



Life is just a  
dream, you  
know

Лекция 1. Геймдизайн

# Определения

- ◆ Геймдизайн – процесс принятия решений о том, как будет выглядеть игра
- ◆ Игра – интерактивный инструмент передачи опыта
- ◆ Опыт – это всё, что мы ощущаем



# Игра – это место

- ◆ Приватные места (очаг, рабочее место, уголок для чтения)
- ◆ Публичные места (театр, арена, музей)
- ◆ Середина (игровая площадка, мяу)
- ◆ Микс

# Игры сделаны для игроков

- ◆ Надо понимать свою целевую аудиторию:
- ◆ Возраст: младенцы, дошкольники, дети, одержимые, подростки, юные, зрелые, старые
- ◆ Пол: мужчины (конкуренция, лидерство, насилие) vs женщины (кооперация, созидание)
- ◆ Психографика – кластеризация от мира целевых аудиторий

# Ричард Бартл





# Чего хотят игроки?

- ◆ Ощущения
- ◆ Фантазия
- ◆ Повествование
- ◆ Сложность
- ◆ Товарищество
- ◆ Открытие
- ◆ Самовыражение
- ◆ Принятие (статус)



# Как захватить аудиторию?

- ◆ Опирайтесь на мысленные модели
- ◆ Управлять вниманием (четкие цели, без отвлекающих факторов, прямая обратная связь, постоянное напряжение)
- ◆ Давить на сопереживание
- ◆ Воображение (коммуникация + решение проблем)



# Игра – это элементы

- ◆ Механики – правила и процессы игры
- ◆ История – последовательность событий, происходящих в игре
- ◆ Эстетика – внешний вид игры
- ◆ Технологии – то, благодаря чему ваша игра существует

Самого важного элемента нет, но...

# Story Driven vs Gameplay driven

- ◇ Лудо-нарративный диссонанс
- ◇ Почему происходит смещение акцентов?
- ◇ Тема
- ◇ Опыт
- ◇ Аудитория



# Игра - это тема

- ◆ Тема обеспечивает целостность, она, как скелет, на который наращиваются все элементы
- ◆ Хорошая тема может быть резонансной, т.е. отзывающейся эмоциями в душе игрока



# Что же такое хороший дизайн?

Хороший дизайн даёт возможность передать опыт максимально близким к тому, каким вы его задумывали.  
Остальное – не важно!

Кто такой хороший геймдизайнер?

Тот, кто любит игры.