

РОБЕРТ ЗУБЕК

ЭЛЕМЕНТЫ ГЕЙМ- ДИЗАЙНА

КАК СОЗДАВАТЬ ИГРЫ,
ОТ КОТОРЫХ НЕВОЗМОЖНО
ОТОРВАТЬСЯ

МЕХАНИКИ

ОПЫТ
ИГРОКА

ПОДРОБНЫЙ КУРС
ДЛЯ ИГРОВЫХ
РАЗРАБОТЧИКОВ

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Содержание

Благодарности	11
Введение	12
Гейм-дизайн и предмет данной книги	12
Использование в образовательных целях	14
Замечание об упражнениях	15
Замечание о стиле	16
Замечание об определениях	16
1 Элементы	20
Процесс дизайна	21
Игры как механизмы	21
Ориентированный на игрока гейм-дизайн	22
Мотивирующий пример: покер	23
Описание модели	24
Роль дизайнера	26
Процесс дизайна	26
Опыт игрока	28
Элементы игры вне этой модели	29
Практика гейм-дизайна	31
Гейм-дизайн, системный дизайн, дизайн контента	31
Междисциплинарное взаимодействие	32
Краткий итог	33
Дополнительная литература	35
Формальные инструменты	35
MDA	35
Практика дизайна	36
Упражнения для индивидуального выполнения	37
1.1. Существительные и глаголы	37
1.2. Элементы вне этой модели	37
2 Опыт игрока	38
Относительность опыта	38
Что вам нравится?	41
Построение простой и практической таксономии	42

Теории об игроках	44
Дизайнерские теории	44
Модель Бартла	45
Модель Костера	46
Психологический портрет игрока	47
Эмпирические модели	49
Модель личности «Большая пятерка»	49
Профили игровой мотивации Йи	51
Мотивация игроков и «Большая пятерка»	54
Дизайн опыта	55
Вопросы, которыми можно руководствоваться при дизайне опыта	56
Архетипы и жанры игрового опыта	57
Краткий итог	58
Дополнительная литература	59
Психология игрока	60
Дизайнерские теории	60
Упражнения для индивидуального выполнения	62
3 Механики	64
Механики как строительные блоки	64
Состав механик	65
Языковая метафора	67
Пример: разбор «Монополии»	68
Игры как пространство состояний	69
Состояние игры	69
Пространство состояний	71
Пространство действий	73
Воспринимаемое пространство действий	75
Явная и неявная механика	76
Примеры семейств механик	78
Механики контроля	80
Механики прогресса	84
Механики неопределенности	86
Механики управления ресурсами	89
За пределами четырех семейств	95
Дизайн механик	95
Эвристика дизайна	96
Первичные и производные механики	98
Краткий итог	99
Дополнительная литература	100
История механик	100

Классификации	101
Подробные исследования	101
Упражнения для индивидуального выполнения	102
Упражнения для выполнения в группе	104
4 Системы	106
Мотивирующий пример: Diablo	106
Игровые системы	108
Сеттинг и системы	109
Уровни систем	110
Систематическое мышление	111
Цепочки и циклы механик	112
Цепочки конверсии	113
Расчет курса обмена	114
Циклы конверсии	115
Циклы обратной связи	119
Положительная обратная связь	120
Отрицательная обратная связь	122
Эффекты положительной обратной связи	124
Эффекты отрицательной обратной связи	128
Эмерджентность и хаос	129
Эмерджентное поведение	130
Хаотические системы	132
Дизайн систем	134
От пользовательских историй до систем	135
Балансировка систем	139
Способы балансировки	140
Роль балансировки в производственном процессе	142
Краткий итог	142
Дополнительная литература	144
Упражнения для индивидуального выполнения	145
Упражнения для выполнения в группе	146
5 Геймплей	148
Мотивирующий пример: The Sims	149
Геймплейные циклы	150
Периодичность циклов	151
Концентрические схемы	153
Базовый цикл	154
Распределение циклов по уровням	155
Циклы и системы	156
Мотивация игрока	158

Внутренняя и внешняя мотивация	158
Внутренняя мотивация: поток и обучение	160
Теория потока	160
Обучение и усиление вызова	163
Обучение как преодоление неопределенности	164
Доминантные стратегии и «решение игр»	168
Циклы и вызовы	169
Внешняя мотивация: работа и вознаграждение	170
Прогрессия и награды	170
Режимы подкрепления	171
Типы режимов	172
Примеры из игр	175
Изменение рабочей нагрузки	176
Смежная тема: геймификация	178
Эвристические принципы дизайна геймплейных циклов	179
От пользовательских историй до геймплейных циклов	179
Игровое тестирование циклов	180
Краткий итог	181
Дополнительная литература	182
Геймплейные циклы	182
Мотивация	183
Упражнения для индивидуального выполнения	183
Упражнения для выполнения в группе	185
6 Макроструктура	186
Мотивирующий пример: «Ведьмак»	186
Художественный вымысел в игре	188
Фантазия	189
Сюжет	190
Сюжет и агентивность	191
Последовательность	193
Макроструктура и арки контента	195
Трехактная модель	195
Сюжетная арка и эпизоды	197
Трехактная модель и несюжетные игры	198
Схемы повествования	199
Линейное повествование	201
Выборы с ветвлением	201
Разветвление и слияние	202
Ветвление с состоянием	203
Звездообразная структура	204

Повествовательная композиция и квесты (задания)	205
Открытые миры	207
Открытые миры и дизайн квестов	207
Миры-симуляции	210
Регулирование темпа	211
Метаигра	213
Метаигра мастерства	214
Социальная метаигра	215
Модифицирование игр	217
Положительные стороны метаигры	218
Краткий итог	218
Дополнительная литература	220
Упражнения для индивидуального выполнения	220
Упражнения для выполнения в группах	221
7 Прототипирование и тестирование	223
Мотивирующий пример: Project Highrise	224
Стадии производства	225
Концепция игры	227
Понимание идеи игры	227
Понимание рынка	229
Создание коммерческого предложения	231
От концепции до прототипирования: основные принципы Келли	232
Прототипирование	236
«Играбельные» прототипы	236
Итеративный процесс	238
Игровое тестирование	242
Дизайнерская документация	244
Окончание итераций	245
Производство и после него	246
Идеи для студенческого прототипирования	249
Расширение стадии прототипирования	249
Разные задачи прототипирования	250
Составление портфолио разработчика	251
Краткий итог	252
Дополнительная литература	253
Упражнения для выполнения в группах	254
Заключение	255
Источники	256
Указатель	262