его проявлениях. Живопись, музыка, кино, литература... Каждая форма искусства – это портал в другой мир, полный образов, эмоций и идей. Иногда случайная картина может натолкнуть на совершенно неожиданную механику, мелодия задать настроение для целой игровой локации, а книга вдохновить на создание запоминающихся персонажей. Это как собрать полный комплект брони, каждая часть которой усиливает определённые характеристики.

Природа это ещё один мощный генератор идей. Прогулка по лесу, наблюдение за закатом, шум дождя... Всё это может запустить в голове цепочку ассоциаций и образов. Это как исследовать новую, неизведанную локацию в игре, где за каждым поворотом может скрываться что-то интересное.

Но что делать, если муза упорно не желает являться? Если вдохновение забоговалось и отказывается работать? Тут на помощь приходят старые добрые методы «принудительной генерации идей». Мозговой штурм (даже в одиночку), со-

ставление списков «а что если...», эксперименты с необычными сочетаниями жанров и механик. Всё это словно попытка взломать код вдохновения, найти лазейку в его защите.

Иногда помогает смена обстановки. Переход из рабочего бункера в кафе, парк или даже просто другая комната может дать мозгу необходимую перезагрузку. Это как телепортироваться в новую локацию в надежде встретить там полезного NPC (читай: свежую мысль).

Главное, что я усвоил в своих поисках музыки – вдохновение любит подготовленную почву. Чем больше у вас знаний, опыта и впечатлений, тем больше шансов, что эта капризная особа решит заглянуть именно к вам. Так что не ленись исследовать, учиться и экспериментировать. Ведь, как и в любой хорошей игре, самые ценные находки ждут самых упорных исследователей. А теперь, пожалуй, пойду послушаю какую-нибудь странную музыку, вдруг муза решит, что пора бы уже и показаться.

Запись 7: «Эврика! От мыслеобразов к плану захвата виртуального мира».

Итак, свершилось! Муза, эта капризная дама, наконец-то соизволила заглянуть в мою обитель и щедро рассыпала горсть сверкающих идей. Это как внезапный дроп редких ресурсов после долгого и нудного фарма. Но, как и любой ценный лут, идеи требуют бережного обращения и правильной обработки, иначе они так и останутся бесполезным хламом в инвентаре.

Что же представляют собой эти эфемерные создания – идеи? Они могут быть разными, как классы персонажей в RPG:

Идеи-искры: внезапные, мимолётные мысли, как короткие вспышки магии. Могут быть связаны с чем угодно: увиденным мельком образом, услышанной фразой, внезапным озарением в душе. Часто требуют немедленной фиксации, иначе исчезают, как сонное видение.

Идеи-концепции: более оформленные мысли, как наброски персонажей или локаций. Уже имеют какую-то структуру, но ещё нуждаются в детализации и проработке. Это как черновик квеста, требующий заполнения деталей и проработки сюжетных поворотов.

Идеи-механики: мысли о новых игровых правилах, взаимодействиях, системах. Это как изобретение нового ору-

жия или заклинания: нужно продумать его свойства, баланс и применение.

Идеи-нарративы: зачатки сюжетов, персонажей, историй. Это как первые строки эпической поэмы, требующие развития и наполнения событиями.

Но пока идея живёт лишь в голове, это всего лишь мечта, мыслеобраз, как невидимый скин для персонажа. Чтобы она обрела плоть и кровь, чтобы из мечты превратилась в реальный план, нужны действия. Мой личный рецепт прост и состоит из трёх ключевых ингредиентов:

Визуализация (нарисовать): перенести мысль на бумагу (или холст, или экран). Даже самый грубый набросок помогает зафиксировать образ, придать ему форму. Это как создать первый прототип, чтобы увидеть, как идея выглядит в материальном мире.

Вербализация (написать): записать идею словами. Прояснить для себя её суть, основные элементы, потенциал. Это как написать краткое описание квеста, чтобы понять его цели и задачи.

Коллаборация (обсудить с единомышленниками): поделиться идеей с теми, кто разделяет вашу страсть и понимает ваш язык. Здесь кроется важная оговорка: обсуждать нужно только с единомышленниками! Не стоит фонтанировать своими гениальными (пока ещё) задумками на весь мир. Мир может не понять, осмеять, или, что ещё хуже, присвоить вашу драгоценную искру. Единомышленники же помогут раз-

вить идею, укажут на слабые места, предложат новые перспективы. Это как собрать команду для обсуждения тактики перед сложным боссом.

Что делать дальше с зафиксированными и обсуждёнными идеями? Конечно же, выслушать аргументы «за» и «против» от своей команды (если она есть). Критика – это как дебаф, который может ослабить вашу идею, но конструктивная критика – это ценный совет от опытного ментора, помогающий её усилить. После этого идею необходимо оформить в виде четкого плана действий по достижению цели. Процесс построения таких планов я уже частично затрагивал в первой части моих мемуаров (так что, кто пропустил этот важный квест, самое время вернуться и прокачать этот навык!).

И напоследок, пара напутствий и рекомендаций по фиксации идей, пока они не ускакали как розовые пони по ванильным облакам в страну потеряшек:

- Носите с собой блокнот и ручку (или используйте любое удобное приложение для заметок). Вдохновение может настигнуть вас в самый неожиданный момент.

- Не бойтесь записывать даже самые бредовые на первый взгляд мысли. Среди вороха мусора может затеряться настоящий бриллиант.

- Регулярно пересматривайте свои записи. Иногда идеи, которые казались неинтересными вчера, могут заиграть новыми красками сегодня.

- Не ждите идеального момента. Как только идея по-

явилась в голове, просто начните фиксировать, пока она не упорхнула как розовый пони по ванильным облакам.

Помните, идеи – топливо для нашего творчества. Умение их ловить, фиксировать и развивать это один из ключевых навыков настоящего гейм-дизайнера. Так что вперед, на охоту за вдохновением! А я пока пойду заварю себе чаю... Вдруг ещё какая-нибудь гениальная мысль решит постучаться в мою голову.

Запись 8: «Концептуальный крестовый поход: как идеи обрастают плотью (а иногда чешуёй и рогами)».

Итак, муза, эта ветреная особа, наконец-то соизволила прошептать мне на ухо свои бриллиантовые (или, по крайней мере, многообещающие, как искусно огранённое стекло, которое издалека не отличишь от настоящего минерала) идеи. Мы их тут же сцапали, словно голодный гоблин блестящую монетку, и бережно зафиксировали: кто-то в блокноте, кто-то на салфетке из-под вчерашнего кофе. Но, как известно, пойманная бабочка – это ещё не энтомологическая коллекция, а идея в голове. Мыслеобраз легче всего представить как нераспечатанный сундук с сокровищами: потенциал огромен, но что внутри ещё предстоит выяснить. Чтобы эти воздушные замки обрели фундамент, а смутные мечты проявились в чётких очертаниях, нам предстоит пройти обряд инициации под названием «концептуализация».

Этот процесс похож на алхимию, только вместо превращения свинца в золото мы пытаемся превратить «а что если?» в «вот как это будет работать!». Представьте, что пытаетесь объяснить своему коту квантовую физику: задумка интересная, но результат непредсказуем.

Первый шаг – визуализация. Идея в голове словно неви-

димый скин для персонажа. Чтобы его увидеть, нужно сначала его отрисовать. Я хватаюсь за свой графический планшет, мой верный стилус становится волшебной палочкой, и начинаю вызывать образы из цифрового небытия. Персонажи вылезают, как черти из табакерки, уровни набрасываются кривыми линиями, словно карта сокровищ, нарисованная пьяным пиратом, а интерфейс напоминает панель управления космическим кораблём из старого фантастического фильма: куча кнопок, назначение которых ещё предстоит выяснить.

Параллельно идёт словесная эквилибристика: описание идеи во всех мыслимых и немыслимых деталях. Это как написание эпической поэмы о подвигах ещё не существующего героя. Какой у него бэкграунд? Какая у него мотивация? Какая у него любимая закуска?.. Чем глубже мы погружаемся в эти вопросы, тем меньше шансов, что наша концепция окажется дырявой, как решето. Попробуйте составить досье на суперзлодея. Ведь чем больше знаешь, тем легче его победить.

Затем, священный ритуал «покажи команде и беги!». Вываливаешь свои драгоценные (как тебе кажется) наработки на суд коллег, словно мамаша-птица выплёвывает червячков своим птенцам. И ждёшь реакции. Будь готов к тому, что твои прекрасные бабочки окажутся обычными мотыльками, а гениальные идеи вызовут лишь недоумённое почёсывание затылка. Конструктивная критика, как лечебное зелье, горькое, но необходимое для выздоровления твоей концепции.

После бурных обсуждений и мозговых штурмов (которые иногда напоминают баталии в чате после выхода спорного обновления), концепция начинает обретать плоть и кровь. Появляются первые прототипы, корявые, как поделки первоклассника на уроке труда, но уже дающие смутное представление о том, куда мы движемся. Бумажные макеты механик, словно настольная игра, придуманная на скорую руку, блоки уровней в движении, напоминающие кубики LEGO, собранные второпях. Как первые шаги младенца: неуверенные, но многообещающие.

И тут начинается бесконечный цикл: «наступил на грабли – сделал выводы – наступил на другие грабли, но уже с учётом предыдущего опыта». Идея шлифуется, как старый меч, обростает новыми фичами, как персонаж новыми способностями, и избавляется от багов, как игра после выхода первого патча.

Работа с концепциями – это своеобразная попытка поймать единорога в шторм. Тяжело, не всегда получается, но если уж поймал, то профит гарантирован. Главное, не терять веры в свои силы (и в то, что единороги всё-таки существуют хотя бы в нашем виртуальном мире).

Запись 9: «Ловушки разума и стены реальности: как преодолеть препятствия на пути к гейм-дизайнерской нирване (и не сойти с ума от отдельных персонажей)».

Сегодня мы поговорим о двух типах монстров, которые могут серьёзно подпортить наш игровой опыт в симуляции «Жизнь гейм-дизайнера»: ограничениях и блоках. Первые, непреодолимые стены лабиринта, созданные не нами; а вторые, ловушки разума, расставленные нашим собственным внутренним саботажником.

Ограничения – это те самые «хардкорные» условия игры, которые мы не можем изменить. Они могут быть разными, как виды боссов в RPG:

Технические ограничения: слабое железо, устаревший движок, недостаток ресурсов. Это как пытаться запустить «Cyberpunk 2077» на калькуляторе.

Финансовые ограничения: ограниченный бюджет, отсутствие инвесторов. Это как пытаться создать AAA-игру на деньги, вырученные от продажи лимонада.

Временные ограничения: жёсткие дедлайны, недостаток времени. Это как пытаться пройти «Dark Souls» без сохра-

нений.

Ограничения платформы: требования конкретной платформы, особенности целевой аудитории. Это как пытаться впихнуть невпихуемое в рамки мобильной игры.

Социальные ограничения: цензура, культурные особенности, ожидания аудитории. Это как пытаться создать игру, которая понравится всем, от мала до велика.

Человеческий фактор (и вот тут мы делаем многозначительную паузу и бросаем взгляд в камеру): о, это особый вид ограничений, достойный отдельной главы в нашем эпическом повествовании. Коллеги, заказчики, игроки... каждый из них – уникальный NPC со своими тараканами, квестами и способностями. Это как попытаться собрать идеальную команду для рейда, где каждый рейдер – личность со своими причудами. Но об этом поговорим в следующий раз.

Блоки, в отличие от ограничений – это наши внутренние демоны, которые шепчут на ухо: «У тебя ничего не получится». Они могут принимать разные формы, как виды ментальных багов:

Страх неудачи: «А вдруг я облажаюсь?». Этот баг парализует творческий процесс, как дебафф «страх».

Перфекционизм: «Нужно сделать идеально, иначе никак». Этот баг заставляет бесконечно полировать каждую деталь, как одержимый гном свою драгоценную кирку.

Синдром самозванца: «Я недостаточно хорош для этого». Этот баг заставляет сомневаться в своих способностях, даже

когда они очевидны.

Творческий ступор: «Мозг завис, идеи не генерируются». Этот баг превращает мозг в пустую локацию, где нет ни NPC, ни квестов.

Недостаток мотивации: «Мне лень, я устал, я хочу спать». Этот баг превращает вас в ленивого NPC, который отказывается выполнять даже самые простые задания.

Как же бороться с этими монстрами? С ограничениями всё просто: их нужно принять как данность, как часть правил игры. Использовать их как вызов, как возможность проявить свою креативность. Превратить их в уникальные особенности проекта, в его «фишки». Это как использовать слабости босса против него самого.

С блоками сложнее, но и тут есть свои хитрости:

Страх неудачи: принять, что ошибки – это часть творческого процесса. Каждая неудача – это опыт, который делает вас сильнее. Это как прокачка персонажа, чем больше поражений, тем больше опыта.

Перфекционизм: установить себе временные рамки, дедлайны. Принять, что «достаточно хорошо» – это тоже результат. Это как ограничить FPS в игре, чтобы она не нагружала систему.

Синдром самозванца: напомнить себе о своих достижениях, о своих сильных сторонах. Это как прочитать список своих ачивок, чтобы поднять боевой дух.

Творческий ступор: сменить обстановку, отдохнуть, за-

няться чем-то другим. Это как телепортироваться в другую локацию, чтобы сменить декорации.

Недостаток мотивации: найти источник вдохновения, поставить себе маленькие цели, награждать себя за достижения. Это как найти артефакт, который дает бафф к мотивации.

Помните, ограничения и блоки – это не конец игры, это всего лишь препятствия на пути к гейм-дизайнерской нирване. И с правильной стратегией вы сможете их преодолеть и продолжить своё эпическое путешествие.

Запись 10: «Гейм-дизайнерский джем-сейшн: как скрестить ежа с носорогом и получить единорога».

Сегодня мы поговорим о том, как превратить наш гейм-дизайнерский междусобойчик в эпический рок-концерт, где вместо гитар звучат кисти, вместо барабанов выдают бит перья, а вместо вокала – геймпады. Мы рассмотрим, как скрестить ежа с носорогом и получить единорога. То есть, как интегрировать писательство, визуальное искусство и гейм-дизайн в единый проект. Как найти синергию между этими разными навыками и как доказать, что нет ничего невозможного, когда речь идёт о творчестве (особенно, если вы слегка ощущаете блаженство). Я не буду нудить и рассказывать, что сюда ещё нужно приплести базовые знания фундаментальных наук, экономики и психологии.

Представьте себе, что ваша игра – это не просто набор пикселей и скриптов, а интерактивный роман, отрисованный стилусом и озвученный ИИ, например. Это как симфония, где каждый инструмент, от скрипки-meta до барабанов-core, играет свою партию, создавая эпическое крещендо. Как же этого достичь?

● **Писательство как фундамент (или как подвал, где томятся ваши персонажи):**

сюжет, персонажи, диалоги – это не просто текст, это душа вашей игры, её внутренний монолог. Хороший нарратив может превратить даже самую скучную механику в захватывающее приключение, как хороший рассказчик может превратить историю о походе в магазин за хлебом в эпическую сагу. Нарратив, по сути, это создание сценария для фильма, где игрок становится главным героем, а вы выступаете коварным режиссёром, дёргающим за ниточки.

● **Визуальное искусство как визуальный язык (или как крик души, выраженный в пикселях):**

визуальный стиль – это не просто картинки, это способ рассказать историю без слов, как немой фильм, где вместо диалогов доминируют выразительные взгляды и жесты. Концепт-арт (об искусстве рисования «батонов» поговорим отдельно), иллюстрации, анимация: всё это создаёт визуальный мир, в который погружается игрок, как в виртуальную реальность, созданную галлюциногенными грибами. Визуальное искусство – это создание декораций для театральной постановки, где каждый элемент, от задника до реквизита, имеет значение.

● Гейм-дизайн как дирижёр-гриндер (или как дрессировщик цифровых обезьянок): механики, уровни, интерфейсы – это инструменты, с помощью которых игрок взаимодействует с вашим миром, как с песочницей, где можно строить замки и ломать чужие игрушки. Гейм-дизайн здесь проявляется как «режим бомжа» в игре с достойным лутом: «всё обяза-

тельно пригодиться рано или поздно».

● Как же объединить эти разные дисциплины в единое целое, как получить того самого имбового маунта?

● Найдите общую тему (или как найти общий знаменатель для трёх сумасшедших): определите, что вы хотите сказать своей игрой, какую историю рассказать. Это станет лейтмотивом вашего проекта, объединяющим все его элементы, как клей, который склеивает разбитую вазу.

● Создайте единый стиль (или как одеть всех персонажей в одинаковые костюмы): визуальный стиль, нарратив, геймплей: всё должно быть подчинено общей эстетике, как в фильме, где все персонажи носят одинаковые костюмы, чтобы подчеркнуть их принадлежность к одной группе. Это как выбор жанра для фильма, где каждый элемент, от костюмов до музыки, соответствует общей атмосфере, создавая единое впечатление. Если брать мою деятельность, для примера, то я стартую с цветовой палитры, а дальше уже подтягиваю всё остальное.

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.