

# СОСТОЯНИЕ ПОТОКА В ГОЛОВОЛОМКАХ

Михалищев Артем МЕН-460207

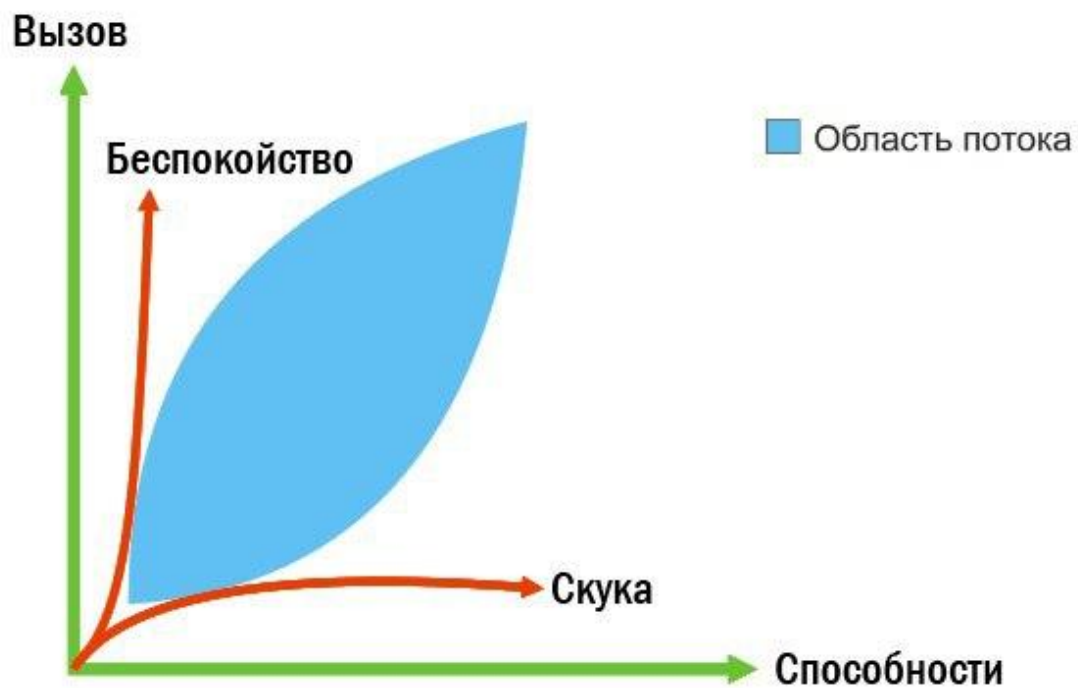
# Проявления

- ⦿ Ощущение контроля
- ⦿ Отсутствие самосознания
- ⦿ Потеря чувства времени

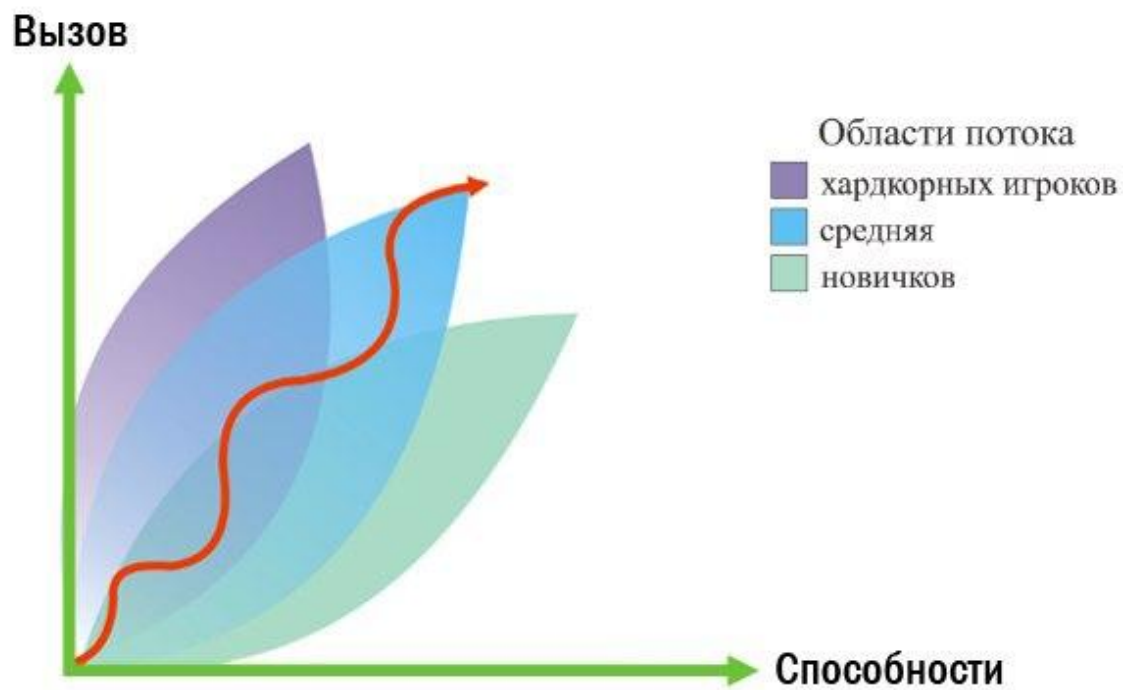
# Условия достижения

- ⦿ Понимание механик и задач
- ⦿ Отсутствие отвлекающих факторов
- ⦿ Мгновенная и понятная обратная связь
- ⦿ Баланс между сложностью и навыками

# Область потока



# Область потока



# Частые решения

- ⦿ Общий уровень сложности
- ⦿ Задачи посложнее необязательны
- ⦿ Наличие ограниченного количества подсказок (если позволяет механика)
- ⦿ Небольшой набор механик, открывающийся в определённом порядке
- ⦿ Для решения открыто сразу несколько задач

# The Talos Principle

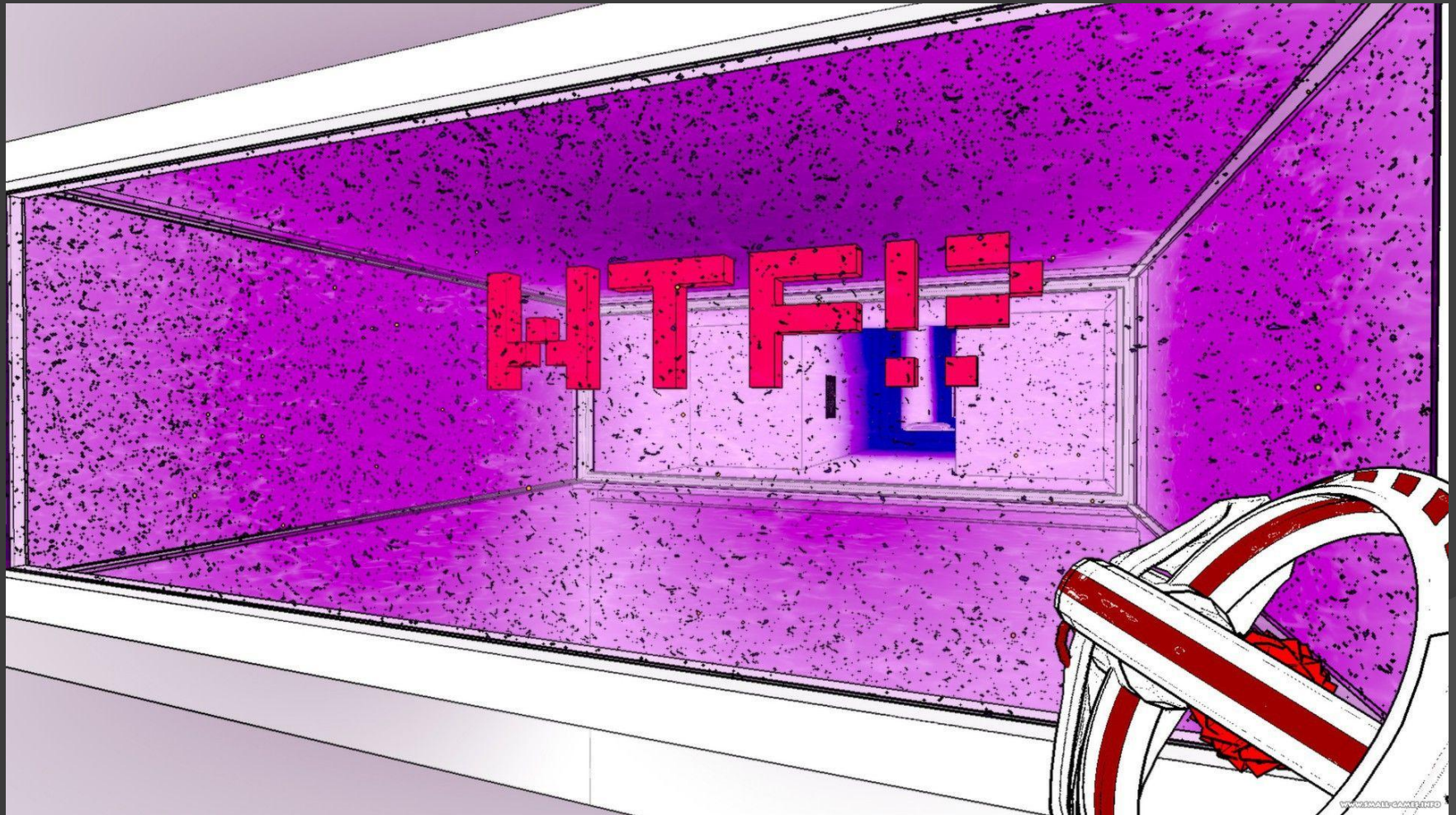


# The Witness





# Antichamber



# Human Resource Machine

The image shows a top-down view of a factory floor in the game Human Resource Machine. A worker character is standing near a control panel on the left. The control panel has a vertical stack of buttons labeled 1, 0, 0, 7, 2, 2. A sign with 'IN' and an upward arrow is on the left wall. In the center, a green board has a grid with numbers 1-8 and labels: 5, 0, Count, 2, 35, Sum, 6, 7, 0, ZERO!. A worker is holding a sign with '35'. On the right, a sign with 'OUT' and a downward arrow is on the wall. A worker is sitting at a desk in the background. A green arrow points to the right, indicating the next step in the sequence.

01 copyfrom ZERO!  
02 copyto Sum  
03 →inbox  
04 copyto a  
05 →inbox  
06 copyto Count  
07 jump<sub>if zero</sub>  
08 copyfrom a  
09 add Sum  
10 copyto Sum  
11 bump - Count  
12 jump  
13 copyfrom Sum  
14 outbox →  
15 jump

# Baba Is You



# Людография

- ⦿ The Talos Principle
- ⦿ The Witness
- ⦿ Antichamber
- ⦿ Human Resource Machine
- ⦿ Baba Is You

# ИСТОЧНИКИ

- ◎ <https://habr.com/ru/company/plarium/blog/244831/>
- ◎ <https://dtf.ru/gamedev/69505-pochemu-tak-slozhno-sozdat-sostoyanie-potoka-v-igrakh-opyt-razrabotchika-journey>
- ◎ <https://dtf.ru/gamedev/42300-sozdanie-urovney-dlya-igry-golovolomki>