

Power 19 — это один из подходов к проектированию игр, заключающийся в том, что игроделы отвечают насколько можно честно и подробно на девятнадцать вопросов.

1. О чём ваша игра?
2. Чем заняты персонажи?
3. Чем заняты игроки (и мастер, если он есть)?
4. Как ваш сеттинг (или его отсутствие) помогает реализовать концепцию игры?
5. Как правила по созданию персонажей помогают реализовать концепцию игры?
6. Какие стили игры/поведения ваша игра поощряет (или пресекает)?
7. Как именно эти стили игры и поведения в вашей игре поощряются (или пресекаются)?
8. На кого в вашей игре возлагаются повествовательные права и обязанности?
9. Как и чем ваша игра увлекает игроков?
10. Какой механизм бросков используется в вашей игре?
11. Как механика разрешения помогает концепции вашей игры?
12. Развиваются ли персонажи в вашей игре? Если да, то как?
13. Как развитие персонажа (или его отсутствие) помогает реализовать концепцию игры?
14. Какого результата вы хотите для игроков, какое вы хотите оставить им впечатление от игры?
15. Какие части вашей игры получили больше внимания? Почему?
16. Какая часть вашей игры приводит лично Вас в наибольший восторг? Почему?
17. Что ваша игра даёт игрокам такого, чего другие игры не могут дать, не дают или даже не обещают дать?
18. Как вы хотите опубликовать игру?
19. На кого рассчитана ваша игра?

Информация об игре «Стратегическая зона» по форме power 19

- 1) Концепция: эта игра о стратегическом развитии персонажа с целью победить своего соперника, т.е. другого игрока;
- 2) Если рассматривать в целом, то персонажи заняты своей прокачкой, это реализуется через набор новых вещей, поднятие новых уровней, приобретение новых умений, навыков и владений. Если же в частности, то основные занятия – это выполнение довольно простых квестов и убийство монстров, а также развитие профессий;
- 3) Мастера игры здесь нет, так как, по моему мнению, это довольно скучная роль и в контексте данной игры не обязательна. Игроки заняты планированием своих действий и развития своего персонажа. Большая часть игровых действий осуществляется за счет броска кубиков. Каждому игроку предстоит череда выборов, в процессе которых, он будет определять направленность сил своего персонажа;
- 4) Действия происходят в определенных зонах, с развитием игры подразумевается их дальнейшая смена, но пока есть только одна. Сразу могу сказать, направленностью игры никогда не была атмосферность игрового процесса.
- 5) Правила по созданию персонажа отражают всю суть игры. Игроки должны создавать персонажа скрытно друг от друга, ведь это определяющая часть всего дальнейшего пути его развития. Это может быть успешный путь побед, наград и быстрого развития, либо путь неудач и поражений. Персонаж определяется за счет распределения шести характеристик и выбора одной из шести игровых рас. Поэтому вариантов их сочетания здесь может быть много и в этом вся прелесть;
- 6) Наиболее эффективным стилем игры здесь будет стратегический, как предугадывание действий своих соперников, хорошо спланированный путь развития своего персонажа, применение контр стратегий с целью победить других игроков, а самому получить больше выгоды. Таким образом, здесь придется напрячь ваши мозги, чтобы выиграть. Однако одной стратегии мало, необходима также львиная доля удачи;
- 7) С развитием персонажа и его переходом на новые уровни появляется все больше новых возможностей и соответственно новых маневров для стратегии – это и является главным поощрением;
- 8) Повествовательный компонент не является обязательным, и ответственного лица за это нет. Игроки могут привносить что-то свое, если это не противоречит игровым правилам и принципам, которые оговорены очень подробно и охватывают множество аспектов игры;
- 9) Интерес вызывает, прежде всего, открытое соперничество, которое все больше увлекает с усложнением игрового процесса. Самая интересная часть игры это сражение между игроками. А самый интригующий момент, это когда игрок начинает разыгрывать возможную добычу с убитых монстров, которая выпадает с редким шансом;
- 10) Для броска используется два кубика d6, по типу разрешения задач результатом броска;
- 11) Более развитые персонажи, как правило, могут иметь лучшие шансы выполнения поставленных задач, как в бою, так и вне его;
- 12) Развитие персонажа идет линейно от меньшего к большему, основной мерой развития является увеличение количества характеристик и расширение доступных действий;
- 13) Развитие персонажа это главный ключ к реализации всей игровой концепции. Ведь тот кто из игроков быстрее и сильнее прокачает персонажа, получит значительно большие шансы победить. А победа это всегда хорошо, она рождает такие чувства как самоудовлетворение и радость;

- 14) Целью игрока здесь, безусловно, является победа над другими игроками. Когда ты побеждаешь, то испытываешь массу положительных эмоций. Самым лучшим вариантов развития событий будет, если игроки за счет своей логики, способностей и интеллекта смогут добиться относительного равенства сил своих персонажей. Ведь победить равного, когда лишь шаг отделяет от краха, намного приятней, чем когда происходит явная доминация одного игрока над другим. В таком случае, возможно, стоит начать новую игру. Однако если у вас есть долгосрочный план и вы стойкий, терпеливый человек, то вы вероятно сможете изменить ход событий в свою пользу. Самыми интересными и стратегическими являются бои между группами игроков, т.е. 2на2 или 3на3. В таких сражениях одни игроки исполняют роль щита для своих союзников, а другие берут на себя лидерство сражаться в концовке боя;
- 15) Большое внимание в игровой механике уделено бою, сюда входит реализация боевых приемов, магия. Однако возможен и мирный путь развития за счет прокачки профессий;
- 16) Самая яркая часть игры это система реализации самого боя, а именно таких способностей как уворот и критическая атака. Их формула хорошо продуманна. Помимо боевых возможностей как достоинства игры стоит отметить также систему расходования времени персонажа и широкий круг действий и прокачки персонажа;
- 17) Игра еще сырая и незаконченная. За основу я как автор проекта взял лишь свои идеи и специально не знакомился с другими авторскими системами настольных игр данного жанра. Так что мне сложно выделить изюминку игры.
- 18) Публикуется через организацию сайта игры;
- 19) Целевая аудитория: взрослые люди и студенты;
- 20) Дополнительна информация: начало игры было придумано в студенческие годы на паре, истоком проекта послужила небезызвестная игра АнтиБК. Игры лучше всего подходит для сочетания каких-либо развлечений. Например: я с друзьями иногда играл в нее на парах, используя электронную программу кубиков; Или в сочетании с игрой в приставку, это позволяет заполнить паузы ожидания, когда ходят другие игроки.