

БЕЗ ДИСКА

# game.exe

ГЕЙМ-ДИЗАЙН.  
КНИГА ПЕРВАЯ  
СТРАНИЦЫ 28-60

#11  
2005

game.exe #11'2005 (124)

Где в этом городе геймплей? (О.М. Жажинский)

«Блицкриг-2»

Fahrenheit

Brothers in Arms:  
Earned in Blood

Voyage: Inspired  
by Jules Verne

MYST 5:  
End of Ages

D&D: Dragonshard



4601357000109  
11005

Как это  
делается





**Олег Яворский,**  
PR-менеджер  
*проекта S.T.A.L.K.E.R., GSC Game World*

В «Сталкере» работа над уровнями ведется мини-командами из трех человек: гейм-дизайнера, левел-дизайнера и программиста. Гейм-дизайнер планирует уровень, затем несет свои безумные идеи к левел-дизайнеру. Тот делает большие круглые глаза, выслушивает, сопит и приступает к созданию игровой площадки. Уровни у нас большие, в среднем 2 кв. км; с учетом достойной детализации на создание каждого уровня уходит бездна времени (только на компиляцию в финальном качестве в DX8-рендере — от 40 до 60 часов). Слепив первую вариацию уровня, левел-дизайнер проводит сверку с гейм-дизайнером — и, скрипя зубами, переделывает. Затем уровень передается в проворные руки геймплей-программиста. Именно от этого человека зависит fun factor да и (во многом) общее впечатление от игры. Поэтому геймплей-кодеры — люди, к которым мы относимся с не меньшим трепетом, чем к гейм-дизайнерам (пыль сдуваляем!). А они тем временем программируют на уровнях сюжетные составляющие, заставляют персонажей и монстров появляться в нужном месте в нужный час и делать то, что от них требует гейм-дизайнер. Сам гейм-дизайнер тоже не дремлет, продумывает интересные мелочи, прячет «пасхальные яйца», раскладывает приятности — ради вящего удовольствия игрока. По ходу работы

уровень проходит постоянный тестинг и неоднократные доделки-переделки, иногда весьма серьезные: здесь должна стоять стена, там надо передвинуть на полметра ржавый «Запорожец», тут дверь прорубить, а где-то убрать завод и поставить железнодорожную станцию, как того требует обновленный сюжет... Во всей этой череде бесконечных переделок-усовершенствований очень важно уметь найти общий

язык с коллегами; слаженная команда — 50% успеха.

Вас интересует техническое описание процесса? Пожалуйста.

Для создания уровней в S.T.A.L.K.E.R. мы сконструировали собственный

редактор, позволяющий воплотить дизайнерскую фантазию любой сложности. Прежде всего левел-дизайнер создает площадку под уровень, задает его территориальные границы, а также степень колебаний ландшафта (впадины и высоты).

В удобном (для себя) пакете (Maya, Lightwave, 3D Max) дизайнер





создает геометрию, причем любой сложности (движок X-Ray не ограничивает нас BSP-алгоритмами и прочими неудобствами). Затем геометрия экспортируется на созданную карту уровня. Получается базовая заготовка. Приступаем к озеленению: расставляем «природу», добавляем объекты детализации. Выставляем свет: глобальный источник освещения, локальные (динамика и статика). При огромных пространствах уровней, заходах в in-door-участки просто грешно заставлять процессор обсчитывать все то, что глаз игрока не увидит. Поэтому быстренько расставляем сектора и порталы, которые обеспечат отсечение ненужных кусков уровня в определенные моменты игры. Также не забываем про звук: указываем участкам уровня, какие звуковые эффекты нужно проигрывать при их прохождении (включая типы поверхностей, по которым ступает игрок). В общем и целом — всё, можно компилировать. Для тестовой прогонки существует компиляция в низком качестве, самая быстрая. Ее зачастую и используют, когда впервые отдают уровень в лапы гейм-дизайнера и геймплей-кодера. Эта пара в свою очередь прикручивает к уровню AI-сетку, запускает туда монстров и NPC, добавляет интерактивные объекты, физику и машины, отыгрывает геймлей.

Отличие уровней друг от друга обдумывается на этапе планирования. Зачастую уровни затачиваются под определенный тип геймплея: есть уровни просторные, исследовательские, есть узкие, быстрые — для динамичного эшена или езды на машине. Геометрия, монстры и вкусности выставляются в ассортименте и соответственно.

Цель уровня? В работе над S.T.A.L.K.E.R. мы разделяем задания сюжетные, побочные и случайные. Сюжетные — в меньшинстве, однако несут

отпечаток глобальности: поиск важной информации или пропавшего человека. Это задачи сверхуровневого класса, их зачастую не выполнишь в пределах одной локации. Впрочем, игре это не мешает — все локации соединены в одну глобальную карту, поэтому разделение на уровни в большой степени условность. И хотя в случае с сюжетными заданиями мы будем настоятельно подсказывать игроку, куда бежать, чтобы их выполнить и тем самым продвинуться по сюжету, заставлять делать все в точности с предписаниями мы не имеем права. Игрок волен податься совсем в другую сторону, подобрать десяток-другой случайных заданий по пути, выполнить пару-тройку из них, заработать денег, исследовать мир...

Но, несмотря на все это, для себя мы, конечно, планируем уровни от и до: что должно произойти, какие переломные сюжетные моменты должны раскрыться. Отследить сюжетные ниточки, их переплетения и логическую взаимосвязь — это целая наука! С этой целью у нас имеется (для внутреннего использования) распечатанная огромная карта Зоны, с нанесенными символами, значками, короткими описаниями, дающими полное представление о сюжете игры. По этой карте можно отследить, где игрок впервые встретится с ужасающим Кровососом, примет на грудь стакан в баре сталкеров, получит защитный костюм для прохода к центру Зоны, прокатится на «Ниве»...

