

Александр Жучков

# СОЗДАЙ СВОЮ ИГРУ!



БЕЗ ПРОГРАММИРОВАНИЯ

— ОТ ПЕРВОЙ ИДЕИ  
ДО ГОТОВОЙ ИГРЫ



**ПРОСТО**  
пошаговые  
инструкции



**ПОНЯТНО**  
без кода  
и сложностей



**ПРАКТИЧНО**  
создавай игры  
своими руками



**ИНТЕРЕСНО**  
для детей  
и взрослых



**СОЗДАЙ ИГРУ, О КОТОРОЙ МЕЧТАЛ!**

Александр Жучков

**Создай свою игру! Без  
программирования — от  
первой идеи до готовой игры**

«Автор»

2026

**Жучков А. В.**

Создай свою игру! Без программирования — от первой идеи до готовой игры / А. В. Жучков — «Автор», 2026

**СОЗДАЙ СВОЮ ИГРУ!** Ты когда-нибудь мечтал придумать собственную компьютерную игру, но думал, что для этого обязательно нужно уметь программировать? Забудь об этом страхе! Эта книга проведёт тебя увлекательным путём — от первой идеи и создания игрового мира до персонажей, заданий, уровней и готовой игры. Всё объясняется простым и понятным языком, без сложных терминов и лишней теории. Шаг за шагом ты узнаешь, как превратить фантазию в настоящий игровой проект. Книга подойдёт детям, подросткам и взрослым, которые хотят не только играть, но и создавать. Приготовься экспериментировать, ошибаться, открывать новое и однажды сказать: «Я создал свою игру!» Иллюстрации созданы с помощью chatgpt

© Жучков А. В., 2026

© Автор, 2026

# Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Глава                             | 5  |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 15 |

# **Александр Жучков**

## **Создай свою игру! Без программирования — от первой идеи до готовой игры**

### **Глава**

#### **Глава 1. У меня появилась идея игры!**

Представь: ты запускаешь компьютер, садишься поудобнее и вдруг ловишь себя на мысли: «А что, если я сам создам игру?» Не просто поиграю в чужую игру, не посмотрю ролик о чужом проекте, а действительно сделаю свой собственный игровой мир, придумаю героя, расставлю препятствия и однажды нажму кнопку «Запустить». Звучит сложно? Возможно, ещё несколько лет назад так и было. Но сегодня создать свою первую игру может практически любой человек, даже если он никогда не писал ни одной строчки программного кода.

Самое главное в создании игры начинается вовсе не с компьютера и не с программы. Всё начинается с идеи. Именно идея превращает обычный пустой проект в приключение, которое кому-то захочется пройти. Иногда хорошая идея появляется совершенно неожиданно. Ты можешь идти по улице, смотреть фильм, читать книгу, играть в другую игру или просто мечтать и вдруг подумать: «А вот такой игры я ещё не видел!» В этот момент не нужно ждать. Запиши свою мысль, даже если она кажется странной, смешной или слишком простой. Очень многие интересные проекты когда-то начинались именно с одной короткой идеи.

Например, представь игру, в которой главный герой оказывается внутри заброшенной шахты. Вокруг темно, старые рельсы уходят в неизвестность, где-то капает вода, а впереди слышится странный шум. Герою необходимо найти выход, собрать ключи, открыть несколько дверей и выбраться наружу. Уже сейчас у нас есть маленькая история. Но это пока только начало. Мы можем добавить тайные комнаты, ловушки, головоломки, полезные предметы и неожиданные события. А если захотеть, можно придумать несколько уровней, каждого из которых герой будет проходить всё дальше и дальше.

Теперь давай сделаем первый важный шаг и ответим на простой вопрос: о чём будет твоя игра?

Не пытайся сразу придумать огромный проект на сотни уровней. Для первой игры это совершенно не обязательно. Наоборот, слишком большая задумка может быстро утомить начинающего разработчика. Гораздо лучше начать с небольшой, но законченной игры. Например, один герой, один уровень, несколько препятствий и понятная цель. Когда такая игра будет готова, ты уже сможешь добавить новые уровни и усложнить приключение.

Попробуй придумать ответ сразу на пять вопросов. Кто главный герой? Где он находится? Что ему нужно сделать? Что ему мешает? Что произойдёт, когда он достигнет цели? Ответы на эти вопросы станут фундаментом твоей будущей игры.

Главный герой может быть кем угодно. Это может быть исследователь, путешественник, робот, космонавт, волшебник, детектив, пират или совершенно обычный человек. Не обязательно придумывать невероятно сложного персонажа. Иногда простой герой оказывается намного интереснее, если у него есть понятная цель и характер.

Теперь решим, где происходит действие. Это может быть огромный лес, таинственный замок, космическая станция, подводный город, древний храм, заброшенная шахта, современный мегаполис или даже фантастическая планета. Здесь нет неправильных ответов. Твой игровой мир может быть таким, каким ты его представляешь.

Следующий вопрос намного важнее: чего хочет герой? Именно цель заставляет игрока двигаться вперёд. Если герой просто бежит по карте без причины, очень быстро становится скучно. Но если ему нужно спасти друга, найти сокровище, выбраться из лабиринта, победить опасного противника или собрать необходимые предметы, появляется желание узнать, чем всё закончится.

Теперь подумай о препятствиях. Они делают игру настоящим испытанием. Это могут быть враги, ловушки, закрытые двери, пропасти, головоломки, таймер, сложные участки карты или необходимость найти определённый предмет. Хорошая игра постоянно задаёт игроку вопрос: «Сможешь пройти дальше?» И игрок отвечает: «Конечно, попробую!»

Очень важно помнить одну вещь: первая идея почти никогда не бывает идеальной. И это нормально. Не нужно расстраиваться, если через день ты решишь изменить главного героя или полностью переделать сюжет. Создание игры — это процесс. Во время работы идеи будут появляться, исчезать, соединяться друг с другом и превращаться во что-то новое.

Представь, что твоя первая идея — это маленькое семечко. Пока оно находится только в твоей голове, никто не может увидеть, каким большим деревом оно станет. Но если записать идею, продумать героя, мир, цель и правила игры, семечко начинает прорастать. Затем появляются первые объекты, уровень, персонаж, звуки и события. В какой-то момент ты запускаешь проект и видишь перед собой то, чего ещё недавно вообще не существовало. Именно это и есть одна из самых удивительных вещей в создании игр.

А теперь пришло время придумать собственную игру.

Возьми лист бумаги или открой обычный текстовый документ. Напиши название своей будущей игры. Название пока может быть рабочим, поэтому не переживай, если позже захочешь его изменить. Затем коротко опиши главного героя, место действия и главную цель. Не нужно писать большой роман. Достаточно нескольких предложений.

Например: «Мой герой — молодой исследователь. Он попадает в заброшенную шахту и должен найти выход. Для этого ему предстоит исследовать тоннели, искать ключи, избегать ловушек и преодолеть несколько опасных участков».

Уже из нескольких предложений можно построить целую игру. В ней появятся карта, комнаты, тоннели, предметы, препятствия, задания и финальная цель. А главное — у проекта появится направление.

Теперь попробуй придумать три разные идеи. Не выбирай первую автоматически. Запиши три варианта, даже если некоторые из них кажутся тебе странными. Затем посмотри на них и подумай, в какую игру тебе самому захотелось бы сыграть больше всего.

Это очень важный момент. Создатель игры должен задавать себе вопрос не только «Смогу ли я это сделать?», но и «Мне самому было бы интересно в это играть?» Если ответ положительный, у тебя уже есть отличный повод двигаться дальше.

Не бойся простых идей. Большая игра не обязательно начинается с грандиозного сюжета. Иногда достаточно одной маленькой задумки: найти выход, собрать предметы, пройти лабиринт, спасти персонажа или добраться до финиша. Затем вокруг этой основы можно постепенно построить полноценное приключение.

И ещё одна важная мысль. Тебе не нужно быть профессиональным программистом, художником или специалистом по компьютерной графике, чтобы начать. Эта книга создана именно для того, чтобы шаг за шагом провести тебя через процесс создания игры простым и понятным языком. Мы будем разбираться с каждым этапом постепенно. Сначала появится идея, затем игровой мир, потом герой, управление, задания, препятствия, звуки и другие элементы. В конце всё это соединится в одну игру.

Возможно, первая попытка получится не такой, как ты представлял. Герой может бегать не туда, дверь может не открываться, предмет может оказаться в совершенно неожиданном

месте, а созданный уровень может показаться слишком простым. Не пугайся ошибок. Ошибка в создании игры — это не провал, а подсказка. Она показывает, что нужно изменить.

Самое важное сейчас — начать.

У тебя уже есть то, с чего начинается каждая игра: идея. А значит, первый шаг сделан.

В следующей главе мы разберёмся, как превратить эту идею в настоящий игровой проект и почему для создания первой игры вовсе не обязательно изучать сложное программирование.



## Глава 2. Можно ли создать игру без программирования?

Если ты когда-нибудь открывал программу для создания игр и видел множество непонятных кнопок, окон и настроек, то наверняка мог подумать: «Нет, это слишком сложно. Наверное, нужно сначала несколько лет учиться программировать». Но давай остановимся на этом месте. Это одна из самых распространённых ошибок начинающих создателей игр.

Создание компьютерной игры действительно может быть сложным, особенно если делать всё самостоятельно с помощью программного кода. Но сегодня существуют специальные инструменты, которые позволяют создавать игры значительно проще. Их часто называют конструкторами игр или игровыми движками с визуальными инструментами. Они помогают собирать игровой проект из готовых элементов и настраивать поведение объектов без необходимости писать большое количество кода.

Представь конструктор из деталей. Когда ты собираешь обычную модель из конструктора, тебе не нужно самостоятельно изобретать каждый болт, каждую шестерёнку и каждый кусочек материала. Ты берёшь готовые детали и соединяешь их так, как тебе нужно. Создание игры без программирования работает примерно по такому принципу.

У тебя есть персонаж. Ты можешь добавить его на игровую сцену, настроить управление и указать, что он должен делать. Есть дверь. Можно сделать так, чтобы она открывалась после

нахождения ключа. Есть монета. Можно настроить её так, чтобы после прикосновения она исчезала, а игрок получал очко. Есть враг. Ему можно задать определённое поведение. Всё это можно соединять между собой с помощью визуальных настроек и событий.

Но здесь важно понять одну вещь. «Без программирования» не означает «без логики». Чтобы создавать интересные игры, тебе всё равно придётся думать. Причём иногда очень хорошо думать. Нужно понимать, что должно произойти после определённого действия игрока. Например, если герой нашёл ключ, должна открыться дверь. Если герой столкнулся с ловушкой, он должен потерять жизнь. Если игрок собрал десять монет, ему может открыться бонусный уровень.

На первый взгляд это похоже на программирование, но вместо длинных строк кода ты можешь работать с понятными условиями и действиями. Если произошло одно событие, выполняется другое действие. Именно такая логика лежит в основе огромного количества игровых механик.

Давай рассмотрим простой пример. Представь героя, который бежит по лесу. Впереди он видит закрытую дверь. Рядом лежит ключ. Игрок подходит к ключу, подбирает его, после чего ключ исчезает из игрового мира. Затем герой подходит к двери, и дверь открывается. Внутри этой маленькой сцены уже есть несколько игровых событий.

Первое событие: герой касается ключа. Второе действие: ключ исчезает. Третье действие: игра запоминает, что ключ найден. Четвёртое событие: герой касается двери. Пятое условие: ключ найден. Шестое действие: дверь открывается.

Ты только что увидел простую игровую логику. И для её понимания не нужно быть профессиональным программистом. Нужно просто научиться объяснять компьютеру свои правила.

Именно этому мы будем постепенно учиться в этой книге.

Теперь возникает другой вопрос: что такое игровой движок?

Игровой движок — это специальная программа или среда, которая помогает создавать компьютерные игры. В ней можно создавать уровни, размещать персонажей и предметы, настраивать движение, добавлять звуки, эффекты, меню и множество других элементов.

Если сравнить создание игры со строительством дома, то игровой движок можно представить, как большую мастерскую, в которой есть инструменты для строительства. В одном месте ты работаешь с игровым миром, в другом настраиваешь персонажа, в третьем добавляешь звуки, а затем проверяешь, как всё работает вместе.

Новичку не нужно пытаться разобраться во всех возможностях движка сразу. Это может только запутать. Представь, что ты впервые сел за руль автомобиля. Тебе не нужно в первый же день изучать устройство каждой детали двигателя. Сначала необходимо научиться основным вещам: управлять машиной, понимать дорогу и соблюдать правила. Затем опыт будет постепенно увеличиваться.

С играми всё происходит примерно так же.

Сначала мы научимся создавать простой проект. Затем добавим игровую сцену. После этого появится персонаж. Затем мы научим его двигаться. Потом добавим предметы, препятствия, задания, врагов и другие элементы. Каждый новый шаг будет опираться на предыдущий.

Не пытайся сделать всё сразу. Это очень важный совет для начинающего разработчика.

Одна из самых распространённых ошибок новичка выглядит примерно так: человек придумывает игру, в которой двадцать уровней, огромный открытый мир, десятки персонажей, сложная система заданий, транспорт, магазин, онлайн-режим и невероятная графика. В голове всё выглядит потрясающе. Но когда дело доходит до создания проекта, оказывается, что сделать даже первый уровень уже непросто.

В результате человек устаёт, сталкивается с ошибками и бросает работу.

Нам такой путь не нужен.

Мы начнём с маленькой игры. Она может быть очень простой, но главное — она должна быть законченной. Пусть в ней будет один небольшой уровень, один герой, несколько препятствий и понятная цель. Когда игра заработает, ты почувствуешь то самое невероятное ощущение: «Я действительно это сделал!»

А дальше можно будет расширять проект.

Добавить второй уровень. Затем третий. Создать новых врагов. Добавить секретную комнату. Придумать бонусы. Сделать красивое меню. Добавить музыку и звуки. Постепенно маленький проект может превратиться в полноценную игру.

Теперь поговорим о программировании.

Стоит ли вообще бояться слова «программирование»?

Нет.

Программирование — это не магия и не секретное искусство, доступное только избранным. По сути, это способ объяснить компьютеру, что и когда он должен делать. Компьютер сам по себе не знает, что делать с персонажем, дверью или монетой. Ему нужно дать понятные правила.

Например: «Если игрок нажал кнопку вправо, персонаж движется вправо». Или: «Если герой коснулся монеты, добавить одно очко». Или: «Если количество жизней стало равно нулю, показать экран окончания игры».

В обычном программировании такие правила записываются с помощью специального языка. В визуальных конструкторах многие подобные действия можно создавать при помощи готовых блоков, событий, условий и настроек.

Это особенно удобно для начинающих.

Ты не тратишь первые недели на изучение сложного синтаксиса, а сразу видишь результат своей работы. Поменял настройку — проверил игру. Добавил объект — запустил уровень. Изменил скорость героя — снова протестировал.

И здесь появляется одна из самых приятных особенностей создания игр: результат можно увидеть практически сразу.

Представь, что ты придумал персонажа, поставил его на игровую карту и нажал кнопку запуска. Персонаж начинает двигаться. Ты управляешь им и понимаешь: ещё несколько минут назад этого героя в игре вообще не существовало. А теперь он находится в мире, который создал ты.

Именно ради таких моментов многие люди начинают заниматься созданием игр.

Но есть ещё одна важная причина попробовать себя в этом деле. Создание игр развивает не только технические навыки. Оно заставляет придумывать, анализировать, планировать, искать решения и экспериментировать. Иногда ты сталкиваешься с проблемой и не знаешь, как её решить. Начинаешь пробовать один вариант, затем другой, затем третий. И наконец находишь решение.

В этот момент ты понимаешь гораздо больше, чем просто способ исправить одну ошибку. Ты учишься не сдаваться.

А это умение пригодится далеко не только в создании игр.

Теперь представь, что у тебя уже есть идея из первой главы. Например, игра о побеге из заброшенной шахты. Пока она существует только в твоём воображении и на бумаге. В следующем шаге мы превратим её в настоящий проект.

Для этого нам понадобится подходящий инструмент.

Существует много разных программ и конструкторов для создания игр. Одни подходят для простых двухмерных проектов, другие позволяют создавать трёхмерные миры, третьи ориентированы на определённые платформы или жанры. У каждого инструмента есть свои особенности.

Но тебе не нужно выбирать программу только потому, что она кажется самой профессиональной или сложной. Для первой игры гораздо важнее другое: насколько удобно тебе в ней работать, насколько понятно устроен интерфейс и позволяет ли она реализовать твою задумку.

Хороший инструмент для новичка — это тот, который помогает создавать, а не заставляет постоянно бороться со сложностью.

Перед началом работы стоит задать себе несколько вопросов. Какую игру я хочу создать? Она будет двухмерной или трёхмерной? На каком устройстве я хочу в неё играть? Нужно ли мне создавать игру только для компьютера или я хочу попробовать сделать мобильную версию? Какие возможности мне действительно нужны?

Ответы помогут не потеряться среди огромного количества инструментов.

И ещё один совет: не сравнивай свою первую игру с проектами больших игровых студий. За крупными играми стоят команды программистов, художников, дизайнеров, сценаристов, звукорежиссёров и других специалистов. На создание таких проектов могут уходить годы.

Твоя первая игра не должна быть огромной.

Она должна быть твоей.

Пусть она будет небольшой. Пусть в ней будет всего один уровень. Пусть графика будет простой. Пусть некоторые элементы сначала будут выглядеть неидеально. Это совершенно нормально.

Главное — довести проект до конца.

Потому что между человеком, который мечтает создать игру, и человеком, который действительно создал игру, есть только одно главное различие. Второй человек однажды просто начал.

Теперь ты уже знаешь самое важное: создание игры без программирования возможно, игровые конструкторы помогают начинающим, а сложный проект лучше строить маленькими шагами.

Твоя идея больше не должна оставаться только мечтой.

В следующей главе мы начнём создавать самое интересное — игровой мир. Мы определим место действия, создадим карту и заложим основу первого уровня. Именно там наша идея впервые начнёт превращаться в настоящий игровой проект.



## Глава 3. Создаём свой игровой мир.

Теперь у нас есть идея игры, главный герой и понимание того, что для создания игры совсем не обязательно становиться профессиональным программистом. Настало время сделать следующий шаг. Нам нужно создать место, в котором будет происходить наше приключение.

Игровой мир — это пространство, где живёт твоя игра. Именно его увидит игрок, когда запустит проект. Это могут быть леса и горы, огромный город, космический корабль, подземелья, остров, замок, пустыня или заброшенная шахта. Мир может быть реалистичным или полностью фантастическим. Здесь почти нет ограничений. Главное, чтобы он соответствовал твоей задумке и помогал рассказывать историю.

Представь, что ты открываешь дверь в комнату, которой ещё минуту назад не существовало. Внутри стоят предметы, горят фонари, на стенах висят старые таблички, где-то лежит забытый ящик, а впереди виден тёмный коридор. Всё это не появилось само. Кто-то должен был придумать комнату, выбрать её размеры, расставить предметы и решить, куда игрок сможет пойти. В нашей игре этим человеком будем мы.

Начинать лучше всего с карты.

Карта — это план игрового мира. Она помогает заранее понять, где находится герой, куда он должен двигаться, какие препятствия встретит по пути и где находится конечная цель. Не обязательно сразу рисовать красивую картинку. Для начала достаточно простого наброска на бумаге.

Возьми лист и нарисуй прямоугольник. Это будет твой первый игровой уровень. Внутри обозначь место старта героя. Затем нарисуй путь, по которому он должен пройти. Добавь несколько препятствий и в конце поставь точку, которая будет обозначать цель.

Например, наш герой может начинать возле входа в заброшенную шахту. Перед ним находится длинный тоннель. Через несколько метров путь разделяется на два направления. Один тоннель оказывается тупиком, а второй ведёт к старой двери. Чтобы открыть её, герою

нужно найти ключ. После двери начинается следующий участок шахты, а в конце уровня находится выход.

Получается уже небольшое приключение.

Но почему нельзя просто поставить героя на огромную пустую карту и позволить ему бегать куда угодно? Можно. Однако такая игра может быстро наскучить. Игроку важно понимать, куда идти и зачем это делать. Хорошо спроектированный уровень словно разговаривает с игроком без слов. Он показывает направление, предлагает выбор, создаёт препятствия и постепенно приводит к цели.

Очень важно соблюдать баланс между свободой и понятностью. Если игроку вообще некуда идти, ему становится скучно. Если же перед ним сразу открывается огромный мир с сотнями дорог, он может потеряться. Для первой игры лучше сделать небольшой и понятный уровень.

Теперь поговорим о пространстве.

Любой игровой уровень состоит из разных элементов. Есть фон, земля, стены, платформы, здания, деревья, камни, предметы и другие объекты. Одни элементы нужны только для красоты. Другие имеют важное значение для игрового процесса.

Например, дерево может быть просто декорацией. Игрок смотрит на него, но никак с ним не взаимодействует. А вот дверь может быть частью игрового задания. Она может быть закрыта и открываться только после того, как герой найдёт ключ.

Это различие очень важно.

Когда ты создаёшь объект, всегда спрашивай себя: «Зачем он находится здесь?» Если объект влияет на игру, у него должна быть определённая функция. Если он нужен для красоты, он должен помогать создавать атмосферу.

Допустим, мы создаём заброшенную шахту. Если поставить туда только серые стены и пустой пол, уровень будет выглядеть скучно. Но если добавить старые вагонетки, деревянные балки, рельсы, фонари, ящики, камни, предупреждающие знаки и следы разрушения, место сразу станет намного интереснее.

Игрок начнёт чувствовать, что здесь когда-то действительно происходили события.

А теперь представь, что свет в шахте начинает постепенно исчезать. Впереди становится темнее. Где-то вдалеке слышится звук падающего камня. На стене появляется старая надпись. Игрок ещё ничего не знает, но ему уже хочется узнать, что находится дальше.

Вот что делает атмосфера.

Хороший игровой мир — это не просто набор красивых картинок. Он должен создавать настроение и вызывать эмоции.

Весёлый солнечный лес может вызывать ощущение спокойствия и приключения. Тёмное подземелье может создавать напряжение. Космическая станция может вызывать чувство неизвестности. Разрушенный город может заставить игрока задуматься о том, что здесь произошло.

Поэтому ещё до создания уровня подумай, какую эмоцию должен почувствовать игрок.

Страх? Любопытство? Радость? Напряжение? Удивление? Желание исследовать? От этого будет зависеть внешний вид игрового мира.

Теперь перейдём к созданию самой сцены.

В конструкторе игры обычно существует специальное пространство, в котором размещаются игровые объекты. В зависимости от программы оно может называться сценой, уровнем, комнатой, картой или иначе. Названия могут отличаться, но принцип остаётся похожим.

Сначала создаётся пустая сцена. Это как чистый лист. На нём пока ничего нет. И именно здесь начинается самое интересное.

Первым делом нужно создать основу уровня.

Если наша игра двухмерная, можно начать с земли и платформ. Например, внизу размещается длинная поверхность, по которой сможет ходить герой. Затем добавляются неболь-

шие возвышения, ямы и платформы. Если игра трёхмерная, вместо этого мы можем создать поверхность, стены и другие объекты окружающего пространства.

Не пытайся сразу сделать всё идеально. На этом этапе наша задача — создать форму уровня.

Можно представить, что мы строим дом. Сначала необходимо сделать фундамент. Только потом появляются стены, комнаты, двери и мебель. В игре происходит примерно то же самое. Сначала создаётся основа, затем добавляются детали.

После основы нужно определить границы игрового мира.

Это особенно важно для первой игры. Игрок не должен случайно выбежать за пределы уровня и оказаться там, где ничего нет. Границы могут быть сделаны стенами, горами, водой, закрытыми дверями, невидимыми препятствиями или другими элементами.

Теперь разместим точку старта.

Точка старта — место, где появляется герой после запуска уровня. Для первого уровня лучше сделать её понятной и безопасной. Не стоит помещать персонажа прямо рядом с врагом или ловушкой. Сначала дай игроку возможность осмотреться и понять окружающий мир.

Представь, что игра начинается в заброшенной шахте. Герой появляется возле старой деревянной двери. Перед ним лежит фонарь, рядом стоят несколько ящиков, а впереди виден тоннель. Игрок сразу понимает: нужно идти вперёд.

Это хороший старт.

Теперь можно добавить первый объект, с которым игрок сможет взаимодействовать.

Например, возьмём монету. Она может лежать немного дальше от точки старта. Игрок замечает её и подходит ближе. Позже мы научим игру реагировать на прикосновение к монете. Пока же достаточно просто разместить её на карте.

Следом можно добавить дверь.

Поставь её так, чтобы игрок не мог пройти дальше сразу. Рядом можно разместить подсказку или другой объект, который наметит на необходимость найти ключ.

Теперь появляется маленькая задача: игрок видит закрытую дверь и должен понять, как её открыть.

Именно такие простые задачи превращают обычную прогулку по уровню в игру.

Следующий шаг — создание пути.

Очень важно направлять игрока, но не делать это слишком очевидно. Иногда путь можно показать с помощью освещения. Например, главный тоннель освещён, а боковой путь погружён во тьму. Иногда направление помогают определить предметы. Можно поставить несколько указателей, следы, фонари или другие детали.

Но не стоит заваливать уровень стрелками и подсказками. Лучше позволить игроку самому сделать небольшое открытие.

Например, игрок проходит по тоннелю и замечает свет вдалеке. Он понимает, что там что-то находится. Он идёт вперёд и обнаруживает комнату с ключом.

Так появляется чувство исследования.

Теперь поговорим о размерах.

Начинающие разработчики часто думают: чем больше карта, тем интереснее игра. На самом деле это не всегда так. Огромная пустая карта может оказаться намного скучнее маленького, но хорошо продуманного уровня.

Если у тебя есть небольшая комната, в которой находятся секрет, ловушка, полезный предмет и загадка, игроку может быть намного интереснее, чем на огромном поле, где ничего не происходит.

Поэтому думай не только о размере, но и о содержании.

Каждый участок уровня должен давать игроку хотя бы что-то: новую информацию, препятствие, награду, выбор, загадку, красивый вид или неожиданное событие.

Теперь пришло время добавить декорации.

Декорации делают игровой мир живым. Это деревья, растения, камни, дома, ящики, фонари, картины, столы, стулья, трубы, провода и множество других деталей.

Но здесь тоже есть небольшое правило. Не нужно ставить предметы случайно.

Если ты создаёшь старый склад, ящики логично разместить около стен или возле места хранения. Если создаёшь лес, деревья должны образовывать естественные группы. Если создаёшь заброшенную шахту, рельсы должны вести туда, где раньше ездили вагонетки.

Когда предметы размещены логично, игровой мир выглядит убедительнее.

А теперь попробуем добавить секрет.

Секреты — отличный способ заставить игрока исследовать уровень внимательнее. Это может быть скрытая комната, тайный проход, спрятанный предмет или небольшой бонус.

Например, возле одной стены шахты можно поставить несколько ящиков. Если игрок внимательно исследует помещение, он заметит узкий проход между ними. За проходом находится секретная комната с дополнительным ключом.

Игрок получает награду за любопытство.

Именно такие моменты часто запоминаются надолго.

Теперь посмотрим на наш первый уровень целиком.

У нас есть точка старта. Есть игровой мир. Есть путь. Есть препятствие. Есть закрытая дверь. Есть ключ. Есть небольшие декорации. Есть секрет. И есть конечная цель.

Пока это ещё не полноценная игра. Но самое важное уже создано — пространство, в котором может происходить игровое приключение.

## **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.