

# Оглавление

---

<b>Предисловие</b> .....	7
<b>Глава 1. Что такое игры</b> .....	13
Немного о лексике .....	16
Интерактивность .....	19
Выбор .....	26
Модельность .....	29
Удовольствие .....	34
Шаблоны .....	40
Планирование .....	43
Обучение .....	48
Симуляция жизни .....	58
<b>Глава 2. Из чего состоят игры</b> .....	65
Ввод .....	67
Игровые механики .....	70
Циклы .....	87
Игровой процесс .....	97
Баланс: время и ресурсы .....	101
Сложность .....	110
МЕТА .....	119
Метагейм .....	123
Социальные механики .....	128
Мотивация .....	132
Нарратив и сюжет .....	136
Уровни .....	141
Интерфейсы .....	145
Звук .....	149

---

<b>Глава 3. Кто делает игры</b> .....	155
Какие компании делают игры .....	157
Продюсирование .....	163
Гейм-дизайн .....	167
Арт .....	175
Программирование .....	182
Контроль качества .....	184
Менеджмент .....	186
Маркетинг и продуктовая аналитика .....	188
Работа с комьюнити и служба поддержки .....	188
Бухгалтерия и юриспруденция .....	190
Ступеньки карьеры разработчиков игр .....	190
Софтскиллы .....	196
<b>Глава 4. Как делают игры</b> .....	201
Идея .....	204
Концептирование .....	211
Прототипирование .....	215
Вертикальный срез .....	228
Производство .....	236
Релиз и поддержка .....	240
Документация .....	244
Инструменты .....	257
<b>Глава 5. Маркетинг и продвижение</b> .....	269
Бизнес-модели .....	270
Монетизация .....	275
Метрики .....	285
Аналитика .....	292
Пиар-поддержка .....	296
Работа с комьюнити .....	300
Игровые выставки и конференции .....	302
<b>Глава 6. Десять знаменитых гейм-дизайнеров</b> .....	305
Хидео Кодзима (Япония) .....	305
Уилл Райт (США) .....	310

Ричард Гэрриот (Великобритания, США) .....	313
Дэвид Кейдж (Франция) .....	315
Сид Мейер (Канада, США) .....	318
Сэм Лейк (Финляндия) .....	319
Дженова Чень (Китай, США) .....	322
Маркус Перссон (Швеция) .....	325
Брендан Грин (Ирландия) .....	327
Нил Дракманн (Израиль, США) .....	328
<b>Заключение</b> .....	<b>331</b>
<b>Об авторах</b> .....	<b>332</b>
<b>Благодарности</b> .....	<b>333</b>