

**GAME
OVER**

СМЕРТЬ

КАК ВАЖНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙНЫЙ ЭЛЕМЕНТ СОВРЕМЕННЫХ ВИДЕОИГР

**Молодых Дмитрий
УГИ-363402**

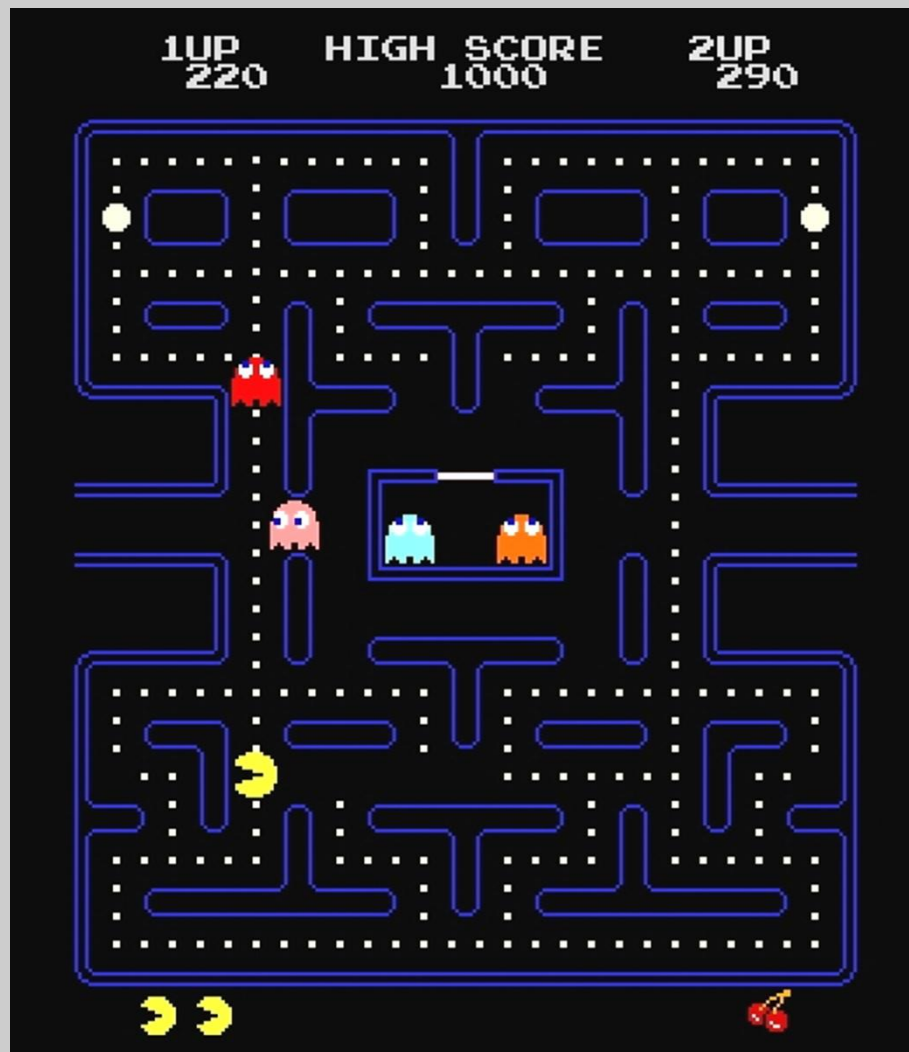


**«Смерть – это жизни
естественная часть...»**

Магистр Йода

АРКАДНАЯ
КОММЕРЦИАЛИЗИРОВАННАЯ
СМЕРТЬ

Пас-Ман



СТАЦИОНАРНЫЕ АПТЕЧКИ



Half-Life 2

МОБИЛЬНЫЕ АПТЕЧКИ



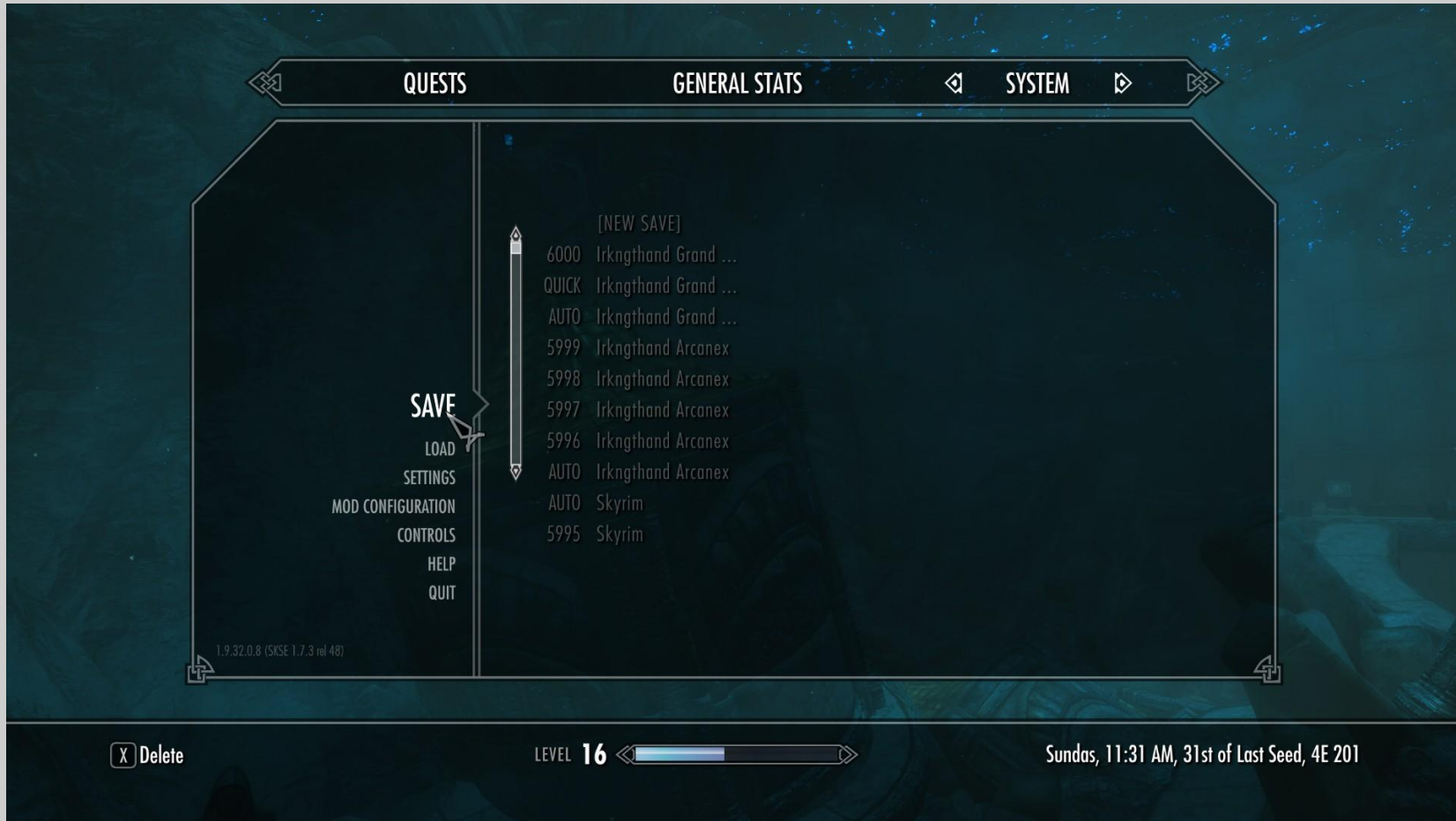
Diablo II

ПРОБРАЗ АВТОМАТИЧЕСКОЙ РЕГЕНЕРАЦИИ ЗДОРОВЬЯ



Halo: Combat Evolved

ВОСКРЕШЕНИЕ ПУТЕМ ЗАГРУЗКИ СОХРАНЕНИЯ



The Elder Scrolls V: Skyrim

ВОСКРЕШЕНИЕ, ОБОСНОВАННОЕ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЗАКОНОВ МИРА ИГРЫ



World of Warcraft

ВОСКРЕШЕНИЕ, ОБОСНОВАННОЕ С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ СЮЖЕТА ИГРЫ

CHOOSE YOUR HEIR

Gay, Gigantism



Sir Lee
the Useless Knight
730 - 760



Lady Stephanie
the Knave
Coprolalia, O.C.D.

Lady Stephanie

Class - Knave

A risky hero. Low stats but can land devastating critical strikes.

Trait - Coprolalia


%#&@!

Trait - O.C.D.

Must. Clear. House. Break stuff to restore MP.

Spell - Dagger

 Fires a dagger directly in front of you.

 to select a child

 to view family tree

Rogue Legacy

КОНФЛИКТ СЮЖЕТА ИГРЫ И ЗАКОНОВ ЕЕ МИРА



Borderlands 2

НИКАК НЕОБЪЯСНЕННОЕ ВОСКРЕШЕНИЕ



Grand Theft Auto: San Andreas

ОТСУТСТВИЕ ВОСКРЕШЕНИЯ

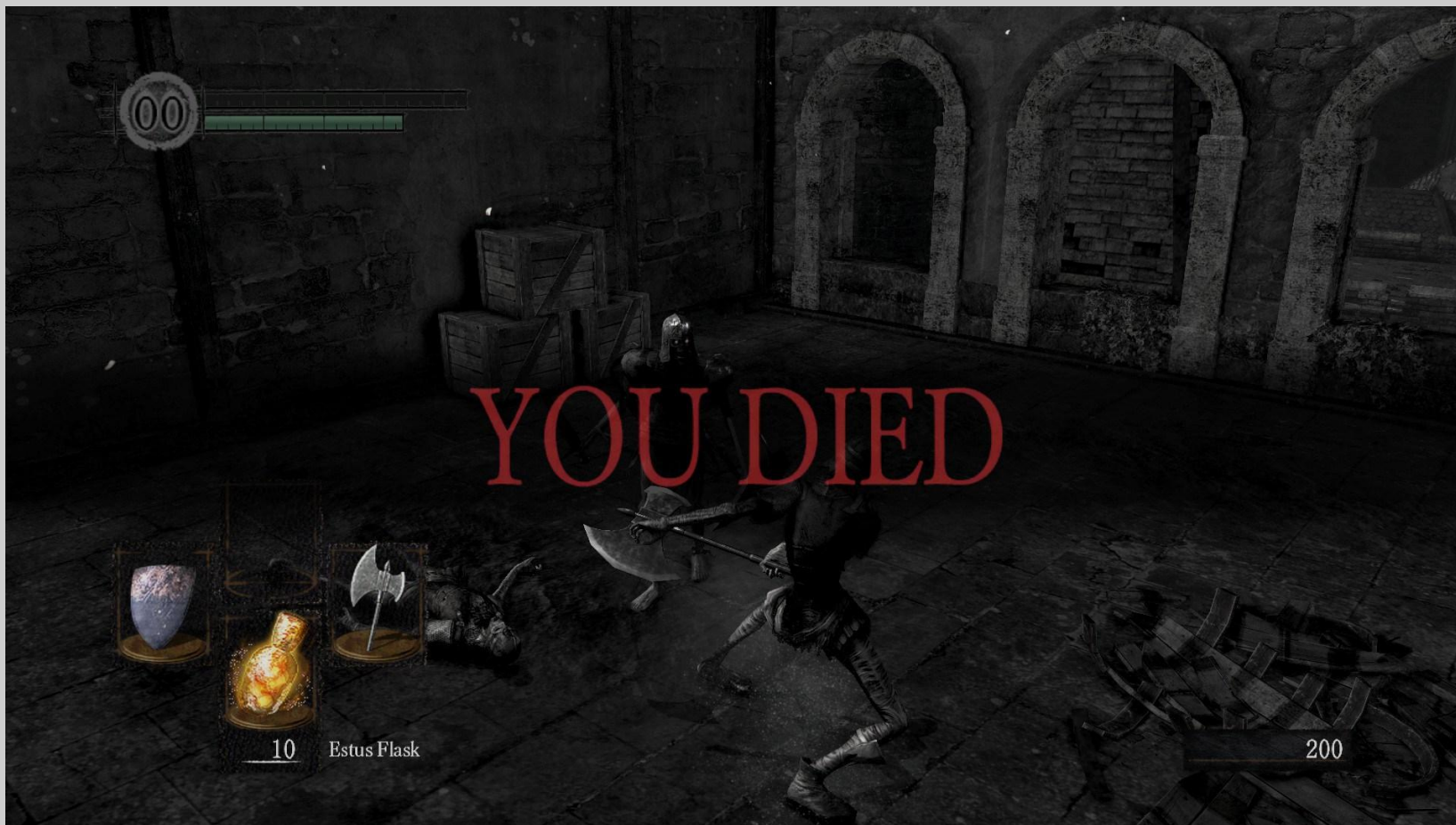


The Binding of Isaac

ПОТЕРЯ ИГРОВЫХ РЕСУРСОВ



ПОТЕРЯ ВРЕМЕНИ



Dark Souls

ПЕРМАНЕНТНАЯ СМЕРТЬ



The Binding of Isaac

Основные задачи смерти в видеоиграх – наказать игрока за его неосторожность, усложнить геймплей и сделать так, чтобы ощущение победы приносило человеку большее удовлетворение.



ЛЮДОГРАФИЯ

1. **Borderlands 2 (2012)**
2. **Dark Souls (2011)**
3. **Diablo II (2000)**
4. **Grand Theft Auto: San Andreas (2004)**
5. **Half-Life 2 (2004)**
6. **Halo: Combat Evolved (2001)**
7. **Pac-Man (1980)**
8. **Rogue Legacy (2013)**
9. **Terraria (2011)**
10. **The Binding of Isaac (2011)**
11. **The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)**
12. **World of Warcraft (2004)**

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Котов А. Эстетика смерти и высокая сложность в играх [Электронный ресурс] / А. Котов – URL: <https://dtf.ru/games/8566-estetika-smerti-i-vysokaya-slozhnost-v-igrah> (дата обращения: 20.12.18).
2. Минасов С. Смерть как важнейший элемент игрового дизайна [Электронный ресурс] / С. Минасов – URL: https://www.igromania.ru/article/25817/Game_over_igry_so_smertyu.html (дата обращения: 20.12.18).
3. Что наша смерть? Игра! О смерти в видеоиграх в различных её проявлениях [Электронный ресурс] / StopGame – URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/61081> (дата обращения: 20.12.18).
4. Game Over. Смерти в видеоиграх и что бывает после [Электронный ресурс] / StopGame – URL: <https://stopgame.ru/blogs/topic/90424> (дата обращения: 20.12.18).