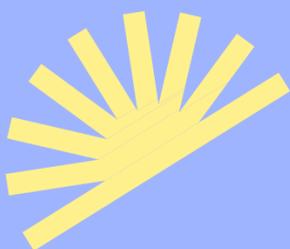


АЛГОРИТМ РАЗРАБОТКИ ИГРЫ



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?

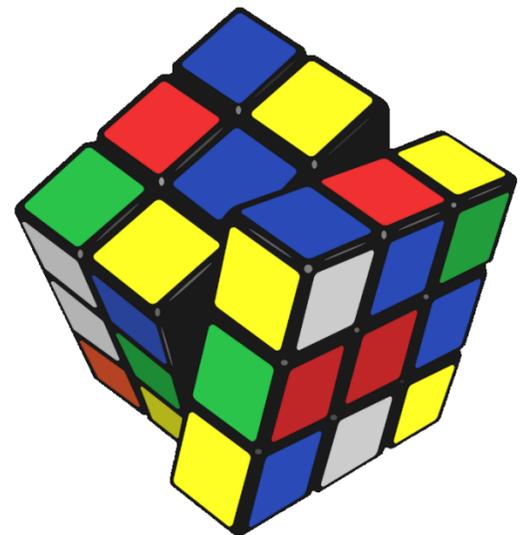
Только действия игроков (суд днем, стрельба ночью) позволяют игрокам удивить друг друга и меняют расклад сил в игре



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

