УРСУЛД

Геймдизайн, введение

Формулирование концепции игры



Геймдизайн: зачем нужна концепция



Концепция нужна, чтобы всегда знать, что именно ты делаешь! И мочь сравнить то, что получается, с задумкой


ИГРОВОЙ ОПЫТ
(чувства игрока)
Действия
Ограничения
Цели
Игроки
Абстракция
Правила
Повествование
Пространство
Объекты
Контекст
Обратная связь
Вызов

Общая концепция игры



Ловушка всего и сразу

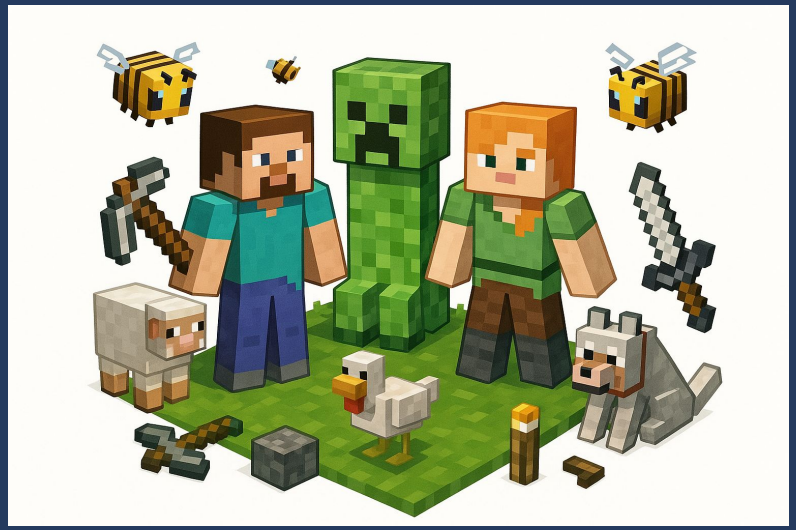


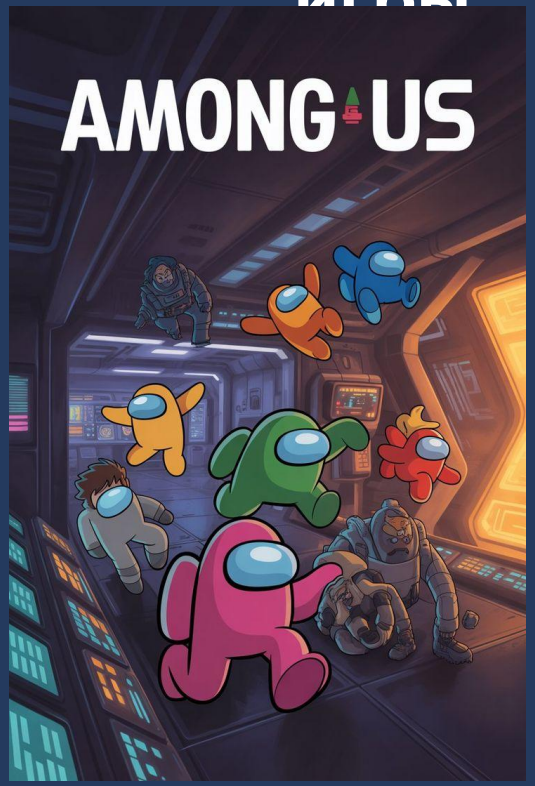
Формула Концепции игры

Жанр/Действие + Контекст

+ Главное ограничение/фишка

= **игровой опыт.**





Придумайте концепцию игры используя вводные

Действие	Прыжки	Стрельба	Сборка	Убеждение
Контекст	Космос	Станция	Спутник	Другая Планета
Ограничение	1 Жизнь	Когда герой движется, тратится кислород	Без Текста	Пол-это лава

Как будем оценивать друг друга

Критерий	Баллы (0–2)
Понятна «фишка» игры (главная идея)	
Контекст и/или Ограничение создают вызов для игрока	
Идея сформулирована в 1–2 предложения	
Понятно, какой опыт получит игрок (что он почувствует)	
Концепцию реально воплотить в мини-игре	
ИТОГО (максимум 10 баллов)	

Презентация концепций



Парковка Идей

