

ДУМАЙ КАК ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР

ТВОРЧЕСКОЕ МЫШЛЕНИЕ
И ЭФФЕКТИВНОЕ УПРАВЛЕНИЕ
ИГРОВЫМ ПРОЕКТОМ



ДЖАСТИН ГЭРИ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

ОГЛАВЛЕНИЕ

МОИМ РОДИТЕЛЯМ	13
ПРЕДИСЛОВИЕ	15
ВВЕДЕНИЕ	17

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ

Погружаемся в гейм-дизайн

ГЛАВА 1. Основы основ	23
ГЛАВА 2. Первые шаги	27
ГЛАВА 3. Конфликты и их преодоление	37

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

Осваиваем базовый цикл разработки

ГЛАВА 4. Основные этапы базового цикла разработки	45
ГЛАВА 5. Задумка	47
ГЛАВА 6. Конкретизация	57
ГЛАВА 7. Мозговой штурм	63
ГЛАВА 8. Прототипирование	73
ГЛАВА 9. Тестирование	81
ГЛАВА 10. Итеративный поиск	87

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ

Доводим дизайн до ума

ГЛАВА 11. Стадии дизайна	95
ГЛАВА 12. Создание кор-геймплея	103

ГЛАВА 13. Доработка геймплея	113
ГЛАВА 14. Дизайн компонентов	119
ГЛАВА 15. Доработка компонентов	125
ГЛАВА 16. Завершающие штрихи	131

ЧАСТЬ ЧЕТВЕРТАЯ

Делаем гениальную игру

ГЛАВА 17. Что делает игру гениальной?	145
ГЛАВА 18. Элегантность	147
ГЛАВА 19. Азарт	155
ГЛАВА 20. Глубина	161
ГЛАВА 21. Мотивация	167
ГЛАВА 22. Вовлечение	175

ЧАСТЬ ПЯТАЯ

Зарабатываем деньги

ГЛАВА 23. Монетизация игр	185
ГЛАВА 24. Как быть профессиональным гейм-дизайнером	189
ГЛАВА 25. Как издать свою игру	193
ГЛАВА 26. Модели распространения игр	199
ГЛАВА 27. Как обеспечить игре долгую жизнь	207
И НАПОСЛЕДОК... Применяем знания на практике	213

ОБ АВТОРЕ	215
О STONE BLADE ENTERTAINMENT	217
О GAMER ENTERTAINMENT	218
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	219
ОТ АВТОРА	220