



Мастер-класс

**КАК И ЗАЧЕМ
ДЕЛАТЬ
НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ
В БИБЛИОТЕКЕ?**

ОСНОВНЫЕ ЭТАПЫ

- Генерируем идею
- Оцениваем возможности
- Разрабатываем прототип
- Тестируем и дорабатываем игру
- Используем игру в библиотечной деятельности



ГЕНЕРИРУЕМ
ИДЕЮ

АНАЛИЗИРУЕМ РЫНОК

Изучаем, какие игры сейчас продаются в магазинах. Анализируем статистику продаж. Отмечаем, какие игры популярны у пользователей соцсетей. Обращаем внимание на тематику, игровые механики и т.п.



НЕСКОЛЬКО ФАКТОВ

- В пандемию рынок игр вырос в 4 раза. Сейчас же темп роста замедлился из-за ухода западных издателей и роста цен.
- Главные потребители настолок - дети и молодежь.
- Особенно популярны сложные игры для семейного досуга и простые карточные игры для вечеринок.

ОПРЕДЕЛЯЕМ ЦЕЛЕВУЮ АУДИТОРИЮ



Демографические
характеристики

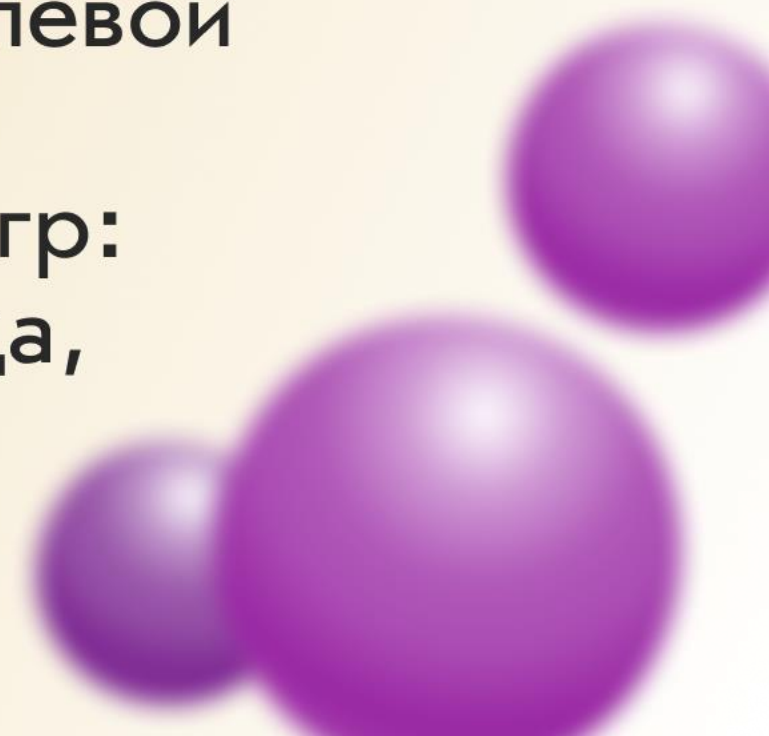


Предпочтения и
хобби

ОПРЕДЕЛЯЕМ ТЕМУ И ИСТОЧНИКИ ИНФОРМАЦИИ

Здесь мы ориентируемся не только на наши задачи, но и на характеристики целевой аудитории.

Варианты тем для краеведческих игр: история города, топография города, известные личности, фольклор региона, локальное искусство.



ВЫБИРАЕМ ПОДХОДЯЩУЮ МЕХАНИКУ

На этом этапе обращаемся к характеристикам ЦА, а также важно обратить внимание на сочетаемость темы игры и особенностей выбранной механики. Определите время, количество игроков и другие показатели.





НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЛИ ВАША
ИГРА КОПИЕЙ УЖЕ
ИМЕЮЩЕЙСЯ ИГРЫ?

ОЦЕНИВАЕМ
ВОЗМОЖНОСТИ

РАССЧИТАЙТЕ БЮДЖЕТ

Обойдетесь ли бы своими силами, обратитесь к спонсорам или же подадите заявку на грант? Подумайте, есть ли способы сэкономить.



РАССЧИТАЙТЕ ВРЕМЯ И ТРУДОЗАТРАТЫ

Соберите команду! Если
необходимо обратитесь
к партнерам.



**РАЗРАБАТЫВАЕМ
ПРОТОТИП**

ЧТО ТАКОЕ ПРОТОТИП И ЗАЧЕМ ЕГО ДЕЛАТЬ?

У прототипа есть все то же, что у оригинальной игры, но он дешевле и проще в производстве. Прототип помогает понять, насколько игра сбалансирована.



ЧТО МЫ ДЕЛАЕМ НА ЭТОМ ЭТАПЕ?



Пишем
правила



Рисуем
макеты



Изготавли-
ваем
прототип

ТЕСТИРУЕМ И
ДОРАБАТЫВАЕМ
ИГРУ

ТЕСТИРОВАНИЕ ИГРЫ

Опробовать игру вы можете на коллегах, которые не участвовали в разработке. Задавайте им вопросы о ходе игры и впечатлениях от нее.

ЧТО НУЖНО ПРОВЕРИТЬ?

- Соответствует ли время партии запланированному;
- Удалось ли добиться нужного уровня сложности;
- Равномерно ли распределены шансы на победу;
- Интересно ли играть.

ИСПОЛЬЗУЕМ ИГРУ В БИБЛИОТЕЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Помимо того, что игра доступна индивидуальным посетителям, также вы можете проводить игровые сессии для организованных групп.



НЕ ЗАБУДЬТЕ РАССКАЗАТЬ ОБ ИГРЕ!

Напишите пост-релиз и
направьте в местные СМИ.
Расскажите об игре
представителям местного
культурного сообщества.

