

# Оглавление

ПРЕДИСЛОВИЕ .....	6
ОТ ИЗДАТЕЛЬСТВА.....	6
<b>ЧАСТЬ I. МАШИНЫ ОПЫТА.....</b>	<b>7</b>
1. МАШИНЫ ОПЫТА .....	11
<b>ЧАСТЬ II. ИСКУССТВО СОЗДАНИЯ ИГРЫ .....</b>	<b>59</b>
2. ЭЛЕГАНТНОСТЬ.....	62
3. НАВЫК ИГРОКА.....	78
4. НАРРАТИВ.....	100
5. РЕШЕНИЯ.....	145
6. БАЛАНС.....	188
7. МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА .....	211
8. МОТИВАЦИЯ И УДОВЛЕТВОРЕНИЕ.....	244
9. ИНТЕРФЕЙС.....	265
10. РЫНОК.....	297
<b>ЧАСТЬ III. ПРОЦЕСС .....</b>	<b>321</b>
11. ПЛАНИРОВАНИЕ И ИТЕРАЦИЯ .....	330
12. СОЗДАНИЕ ЗНАНИЙ .....	371
13. ЗАВИСИМОСТИ .....	386
14. УПРАВЛЕНИЕ .....	403
15. МОТИВАЦИЯ.....	416
16. СЛОЖНЫЕ РЕШЕНИЯ.....	431
17. ЦЕННОСТИ .....	439
ЭНДШПИЛЬ .....	444
РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА.....	446
ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ .....	448
ОБ АВТОРЕ .....	448
ИСТОЧНИКИ.....	WWW.PITER.COM