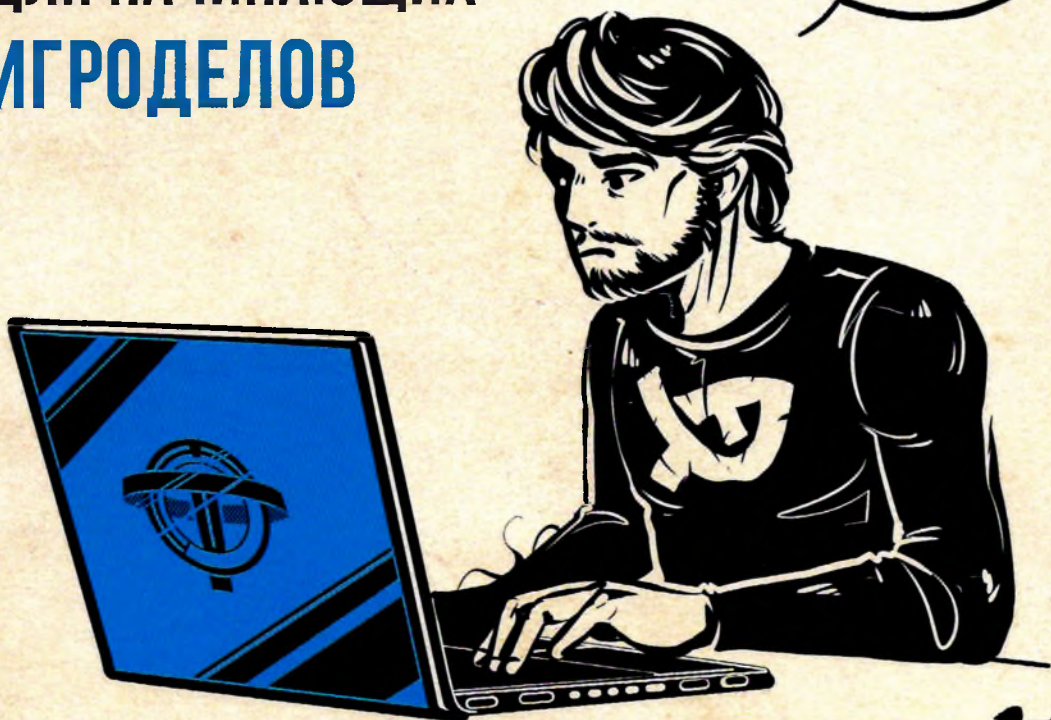
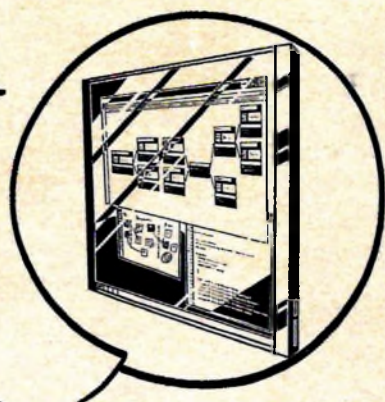


КАК

ГРИГОРИЙ РАДОВИЛЬСКИЙ
НАТАЛЬЯ АНДРИАНОВА

СОЗДАЮТСЯ ИГРЫ

ОСНОВЫ **РАЗРАБОТКИ**
ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ
ИГРОДЕЛОВ



БОМБОРА

Оглавление

Предисловие	7
Глава 1. Что такое игры	13
Немного о лексике	16
Интерактивность	19
Выбор	26
Модельность	29
Удовольствие	34
Шаблоны	40
Планирование	43
Обучение	48
Симуляция жизни	58
Глава 2. Из чего состоят игры	65
Ввод	67
Игровые механики	70
Циклы	87
Игровой процесс	97
Баланс: время и ресурсы	101
Сложность	110
МЕТА	119
Метагейм	123
Социальные механики	128
Мотивация	132
Нарратив и сюжет	136
Уровни	141
Интерфейсы	145
Звук	149

Глава 3. Кто делает игры	155
Какие компании делают игры	157
Продюсирование	163
Гейм-дизайн	167
Арт	175
Программирование	182
Контроль качества	184
Менеджмент	186
Маркетинг и продуктовая аналитика	188
Работа с комьюнити и служба поддержки	188
Бухгалтерия и юриспруденция	190
Ступеньки карьеры разработчиков игр	190
Софтскиллы	196
Глава 4. Как делают игры	201
Идея	204
Концептирование	211
Прототипирование	215
Вертикальный срез	228
Производство	236
Релиз и поддержка	240
Документация	244
Инструменты	257
Глава 5. Маркетинг и продвижение	269
Бизнес-модели	270
Монетизация	275
Метрики	285
Аналитика	292
Пиар-поддержка	296
Работа с комьюнити	300
Игровые выставки и конференции	302
Глава 6. Десять знаменитых гейм-дизайнеров	305
Хидео Кодзима (Япония)	305
Уилл Райт (США)	310

Ричард Гэрриот (Великобритания, США)	313
Дэвид Кейдж (Франция)	315
Сид Мейер (Канада, США)	318
Сэм Лейк (Финляндия)	319
Дженова Чень (Китай, США)	322
Маркус Перссон (Швеция)	325
Брендан Грин (Ирландия)	327
Нил Дракманн (Израиль, США)	328
Заключение	331
Об авторах	332
Благодарности	333