Пашенцев Павел

Задание №3

1. **Напиши, какие у тебя три любимые ключевые механики в ГК играх и почему?**
2. «Timing» - нужно успевать делать что-либо, «появляется» ощущение того, что улучшается реакция
3. «Swerve» - как гонки, можно сочувствовать персонажу
4. «Merge» - нравится когда есть развитие игры, появляется желание вернуться в игру
5. «Tinder» - нравится выбирать между вариантами развития игры
6. **Придумай 3 идеи для мета-игры в ГК. Чем креативнее, тем лучше!**
7. Разговаривающий холодильник-магазин, как Сидорович из «STALKER»
8. Покупка полок для холодильника
9. Коллекционирование магнитиков
10. **Какие показатели, по твоему мнению, сигнализируют об успешности или неуспешности ГК игры?**

|  |  |
| --- | --- |
| **Успешные показатели:**   1. Скрещивание успешных механик 2. Быстрая разработка прототипа 3. Красивая графика 4. Легкое управление 5. Возвращаемость | **Неуспешные показатели:**   1. Неудобная работа с интерфейсом, элементами игры 2. Сложность к привыканию |