**Аннотация к проекту: Создание Настольной игры-стратегии «Звёздный феодал»**

Тема: Настольная игра-стратегия «Звездный феодал».

Цель: Создание современной версии настольной стратегической игры.

Сейчас на полках магазинов трудно найти хорошие и масштабные настольные игры-стратегии. В принципе, таких игр хватает на ПК платформах, однако они не подходят для мобильных устройств, а вынести из дома целый компьютер будет проблематично, ноутбук требует зарядки. Кроме того, тактильные ощущения – то, что выгодно отличает настольные игры. Эти причины побудили нас с другом сделать свою настольную игру-стратегию, которая будет интересна людям 14-99 лет.

В отличие от других космических стратегий в нашей реализована система политических фракций, которые требуют разных стилей игры. У нас оригинальная дуэльная система боя, которая требует от игроков умения планировать свои возможности, кооперироваться с союзниками (как и в экономике). Также добавлена система случайных событий, которые не дают игрокам раз и навсегда выбрать одну победную стратегию.

В процессе работы многократно проводились тестовые игры, перерабатывались игровые механики, дизайн игровых принадлежностей, многое другое. В результате первых тестов был выявлен недостаток визуализации механик, а игрокам неудобно часто искать ответы на задаваемые вопросы в правилах, которые занимают несколько листов текста. Данный недостаток в большой мере был исправлен за счет создания тематических табличек и нанесения необходимой информации на игровые карточки. Также были устранены некоторые механики, которые захламляли и превращали в рутину и без того непростой процесс игры.

В результате тестов было получено много различных отзывов от игроков, от требований более тщательной визуализации игровых правил до идей по оформлению механик. Это дало нам лучшее понимание того, что среди игровой аудитории может встретиться много игроков, которые по-своему и неожиданно могут оценить ту или иную часть игрового процесса.

После внесения поправок в игру мы можем заключить, что игра действительно стала понятнее для простого игрока из обозначенной выше аудитории. Оказалось, что игра доступна даже многим детям до 12 лет, хоть и не очень затягивает их в процесс и они далеко не всегда замечают те аспекты, которые им хотели бы показать разработчики.

По итогу последних тестирований игры мы можем сказать, что целевая аудитория этой игры приняла её и может играть с удовольствием.

В результате проделанной работы мы получили много ценнейшего опыта в разработке и создании настольных игр.