

ИГРЫ

ДИЗАЙН И ИГРОВОЙ ОПЫТ

ВСЕ ОБ ИТЕРАТИВНОЙ
РАЗРАБОТКЕ ИГР



КОЛЛИН МАКЛИН
ДЖОН ШАРП

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

ОГЛАВЛЕНИЕ

Предисловие	11
Еще одна книга про гейм-дизайн?	11
Гейм-дизайн, разработка и производство игр	12
Как устроена эта книга	15
Новое начало	17
Благодарности	18
Об авторах	19

ЧАСТЬ I. КОНЦЕПЦИИ

Глава 1. Игры: дизайн и игровой опыт	23
Базовые элементы игрового дизайна	27
Шесть элементов — бесконечный потенциал	30
Из точки А в точку Б	35
Резюме	35
Упражнения	37
Глава 2. Базовые инструменты гейм-дизайна	39
Ограничения	40
Прямые и косвенные действия	44
Цели	47
Вызов	50
Навык, стратегия, случайность и неопределенность	54
Принятие решений и обратная связь	58
Абстракция	62
Тематика	65
Повествование	68
Контекст	71
Резюме	73
Упражнения	74
Глава 3. Разновидности игрового процесса	75
Соревновательная игра	77
Кооперативная игра	82
Игра на мастерство	84
Игра-впечатление	86
Игры на случайность и неопределенность	88
Эксцентричная игра	91
Ролевая игра	95
Игра-перформанс	99

Экспрессивная игра	101
Симуляция	103
Резюме	106
Упражнения	107
Глава 4. Опыт игрока	109
Теория действия	110
Слой игрового опыта	112
Слой границ	131
Резюме	136
Упражнения	138

ЧАСТЬ II. ПРОЦЕСС

Глава 5. Процесс итеративного гейм-дизайна	141
Истоки итеративного гейм-дизайна	142
Четыре шага итеративного цикла	145
Не один цикл, а циклический процесс	152
Готовность к неудаче	153
Резюме	154
Упражнения	154
Глава 6. Ценности дизайна	155
Создание ценностей дизайна	157
Разбор примеров	160
Резюме	168
Упражнения	169
Глава 7. Документация	171
Дизайн-документация	172
Пример: дизайн-документация <i>Pong</i>	177
Схемы	179
Таблицы	185
Резюме	190
Упражнения	190
Глава 8. Сотрудничество и командная работа	191
Роли и ответственность	192
Время и ресурсы	195
Командные соглашения	196
Инструменты совместной работы	197
Совещания	199
Важность «мягких» навыков	200
Решение конфликтов	201
Право на ошибку	202
Резюме	204

ЧАСТЬ III. ПРАКТИКА

Глава 9. Разработка концепции	207
Генерируем идеи	208
Мозговой штурм	210
Мотивация	216
Ценности дизайна и мотивация	226
Резюме	228
Глава 10. Прототипирование	229
Прототипы как играбельные вопросы	231
Восемь видов прототипов	233
Документирование прототипов	249
Резюме	250
Глава 11. Плейтесты	253
Шесть видов плейтестов	255
Подготовка к плейтестам	264
Проведение плейтеста	265
После плейтеста	267
Разница между вкладом и обратной связью	268
Резюме	270
Глава 12. Анализ результатов	273
Обрабатываем результаты плейтеста	275
На что обратить внимание	276
Интерпретация наблюдений	277
Изменения концепции	279
Резюме	281
Глава 13. От проектирования к производству	283
Разбираем пример: <i>The Metagame</i>	284
Разбираем пример: <i>Johann Sebastian Joust</i>	287
Разбираем пример: <i>The Path</i>	289
Разбираем пример: <i>Queers in Love at the End of the World</i>	292
Как понять, что дизайн завершен	294
Готовимся начать производство	296
Резюме	298
Список источников	299
Глоссарий	307
Алфавитный указатель	313