

ПОД РЕДАКЦИЕЙ
ВЕНДИ ДЕСПЕЙН



100

ПРИНЦИПОВ ГЕЙМ-ДИЗАЙНА



УНИВЕРСАЛЬНЫЕ
ПРИНЦИПЫ
РАЗРАБОТКИ
И РЕШЕНИЯ
ПРОБЛЕМ



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Оглавление

ВВЕДЕНИЕ	10
--------------------	----

1. Универсальные принципы инновационной разработки	15
---	-----------

■ А/симметричный геймплей и синхронность.	16
■ Козырные тузы и дикие джокеры	18
■ Типы игроков по Бартлу	20
■ Кооператив и противостояние	22
■ Справедливость.	24
■ Циклы обратной связи	26
■ Типы интеллекта по Гарднеру	29
■ Закон оккультного гейм-дизайна Говарда	31
■ Информация	34
■ Теория развлечений Костера	36
■ 4 Keys 2 Fun от Николь Лаццаро	38
■ Магический круг	40
■ Совершение ходов	42
■ МДЭ: механика, динамика, эстетика	44
■ Память против навыка	46
■ Минимакс и Максимин	48
■ Равновесие Нэша	50
■ Исходы: оптимальность по Парето	52
■ Отдача	54
■ Дилемма заключенного	56
■ Разработка головоломок	58
■ Камень, ножницы, бумага	60
■ Семь универсальных эмоций	62
■ Ящик Скиннера	64
■ Социальные связи.	66
■ Трагедия общин	68
■ Прозрачность	70

■ Пять областей игры Ванденберга	72
■ Дилемма волонтера	74

2. Универсальные принципы создания игры 77

■ Правило 80/20	78
■ Методы мозгового штурма	80
■ Потребительский излишек	82
■ Основной геймплейный цикл	84
■ Определение проблемы	86
■ Разработка комитетом.	88
■ Повествование при помощи игрового окружения	90
■ Дизайн опыта	92
■ Поток	94
■ Четыре способа стать креативным	96
■ Игровые жанры	98
■ Игровые столпы	100
■ Игровые тропы	102
■ Гештальт	104
■ Домашние правила	106
■ Итерация	108
■ Волшебная палочка	110
■ Метаигры	112
■ Объекты, атрибуты, состояния	114
■ Ух ты, блестяшка!	116
■ Прототипирование на бумаге	118
■ Выбери два: быстро, дешево, качественно	120
■ Тестирование игры	122
■ Препятствия в решении проблем	124
■ Прототипирование	126
■ Оценка рисков	128
■ Спрос и предложение.	130

■ Синергия	132
■ Тема	134
■ Время и деньги	136
■ Дизайн, ориентированный на пользователя	138
■ Поиск пути	140
3. Универсальные принципы игрового баланса	143
■ Пути зависимости	144
■ Внимание против восприятия	146
■ Балансировка и настройка	148
■ Детали	150
■ Удвоение и деление пополам	152
■ Экономика масштаба	154
■ Ошибки игроков	156
■ Ошибки без наказания	158
■ Закон Хика	160
■ Кривая интереса	162
■ Кривая обучения	164
■ Избегание потерь	166
■ Пирамида потребностей Маслоу	168
■ Мин/Максинг	170
■ Наказание	172
■ Песочница против рельсов	174
■ Десять минут пристального внимания	176
■ Изменчивые награды	178
4. Универсальные принципы решения проблем	181
■ Вводные блоки	182
■ Аффордансы	184
■ Принцип Бастера	186

■ Когнитивные искажения	188
■ Доминирующая стратегия	190
■ Закон Фиттса	192
■ Фундаментальная ошибка атрибуции	194
■ Золотое сечение	196
■ Грифинг	198
■ Хайп.	200
■ Моментальное удовольствие против отсроченного	202
■ Первый закон Круга о юзабилити	204
■ Музыка и дофамин	206
■ Темп.	208
■ Подходы к решению проблем	210
■ Довольство против оптимизации	212
■ Чувство завершенности	214
■ Пространственное мышление	216
■ Замедление времени	218
■ Кратковременная память	220
■ Игра с нулевой суммой	222

ПРИЛОЖЕНИЕ: СПОСОБЫ РЕШЕНИЯ ПРОБЛЕМ	224
ОБ АВТОРАХ	230
УКАЗАТЕЛЬ	234