

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 разными 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

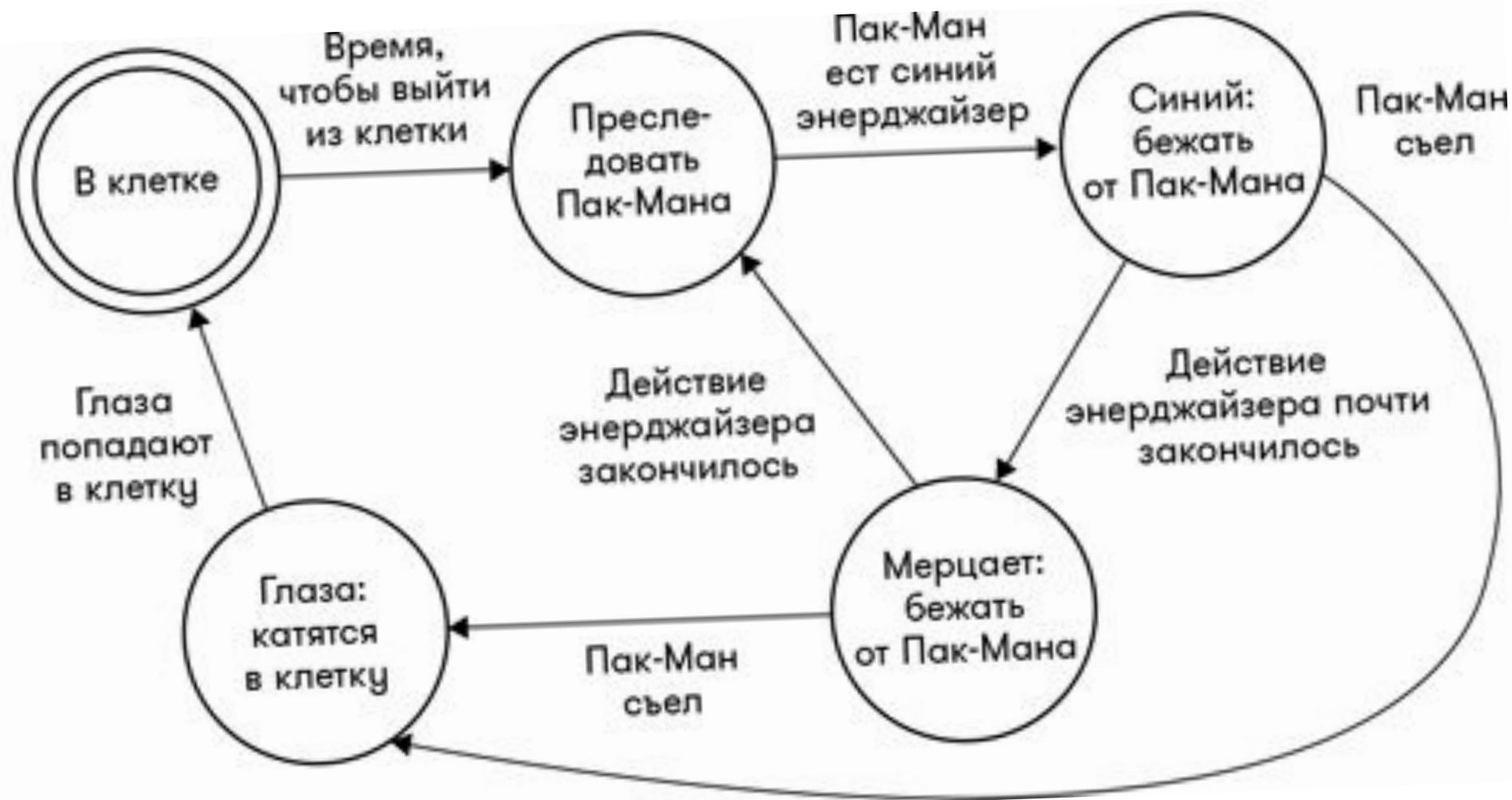
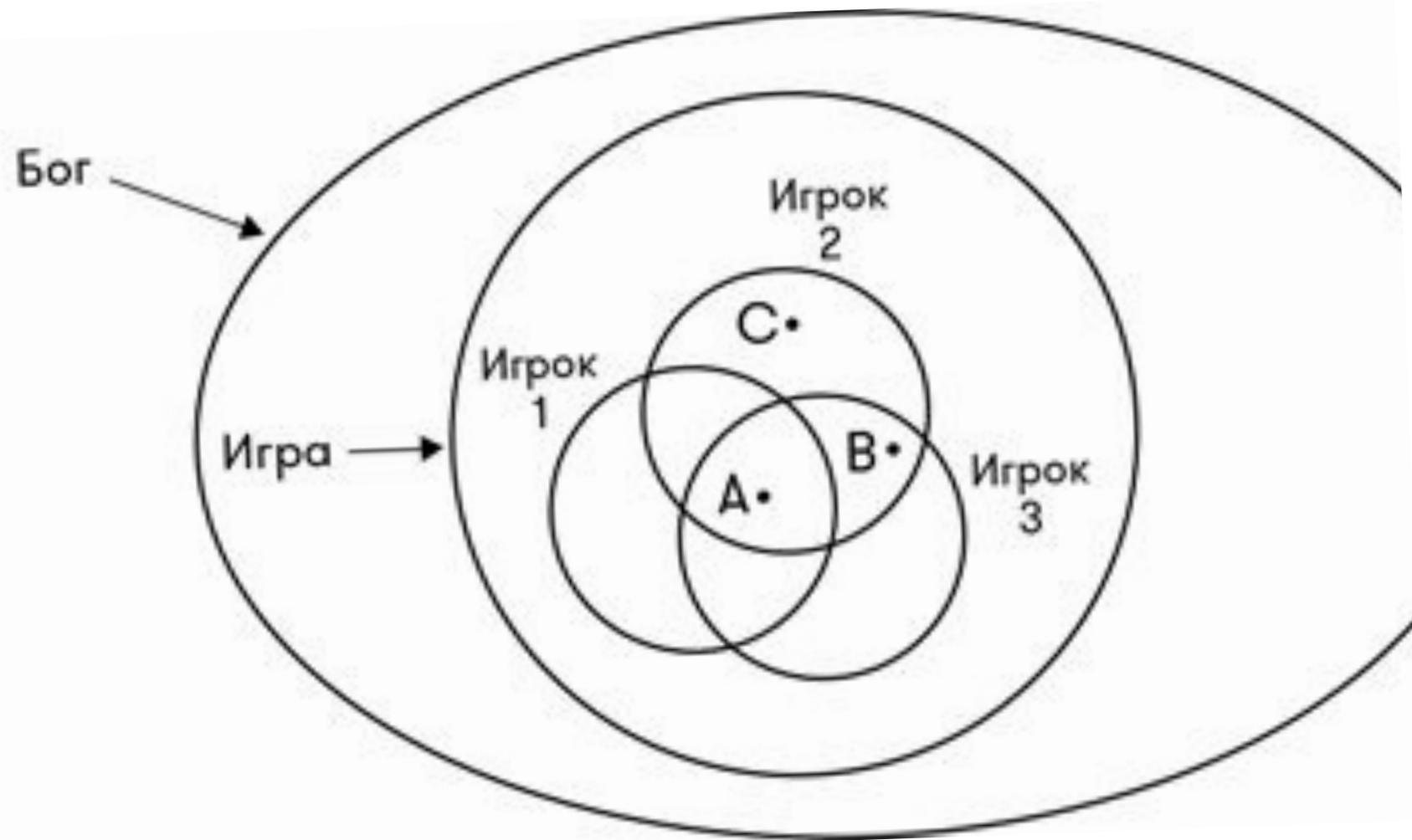


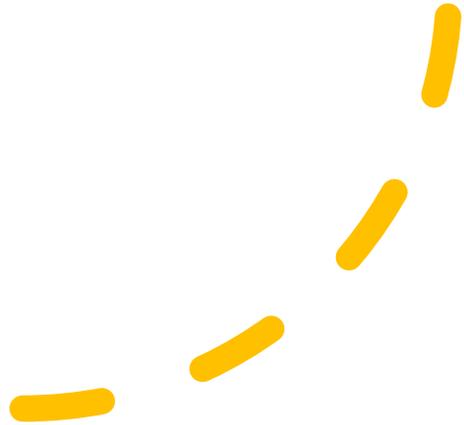
РИСУНОК
12.13



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