



Когда игрок становится вовлечен в социальную игру, он начинает узнавать ее тонкости, определяет свою стратегию и в какой-то момент игра ему просто надоедает.

Одно из основных правил гейм-дизайна: игра должна быть динамичной.

Как только у игрока наступает состояние насыщения, он готов прекратить играть – вводятся новые растения, экипировка, удобрения и так далее. Создатели делают игровой процесс интересным вновь.

В зависимости от успеха того или иного нововведения, его повторяют в другой форме или же вводят что-то новое. Успех определяется покупками - каждая компания, выпускающая игры, отслеживает, сколько пользователи потратили на покупку каждого вида новых товаров.

Динамику и развитие игрока определяют также неожиданные элементы, которые вносятся в игру. Например, если на вашу ферму, пока вас не было, обрушился град, и собака потеряла уровень – то это не только средство заработать для компании, но и дать вам возможность решить проблему. Создание проблем, которые игрок может решить – один из способов придания динамичности.

Развитие сюжета и придание ему динамики используют в социальных играх любой тематики.

Динамика и развитие в социальных играх

Автор: Administrator
03.09.2010 14:59 -
