

**ВЫБОР В ИГРАХ**






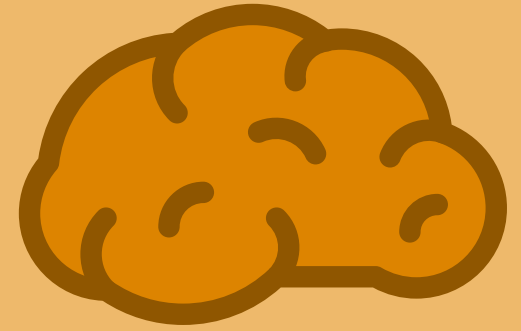
**Игры**

**Интерактивность**

**Возможность  
принимать решения**



# Мозг – инструмент принятия решений



- Обучение происходит в формате дрессировки
- за правильные решения - награда дофамином
- Дофамин получаем только **за важные решения.**

# **Задача геймдизайнера**

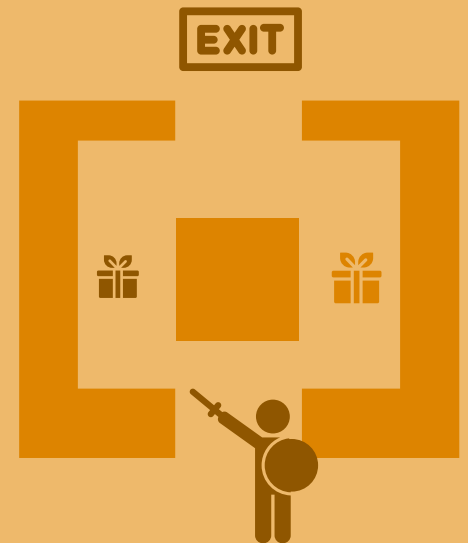
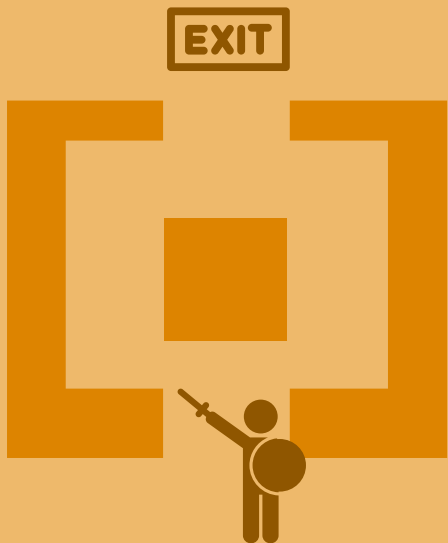
**дать игроку выбор, который  
покажется мозгу достойным  
награды дофамином.**

# Какие выборы бывают в игре

- Ответ в диалоге
- Куда пойти
- Какую способность использовать
- Что прокачивать
- Кого бить первым
- и т.д.

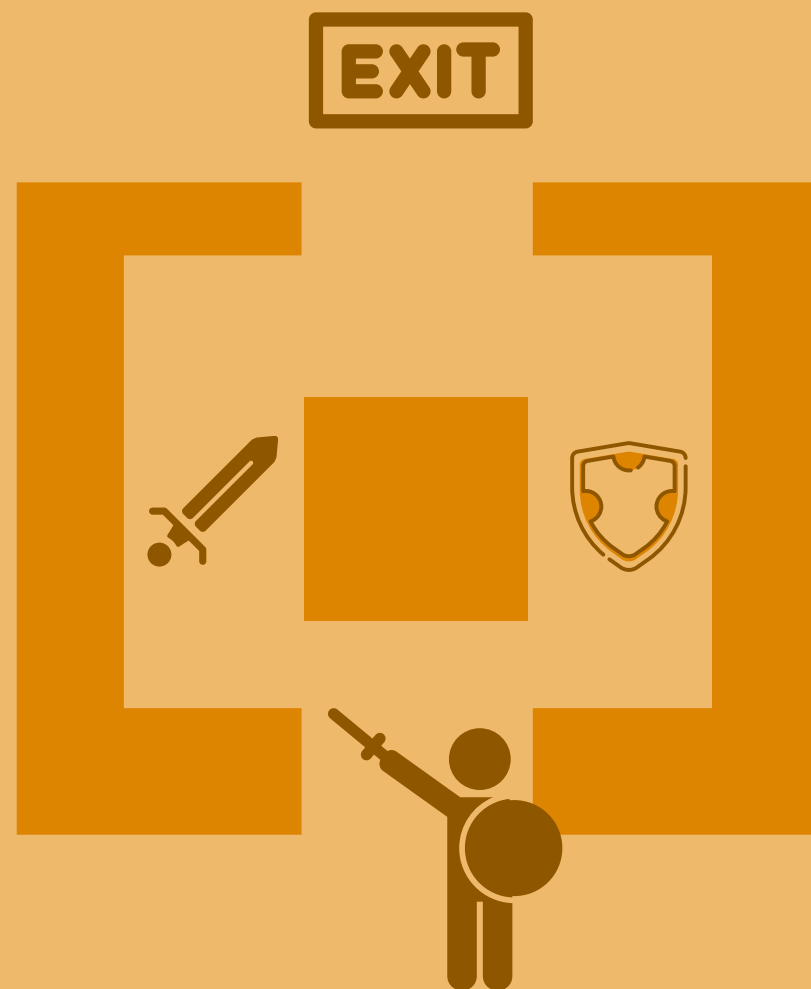
# Проблемы выбора

- Бессмысленный выбор
- Очевидный выбор
- Выбор в слепую



# Хороший выбор

- не бессмысленный
- не очевидный
- ясный



# Способы сделать выбор неочевидным

- Обмен ресурсами, когда **ценность** предметов в **неявном** виде.
- Ценность или риск **не определён**, но варьируется в определённом **диапазоне**
- Сравнение текущего эффекта с **отложенным**.
- Задействует **социальные** статусы игрока.
- Обмен **без рациональной** оценки.