

ВВЕДЕНИЕ В **ДИЗАЙН** **ИГРОВЫХ** **СИСТЕМ**

ДАКС ГЭЗЕУЭЙ



ПОШАГОВОЕ
РУКОВОДСТВО
ПО СОЗДАНИЮ
СБАЛАНСИРОВАННЫХ ИГР

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Краткое содержание

Предисловие	13
Благодарности	19
Об авторе	22
Глава 1 Игры и игроки: определения	23
Глава 2 Роли в игровой индустрии	51
Глава 3 Как задавать вопросы	63
Глава 4 Инструменты системного дизайна	77
Глава 5 Основы электронных таблиц	87
Глава 6 Функции электронных таблиц	133
Глава 7 Как на основе реальной жизни создать систему	155
Глава 8 Разработка новых идей	167
Глава 9 Атрибуты: как выразить жизнь на языке цифр	183
Глава 10 Организация данных в электронных таблицах	195
Глава 11 Атрибуты в числах	211
Глава 12 Основы системного дизайна	225
Глава 13 Балансировка диапазона, опорные точки данных и иерархический дизайн	259
Глава 14 Экспоненциальный рост и убывающая отдача	285
Глава 15 Анализ игровых данных	303
Глава 16 Макросистемы и вовлеченность игрока	321
Глава 17 Тонкая настройка баланса, тестирование и решение проблем	335
Глава 18 Системная коммуникация и психология	363
Глава 19 Вероятность	377
Глава 20 Дальнейшие шаги	435
Алфавитный указатель	439

Оглавление

Предисловие	13
Для кого эта книга	13
Как пользоваться этой книгой	14
Какие темы затрагивает эта книга	15
Благодарности	19
Об авторе.	22
Глава 1. Игры и игроки: определения	23
Определение «игры»	24
Поиск целевой аудитории для игры: характеристики игрока	29
Получаемая от игроков отдача (ценность)	39
Общий профиль аудитории	45
Что делать с профилем целевой аудитории	49
Дальнейшие шаги	50
Глава 2. Роли в игровой индустрии.	51
Основная команда управления.	52
Команды специалистов	54
Производство	57
Гейм-дизайн	57
Саунд-дизайн.	59
Обеспечение качества (QA)	60
Нарративный дизайнер	60
Дополнительные роли	60
Дальнейшие шаги	61
Глава 3. Как задавать вопросы.	63
Как задавать теоретические вопросы	64
Как обращаться за помощью в решении проблемы	70
Дальнейшие шаги	76
Глава 4. Инструменты системного дизайна	77
Что такое данные?	78
Инструменты игровой индустрии	79
Дальнейшие шаги	85

Глава 5. Основы электронных таблиц	87
Почему электронные таблицы?	88
Что такое электронная таблица?	90
Ячейки электронных таблиц: строительные кирпичики данных.	91
Контейнеры данных в электронных таблицах	98
Операции с рабочими листами.	102
Фильтры	118
Проверка данных	121
Дальнейшие шаги	131
Глава 6. Функции электронных таблиц	133
Группировка аргументов	134
Структура функций.	134
Более сложные функции	138
Функции для гейм-дизайнеров.	141
Как выбрать правильную функцию	152
Дальнейшие шаги	154
Глава 7. Как на основе реальной жизни создать систему.	155
Абстрактный пример	161
Сюжет (история) в играх.	164
Дальнейшие шаги	165
Глава 8. Разработка новых идей.	167
Шведский стол идей	168
Сессия мозгового штурма	169
Методы повышения креативности.	175
Дальнейшие шаги	181
Глава 9. Атрибуты: как выразить жизнь на языке цифр	183
Механики и атрибуты	184
Составление списка атрибутов	185
Определение атрибута	189
Группировка атрибутов	192
Дальнейшие шаги	194
Глава 10. Организация данных в электронных таблицах	195
Создание электронной таблицы для чтения другими людьми	196
Старайтесь не вводить числа	196
Маркировка данных	197

Проверяйте данные	198
Используйте столбцы для атрибутов и строки для объектов	199
Цветовое кодирование	200
Не добавляйте ненужные столбцы, строки или пустые ячейки	202
Разделяйте объекты данных с помощью листов	204
Пример электронной таблицы	208
Дальнейшие шаги	208
Глава 11. Атрибуты в числах	211
Передаваемые атрибутами ощущения	212
Определение детализации чисел	212
Поиски правильных чисел	221
Дальнейшие шаги	223
Глава 12. Основы системного дизайна	225
Вес атрибутов	226
DPS и взаимосвязанные атрибуты	230
Двоичный (бинарный) поиск	234
Именованье объектов	239
Имена итераций объектов	245
Формула рукопожатий	249
Дальнейшие шаги	256
Глава 13. Балансировка диапазона, опорные точки данных и иерархический дизайн	259
Балансировка диапазона	260
Опорные точки данных	269
Иерархический дизайн	279
Дальнейшие шаги	282
Глава 14. Экспоненциальный рост и убывающая отдача	285
Линейный рост	287
Экспоненциальный рост	287
Дальнейшие шаги	300
Глава 15. Анализ игровых данных	303
Обзорный анализ	304
Глубокий анализ следующего уровня	313
Анализ данных на практике	316
Сравнительный анализ	316

Канарейки	317
Дальнейшие шаги	319
Глава 16. Макросистемы и вовлеченность игрока	321
Настройка сложности макросистем	322
Сочетания методов балансировки	333
Дальнейшие шаги	334
Глава 17. Тонкая настройка баланса, тестирование и решение проблем	335
Баланс	336
Игровое тестирование	346
Решение проблем	359
Дальнейшие шаги	362
Глава 18. Системная коммуникация и психология	363
Игры как коммуникация	364
Значения слов	365
Шум	368
Взаимность	371
Вознаграждение ожиданий	374
Дальнейшие шаги	375
Глава 19. Вероятность	377
Основы теории вероятности	378
Профили вероятности	421
Измерение удачи в играх	428
Дальнейшие шаги	433
Глава 20. Дальнейшие шаги	435
Практика	436
Анализ существующих игр	436
Игра в новые игры	436
Модификация существующих игр	437
Работа над собственной игрой	437
Продолжение обучения	438
Алфавитный указатель	439