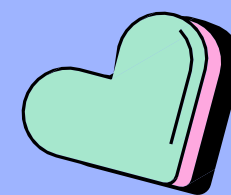


# АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ



# АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ

## *1. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОПЫТА*

**Опыт – это главное, что дает игра.**

- **Какой опыт я хочу дать своим игрокам?**
- **Что существенно для этого опыта?**
- **Как моя игра может передать эту суть?**



# Пример разбора Игры Монополия

**Какой опыт я хочу дать своим игрокам?**

Опыт конкурентной борьбы на ограниченных рынках

**Что существенно для этого опыта?**

Тот, кто сумел занять монопольное положение на одном из рынков первым – быстро разбогатеет

**Как моя игра может передать эту суть?**

Я сделаю новые объекты в игре – филиалы, которые резко повысят цену присутствия на предприятиях и принесут монополисту много денег



# АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ

## ***2. ПРОДУМАТЬ ФАН (СЮРПРИЗЫ ДЛЯ ИГРОКА)***

- **Что может быть сюрпризом для игрока, когда он играет в мою игру?**
- **В сюжете моей игры есть сюрпризы?**
- **Как правила игры позволяют игрокам удивлять друг друга?**



# Пример разбора Игры Мафия

**Что может быть сюрпризом для игрока, когда он играет в мою игру?**

Для игрока сюрпризом будет его роль в игре (мафия, комиссар, маньяк, мирный житель)

**В сюжете моей игры есть сюрпризы?**

Нет. Сюжет строится на по типу сменяемости дня и ночи, других глобальных событий в игре нет

**В сюжете моей игры есть сюрпризы?**

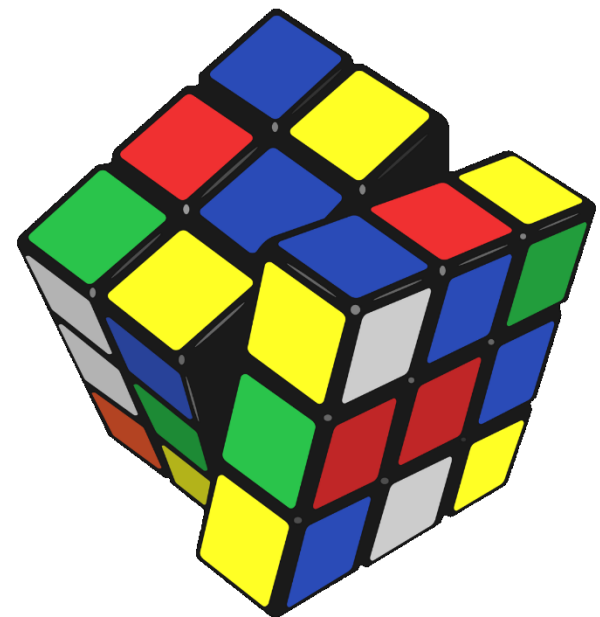
Только действия игроков (суд днем, стрельба ночью) позволяют игрокам удивить друг друга и меняют расклад сил в игре



# АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ

## ***3. АЗАРТ – ЭТО ИГРОВОЕ ЛЮБОПЫТСТВО***

- **Какие вопросы вызывает моя игра в голове у игрока?**
- **Что я делаю для того, чтобы его интересовали эти вопросы?**
- **Что я могу сделать, чтобы его интересовало еще больше вопросов?**



# *Пример разбора Игры Цивилизация*

**Какие вопросы вызывает моя игра в голове у игрока?**

**Что находится за краем известной мне земли? Чем заняты мои конкуренты?**

**Что я делаю для того, чтобы его интересовали эти вопросы?**

**Большая карта, много конкурентов, наличие научных открытий, которые расширяют возможности игрока**

**Что я могу сделать, чтобы его интересовало еще больше вопросов?**

**Создать цивипедию – сборник об игре, прочитав которую, игрок получит какие-то преимущества**



# АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ

## ***3. ПРОБЛЕМЫ. КАКОЙ ВЫБОР ДОЛЖНЫ СДЕЛАТЬ ИГРОКИ?***

- **Какие явные проблемы ставит моя игра перед игроками?**
- **Есть ли в моей игре скрытые проблемы, которые возникают как часть игры?**
- **Как моя игра может генерировать новые проблемы, взамен решенных?**





# Пример разбора Игры Тетрис

**Какие явные проблемы ставит моя игра перед игроками?**

Выбор места для фигуры повлияет на дальнейшую игру. При этом времени на принятие решения постоянно уменьшается

**Есть ли в моей игре скрытые проблемы, которые возникают как часть игры?**

Скорость фигур увеличивается во времени

**Как моя игра может генерировать новые проблемы, взамен решенных?**

Решенная проблема – это линия, которую удалось убрать. Чем больше таких линий, тем вероятность выпадения «удобных» фигур сокращается

