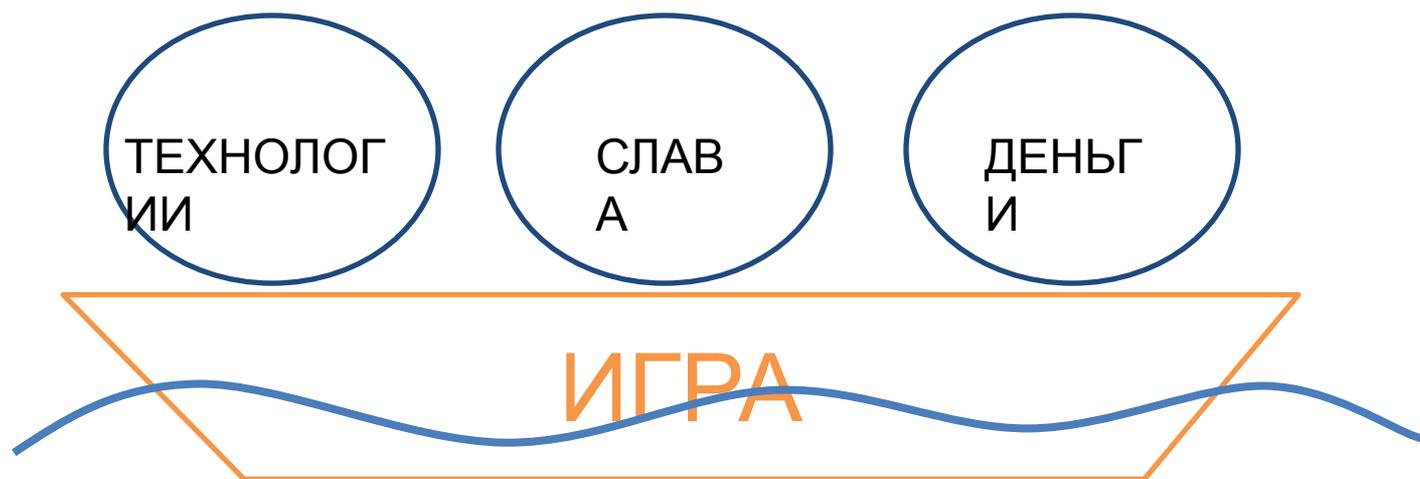


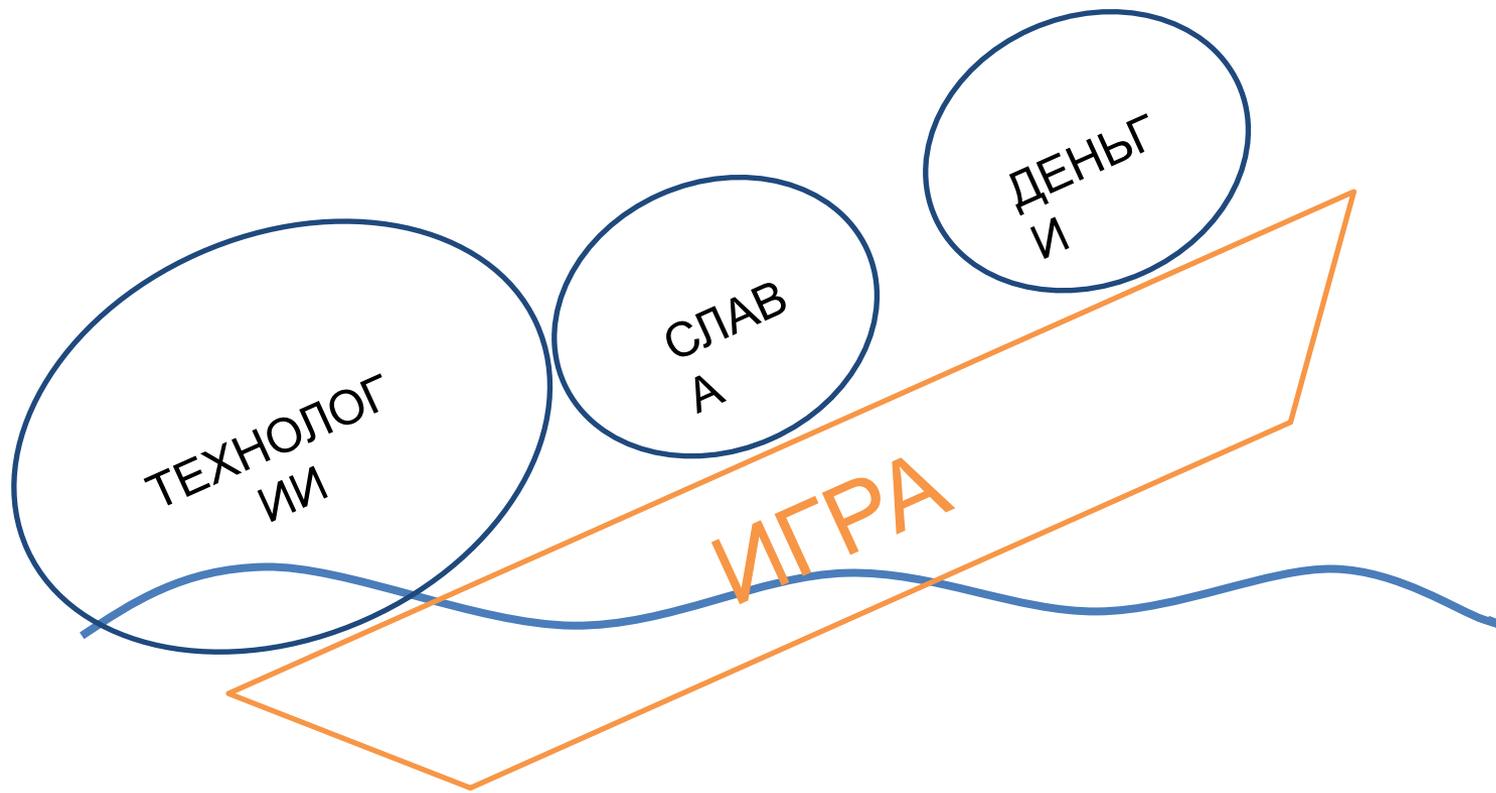
# Наука создания игр

Виталий Хить, Absolutist LTD,  
CEO

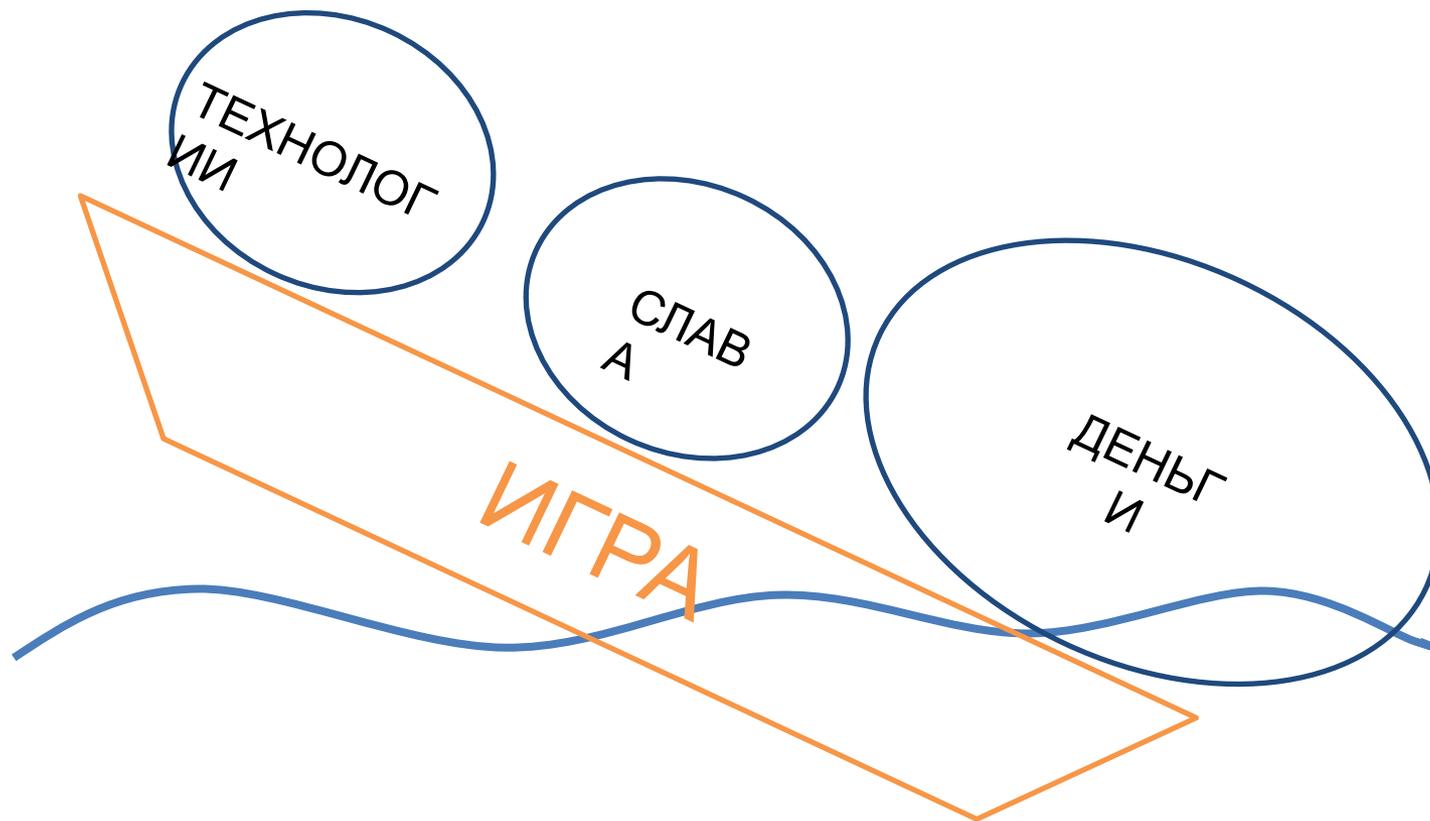
# Что движет разработчиком?



# Я самый крутой программист...

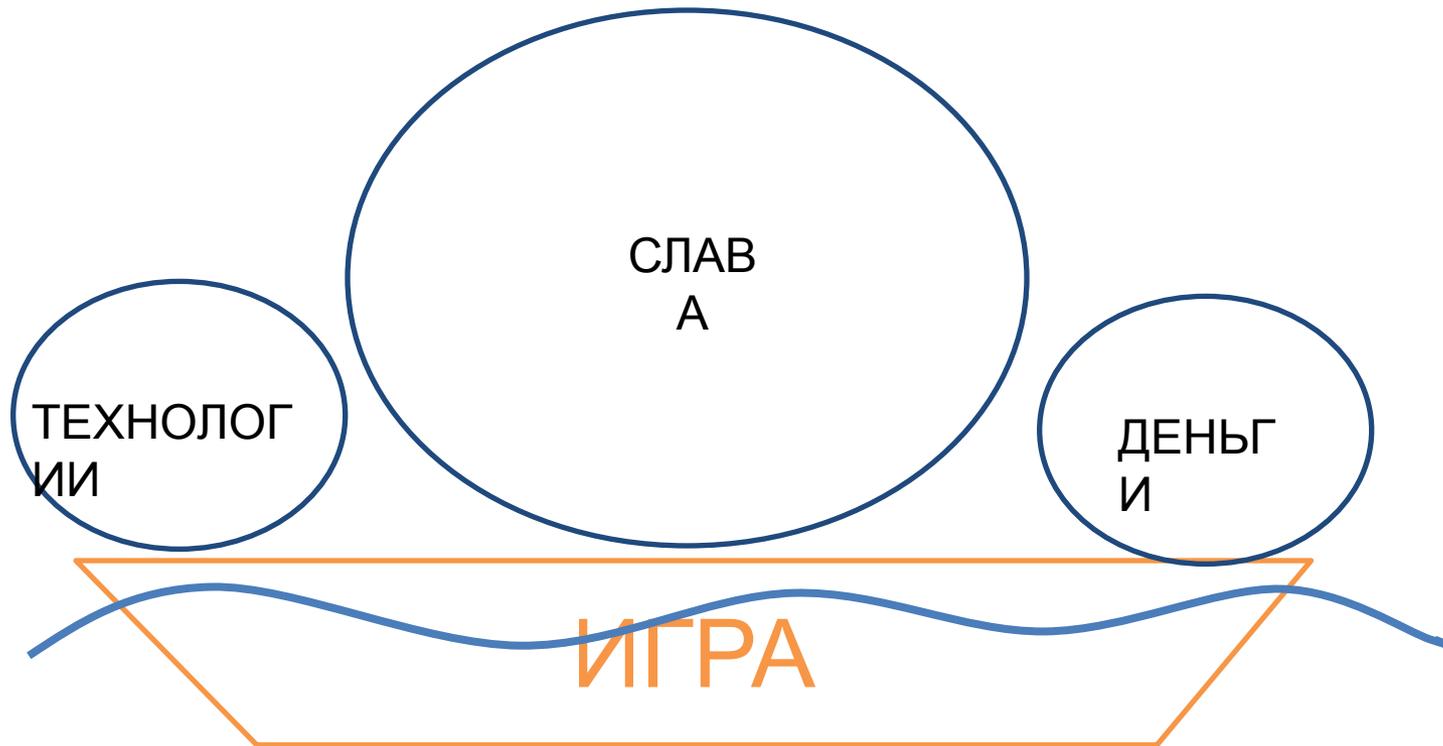


Я заработаю много денег...

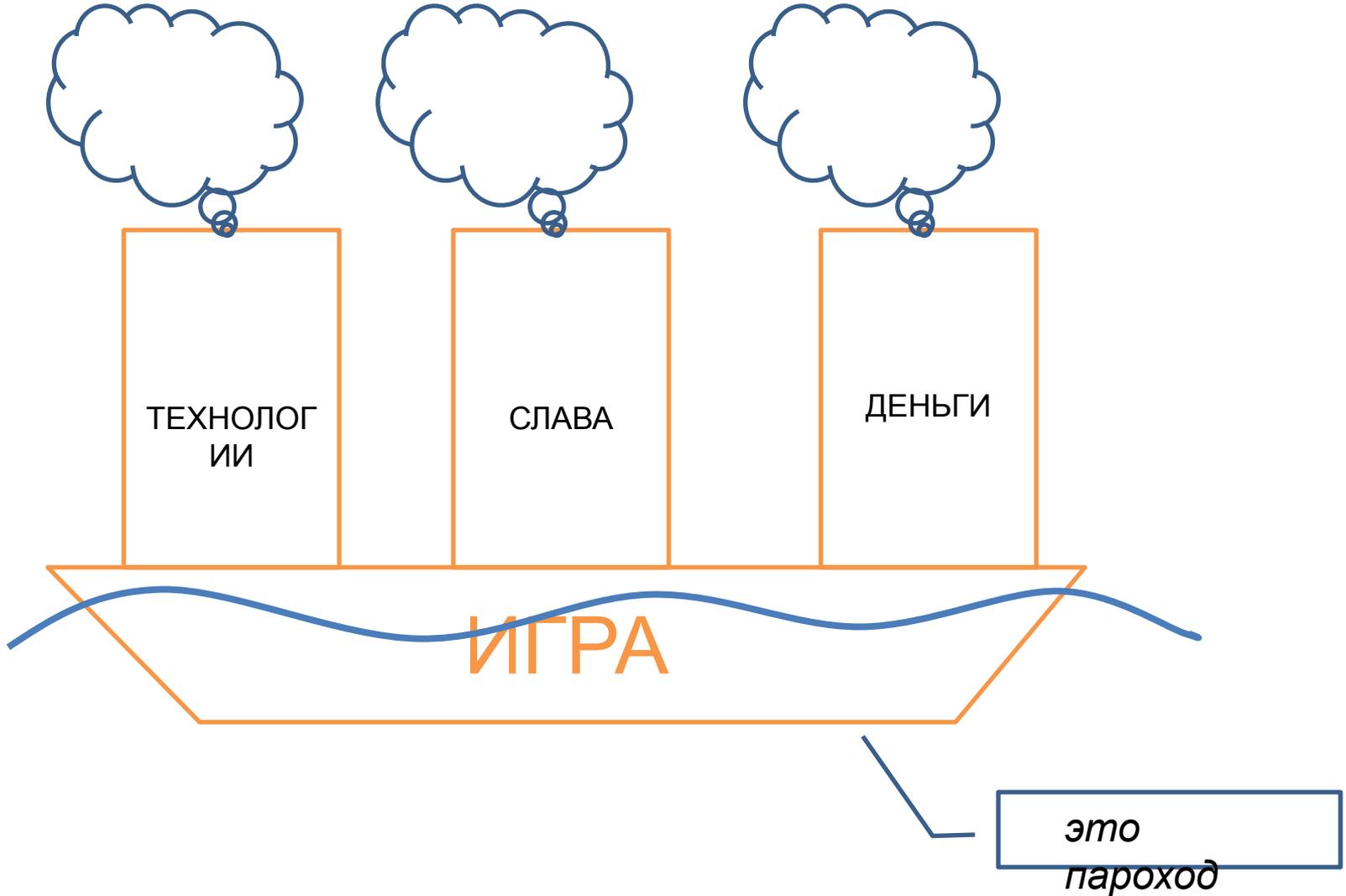


# Я сделаю игру «времен и народов»

...



# Закон 1: Баланс ожиданий разработчика от игры



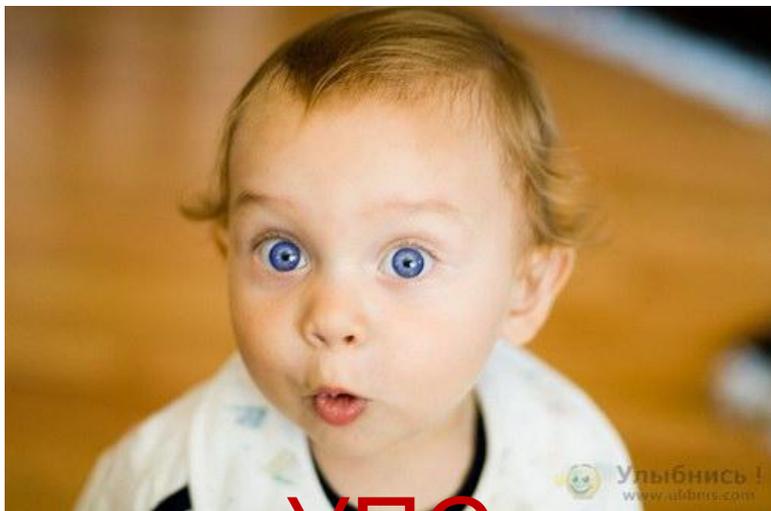
# Что движет игроком?



## ЭМОЦИИ



# «Добро» и «Зло» в гейм дизайне

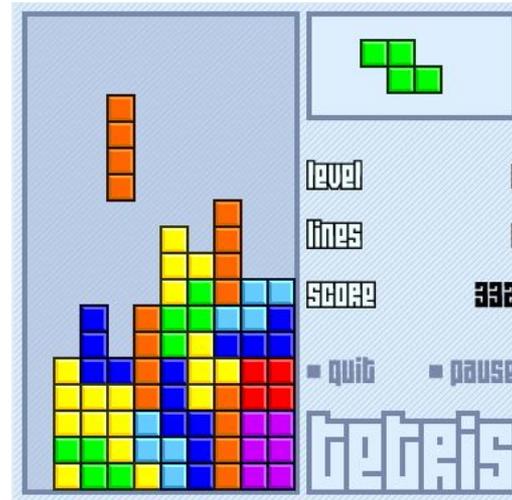


«УПС  
»

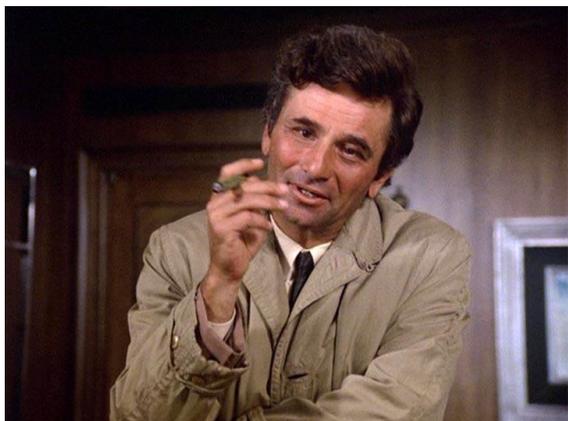


«ЁПС  
»

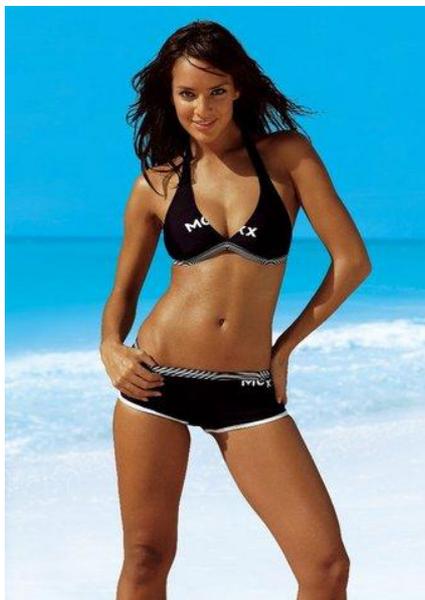
# Закон 2: Правило 1.5 ходов



# Коломбо против Лайтмана



# Можно против Нельзя



## Закон 3: Игра должна быть «современна» и «толлерантна»

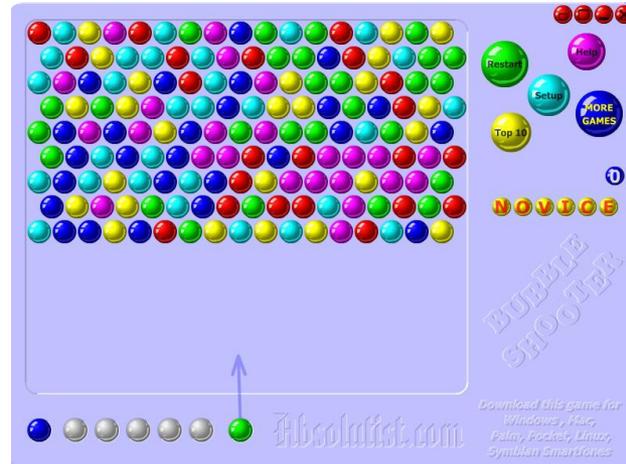
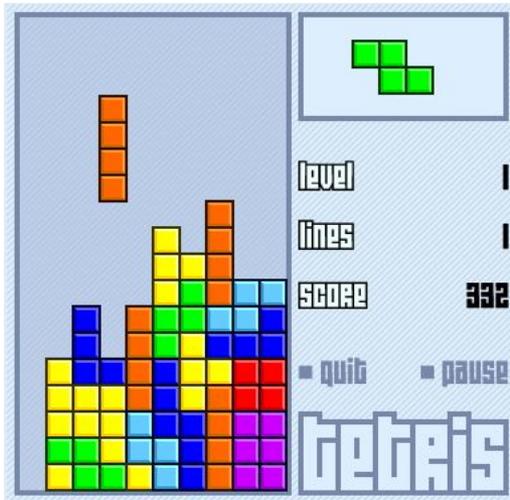


# Основной паттерн игровой механики

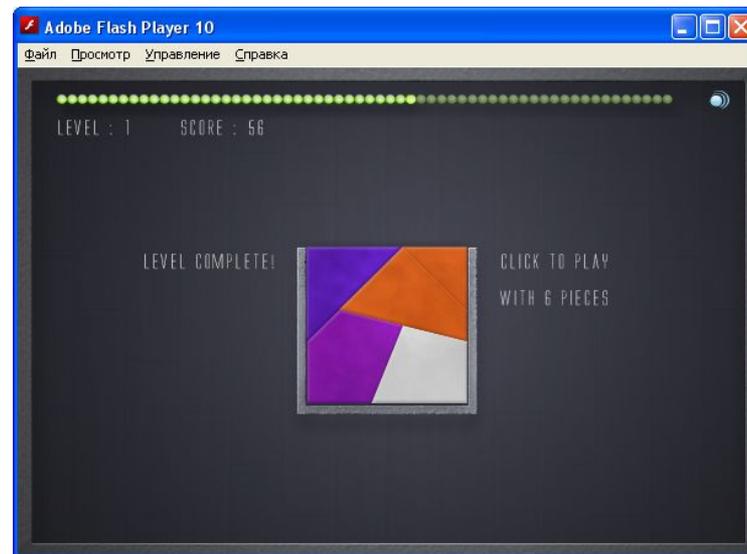
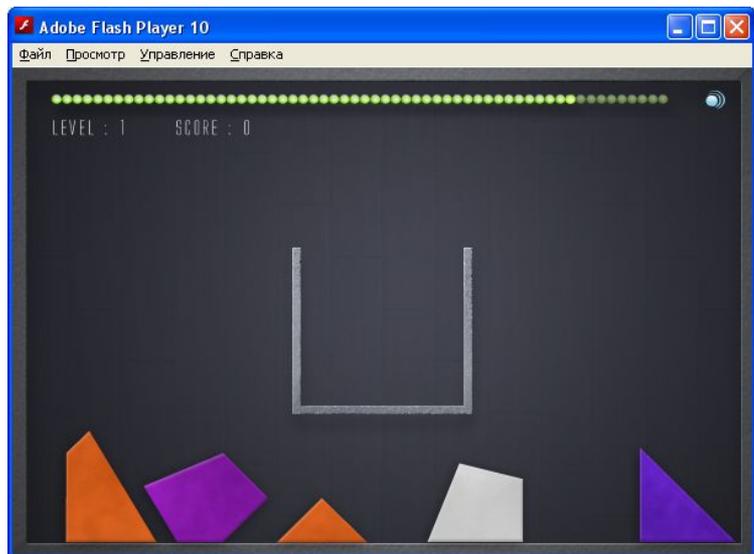
- Шаблон
- Реакция
- Навык

- Pattern
- Feedback
- Skill

# Шаблон (Pattern)

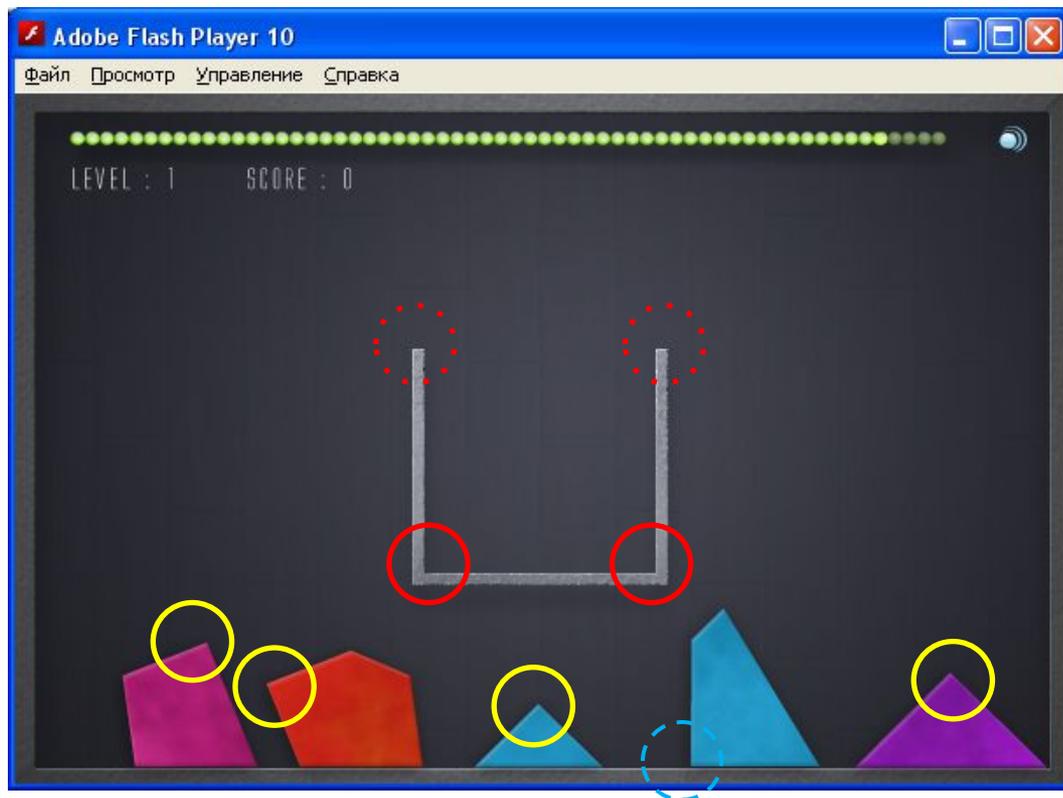


# Шаблон (Pattern)

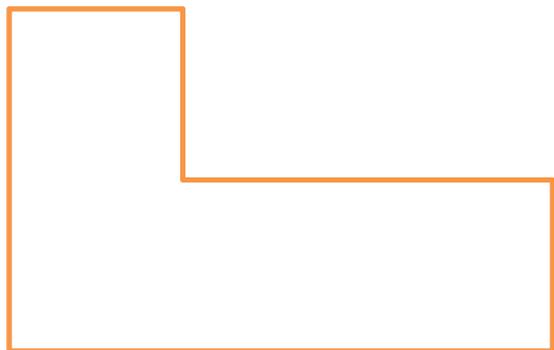
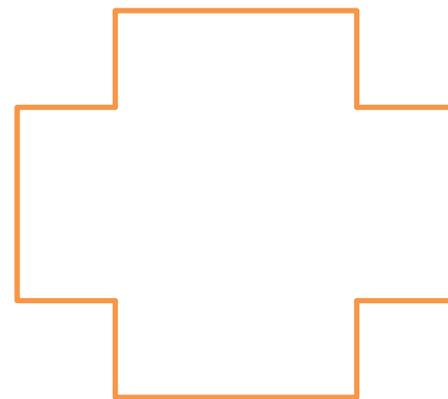
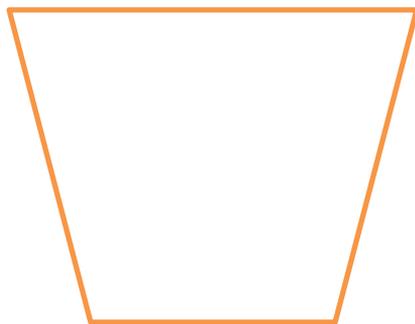
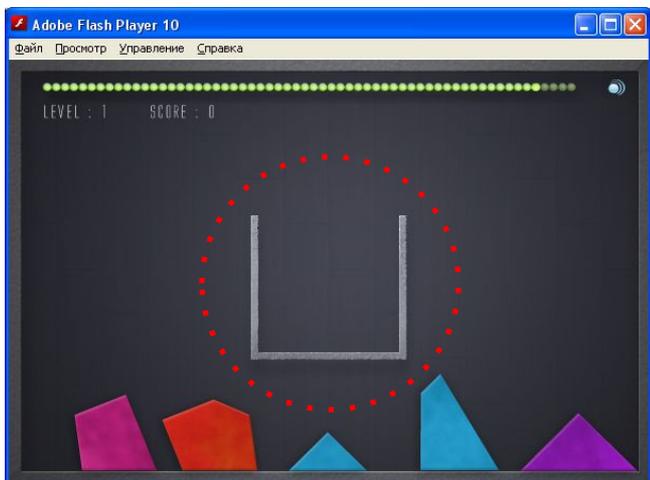


Игра «Vessel», автор Владислав Олейник. Используется с разрешения автора.

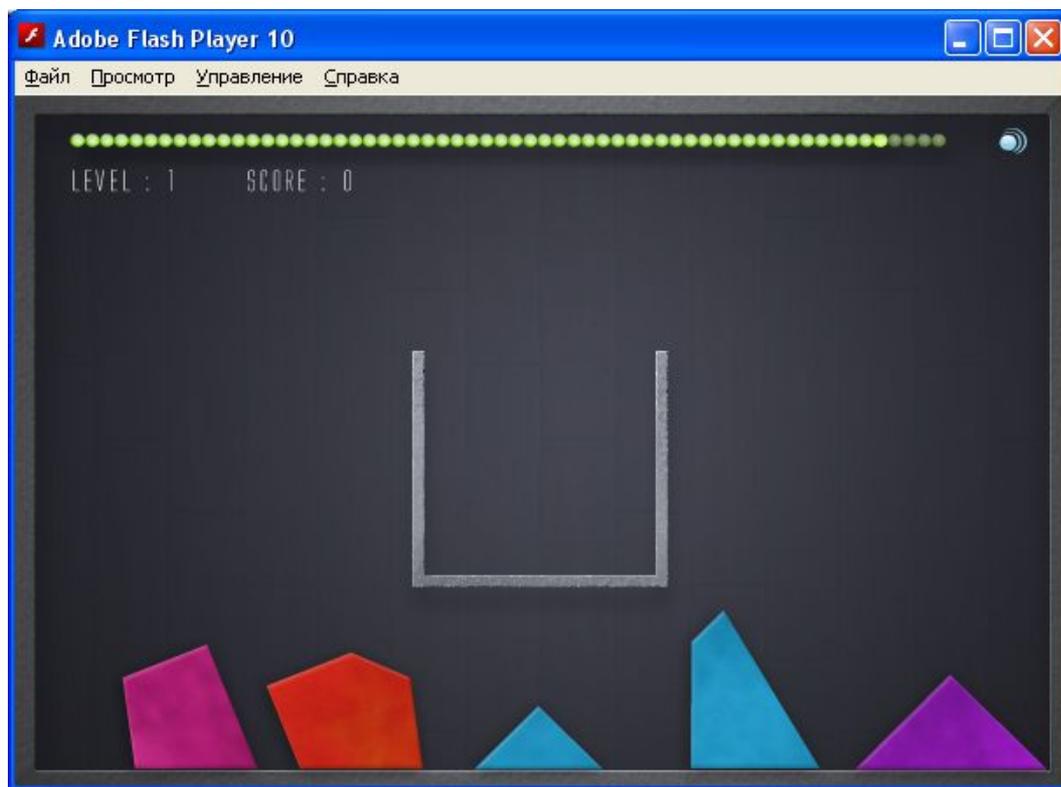
# Шаблоны игровой механики



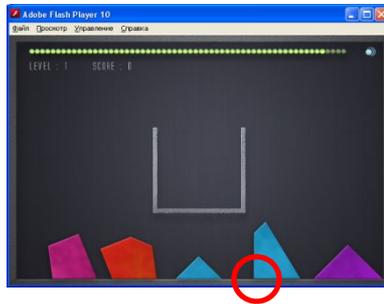
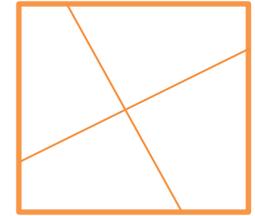
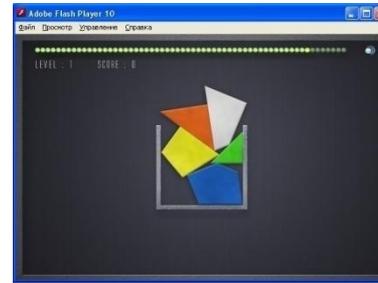
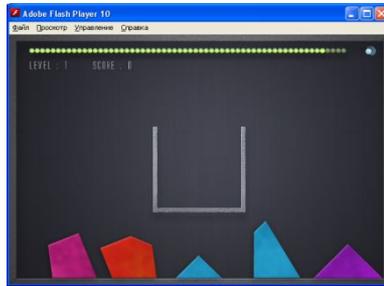
# Шаблони цели



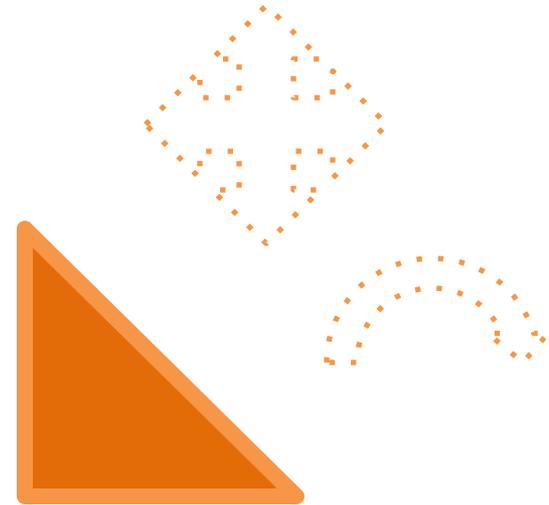
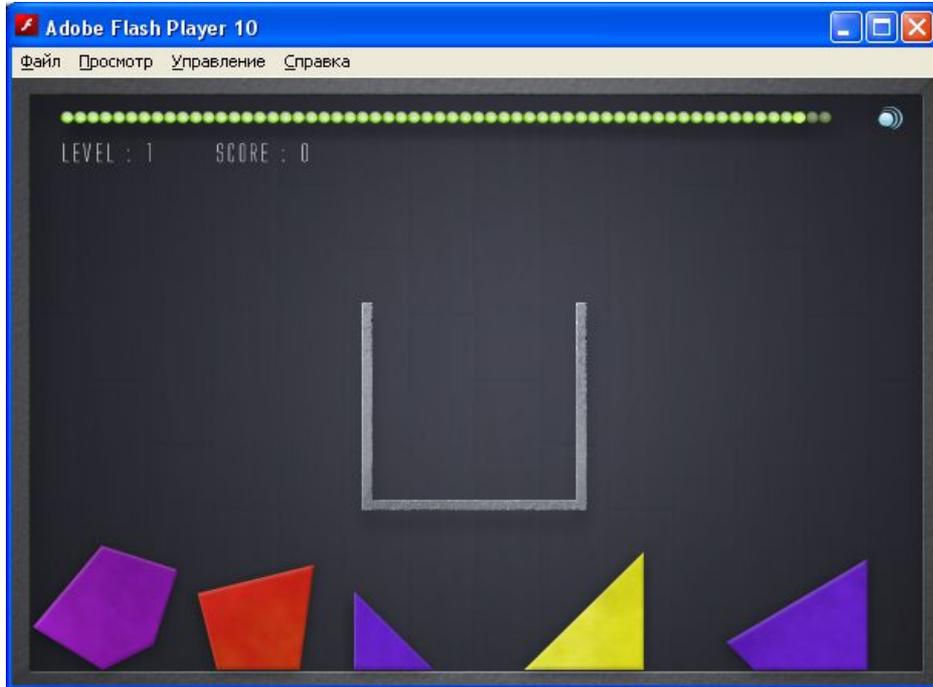
# Реакция (Feedback)



# Реакция на цель (Feedback)

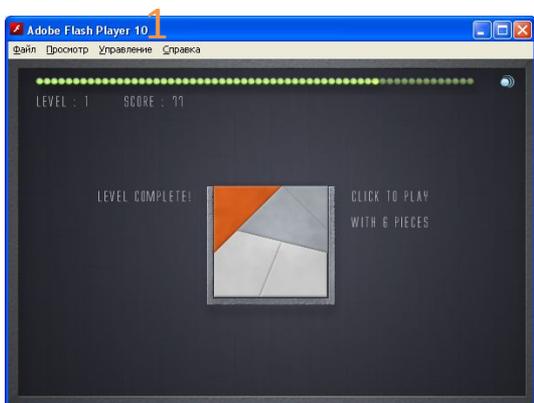


# Реакция на игровую механику (Feedback)

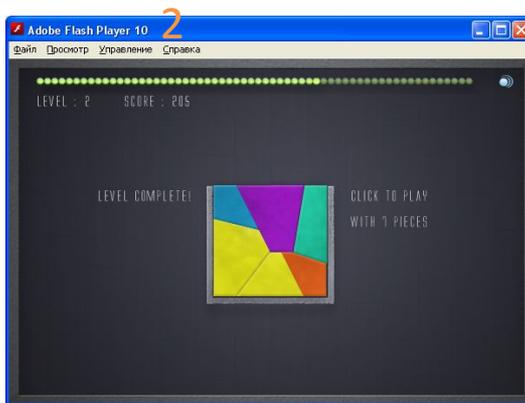


# Навык (Skill)

Уровень



Уровень



Уровень

3

...

Игра



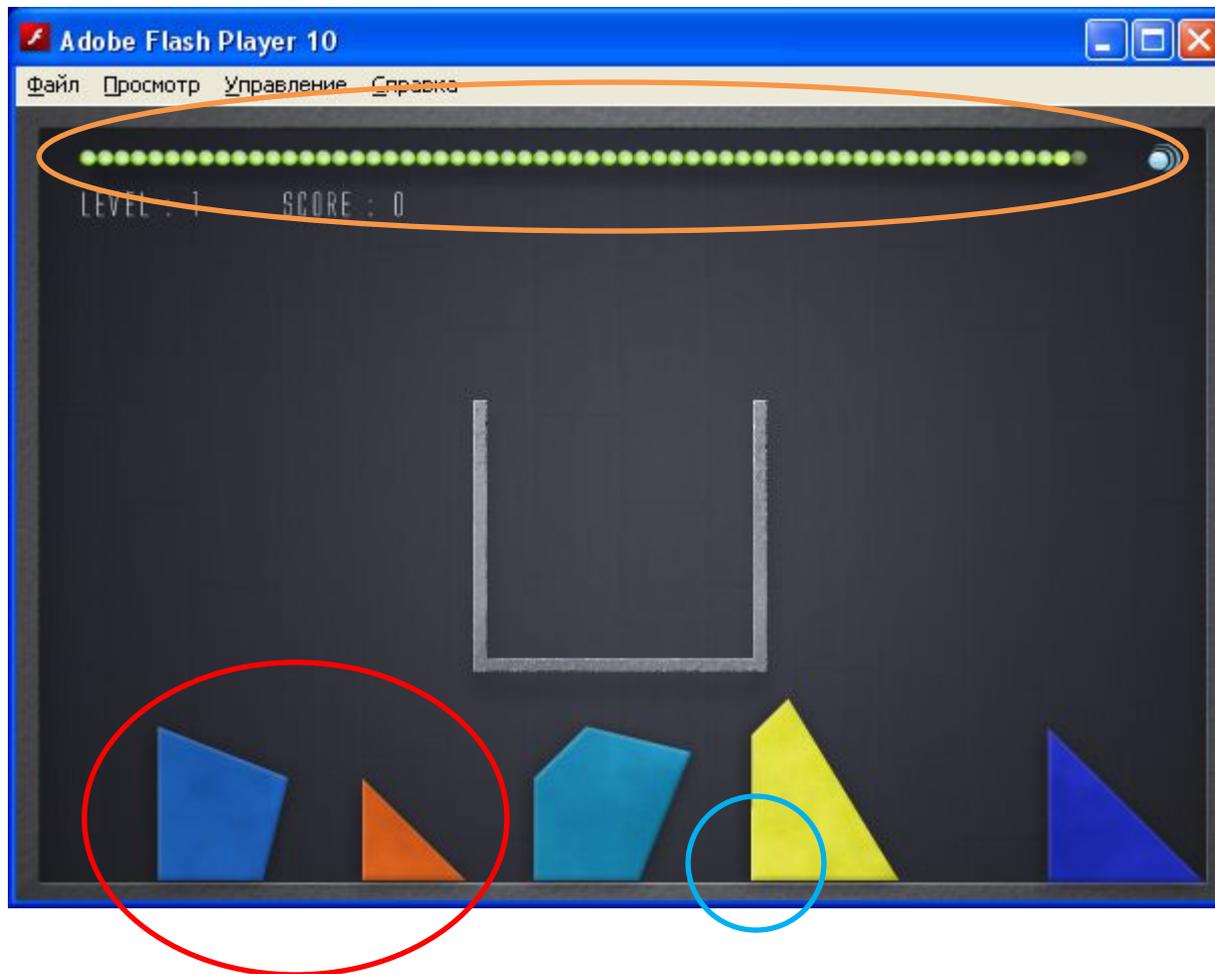
Игра



Игра



# Дополнительные «УПСы» (Бонусы)



# Как придумывать игры



alternativa platform



---

# Вопросы?