

# Плюшевый мишутка шел по лесу...

Лекция 2.  
Механики

## Лудонарративный диссонанс

- Это парадокс, возникающий, когда игровой процесс резко контрастирует с сюжетной составляющей игры

# Механики – это сердечко вашей игры

Проще всего определять механики через то, чем они не являются: эстетикой, технологиями, историей

Механики почти невозможно формализовать или классифицировать, но есть некоторые удобные представления, которыми можно пользоваться, чтобы иметь представление о ключевых взаимодействиях в игре

# Пространств о

## Характеристики пространства:

- Дискретность/непрерывность
- Количество измерений (0)
- Наличие внутренних сегментов (локаций) с различными связями между собой

# Время



Дискретное/непрерывное



Таймеры и гонки



Временем можно управлять

# Объекты, свойства, состояния



Объекты – существительные  
механик



Свойства и состояния –  
прилагательные



Над объектами обычно проводятся  
какие-то действия

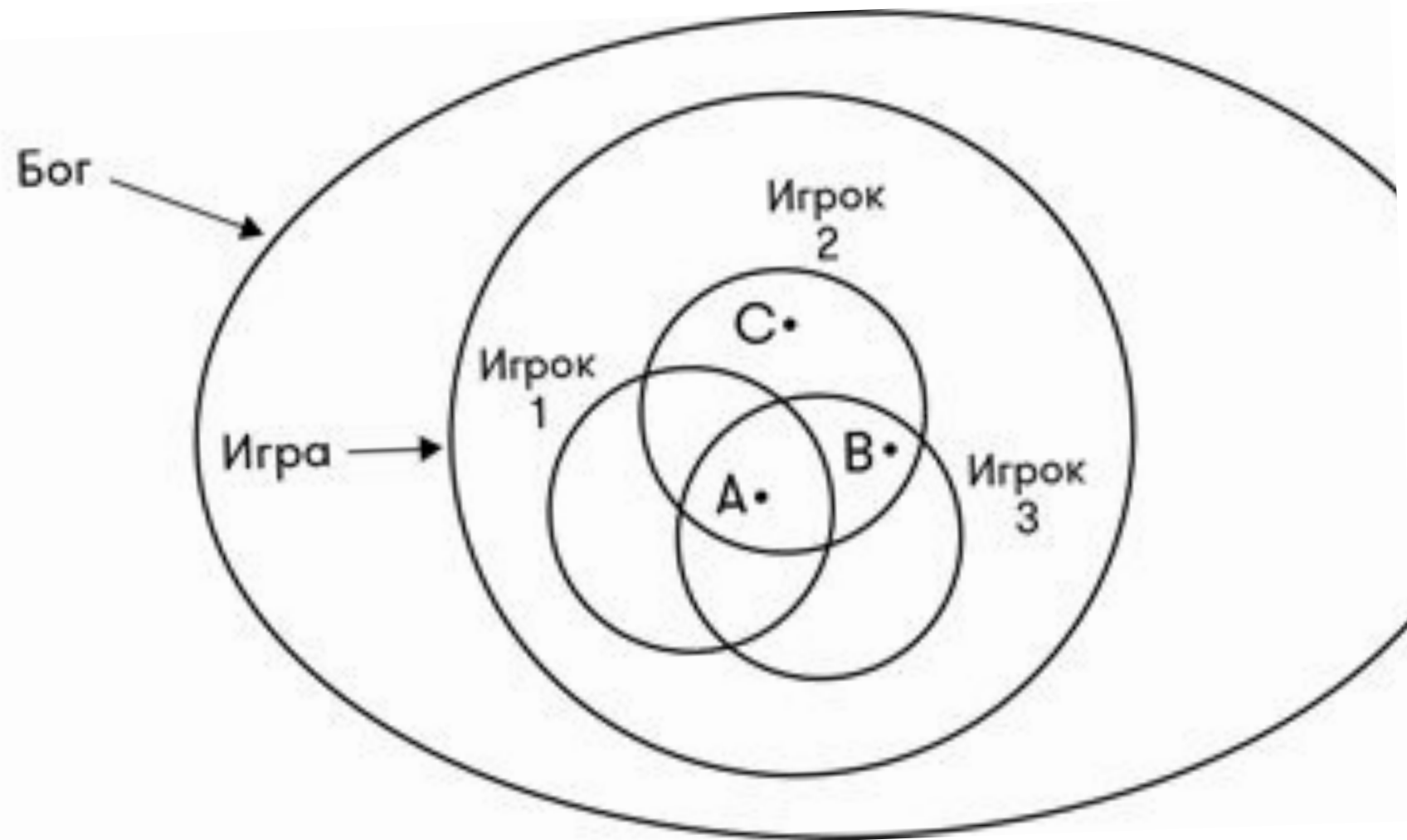


Информация о свойствах и  
состояниях не обязательно должна  
быть открытой (секрет –  
неожиданность – фан)

РИСУНОК  
12.12



РИСУНОК  
12.13





# Действия – глаголы

Есть предусмотренные действия, а есть возникающие (emergent)

Чтобы в игре было больше возникающих действий, надо:

- Добавлять больше глаголов
- Делать глаголы универсальными
- Цели, которых можно достичь разными способами
- Много существительных
- Побочные эффекты



# Правила

Правила – это то, по каким принципам функционирует ваш мир. «Они определяют пространство, объекты, действия, последствия действий, ограничения, применяемые к действиям, и цели игры»

# Свойства правильных целей



Конкретность



Достижимость



Награда

# Навыки



ФИЗИЧЕСКИЕ,  
УМСТВЕННЫЕ,  
СОЦИАЛЬНЫЕ



ВИРТУАЛЬНЫЕ/РЕАЛЬН  
ЫЕ

# Шанс

---

То, что всё объединяет