

МОДЕЛЬ ДЛЯ СОЗДАНИЯ КОМАНДНОЙ ИГРЫ

ЛЕГКИЙ ГЕЙМДИЗАЙН

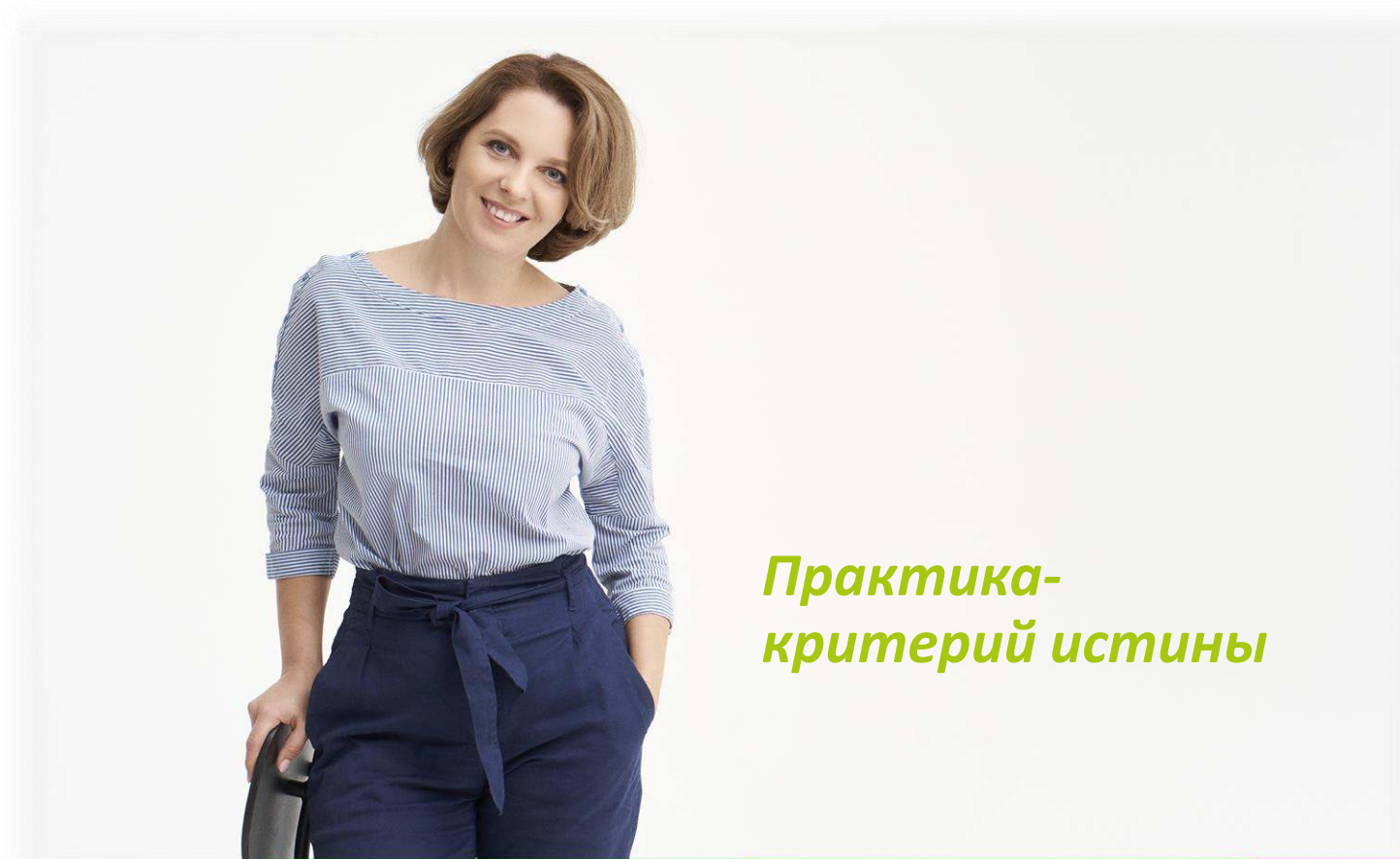
ДИТЛОВА НАТАЛЬЯ



ДИТЛОВА НАТАЛЬЯ

Руководитель Учебного Центра «Металлинвест»

Игропрактик, практик ТРИЗ, победитель игровых хакатонов



*Практика-
критерий истины*

Большинство игр строятся на трех составляющих:

1

Выбор

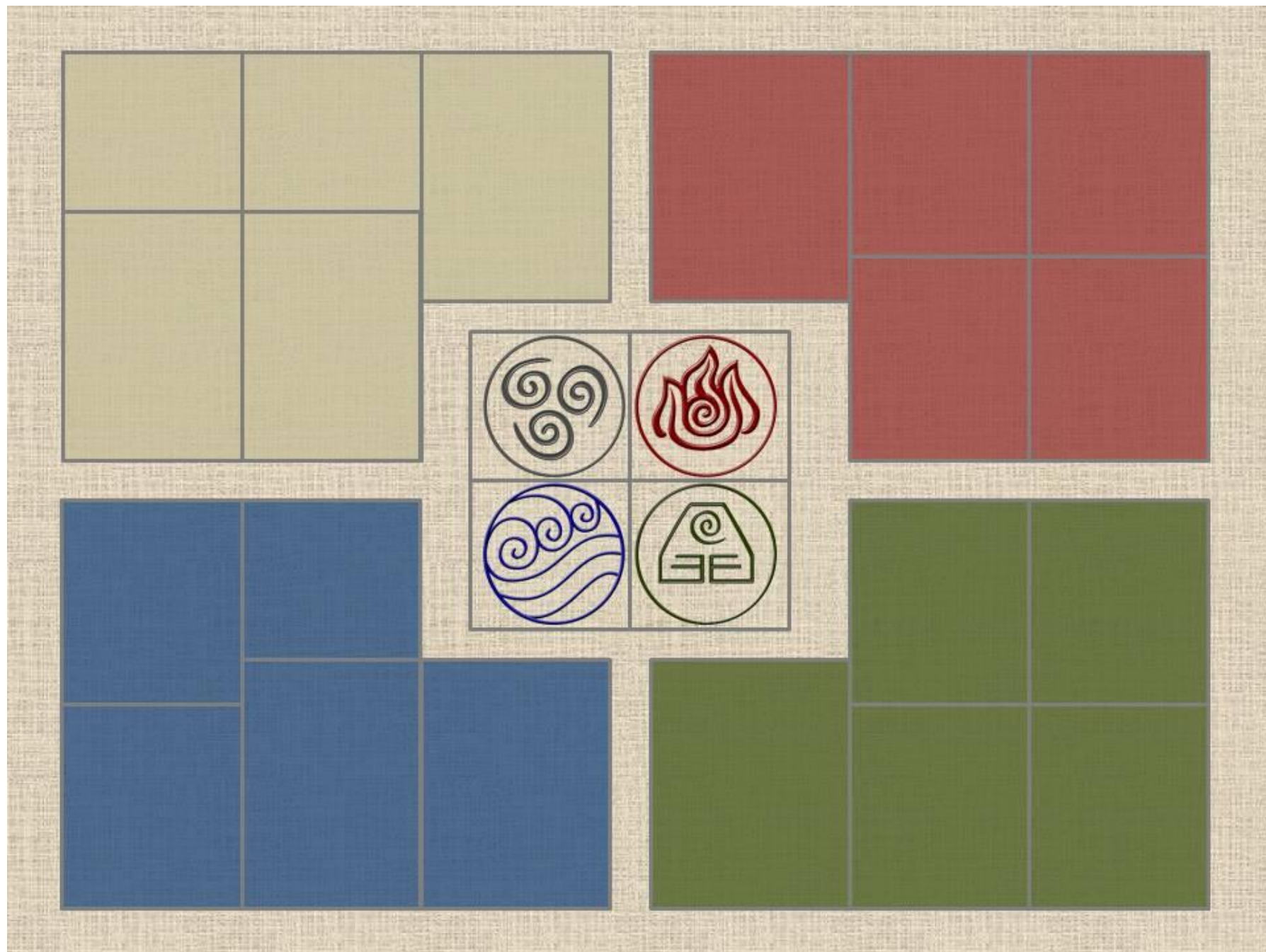
2

Быстрое действие
– быстрый
результат

3

Сравнение

Давайте играть



Добавляйте игровые механики

1

Турнир

соревнование команд, победа по очкам

2

Гонка

индивидуально, победитель по набранным очкам

3

Ставки

командная или инд., ставка на выигрыш

4

Секреты

неопределенность, ищут информ-ю, решая задачи

5

Канат

соперничество 2-х команд, битва за ресурсы

6

Роли

отыгрывание ролей; анализ итогов

7

Flow management

реализация процесса, его анализ и улучшение

8

Case-study

решение кейсов на заданную тематику

9

Торговля

комм-ция; команды договариваются об обмене ресурсами

10

Life story

кейсы связаны одной историей, решение 1 – ключ к другому

Я НА СВЯЗИ!



Ditlova.ru



ditlova@mail.ru

