

The background is a vibrant blue underwater scene. Sunlight rays penetrate from the top, creating a bright, hazy area in the upper center. Numerous bubbles of various sizes are scattered throughout, particularly concentrated in the lower half of the frame. The overall effect is serene and dreamlike.

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.