

ВИДЕОИГРЫ

ГЛУБОКОЕ ПОГРУЖЕНИЕ



ОЛЬГА КОЗЛОВА

ГЕЙМДЕВ ПО КЛАССИКЕ

ОТКУДА БЕРУТСЯ СЮЖЕТНЫЕ
ПРИЁМЫ В ВИДЕОИГРАХ



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
Неотъемлемая часть жизни	8
Примитивные игры.....	12
Изучение видеоигр	16
Феномен	20
Нужно больше.....	21
А писатели кто?	27
Составляющие части видеоигры.....	33
Жанр.....	35
Жанр видеоигры.....	40
Сеттинг.....	47
Сюжет.....	53
Художественный жанр.....	58
Игровая механика	65
Визуальная составляющая.....	78

Стилизация мира	81
Визуальный язык	84
Уникальность мира игры	90
Герой	103
Музыкальное оформление	114
Саунд-дизайн — звуковой дизайн	119
Игровая экономика	122
Эмоции	129
В чем фишка?	136
Кради	
как художник	139
Предварительный вывод	147
Простой путь?	149
Плохой пример	165
Не такой уж и плохой пример,	
но могло быть лучше	172
Совет	177
Российский геймдев	179
Вывод	194
Словарь	197
Жанровый классификатор видеоигр	237
Полезная литература	249