

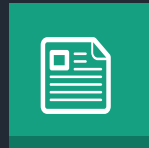
# Хороший геймдизайн в мобильных играх

Специфика проектирования эффективных игровых механик, способных увлечь игрока и принести прибыль разработчикам.



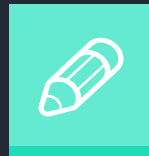
# План

Вступление



Определение игровых механик

Принципы проектирования  
игровых механик



Retention и механики

Ответы на вопросы

Хороший геймдизайн в мобильных играх — геймплей, увлекающий игрока и приносящий разработчику прибыль.



# Механика

Метод взаимодействия с игровой средой посредством ряда действий, выполняя которые игрок пытается достичь поставленных целей.

# Классификация механик

## Первичные механики

Механика, которая может быть применена для решения задач, ведущих игрока к желаемому конечному состоянию.

## Вторичные механики

Механики, облегчающие взаимодействие с игрой и вносящие разнообразие в игровой процесс.

При этом, механика является необязательной для игрока.



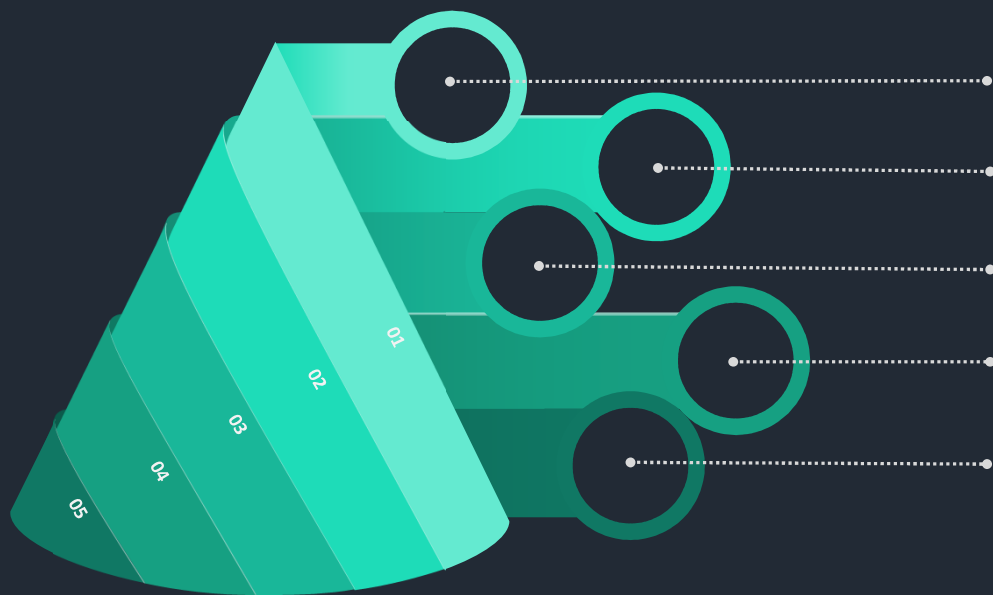
# ПОТОК

Состояние, в котором человек полностью включён в то, чем он занимается.

---

Михай Чиксентмихайи «Поток»  
Психология оптимального переживания

# Принципы проектирования механик



Простые правила взаимодействия с механиками

Различный результат одного и того же действия

Последовательность в выдаче новых механик

Сочетаемость механик

Повторяемость механик

# Постановка целей S.M.A.R.T.



## S = Specific (Конкретность)

Игрок чётко понимает, что ему надо сделать для получения результата

S

## M = Measurable (Измеримость)

Понимание того, сколько усилий необходимо приложить для достижения цели на каждом этапе (наличие прогресс бара)

M

## A = Achievable (Достижимость)

Игрок должен понимать что цель вполне достижима

A



R

## R = Relevant (релевантность)

Цель уместная и адекватная. Она не нарушает баланс других целей и приоритетов.

T

## T = Timely (своевременность)

Игрок достигает цель к определённому времени. В контексте игры зачастую невидимая для игрока вещь. Необходима для разработчика, чтобы выстроить процесс выдачи контента для игрока и процесс достижения его целей.



Retention

## Стандарты Retention казуальных игр



**40% D1**



**20% D7**



**16% D14**



**10% D28**

# Проектирование сессии

1. Получить награду за начало сессии
2. Начать взаимодействовать с механиками для достижения целей, войти в состояние потока на длительность сессии
3. Выполнить поставленные цели
4. Получить за них награду
5. Получить цель на следующую сессию

Press **F** to ask  
questions