

ПРИВІТ!

О, привіт! Заходьте, давайте! Така приємна несподіванка — не думав, що ви сьогодні навідаєтеся. Пробачте, тут трохи гармидер, я писав увесь час. Сідайте де зручно. Отак, чудово. Тепер... що в нас далі? Ой — треба ж представитися!

Мене звати Джессі Шелл, і я завжди любив створювати ігри. Ось моє фото:



Тоді я був трохи нижчий. З того часу я багато чого робив. Я працював у цирку професійним жонглером. Був письменником, комедіантом та учнем фокусника. Працював у IBM та *Bell Communications Research* програмним інженером. Придумував і розробляв атракціони для парку розваг та багатоосібні ігри для *Walt Disney Company*. Я започаткував власну ігрову студію та став професором в університеті Карнегі-Меллона. Але коли люди питають мене, чим я займаюся, я відповідаю, що я — геймдизайнер.

Я про все це згадую тільки тому, що буду наводити приклади цього досвіду в різних місцях книжки — бо кожне з цих занять навчило мене важливих речей про мистецтво дизайну ігор. Зараз це може звучати трохи дивно, але, сподіваюся, що коли ви читатимете далі, це допоможе вам зрозуміти, як геймдизайн торкається багатьох досвідів вашого власного життя.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Дещо маю одразу прояснити: хоча мета цієї книжки — навчити вас, як бути гарними дизайнерами відеоігор, багато принципів, які ми розглянемо, стосуються не лише їх. Ви побачите, що застосовувати їх можна набагато ширше. Ще кращі новини — багато з того, про що ви читатимете, працюватимете однаково гарно з усіма видами ігор: цифровими, аналоговими чи ще якимись.

Що таке геймдизайн?

Перш ніж ми почнемо, важливо точно визначити, що ми розуміємо під словом «геймдизайн». Зрештою, про нього буде вся книжка, а не всі певні, чи знають точно, що воно означає.

Геймдизайн — це визначення того, якою має бути гра.

От і все. Виглядає надто просто, еге ж?

«Ти маєш на увазі, що можна одним рішенням створити гру?»

Ні. Щоби вирішити, якою буде гра, потрібно ухвалити сотні, а часто й тисячі рішень.

«Хіба мені не потрібні спеціальні інструменти для дизайну гри?»

Ні. Якщо геймдизайн — це просто ухвалення рішень, ви можете створити гру просто в голові. Хоча зазвичай краще записувати ці рішення, бо наша пам'ять часто підводить, і дуже легко забути щось важливе, якщо не записали. До того ж, якщо ви хочете, щоби інші люди допомагали вам ухвалювати рішення чи створювати гру, вам потрібно якимось доносити до них ці рішення. Записи — чудовий спосіб це зробити.

«А як щодо програмування? Хіба геймдизайнери не мають бути програмістами?»

Ні, не мають. По-перше, у багато ігор можна грати взагалі без комп'ютерів чи технологій: у настільні ігри, в карти, у спортивні змагання. По-друге, навіть для комп'ютерних ігор можна ухвалювати рішення, не знаючи всіх технічних деталей їх виконання. Звісно ж, вам дуже допоможе знання цих деталей, так само як навички письма чи малювання. Вони дозволять вам ухвалювати рішення швидше — та все ж без них можна обійтись. Це як із архітекторами та каменярями: архітекторам не обов'язково знати все, що знають каменярі, та вони мають знати все, на що каменярі здатні.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

«Тобто, ти маєш на увазі, що геймдизайнер просто створює сюжет гри?»

Ні. Сюжетні рішення — це один із аспектів геймдизайну, але є ще дуже-дуже багато інших. Рішення про правила гри, вигляд, відчуття, час, ритм, ризику, нагороди, покарання і все, що іще отримує гравець, — це відповідальність геймдизайнерів.

«То геймдизайнер ухвалює рішення про те, якою має бути гра, записує їх і йде далі?»

Майже ніколи. Ніхто з нас не наділений досконалою уявою, а ігри, які ми уявляємо собі в головах чи на папері, майже ніколи не виходять такими, як ми гадали. Багато рішень просто неможливо втілити, поки дизайнери не побачать гру наживо. Через це дизайнери зазвичай залучені до розробки гри від самого початку аж до кінця, ухвалюючи рішення про те, якою має бути гра, на всьому цьому шляху.

Важливо розрізнити «геймдизайнерів» та «розробників». Розробники гри — це всі, хто хоч якось долучається до її створення. Інженери, аніматори, моделлери, композитори, письменники, продюсери і дизайнери, що працюють над грою, — всі вони розробники. Геймдизайнери — це просто один із видів розробників.

«Значить, тільки геймдизайнерам можна ухвалювати рішення про гру?»

Давайте підійдемо з іншого боку. Усі, хто ухвалюють рішення про те, якою має бути гра, — геймдизайнери. Дизайнер — це роль, а не людина. Майже всі розробники в команді ухвалюють якісь рішення, що впливають на те, якою вийде гра, — створюючи контент для гри. Ці рішення є геймдизайнерськими рішеннями, і коли ви їх ухвалюєте, ви і є геймдизайнер. Тому, неважливо, яка ваша роль у команді розробників: розуміння принципів геймдизайну допоможе вам у тому, що ви робите.

Чекаючи на Менделєєва

Подорож до відкриттів — це не пошук нових пейзажів, а пошук нового погляду.

Марсель Пруст

Мета цієї книжки — зробити вас найкращими геймдизайнерами, якими ви тільки можете стати. Проте наразі не існує «єдиної теорії геймдизайну», жодної простої формули створення гарних ігор. То що ж нам робити?

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Ми зараз десь там, де були давні алхіміки. В часи до відкриття періодичної таблиці, що показувала взаємозв'язок між основними елементами, алхіміки покладалися на уривки емпіричного досвіду, поєднуючи речовини. Такі знання були уривчастими, абияк доточеними шматок до шматка, іноді неробочими і часто напівмістичними. Але навіть і з ними алхіміки досягали неймовірного, і їхній пошук правди зрештою привів до сучасної хімії.

Геймдизайнери чекають на свого Менделєєва. Поки в нас нема періодичної таблиці, але є своя клаптикова ковдра принципів та правил, які, хоч і недосконалі, дозволяють робити нашу роботу. Я спробував зібрати в цій книжці найкращі з цих практик, щоби ви могли вивчити їх, обдумати, спробувати на ділі й подивитися, як це роблять інші.

Геймдизайн стає гарним, коли ви дивитеся на свою гру з якомога більшої кількості точок зору. Я назвав ці точки зору «лінзами», бо кожна з них — це спосіб роздивитися ваш дизайн. Лінзи — це невеликі збірки питань, що ви мусите поставити собі про свій же дизайн. Це не креслення чи рецепти, а помічні інструменти для його вивчення. У книжці я покажу вам ці лінзи, одну за іншою. До цієї книжки також було створено колоду карт, де кожна карта — це одна лінза. Вони доступні в безкоштовному застосунку для смартфонів (пошукайте "deck of lenses" для iOS чи Android), а також як фізична колода (знайдіть "deck of lenses" на Amazon), щоби їх було простіше застосовувати під час роботи. Зайдіть на artofgamedesign.com — там більше інформації та безкоштовне третє видання бустер-паку.

Жодна з лінз не досконала, і жодна не завершена, проте всі вони корисні в тому чи іншому контексті — бо кожна дає можливість інакше поглянути на ваш дизайн. Хоч у нас нема єдиного повного малюнку, ми можемо взяти ці малі недосконалі лінзи та подивитися на вашу проблему крізь них із багатьох різних перспектив — і так зрозуміти, який дизайн буде найкращим.

Я б хотів мати одну лінзу, що бачитиме все. Та в нас її нема. Тож, замість відкидати те, що ми маємо, через його недосконалість, розумніше збирати його й використовувати, наскільки можливо. Ви побачите, що геймдизайн — радше мистецтво, ніж наука, радше кулінарія, ніж хімія, і всі ми мусимо визнати, що, можливо, наш Менделєєв ніколи не прийде.

Зосередьтеся на основах

Багато хто думає, що для вивчення найкращих принципів геймдизайну потрібно дивитися на найсучасніші, найскладніші, найтехнологічніші з усіх ігор, які досі створено. Цей підхід абсолютно хибний. Відеоігри — це просто природне проростання традиційних ігор у нове середовище. Правила які були, такі є. Архітектори мають знати, як збудувати халабуду, а тоді вже можна братися будувати хмарочос. Тож і ми часто будемо зупинятися на найпростіших іграх. Деякі з них будуть відеоіграми, а деякі будуть набагато простішими. Ігри з кубиками. Карткові ігри. Настільні ігри. Ігри з дитячого майданчика. Якщо ми не зможемо зрозуміти принципи цих ігор, на що нам сподіватися, коли дійде до складніших?

Дехто сперечатиметься, що ці ігри застарілі, і не варто на них зупинятися, та, як сказав Торо¹ «тоді ми можемо закинути вивчення Природи, бо вона стара». Гра — це завжди гра. Принципи, які робили цікавими класичні ігри, — це ті самі принципи, що роблять цікавими більшість сучасних. У класичних ігор є й перевага: вони пройшли випробування часом. Їхній успіх не пов'язаний із новизною чи технологіями, як часто буває з сучасними іграми. Ці класичні ігри мають глибші риси, які нам, геймдизайнером, треба вивчити і зрозуміти.

Крім зосередження на класичних іграх, ця книжка спробує дати вам глибокі й базові принципи геймдизайну, замість принципів, прив'язаних до жанру («П'ятнадцять порад, як зробити найкращий шутер від першої особи з елементами RPG!»), бо жанри приходять і йдуть, а основні принципи геймдизайну лишаються принципами людської психології, яка була з нами зроду-віку, і буде ще стільки ж. Знаючись на цих базових принципах, ви зможете опанувати будь-який жанр, що вже з'явився чи ще з'явиться, і навіть створити свої. На відміну від інших книжок із геймдизайну, які, здається, намагаються покрити якнайбільшу територію, ця книжка навчить вас копати у найбагатших місцях.

Хоча книжка вчитиме вас принципів, із якими можна створювати традиційні настільні й карткові ігри, вона буде дуже помічна і в індустрії відеоігор. Чому? Бо робота геймдизайнерів — створювати нові ігри. Зліт комп'ютерних технологій дозволив інновації в царині геймдизайну, яких світ іще не бачив. Зараз на світі живе більше геймдизайнерів ніж за всю історію людства. Можливо, якщо ви хочете створювати ігри, ви робитимете це на фронті нових технологій, і ця книжка підготує вас саме для цього. Хоча більшість принципів із неї так само прекрасно працюватимуть із традиційнішими жанрами ігор.

¹ Генрі Девід Торо — американський письменник та філософ.

Розмовляйте з незнайомцями

Не забувайте любови до приходнів, бо деякі нею, навіть не відаючи, востинно були прийняли Амсолів.

До Євреїв 13:2

Геймдизайнери заробили собі репутацію ксенофобів, тобто тих, хто боїться незнайомців. Я маю на увазі не людей, яких ви не знаєте, а скоріше незнайомі техніки, практики і принципи. Іноді здається, ніби вони думають: те, що не бере початок в ігровій індустрії, не варте уваги. Та правда в тому, що зазвичай геймдизайнери надто зайняті, щоби визирнути за межі свого найближчого оточення. Створювати гарні ігри — це важко, тож розробники, не підіймаючи голови, працюють, щоб доробити роботу. У них часто немає часу вивчати нові техніки, шукати, як впровадити їх у свої ігри, та ризикувати — бо раптом же вони не спрацюють. Тож вони тримаються безпечної стежки, працюють із тим, що вже знають, і це, на жаль, призводить до появи багатьох «штампованих» ігор, які ви бачите на ринку.

Та щоби мати успіх, щоби створити щось справді велике й інноваційне, вам треба діяти інакше. Це не книжка про те, як робити штамповані ігри. Це книжка про створення нових дизайнів. Якщо вас здивувала увага, яку я приділяю не-цифровим іграм, вас іще більше здивує, скільки у цій книжці буде про принципи, методи та приклади навіть не з ігор узагалі. Ви натрапите приклади з музики, архітектури, кіно, науки, мистецтва, літератури і всього, що є під сонцем.

А чом би й ні? Чому ми маємо створювати принципи з нуля, коли так багато робилося в інших галузях, подекуди — тисячоліттями? Принципи дизайну є всюди, бо всюди є дизайн, і всюди він працює однаково. Ця книжка не лише надихається дизайном звідусіль, вона переконуватиме вас робити так само. Всі ваші знання і весь ваш досвід — це карти, здані вам за дизайнерським столом.

Мапа

Не так важливо, що саме вивчає людина. Всі знання пов'язані, і всі, хто вивчає будь-що, стануть вченими, якщо триматимуться обраного шляху

Гіпатія

Про геймдизайн не так і легко писати. Лінзи та основи — це корисні інструменти, але по-справжньому розуміти геймдизайн — це значить розуміти неймовірно складне плетиво творчості, психології, мистецтва, технологій і бізнесу. Все у цьому плетиві взаємопов'язане. Зміна

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

одного елементу впливає на решту, а розуміння одного елементу — на розуміння інших. Найдосвідченіші дизайнери повільно плели цю павутину в своєму розумі, рік за роком, помиляючись і пробуючи знову, вивчаючи її складові та відношення між ними.

От через це і важко писати про геймдизайн. Книжки створюються лінійно. Одна ідея за раз. Саме тому багато книжок із геймдизайну сприймаються як незавершені — мов нічна екскурсія з ліхтариком: читачі бачать багато цікавого, але не можуть скласти цілісну картину.

Геймдизайн — це пригода, а для пригоди потрібна мапа. Для цієї книжки я створив мапу плетива геймдизайну. Ви зможете оглянути її цілком ближче до кінця книжки, але не виключаю, що це ще більше заплутає вас чи навіть викличе зневіру. Пікассо колись сказав: «Щоби творити, спочатку треба знищити». І ми знищимо. Ми відкладемо все й почнемо нашу мапу з чистого сувою. Поки ми створюватимемо її, я прошу вас відійти від усіх попередніх уявлень про геймдизайн та зустріти це складне, але захопливе бачення з відкритим розумом.

Розділ 1 почнеться з додавання єдиного елементу: дизайнера. Наступні розділи додаватимуть інші елементи, по одному, потроху вибудовуючи складну систему відносин між дизайнерами, гравцями, грою, командою та клієнтом. Ви побачите, як вони пасують одні до одних, і чому саме так. Дочитавши до кінця, ви отримаєте — і на папері, і у своїй уяві — мапу цих відносин. Звісно ж, паперова мапа не така важлива, як та, що лишиться у вашому розумі. І вона буде неточною, так само, як географічні мапи недосконалі в порівнянні зі справжньою територією. Проте я сподіваюся, що після цієї книжки й мапи плетива у вашій голові ви зможете перевірити її реальністю, змінюючи, доповнюючи та вдосконалюючи. Усі дизайнери проходять шлях побудови власної такої мапи. Якщо ви тільки починаєте дорогу в геймдизайні — ця книжка покаже, з чого почати. Якщо ви вже маєте досвід — я сподіваюся, що допоможу вам з ідеями покращення тої мапи, яку ви вже маєте.

Навчаючись думати

Кожна правда має чотири кути. Як учитель, я даю вам один, решту ви маєте відшукати самі.

Конфуцій

Про що каже Конфуцій? Хіба гарний учитель не має показати вам усі чотири кути, викласти все чітко і зрозуміло? Ні. Щоби по-справжньому навчитися, запам'ятати і зрозуміти, ви маєте йти шляхом пошуку знань. Якщо ви не маєте цього шляху, якщо не жадаєте глибокого розуміння — наймудріші принципи стечуть із вас, як із гуски вода. У цій книжці будуть місця, де не все чітко і зрозуміло, місця навмисних недомовок, щоб істина, коли ви вже до неї дійдете, була для вас цінною.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>

Є ще одна причина для такого загадкового підходу. Як ми вже говорили, геймдизайн — не точна наука. Він повний таємниць та протиріч. Наш набір лінз буде неповним і недосконалим. Щоби стати блискучими геймдизайнерами, недостатньо знати принципи з цієї книжки. Ви маєте бути готові думати самостійно, знаходити причини, чому деякі принципи не працюють у певних випадках, і створювати нові, власні принципи. Ми все ще чекаємо на Менделєєва. Можливо, це ви.

Чому я ненавиджу книжки

Я ненавиджу книжки, бо вони вчать людей лиш говорити про те, чого не розуміють.

Жан-Жак Руссо

Дуже важливо тримати рівновагу між навчанням та практикою.

Далай-Лама

Прошу вас, не думайте, що читання цієї книжки (чи якоїсь іншої) зробіть вас геймдизайнерами, а тим більше — блискучими геймдизайнерами. Геймдизайн — це не набір принципів, це справа. Ви не можете стати співаками, пілотами чи баскетболістами, почитавши книжки; так само ви не станете і геймдизайнерами. До цього є лише одна дорога: займатися геймдизайном, власне, створювати ігри — а якщо точніше, ігри, які справді подобаються людям. Це значить, що просто записати десь ідею вашої гри недостатньо. Ви маєте створити гру, пограти в неї і дати пограти іншим. Коли вона вас не задовольнить (а так і буде), ви маєте змінити її. І ще раз. І ще десятки разів, аж допоки у вас не вийде гра, в яку людям буде цікаво грати. Після створення кількох таких ігор ви почнете розуміти, що ж таке геймдизайн. Серед геймдизайнерів є така приказка: «Перші твої десять ігор будуть відстійними, тож зроби й забудь їх якнайшвидше».

Принципи з цієї книжки допоможуть спрямувати ваші дизайни й підкажуть, як швидше робити кращий дизайн. Але по-справжньому гарними геймдизайнерами ви станете тільки через практику. Якщо вам це не дуже цікаво — відкладіть цю книжку, вона не для вас. Але якщо ви жадаєте стати геймдизайнерами — ця книжка не кінець шляху, а його початок, початок постійного навчання, практики, засвоєння і синтезу. І цей шлях вестиме вас до кінця життя.

Купити книгу на сайті kniga.biz.ua >>>