

# Усложнение ИГОЬІ





## Зачем: игры зверей

## 

В безопасности, обычно около дома, гнезда или родителей, обычно после триггера запуска.

Молодые животные.

470

- Социальные игры.
- Брачное поведение.
- Элементы гнездостроения.
- Элементы заботы о потомстве.
- Элементы добычи пищи.
- Элементы реакций защиты и нападения.



## Симуляция реальности

Зачем они это делают?

## Симуляция реальности

Потому что те, кто так не делал, вымерли

# Адаптация



### CMBICJI

### Победа

Социальное признание или признание соответствия внутреннему идеалу.

### Ритуал

Символическое повторение действий в иллюзорном мире.

### Развлечение

Иначе игры не были бы так часто повторяющимися.

Игра **«Лава»**.

«Две правды и ложь».

Игра **«Накоси»** и её проблема даунтайма.

# Что делает ИГРУ игрой

#### Простота

- Проще жизни.
- Фокусировка на смыслах.
- Отсутствие бытовых конфликтов.
- Минимум «фарминга».

#### Яркость

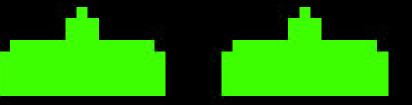
- Обострение конфликтов.
- Скорость: интенсивность конфликтов.
- Содержательность за счёт упрощения.

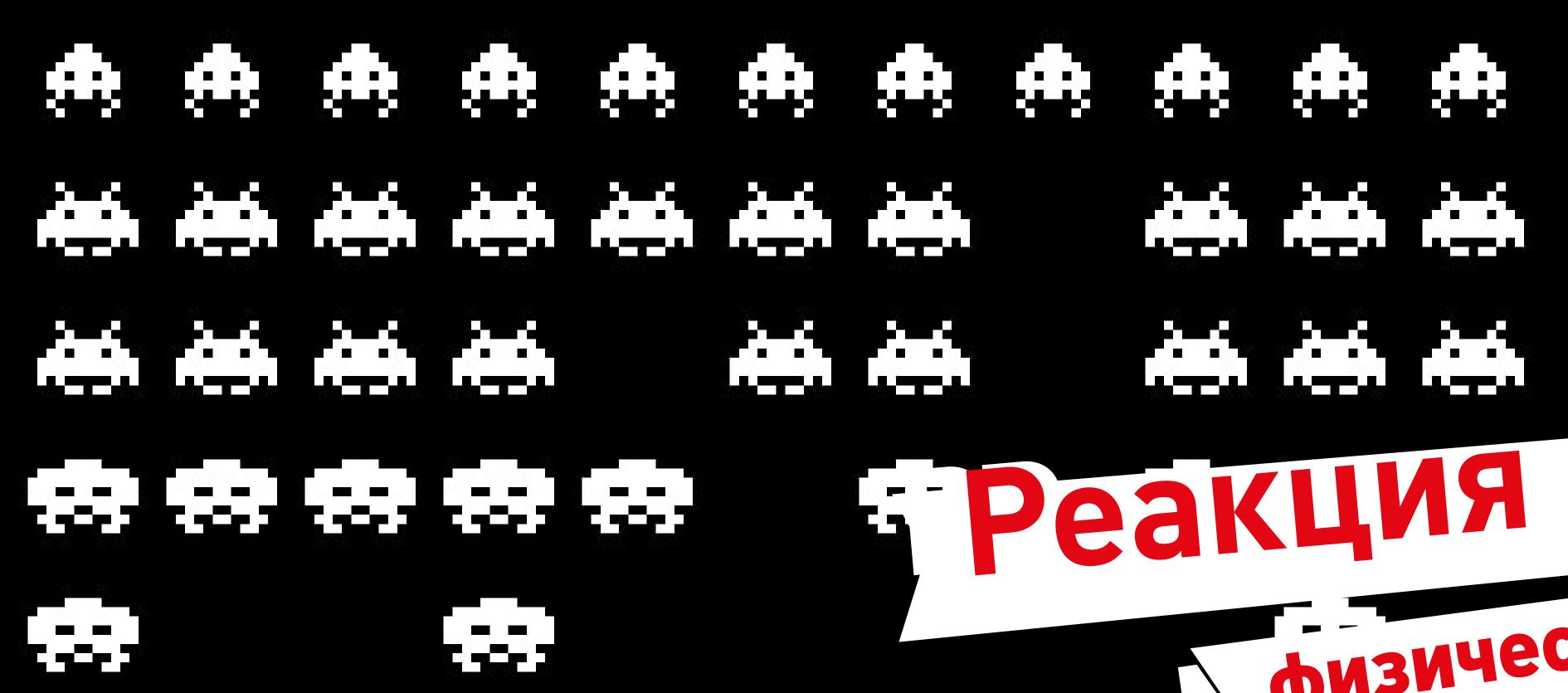
#### Безопасность

- Изменяется идентичность.
- Тело в порядке (относительно).
- Снятие критичности.









физические возможности



# Сложные игры

### В чём рост интереса?



# Медленные игры

Тамагочи Онлайн



# Опасные Ещё примеры

# Интересность ИГРЫ

### Игрофикация Кассиров

Обслуживать быстрее, чем сосед.

#### Награда

Победа или приз.

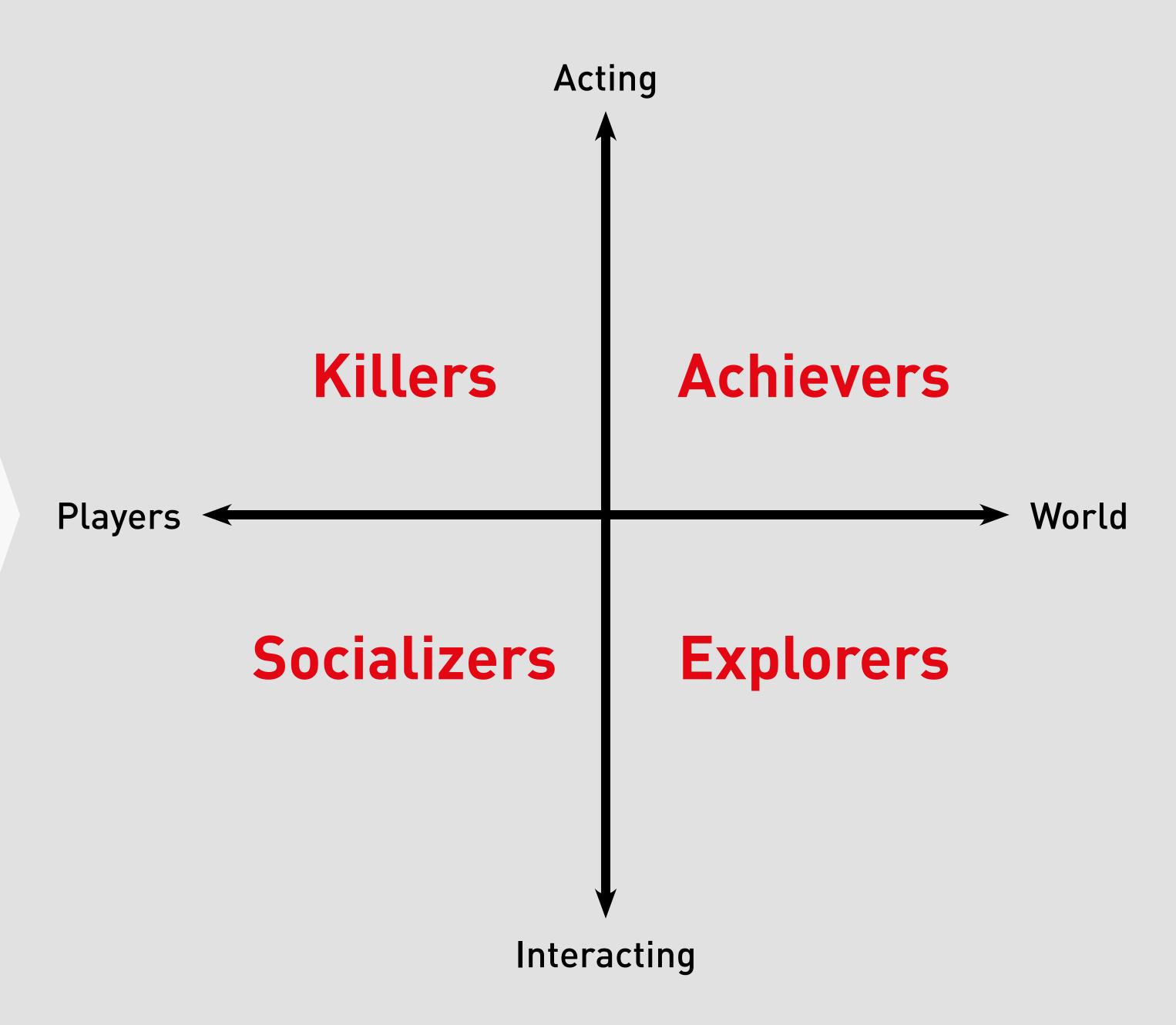
#### Отпуск

«Я ходил в отпуск в XCOM».

### Совершенствование

«Я крутой».

## Матрица Бартла



## Экосистема правил

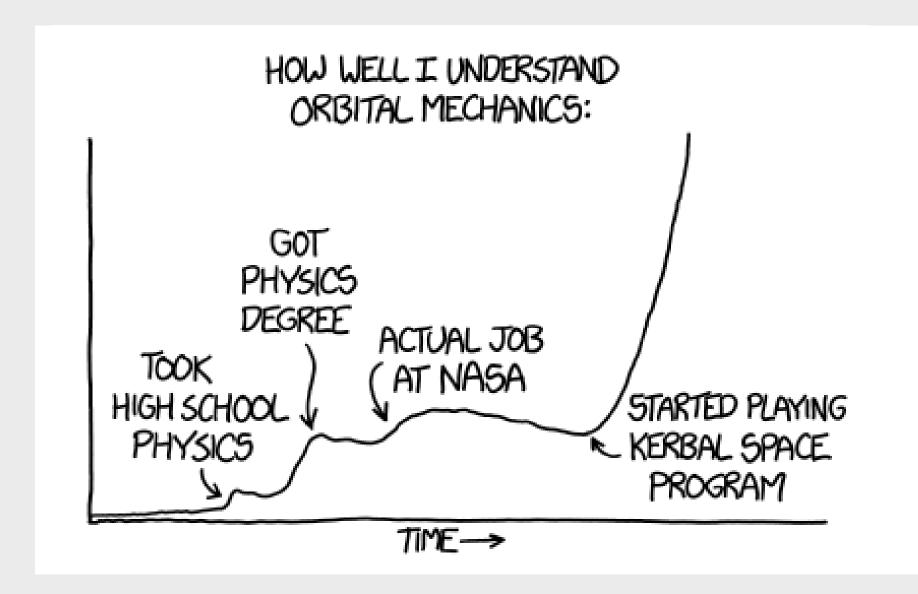
#### Связность игрового мира

(контейнеры состава в UFO, старые квесты), понимание обратной связи и процессов.

**Развитие игрового мира** (МОР: утопия, игра в кубики), возможность на него влиять.

**Невозможность предсказания результата игры** (Mass Effect, обучение Space Alert, easy-mode).

**Трансформация игрока**, новые знания, взгляд на мир (This War of Mine, Кербальская космическая).



## Использоваение

- ▶ Управление (ролевые, ОДИ).
- ► Познание (ролевые, схематические).
- ▶ Образование (всетипы игр).
- ► Производство (игрофикация).



# COLINE DE LA COLONIA DE LA COL

### Феномен снятия критичности



# Выигрывай каждый день!

Я Серёга, и вот моя почта

