



# Гейм, ДИЗАЙН

Джесси  
Шелл

Как создать игру,  
в которую будут  
играть все

# Содержание

ПРИВЕТ .....	7
Глава 1. <b>В начале был дизайнер</b> .....	17
Глава 2. <b>Дизайнер создает опыт</b> .....	27
Глава 3. <b>Опыт определяется местом действия</b> .....	45
Глава 4. <b>Опыт появляется в игре</b> .....	55
Глава 5. <b>Игра состоит из элементов</b> .....	75
Глава 6. <b>Элементы дополняют тему</b> .....	85
Глава 7. <b>Игра начинается с идеи</b> .....	99
Глава 8. <b>Итерации делают игры лучше</b> .....	123
Глава 9. <b>Игры делаются для игроков</b> .....	153
Глава 10. <b>Опыт формируется в голове у игрока</b> .....	175
Глава 11. <b>Игроком движет его мотивация</b> .....	193
Глава 12. <b>Некоторые элементы игровой механики</b> .....	205
Глава 13. <b>Между игровыми механиками должен существовать баланс</b> .....	257
Глава 14. <b>Игровые механики поддерживают головоломки</b> .....	301
Глава 15. <b>Игра познается через интерфейс</b> .....	317
Глава 16. <b>Используйте кривую интереса для оценки опыта</b> .....	347
Глава 17. <b>История как один из видов опыта</b> .....	367
Глава 18. <b>Структуры истории и игры можно искусно объединить непрямым контролем</b> .....	393
Глава 19. <b>Истории и игры происходят в мирах</b> .....	413

Глава 20. <b>Миры населены персонажами</b> .....	425
Глава 21. <b>Миры делятся на пространства</b> .....	451
Глава 22. <b>Как будет выглядеть мир и что будет ощущать игрок, войдя в него, определяется эстетикой</b> .....	469
Глава 23. <b>В некоторые игры играют с другими игроками</b> .....	479
Глава 24. <b>Другие игроки иногда объединяются в сообщества</b> .....	485
Глава 25. <b>Дизайнеры обычно работают в команде</b> .....	503
Глава 26. <b>Команда общается посредством документации</b> .....	517
Глава 27. <b>Хорошие игры всегда проходят тестирование</b> .....	527
Глава 28. <b>Команда делает игру, используя технологии</b> .....	545
Глава 29. <b>У вашей игры наверняка будут заказчики</b> .....	563
Глава 30. <b>Дизайнер должен делать презентацию игры</b> .....	571
Глава 31. <b>Дизайнер и заказчик хотят, чтобы игра приносила доход</b> .....	587
Глава 32. <b>Игры трансформируют своих игроков</b> .....	603
Глава 33. <b>У геймдизайнера должны быть определенные обязательства</b> .....	623
Глава 34. <b>Каждый дизайнер имеет цель</b> .....	629
Глава 35. <b>До свидания</b> .....	633
Благодарности .....	635
Список призм .....	637