

ЗМІСТ

Привіт!.....	33
1 Спочатку був дизайнер	41
Чарівні слова.....	41
Які навички потрібні геймдизайнерам?.....	43
Найважливіша навичка	44
П'ять способів слухати.....	45
Таємниця дару	45
Інші корисні книжки	46
2 Дизайнери створюють досвід..	47
Гра — це не досвід.....	48
Чи це лише про ігри?	49
Три практичні підходи до повітряних замків	50
Психологія.....	50
Антропологія	52
Дизайн	52
Інтроспектива: переваги, пастки та практики	53
Пастка перша: інтроспектива може призвести до хибних висновків про реальність	53
Пастка друга: що правдиве для мене, може не бути правдивим для інших.....	54
Препаруйте свої почуття	55
Перемогти Гайзенберга	56
Аналізуйте спогади	56
Робіть це двічі	57
Підглядайте	57
Спостерігайте мовчки	57
Суть досвіду	58
Реальність — це лише ваші відчуття	59

3 Досвід відбувається у місці.....40

Сипучі піски платформ	40
Приватні місця	41
Домашнє вогнище	41
Майстерня	41
Закапелок для читання	42
Публічні місця	42
Театр	43
Арена.....	43
Музей	43
Напівприватні / Напівпублічні місця	44
Ігровий стіл.....	44
Ігровий майданчик.....	44
Будь-де.....	45
Змішування місць	45
Інші корисні книжки	45

4 Досвід виникає з гри46

Скарги на визначення	46
То що ж таке гра?	48
Ні, серйозно, що таке гра?.....	52
Вступ до вирішення задач.....	56
Плоди нашої праці.....	58
Інші корисні книжки	58

5 Гра складається з елементів ...59

З чого зроблені маленькі ігри?	59
Чотири основні елементи	60
Шкіра і скелет	63

6 Елементи підтримують тему ..64

Просто ігри	64
Об'єднуючи теми.....	65

Резонанс	69
Повертаємося до реальності.....	69
Інші корисні книжки	72
7 Гра починається з ідеї.....	72
Натхнення.....	73
Визначити задачу.....	75
Як спати	77
Ваша мовчазна напарниця	78
Порада щодо підсвідомості №1: будьте уважні.....	80
Порада щодо підсвідомості №2: записуйте свої ідеї.....	80
Порада щодо підсвідомості №3: контролюйте її прагнення (із розумом)	81
Порада щодо підсвідомості №4: спіть	81
Порада щодо підсвідомості №5: не тисніть занадто	82
Особисті стосунки	82
Шістнадцять невеличких порад для мозкового штурму	83
Порада для мозкового штурму №1: письмова відповідь ..	83
Порада для мозкового штурму №2: писати чи друкувати?	83
Порада для мозкового штурму №3: нариси	83
Порада для мозкового штурму №4: іграшки.....	83
Порада для мозкового штурму №5: змініть свою перспективу	84
Порада для мозкового штурму №6: занурюйтесь	84
Порада для мозкового штурму №7: жартуйте.....	84
Порада для мозкового штурму №8: нічого не шкодуйте...84	
Порада для мозкового штурму №9: настінні письмена	85
Порада для мозкового штурму №10: простір пам'ятає	85
Порада для мозкового штурму №11: записуйте все.....	85
Порада для мозкового штурму №12: нумеруйте списки...86	
Порада для мозкового штурму №13: знищуйте свої припущення	86

Порада для мозкового штурму №14: змішуйте категорії ..86	86
Порада для мозкового штурму №15: говорить самі з собою	87
Порада для мозкового штурму №16: знайдіть партнерів ..88	88
Тільки гляньте на всі ці ідеї! А тепер що?	88
Інші корисні книжки	88

8 Гра покращується через ітерації 89

Обрати ідею	89
Вісім фільтрів.....	90
Правило Повторень.....	93
Коротка історія розробки програмного забезпечення	94
Небезпека! Водоспад — тримайтеся подалі	94
Баррі Бім любить вас	95
Маніфест Agile	96
Оцінка ризиків та прототипування.....	98
Приклад: Бранці Бульбашківки	98
Бранці Бульбашківки: тези дизайну	98
Бранці Бульбашківки: контроль ризиків.....	99
Бранці Бульбашківки: міграція ризиків	99
Десять порад для прототипування.....	101
Порада для прототипування №1: відповідайте на питання.....	102
Порада для прототипування №2: забудьте про якість.....	102
Порада для прототипування №3: не прив'язуйтеся	102
Порада для прототипування №4: розставляйте пріоритети	103
Порада для прототипування №5: паралельні процеси...	103
Порада для прототипування №6: прототип не має бути цифровим.....	103
Тетріс: паперовий прототип	103
Halo: паперовий прототип	104

Порада для прототипування №7: прототип не мусить бути інтерактивним	104
Порада для прототипування №8: оберіть рушій для швидких повторень	104
Порада для прототипування №9: спочатку створіть іграшку	105
Порада для прототипування №10: шукайте можливості повторювати більше	106
Замикаючи коло	106
Повторення 1: «Нові перегони»	107
Повторення 2: «Підводні перегони»	108
Повторення 3: «Летючі динозаври»	108
Коли буде достатньо?	109
Ваше чарівне зілля	110
Інші корисні книжки	111

9 Гра робиться для гравців 111

Скрипка Ейнштейна	112
Ставте себе на їхнє місце	112
Демографія	113
Середовище — мізогінне?	115
П'ять стереотипів про чоловічі вподобання в іграх	116
П'ять стереотипів про жіночі вподобання в іграх	116
Психографіка	121
Таксономія ігрових задоволень за Лебланком	121
Таксономія типів гравців за Бартлом	122
Більше, БІЛЬШЕ задоволення!	123
Інші корисні книжки	124

10 Досвід — у розумі гравців 125

Моделювання	127
Зосередженість	129
Емпатія	132

Уява.....	133
Інші корисні книжки	134
11 Розум гравця керується мотивацією.....	135
Потреби... ..	136
...і ще більше потреб.....	136
Внутрішня і зовнішня мотивація	137
«Хочу» проти «треба»	138
Новизна	140
Судження	141
Інші корисні книжки	142
12 Деякі елементи — це ігрові механіки.....	142
Механіка 1: простір	143
Вкладені простори.....	144
Нульовий вимір	145
Механіка 2: час	146
Дискретний і неперервний час.....	146
Годинники і перегони	146
Контролювати час	147
Механіка 3: об'єкти.....	147
Таємниці	149
Механіка 4: дії	151
Емерджентний ігровий процес	152
Механіка 5: правила.....	155
Аналіз правил Парлетта.....	155
Режими	157
Примус.....	157
Мухлювання	158
Найважливіше правило	158
Висновки.....	159

Механіка 6: уміння	160
Уміння реальні та віртуальні.....	161
Перелічіть уміння	161
Механіка 7: шанс	163
Винайдення теорії ймовірності.....	163
Десять правил імовірностей, необхідних усім геймдизайнерам	164
Правило 1: відсотки, прості й десяткові дробі — одне й те саме.....	164
Правило 2: лише від нуля до одиниці!	164
Правило 3: бажане розділити на можливе дорівнює ймовірність	164
Правило 4: нумеруйте!	165
Правило 5: іноді «або» значить додавання.....	165
Правило 6: іноді «і» значить множення	166
Правило 7: один мінус «може» = «не може»	168
Правило 8: сума лінійних випадкових виборів НЕ є лінійним випадковим вибором!	168
Правило 9: кидайте кубик.....	169
Правило 10: розумники люблять хизуватися (правило Гомбо).....	169
Математичне сподівання	170
Ретельно обдумуйте ціни	171
Людський фактор.....	172
Уміння і шанс переплітаються	174
Інші корисні книжки	176

13 Ігрові механіки мають бути у балансі 177

Дванадцять найпоширеніших видів ігрового балансу.....	178
Тип балансу 1: чесність.....	178
Симетричні ігри.....	178
Асиметричні ігри	179

Битва Біпланів	180
Камінь — ножиці — папір	181
Тип балансу 2: виклик чи успіх	182
Тип балансу 3: значущі вибори.....	184
Трикутник	185
Тип балансу 4: уміння чи шанс.....	187
Тип балансу 5: голова чи руки.....	188
Тип балансу 6: змагання чи співпраця	189
Тип балансу 7: короткі ігри чи довгі	191
Тип балансу 8: винагороди	192
Тип балансу 9: покарання	195
Тип балансу 10: свобода чи контрольований досвід	197
Тип балансу 11: простота чи складність	198
Природний і штучний баланс	199
Елегантність	199
Дух.....	200
Тип балансу 12: деталі чи уява	201
Методології ігрового балансу	203
Балансування ігрової економіки	205
Динамічний ігровий баланс	206
Загальна картина	206
Інші корисні книжки	207

14 Ігрові механіки підтримують *головоломки* 207

Головоломка головоломок.....	208
Головоломки ще живі?	209
Гарні головоломки.....	210
Принцип головоломок 1: зробіть ціль зрозумілою.....	210
Принцип головоломок 2: хай почати буде легко	211
Принцип головоломок 3: дайте відчуття наближення до мети.....	212
Принцип головоломок 4: запевніть, що розв'язок існує	213

Принцип головоломок 5: підвищуйте складність поступово.....	213
Принцип головоломок 6: паралельність дає гравцям перепочинок.....	214
Принцип головоломок 7: пірамідальна структура збільшує цікавість.....	214
Принцип головоломок 8: підказки підвищують цікавість.....	215
Принцип головоломок 9: давайте відповідь!.....	215
Принцип головоломок 10: зміна перспективи — двогострий меч	215
Останній ключ	216
Інші корисні книжки	217

15 Гравці грають у ігри через інтерфейс 217

Між Інь та Ян	217
Складові інтерфейсу.....	218
Коло взаємодії	222
Соковитість.....	224
Первісність.....	225
Канали інформації	226
Крок 1: складайте списки та пріоритизуйте інформацію.....	226
Крок 2: складіть список каналів	227
Крок 3: створіть карту інформації у каналах	227
Крок 4: перегляньте використання вимірів.....	228
Режими	229
Порада з режимів 1: використовуйте щонайменшу кількість	229
Порада з режимів 2: уникайте режимів, що перетинаються	229
Порада з режимів 3: хай режими якомога більше відрізняються на вигляд.....	230
Інші поради щодо інтерфейсу.....	231

Порада щодо інтерфейсу 1: крадіть.....	231
Порада щодо інтерфейсу 2: створюйте.....	231
Порада щодо інтерфейсу 3: спирайтеся на фізичний інтерфейс	231
Порада щодо інтерфейсу 4: зробіть його тематичним	232
Порада щодо інтерфейсу 5: прив'яжіть звуки до доторків	232
Порада щодо інтерфейсу 6: балансуйте шарами можливості та простоти	232
Порада щодо інтерфейсу 7: використовуйте метафори.....	232
Порада щодо інтерфейсу 8: якщо воно виглядає по-різному, то має працювати по-різному.....	233
Порада щодо інтерфейсу 9: тестуйте, тестуйте, тестуйте!.....	234
Порада щодо інтерфейсу 10: порушуйте правила, щоб допомагати гравцям.....	234
Інші корисні книжки	234

16 Досвіди можна оцінити кривими цікавості..... 235

Моя перша лінза.....	235
Криві цікавості.....	236
Закономірності в закономірностях	238
З чого складається цікавість?	240
Фактор 1: базова цікавість.....	241
Фактор 2: поезія представлення.....	241
Фактор 3: проєкція	242
Приклади факторів цікавості	244
Зберемо все до купи.....	244
Інші корисні книжки	245

17 Один із видів досвіду — це історія..... 245

Дуалізм історії та гри	245
Міф про пасивні розваги	246
Мрія.....	247
Реальність.....	248
Реальний метод 1: низка перлів.....	248
Реальний метод 2: машина історій.....	248
Проблеми	250
Проблема 1: хороші історії мають стрижень.....	250
Проблема 2: комбінаторний вибух.....	250
Проблема 3: недостатньо дієслів	251
Проблема 4: мандрівки в часі знецінюють трагедію	252
Відродження мрії	252
Поради щодо історій для геймдизайнерів.....	253
Порада щодо історій 1: зважайте на стек історії	253
Порада щодо історій 2: хай історія працює!	255
Порада щодо історій 3: цілі, перепони та конфлікти	255
Порада щодо історій 4: зробіть її справжньою	256
Порада щодо історій 5: простота та піднесення.....	257
Порада щодо історій 6: думайте про подорож героя	258
Тези подорожі героя за Воглером	260
Порада щодо історій 7: зберігайте цілісність світу.....	260
Порада щодо історій 8: зробіть світ доступним.....	260
Порада щодо історій 9: використовуйте кліше мудро.....	262
Порада щодо історій 10: іноді історію оживляє карта	263
Порада щодо історій 11: несподіванки та емоції	263
Інші корисні книжки	264

18 Історію та ігрові структури можна майстерно поєднати через *непрямий контроль* 269

Відчуття свободи	265
Метод непрямого контролю 1: обмеження	266
Метод непрямого контролю 2: цілі	267
Метод непрямого контролю 3: інтерфейс	268
Метод непрямого контролю 4: візуальний дизайн	268
Метод непрямого контролю 5: персонажі	270
Метод непрямого контролю 6: музика.....	271
Змова	273
Інші корисні книжки	276

19 Історії та ігри відбуваються у *світах* 276

Міжмедійні світи.....	276
Сила покемонів.....	278
Властивості міжмедійних світів	279
Міжмедійні світи сильні	279
Міжмедійні світи тривалі.....	280
Міжмедійні світи розвиваються з часом	280
Що спільного у міжмедійних світів?	281

20 У світах існують *персонажі* 283

Природа ігрових персонажів	283
Персонажі книжок.....	284
Персонажі фільмів.....	284
Персонажі ігор	284
Аватари.....	285
Ідеальна форма.....	286
Чистий аркуш	286
Створення цікавих персонажів у грі	287
Порада щодо персонажів 1: перелічіть їхні функції.....	287

Порада щодо персонажів 2: визначте та використовуйте їхні риси	288
Порада щодо персонажів 3: використовуйте міжособистісне коло	290
Порада щодо персонажів 4: побудуйте павутиння	292
Арчі	292
Вероніка.....	292
Бетті	292
Реджі.....	292
Джаґхед.....	292
Порада щодо персонажів 5: використовуйте статус	293
Порада щодо персонажів 6: використовуйте силу голосу	296
Порада щодо персонажів 7: використовуйте силу облич.....	296
Порада щодо персонажів 8: сильні історії їх змінюють...	297
Порада щодо персонажів 9: дозвольте їм вас дивувати .	298
Порада щодо персонажів 10: уникайте зловісної долини	299
Інші корисні книжки	300

21 *У світах є простори* 301

Мета архітектури.....	301
Організація ігрового простору.....	302
Пара слів про знакові місця	303
Крістофер Александер — геній.....	304
П'ятнадцять властивостей живих структур за Александером	305
Архітектура реальна і віртуальна.....	307
Знайте розмір.....	308
Викривлення третьої особи.....	308
Дизайн рівнів	309
Інші корисні книжки	310

22 Деякі інтерфейси створюють відчуття присутності 310

Сила присутності.....	312
Шість способів зруйнувати присутність.....	313
Руйнівник присутності 1: загойдування.....	313
Руйнівник присутності 2: контрінтуїтивні взаємодії.....	315
Руйнівник присутності 3: перевантаження напругою.....	316
Руйнівник присутності 4: нереалістичний звук.....	316
Руйнівник присутності 5: пропріоцептичний розрив.....	317
Руйнівник присутності 6: брак ідентичності.....	317
Шість способів створити присутність.....	317
Будівник присутності 1: присутність рук.....	317
Будівник присутності 2: соціальна присутність.....	318
Будівник присутності 3: впізнаваність.....	318
Будівник присутності 4: реалістичний звук.....	318
Будівник присутності 5: пропріоцептичний збіг.....	319
Будівник присутності 6: комедія.....	319
Заохочуйте роздивлятися довкола.....	319
Як щодо картонної коробки?.....	320
Різні платформи дозволяють різні досвіди.....	320

23 Вигляд і відчуття світу визначає його естетика 322

Моне відмовляється від операції.....	322
Цінність естетики.....	323
Вчіться бачити.....	325
Як дати естетиці направляти дизайн.....	325
Достатньо — це скільки?.....	326
Використовуйте звук.....	327
Балансуйте мистецтво і технології.....	327
Інші корисні книжки.....	328

24 У деякі ігри грають із іншими гравцями 328

Ми не самі..... 329

Чому ми граємо з іншими?..... 329

Інші корисні книжки 332

25 Іноді інші гравці створюють спільноти..... 332

Більше ніж просто інші гравці..... 333

Десять порад щодо сильної спільноти 334

Порада щодо спільноти 1: сприяйте дружбі 334

Порада щодо спільноти 2: поставте у центрі конфлікт ... 336

Порада щодо спільноти 3: використовуйте архітектуру для її формування..... 336

Порада щодо спільноти 4: створюйте спільну власність .. 336

Порада щодо спільноти 5:
дайте гравцям самовиражатися 336

Порада щодо спільноти 6: використовуйте три рівні 337

Порада щодо спільноти 7:
хай гравці залежать одні від одних 339

Порада щодо спільноти 8: керуйте нею 340

Порада щодо спільноти 9: обіцянки іншим мають силу.. 340

Порада щодо спільноти 10: створюйте спільні події..... 341

Проблема ґрифінгу 341

Майбутнє ігрових спільнот..... 343

Інші корисні книжки 344

26 Дизайнери часто працюють із командою 344

Секрет успішної командної роботи 344

Не можете любити гру — любіть гравців..... 344

Створюйте дизайн разом 347

Комунікація в команді..... 349

Інші корисні книжки 352

27 Команда іноді комунікує через документи 353

Міф про геймдизайн-документ.....	353
Мета документації	354
Пам'ять.....	354
Комунікація.....	354
Типи ігрової документації	355
Дизайнери.....	355
Інженери.....	356
Художники	356
Продюсери	357
Письменники	357
Гравці.....	358
То з чого мені почати?	358
Інші корисні книжки	359

28 Хороші ігри створюються через ігрове тестування 359

Ігрове тестування	359
Моя жахлива таємниця	360
Перше питання плейтесту: чому?	361
Друге питання плейтесту: хто?	362
Третє питання плейтесту: коли?	363
Четверте питання плейтесту: де?	364
П'яте питання плейтесту: що?	366
Перше «що»: коли ви знаєте, що шукаєте	366
Друге «що»: коли ви не знаєте, що шукаєте	366
Шосте питання плейтесту: як?	488
Чи вам узагалі треба бути присутніми?	366
Що сказати перед тестом?	367
Куди дивитися?	367
Яку ще інформацію збирати протягом гри?.....	368

Чи можна відволікати гравців посеред гри?	368
Яку інформацію збирати після гри?	369
Опитувальники	369
Інтерв'ю	370
РУБІДІЙ.....	371
Інші корисні книжки	372

29 Команда створює ігри за допомогою технологій 373

Нарешті технологія	374
Основи чи оздоблення.....	375
Перший мультфільм про Міккі	375
Абалон	375
Іжак Сонік	376
Myst	376
Journey.....	376
Ragdoll-фізика	377
Революція доторку	377
Цикл гайпу.....	377
Дилема інноваторів	379
Закон розходження.....	379
Сингулярність.....	380
Загляніть у кришталеву кулю.....	380
Інші корисні книжки	383

30 Скоріш за все, у вашої гри будуть замовники 384

Кому цікаво, що думає замовник?	384
Що робити з поганими пропозиціями?	385
Не той камінь	386
Три рівні бажання	387
Флоренція, 1498 рік	387
Інші корисні книжки	389

31 Дизайнери презентують замовникам *підчкі* 389

Чому я?.....	389
Переговорна сила.....	390
Ієрархія ідей	390
Дванадцять порад для гарного підча.....	391
Порада для підча 1: зайдіть у двері.....	391
Порада для підча 2: покажіть, що ви серйозно	391
Порада для підча 3: будьте організованими	392
Порада для підча 4: будьте пристрасними!!!!!!	392
Порада для підча 5: приймайте їхню точку зору.....	393
Порада для підча 6: створіть його дизайн	394
Порада для підча 7: знайте всі деталі	394
Порада для підча 8: випромінюйте впевненість.....	395
Порада для підча 9: виявляйте гнучкість	396
Порада для підча 10: репетируйте	396
Порада для підча 11: дайте їм бути причетними.....	396
Порада для підча 12: нагадайте про себе.....	397
Гей, а як щодо Kickstarter?	397
Інші корисні книжки	399

32 Дизайнери і замовники хочуть, щоби гра приносила *прибуток* 400

Любов і гроші	400
Знайте свою бізнес-модель	401
Фізичний продаж.....	401
Прямі завантаження	402
Умовно-безкоштовні ігри.....	403
Знайте своїх конкурентів.....	404
Знайте свою аудиторію.....	404
Вивчіть мову	405

Загальні терміни ігрового бізнесу	405
Терміни умовно-безкоштовних ігор.....	406
Знайте топи продажів	407
Важливість бар'єрів	407
Інші корисні книжки	409

33 Ігри змінюють своїх гравців . 410

Як ігри нас змінюють?	410
Чи можуть ігри принести нам користь?	411
Емоційна регуляція.....	411
Зв'язок.....	411
Вправи	412
Освіта.....	412
Давайте мозку те, чого він хоче	413
Факти.....	413
Вирішення задач	414
Системи взаємовідношень.....	414
Нове розуміння	415
Допитливість	416
Створюйте моменти, що навчають	416
Трансформаційні ігри	417
Порада щодо трансформації 1: визначте свою трансформацію	417
Порада щодо трансформації 2: знайдіть класних експертів із теми	417
Порада щодо трансформації 3: що потрібно викладачам?.....	418
Порада щодо трансформації 4: не робіть забагато	418
Порада щодо трансформації 5: правильно оцінюйте трансформацію	418
Порада щодо трансформації 6: оберіть правильне місце ..	419
Порада щодо трансформації 7: прийміть реалії ринку ...	419
Чи можуть ігри нам нашкодити?	419

Насильство	420
Залежність.....	421
Досвіди	422
Інші корисні книжки	423
34 У дизайнерів є певна відповідальність.....	424
Небезпека невідомості.....	425
Взяти відповідальність	426
Ваш таємний план	427
Секрет, схований на виду	427
Перстень	428
Інші корисні книжки	428
35 У всіх дизайнерів є мета.....	429
Найглибші теми.....	429
Бувайте.....	430
Все хороше.	430
Подяки	431
Примітки	433
Привіт!.....	433
Розділ 1: Дизайнер	433
Розділ 2: Досвід	433
Розділ 3: Місце.....	434
Розділ 4: Гра	434
Розділ 5: Елементи.....	435
Розділ 6: Тема	435
Розділ 7: Ідея	436
Розділ 8: Ітерації.....	436
Розділ 9: Гравці.....	436
Розділ 10: Розум гравців	437
Розділ 11: Мотивація	437

ЛІНЗИ

1. Лінза емоцій	37
2. Лінза суті досвіду.....	39
3. Лінза місць.....	46
4. Лінза несподіванок	49
5. Лінза веселощів	50
6. Лінза допитливості	53
7. Лінза ендогенної цінності	54
8. Лінза вирішення задач.....	58
9. Лінза основної тетради	62
10. Лінза голографічного дизайну	65
11. Лінза об'єднання.....	70
12. Лінза резонансу	72
13. Лінза нескінченного натхнення.....	75
14. Лінза визначення задачі.....	78
15. Лінза восьми фільтрів	93
16. Лінза контролю ризиків.....	102
17. Лінза іграшки.....	107
18. Лінза пристрасті.....	111
19. Лінза гравців.....	120
20. Лінза задоволення	125
21. Лінза потоку	133

22. Лінза потреб.....	138
23. Лінза мотивації	141
24. Лінза новизни.....	142
25. Лінза судження	142
26. Лінза функціонального простору	146
27. Лінза часу	148
28. Лінза автомату станів.....	150
29. Лінза таємниць.....	152
30. Лінза емерджентності	154
31. Лінза дій	155
31. Лінза цілей	160
33. Лінза правил	160
34. Лінза вмінь.....	163
35. Лінза математичного сподівання	175
36. Лінза шансу	177
37. Лінза чесності.....	182
38. Лінза виклику	185
39. Лінза значущих виборів.....	186
40. Лінза трикутника	187
41. Лінза вмінь і шансів	189
42. Лінза голови й рук.....	190
43. Лінза змагання	191
44. Лінза співпраці.....	191
45. Лінза змагання та співпраці	192
46. Лінза винагороди	195
47. Лінза покарання.....	198
48. Лінза простоти і складності	200

49. Лінза елегантності.....	201
50. Лінза духу	202
51. Лінза уяви.....	203
52. Лінза економіки.....	206
53. Лінза балансу.....	207
54. Лінза доступності	212
55. Лінза видимого наближення до мети.....	213
56. Лінза паралельності	215
57. Лінза піраміди	215
58. Лінза головоломок.....	217
59. Лінза контролю.....	219
60. Лінза фізичного інтерфейсу.....	221
61. Лінза віртуального інтерфейсу	221
62. Лінза прозорості	222
63. Лінза зворотного зв'язку.....	224
64. Лінза соковитості.....	225
65. Лінза первісності	227
66. Лінза каналів та вимірів.....	230
67. Лінза режимів.....	231
67 ½. Лінза метафори.....	234
68. Лінза моментів	238
69. Лінза кривої цікавості.....	241
70. Лінза базової цікавості.....	242
71. Лінза краси	243
72. Лінза проєкції.....	244
73. Лінза машини історій.....	250
74. Лінза перепон	257

75. Лінза простоти й піднесення.....	259
76. Лінза подорожі героя	260
77. Лінза найдивнішої штуки	263
78. Лінза історії.....	264
79. Лінза свободи.....	267
80. Лінза допомоги.....	272
81. Лінза непрямого контролю.....	273
82. Лінза змови.....	276
83. Лінза фантазії.....	281
84. Лінза міжмедійного світу	284
85. Лінза аватара	288
86. Лінза функцій персонажів	289
87. Лінза рис персонажів.....	290
88. Лінза міжособистісного кола	292
89. Лінза павутиння персонажів	294
90. Лінза статусу	296
91. Лінза перетворень персонажів.....	299
92. Лінза внутрішніх протиріч.....	305
93. Лінза безіменної якості	308
93 ½. Лінза присутності.....	322
94. Лінза атмосфери	325
95. Лінза спостерігачів.....	332
95 ½. Лінза махлювання.....	332
96. Лінза дружби	336
97. Лінза самовираження.....	338
98. Лінза спільноти.....	342
99. Лінза грифінгу	344

100. Лінза любові	348
101. Лінза команди.....	353
102. Лінза документації.....	359
103. Лінза плейтесту.....	372
104. Лінза технології.....	381
105. Лінза кришталевої кулі	382
106. Лінза утопії	384
107. Лінза замовника	389
108. Лінза пітча.....	399
109. Лінза прибутку.....	410
110. Лінза трансформації	424
111. Лінза відповідальності.....	429
112. Лінза крука	431
∞. Лінза вашої таємної мети	