

СКОТТ РОДЖЕРС

ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР RAYGUNS AND ROCKETSHIPS,
PANTONE: THE GAME, ALIEN: FATE OF THE NOSTROMO

ТВОЙ ХОД!

РУКОВОДСТВО
ПО СОЗДАНИЮ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР



 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Оглавление

Благодарности	14
Об авторе	16
Всем привет!	17
Гейм-дизайнер играет во все виды игр!	21

ГЛАВА 1

Давайте создадим настольную игру	27
Игровое поле	28
Коротко о компонентах	29
Итак, приступим	30
Как сделать настольную игру	31
Правила	33
Игровой процесс — это главное	36
Остались ли у нас вопросы без ответов?	37
Правила нашей игры	37
Правила моей первой настольной игры	37
Давайте сделаем лучший игру	39
Изменим количество	39
Изменим компоненты	40
Что не так с вселенным	41
Вернемся к нашей игре	42
Изменим правила игры	42
Правила моей первой настольной игры (версия 2.0)	43
Изменим тему: знакомимся с темой и жанром	44

ГЛАВА 2

Написание правил игры — тяжелый труд	49
Проблемы с правилами	51
Проблема № 1. Правила читает кто-то один	51
Проблема № 2. Слишком много информации	52
Проблема № 3. Объем книги правил	54
Проблема № 4. Спорные моменты	55
Хитрости при написании правил	56
Хитрость № 1. Правила — это рассказ	56
Хитрость № 2. Используйте шесть игровых зон	57
Зона 1. Ведущая рука игрока	60
Зона 2. Не ведущая рука игрока	60
Зона 3. Личное пространство игрока	60
Зона 4. Игровое поле / общее пространство	61
Зона 5. Дополнительное поле / планшет	61
Зона 6. Книга правил	61
Зона 0. Разум	62
Зона X. Коробка	62
В чем смысл этих зон	63
Хитрость № 3. Обращайтесь на ты	63

Хитрость № 4. Используйте повелительное наклонение	64
Хитрость № 5. Добавьте картинок	64
Хитрость № 6. Добавьте уточнения	64
Что нужно каждой хорошей книге правил	65
Как написать введение	66
Список компонентов	67
Подготовка к игре	68
Цель игры	68
Выбор	69
Создание напряжения	70
Общий ход игры	71
Раунд	72
Кто ходит первым?	73
Фаза игры	74
Наконец мой ход?	76
Время действовать!	77
Детали игрового процесса	78
Конец игры	78
Внедрение рассказа	79
Каждый заслуживает благодарности	80
Кое-что еще	80
Перевод правил	82

ГЛАВА 3

Плейтесты	84
Великое беспокойство	85
Итак, приступим	87
Так сойдет?	88
Сольное тестирование	90
Правки по дизайну	93
Игроки играют в игры	95
Это неприкольная игра	96
Друзья и семья	105
Тестирование вслепую	106
Тестирование с издателем	107

ГЛАВА 4

Давайте создадим игру с кубиками	108
Что надо знать о кубиках	108
Механики кубиков	111
Бросок кубика	112
Перебрасывание кубика	113
Кубик определяет результат боя	114
Кубик определяет движение	114
Размещение кубиков	115
Отложить кубик в запас	116
Попасть кубиком в цель	117
Кубикостроение	117
Скрыть значение кубика	118
Кубик обозначает действие	118
Кубик обозначает ресурсы	119

Кубики разных цветов	120
Составление комбинаций	121
Бросок кубика с ограничением по времени	121
Кинь и запиши	121
Башня из кубиков	123
Создание кубика	124
Счетный кубик	124
Кубик в качестве юнита	125
Блеф с помощью кубиков	125
Pop-O-Matic	126
Выбор подходящей механики для игры с кубиками	126
Вероятно, все дело в вероятности	127
Я все еще не верю в везение, но... ..	131
Давайте создадим игру с кубиками	134
Шаг 1. Создадим правила	135
Шаг 2. Протестируем игру	136
Шаг 3. Изменим правила	136
Шаг 4. Изменим количество	138
Шаг 5. Изменим цель	139
Шаг 6. Добавим механику	140
Шаг 7. Изменим тему	142
Создание уникального кубика	143
Игры с кубиками, в которые стоит поиграть	144

ГЛАВА 5

Давайте создадим карточную игру 146

Давайте сделаем карты	147
Первый способ создания карт	147
Второй способ создания карт	148
Третий способ создания карт	149
И еще один способ создания карт	150
Еще больше способов создать карты	150
Распечатай и играй (Print and Play)	151
Размер имеет значение	153
Прозрачные карты	154
Пятиугольные и шестиугольные карты	155
Круглые карты	155
Краткая история карточных игр	156
Порядок сторон	159
Механики карточных игр	164
Компоненты	184
Примечание о рандоме и картах	186
Давайте создадим карточную игру	186
Шаг 1. Подготовимся к игре	187
Шаг 2. Напишем правила	187
Шаг 3. Протестируем игру	189
Шаг 4. Изменим правила	189
Шаг 5. Изменим количество	189
Шаг 6. Изменим цель игры	189
Шаг 7. Добавим механику	190
Шаг 8. Изменим тему	191
Давайте поделимся своей карточной игрой с миром!	192
Десять карточных игр, в которые стоит поиграть	193

ГЛАВА 6

Давайте создадим игру для вечеринок	196
Сначала были салонные игры	196
Затем появились игры для вечеринок	197
Четыре типа игр для вечеринок	200
Признаки игр для вечеринок	203
Признак 1. Простота	204
Признак 2. Мало компонентов	204
Признак 3. Тема не обязательна	205
Признак 4. Много игроков	205
Признак 5. Можно играть в любом месте	209
Признак 6. Можно сделать перерыв	210
Признак 7. Подсчет очков на вечеринке	211
Признак 8. Для всех возрастов	212
Что же такое игра для вечеринки	212
Разрешение	213
Предсказуемость	214
Темп	216
Презентация	217
Реквизит	219
Без игроков нет игры	220
Механики игр для вечеринок	221
Знания	221
Игра в слова	222
Отгадывание	223
Память	223
Актерское мастерство	224
Рисование/лепка	225
Ставки	226
Блесф	228
Повторение	229
Движение	229
Наблюдение	230
Судейство	231
Давайте создадим игру для вечеринки	231
Шаг 1. Напишем правила	232
Шаг 2. Протестируем игру	232
Шаг 3. Изменим правила	233
Шаг 4. Изменим количество	233
Шаг 5. Изменим цель	234
Шаг 6. Добавим механику	234
Шаг 7. Изменим тему	235
Десять игр для вечеринок, в которые стоит сыграть	237

ГЛАВА 7

Давайте создадим игру с полем	239
Древние игры с полем	240
«Манкала»	241
«Царская игра из Ура»	242
«Мехен»	243
«Сенет»	244
Nine Man's Morris	245

Шахматы	246
Нарды	246
«Хнесфатаф»	247
«Змеи и лестницы»	248
Игры древности среди нас	248
Виды и элементы игровых полей	248
Сетка игрового поля	250
Трски на игровом поле	250
Пространства игрового поля	251
Трек победы	254
Карты	254
Ландшафт (террейн)	255
Абстракция и символика	259
Как создать настольную игру с полем	263
Об абстрактных играх	264
Признаки абстрактной игры	266
Понятие эзегантности	267
Механики абстрактных игр	268
Механики игр в слова	271
Давайте создадим абстрактную игру	273
Шаг 1. Напишем правила	276
Подготовка к игре	276
Правила игры Scram!	277
Шаг 2. Протестируем игру	277
Шаг 3. Изменим правила	278
Шаг 4. Изменим количество	279
Шаг 5. Изменим цель	280
Шаг 6. Добавим механику	280
Шаг 7. Изменим тему	281
The Mensa Select Award	282
Десять абстрактных настольных игр, в которые стоит сыграть	283

ГЛАВА 8

Давайте создадим стратегическую игру в европейском стиле 285

Краткая история немецкой игры	285
Немецкая игра становится еврогеймом	289
Признаки еврогейма	290
Отсутствие везения	290
Отсутствие конфайкта	292
Проигрыш	292
Акцент на строительстве/развитии	293
Экзотические декорации	294
Отсутствие темы	295
Цели	296
Механика баланса	297
Помощь отстающим	297
Быстрые партии	298
Деревянные, а не пластиковые компоненты	298
Кранч и компаксность	299
Механики еврогейма	300
Очки действий	301
Выбор действия/роли	302
Расположение	304

Аукцион/торги	304
Строительство	305
Bag Building (мешочкостроение)	306
Покупка/рынок	307
Выбор	307
Кооперация	308
Построение движка	309
Доход	310
Переговоры	310
Размещение	311
Размещение кубиков	311
Размещение тайлов	312
Размещение рабочих	314
Копирование действия	315
Поиск информации	315
Сбор сстов	316
Торговля / заключение сделок	317
Рондась	318
Трек победных очков	318
Игры для всех	319
Доступность для дальноников	319
Независимость от языковых барьеров	319
Разнообразие изображений персонажей	320
Давайте создадим сврогсйм	320
Компоненты для «Риверсайда»	321
Шаг 1. Напишем правила	323
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков	323
Шаг 2. Протестируем игру	324
Шаг 3. Изменим правила	324
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков	325
Шаг 4. Изменим количество	326
Шаг 5. Изменим цель	326
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков	326
Шаг 6. Добавим механику	328
Шаг 7. Изменим тему	328
Несколько свроигр, в которые стоит сыграть	330

ГЛАВА 9

Давайте создадим тематическую стратегию 332

История тематических игр	332
Твое приключение	335
Тем временем в Англии	337
Тайное происхождение америтреша	338
Признаки тематических игр	340
Интеллектуальная собственность	342
Любая тема может лечь в основу игры	344
Сюжеты в играх	346
У игроков есть желания	349
Добавление драматизма и конфликта	349
Стратегия vs тактика	353
Снизим уровень сложности	354
Сложность правил и механики	355
Сложность планирования	356

Аукцион/торги	304
Строительство	305
Bag Building (мешочкостроение)	306
Покупка/рынок	307
Выбор	307
Кооперация	308
Построение движка	309
Доход	310
Переговоры	310
Размещение	311
Размещение кубиков	311
Размещение тайлов	312
Размещение рабочих	314
Копирование действия	315
Поиск информации	315
Сбор сетов	316
Торговля / заключение сделок	317
Рондель	318
Трек победных очков	318
Игры для всех	319
Доступность для дальтоников	319
Независимость от языковых барьеров	319
Разнообразие изображений персонажей	320
Давайте создадим еврогем	320
Компоненты для «Риверсайда»	321
Шаг 1. Напишем правила	323
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков	323
Шаг 2. Протестируем игру	324
Шаг 3. Изменим правила	324
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков	325
Шаг 4. Изменим количество	326
Шаг 5. Изменим цель	326
Правила игры «Риверсайд» для 2–4 игроков	326
Шаг 6. Добавим механику	328
Шаг 7. Изменим тему	328
Несколько евроигр, в которые стоит сыграть	330

ГЛАВА 9

Давайте создадим тематическую стратегию	332
История тематических игр	332
Твое приключение	335
Тем временем в Англии	337
Тайное происхождение америтрша	338
Признаки тематических игр	340
Интеллектуальная собственность	342
Любая тема может лечь в основу игры	344
Сюжеты в играх	346
У игроков есть желания	349
Добавление драматизма и конфликта	349
Стратегия vs тактика	353
Снизим уровень сложности	354
Сложность правил и механики	355
Сложность планирования	356

Сложность выбора	356
Пространственная сложность	357
Сложность компонентов	357
Арифметическая сложность	358
Логическая сложность	358
Добавим блеска	358
Изготовление миниатюр	363
Коллекционирование	365
Диковинка	366
Механики тематических игр	370
Различные способности игроков и персонажей	371
Повышение уровня	373
Улучшения	375
Крафтинг	376
Очки действий	376
Выбор действия	376
Движение	377
Take-that	379
Бои и сражения	379
Смерть игрока и его устранение	382
Контроль территории	383
Таймер	383
Трек гибели	384
Гонки	384
Дсаукция	385
Голосование	388
Давайте создадим тематическую игру	389
Шаг 1. Создадим игровое поле / тайлы	391
Шаг 2. Создадим персонажей	396
Шаг 3. Создадим обитателей подземелья и жстоны урона	397
Шаг 4. Создадим кубики	399
Шаг 5. Создадим правила	400
Правила Dungeon Crawl для 1–4 игроков	400
Правила для одного игрока	402
Шаг 6. Протестируем игру	402
Шаг 7. Изменим правила	403
Игровой процесс (версия 2.0)	403
Шаг 8. Изменим количество	404
Шаг 9. Изменим цель	405
Игровой процесс (версия 3.0)	405
Шаг 10. Добавим механику	406
Шаг 11. Изменим тему	406
Несколько тематических игр, в которые стоит сыграть	407

ГЛАВА 10

Давайте продадим настольную игру 411

Зачем продавать свою настольную игру?	411
С чего начать	412
Про листовки	415
Питч	418
Питч-видео	425
Цифровое решение	428

Мероприятия по паскестам	429
Выбор издателя	431
Встреча с издателями	433
Контракты и деньги	437
Лицензирование вашей игры	437
Указывайте свое имя	438
Аванс	438
Ставка роялти	439
Другие права и нюансы	440
Бесплатные копии	441
Возврат прав	441
Медиа и вспомогательные продукты	441
Продавайте всегда	442
Самофинансирование	442
Краудфандинг	443
Маркетинг	444
Обзоры	445
Кампания	445
Дополнительные товары и бонусные цели	447
Производство	448
Ценообразование	450
Доставка, хранение и распространение	452

ГЛАВА 11

Давайте повторим все сначала! 454

Начните с механики (или двух)	454
Начните с темы	455
Начните с истории	456
Начните с названия	456
Начните с компонентов	457
Начните с количества игроков	458
Начните с момента	459
Начните с опыта	459
Начните с потребностей издателя	460
Носите с собой скетчбук	460
Ищите вдохновение во всем	461
Как не допустить выгорания	461
И еще один совет	463

ПРИЛОЖЕНИЕ А

Давайте соберем набор для создания игрового прототипа! 465

ПРИЛОЖЕНИЕ В

Примеры рекламных листовок 469

Кто такой Хью?	470
Dynamite Ridge Railroad	472
Castle Climbers	474
A Town Called Showdown	476

Алфавитный указатель 478