# ЧЕК-ЛИСТ СОСТАВЛЯЮЩИХ ДЕЛОВОЙ ИГРЫ

Вы можете использовать его:

- для быстрого анализа готовой игры, как своей, так и чужой;
- проектирования новой игры — просто проверяйте пункты по порядку;
- согласования с заказчиком: «У нас всё готово, смотрите».

Чек-лист состоит из обязательных и дополнительных вопросов. Ответы должны быть максимально конкретными: «да/нет», и лучше дополнить их кратким примечанием.

### Анализ составляющих деловой игры

| № | Составляющая | Вопросы для проверки | Ваш ответ: да/нет + примечание |
|---|---|---|---|
| **Обязательно** | | | |
| 1 | Правила | Легко ли вы можете сформулировать ключевые правила игры? Есть ли понятные запреты или ограничения? | |
| 2 | Цель | Цель конкретна, измерима, достижима? Могут ли участники достичь её досрочно? Нужно ли для её достижения прилагать усилие? | |
| 3 | Игроки | Определён ли состав участников? Равны ли стартовые условия? Интересно ли участникам будет играть? | |
| 4 | Пространство | Чётко ли очерчено игровое пространство: столы, зоны, онлайн-доски? Хватает ли места для участников и решаемых ими задач? | |

| № | Составляющая | Вопросы для проверки | Ваш ответ: да/нет + примечание |
|---|---|---|---|
| 5 | Игровой реквизит | С чем игроки взаимодействуют физически (фишки, карты, бланки)? Всё ли представлено в нужном качестве и количестве? | |
| 6 | Игровые такты | Есть временная структура, последовательность действий: ввод правил → раунды → финальная рефлексия? Хватает ли времени? | |
| 7 | Взаимодействие | Что делают игроки? Соревнуются, кооперируются? Понятно ли, как действия одних влияют на других? | |
| 8 | Значимый выбор | В игре есть дилеммы с высокой вариативностью действий? Разный выбор → разные последствия? | |
| **Дополнительно** | | | |
| 9 | Рандом, удача | Если есть: зависит ли что-то от действий игроков, или всё определяет случайность? Если нет: не стала ли игра «решением уравнения»? | |
| 10 | Сеттинг | Поддерживает ли история механику игры и цель? Можно ли убрать её без потери смысла? Если да, то, возможно, она лишняя? | |
| 11 | Обратная связь | Получает ли игрок информацию о последствиях выбора или своих действий до следующего раунда? Есть ли выделенное время и вопросы для переноса опыта в реальность? | |
| 12 | Игровые роли | Если есть: они различаются по целям, ресурсам или разрешённым действиям? Если нет: не страдает ли погружение в игру? | |

**Как пользоваться чек-листом**

Если хотя бы по одному обязательному пункту ответ «нет», значит, вы не учли что-то важное и игра может быть достаточно сырой.

Если дополнительных пунктов нет — решайте по контексту. Но без рандома/удачи может теряться азарт, без качественного сеттинга — страдать включенность и погружение в игру участников, без обратной связи ухудшается обучающая составляющая, а без прописанных игровых ролей некоторые участники могут выпадать из процесса.

**Результаты анализа**

☑ 12 из 12 — готовая игра высокого качества.

⚠ 8–11 из 12 — зона риска.

✕ Менее 8 из 12 — доработка.