

Тайнан Сильвестр

Г Е Ы И



Д И Э А Ы И

Рецепты успеха
лучших компьютерных игр
от Super Mario и Doom до Assassin's Creed
и дальше



Оглавление

ПРЕДИСЛОВИЕ	6
ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА	6
ЧАСТЬ I. МАШИНЫ ОПЫТА	7
1. МАШИНЫ ОПЫТА	11
ЧАСТЬ II. ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ ИГРЫ	59
2. ЭЛЕГАНТНОСТЬ	62
3. НАВЫК ИГРОКА	78
4. НАРРАТИВ	100
5. РЕШЕНИЯ	145
6. БАЛАНС	188
7. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА	211
8. МОТИВАЦИЯ И УДОВЛЕТВОРЕНИЕ	244
9. ИНТЕРФЕЙС	265
10. РЫНОК	297
ЧАСТЬ III. ПРОЦЕСС	321
11. ПЛАНИРОВАНИЕ И ИТЕРАЦИЯ	330
12. СОЗДАНИЕ ЗНАНИЙ	371
13. ЗАВИСИМОСТИ	386
14. УПРАВЛЕНИЕ	403
15. МОТИВАЦИЯ	416
16. СЛОЖНЫЕ РЕШЕНИЯ	431
17. ЦЕННОСТИ	439
ЭНДШПИЛЬ	444
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА	446
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ	448
ОБ АВТОРЕ	448
ИСТОЧНИКИ	WWW.PITER.COM