Автор игры

Этот чек-лист игротехнического практикума "Баба Яга сомневается, или Вопросы об авторе и его компетенциях".

1. Ваш личный опыт участия в играх

- [ ] **1.1** В какие игры вы сами любите играть и чаще всего играете?
- [ ] **1.2** Что в этих играх вам нравится больше всего?
- [ ] **1.3** Какие типы игроков у вас вызывают большие симпатии? Почему?
- [ ] **1.4** В каких играх вы сами добились самых больших (серьезных) успехов?

2. Ваш опыт создания игр и их востребованность

- [ ] **2.1** Это ваша первая авторская игра или у вас есть опыт создания игр?
- [ ] **2.2** Если вы уже создали игры раньше, это было индивидуальное творчество или вы работали в команде авторов?
- [ ] **2.3** Пользуются ли успехом ваши игры? Как вы это определяете?
- [ ] **2.4** Кто играет в ваши игры? Что привлекает играющих?

- ☐ **2.5** Как продаются ваши игры? Кто их покупает?

3. Наличие необходимых компетенций

- ☐ **3.1** Достаточно ли у Вас компетенций (профессионального опыта) для разработки этой игры?

- ☐ **3.2** Изучаете ли Вы специальную литературу в ходе разработки своей игры, чтобы найти интересные идеи?

- ☐ **3.3** Изучаете ли Вы различные игры, чтобы найти новые механики для своей игры?

- ☐ **3.4** Изучаете ли Вы различные игры, чтобы найти новые механики для своей игры?

- ☐ **3.5** Посещаете ли вы семинары (вебинары, курсы) для разработчиков игр?

- ☐ **3.6** Считаете, что вы сможете создать игру полностью самостоятельно?

4. Создание новой игры

- ☐ **4.1** Создаваемая игра – это ваша личная инициатива или заказ компании? Если для компании, то какой и что от вас требуется?

- ☐ **4.2** Похожа ли ваша новая игра на уже существующие игры? Если да, то чем?

- ☐ **4.3** Чем ваша создаваемая игра принципиально отличается от уже существующих?

- ☐ **4.4** Является ли ваша игра адаптированным вариантом уже существующих игр? Если да, то каких?

- ☐ **4.5** Данную игру вы разрабатываете индивидуально или в группе соавторов?

- ☐ **4.6** Кто входит в авторскую группу по разработке вашей новой игры?

- ☐ **4.7** Как вы находите аудитории для апробации (тестирования) создаваемой игры?

- ☐ **4.8** Кто тестирует пробный вариант вашей новой игры?

- ☐ **4.9** С кем из коллег и/или экспертов Вы обсуждаете первые (промежуточные) варианты игры и ее результаты?

- ☐ **4.10** Что Вы предпринимаете, когда слышите критику в адрес вашей игры?

5. Финансирование создания игры и риски

- ☐ **5.1** Сколько денег Вы необходимо потратить на издание этой игры?

- ☐ **5.2** На какие расходы вам нужны эти деньги?

- ☐ **5.3** Где вы планируете получить необходимые для издания игры деньги?

- ☐ **5.4** Что Вы будете делать, если игра останется не востребованной игроками и покупателями?

- [ ] **5.5** Какие личные риски, связанные с вашей игрой, вы видите и как планируете их минимизировать?

6. Ваше личное отношение к создаваемой игре

- [ ] **6.1** Что Вам как автору больше всего нравится в вашей новой игре?
- [ ] **6.2** Почему Вы решили создавать именно эту игру и зачем тратите время на ее разработку?
- [ ] **6.3** Как создаваемая игра связана с вашей профессиональной деятельностью (учебой)?
- [ ] **6.4** Как ваша игра связана с вашей личной жизнью?
- [ ] **6.5** О чем Вы мечтаете, создавая эту игру?
- [ ] **6.6** Как ваша игра будет работать или уже работает на ваш личный бренд?
- [ ] **6.7** Как относятся ваши близкие к тому, что Вы заняты разработкой данной игры?
- [ ] **6.8** Что изменится в Вашей жизни после издания этой игры?

Постарайтесь не пропускать ни одного вопроса. Успехов! Вы можете сформулировать ваш собственный дополнительный вопрос. Помните, что в этом разделе Баба Яга беседует только об авторе игры.

Создано с помощью онлайн сервиса Чек-лист | Эксперт: https://checklists.expert

как это убрать?