

СКОТТ РОДЖЕРС

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

ТВОЙ ХОД!

РУКОВОДСТВО
ПО СОЗДАНИЮ
НАСТОЛЬНЫХ ИГР

 БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Все о настольных играх. Создание, разработка, продвижение

Скотт Роджерс

**Твой ход! Руководство по
созданию настольных игр**

«ЭКСМО»

2024

УДК 794
ББК 77.056я92

Роджерс С.

Твой ход! Руководство по созданию настольных игр /
С. Роджерс — «Эксмо», 2024 — (Все о настольных играх.
Создание, разработка, продвижение)

ISBN 978-5-04-226914-1

Создайте собственную настольную игру! Перед вами понятное и интересное руководство по разработке настольных игр, которое подойдет как для новичков, так и для опытных игроделов. Опытный гейм-дизайнер Скотт Роджерс проведет вас через весь процесс от идеи до результата, поможет придумать интересные механики, разработать правила игры, протестировать ее и создать более полудюжины игровых прототипов, в том числе кости, карты, поле и многое другое. Книга снабжена простыми инструкциями, очаровательными иллюстрациями и практическими уроками, основанными на проверенных знаниях и опыте автора. С помощью книги вы создадите шесть оригинальных настольных игр! Игра с кубиками. Карточная игра. Игра для вечеринок. Игра с полем. Стратегическая игра. Тематическая игра. А как только вы создадите свою игру, автор научит вас, как подготовить, презентовать и продавать ее — через краудфандинг или через издателя. В формате PDF А4 сохранен издательский макет книги.

УДК 794
ББК 77.056я92

ISBN 978-5-04-226914-1

© Роджерс С., 2024

© Эксмо, 2024

Содержание

Благодарности	7
Об авторе	8
Всем привет!	9
Гейм-дизайнер играет во все виды игр!	13
Глава 1	17
Игровое поле	18
Коротко о компонентах	19
Итак, приступим	20
Как сделать настольную игру	21
Правила	22
Игровой процесс – это главное	25
Остались ли у нас вопросы без ответов?	25
Правила нашей игры	26
Правила моей первой настольной игры	26
Давайте сделаем лучшим игру	28
Изменим количество	29
Изменим компоненты	30
Что не так с весельем	30
Вернемся к нашей игре	31
Изменим правила игры	33
Правила моей первой настольной игры (версия 2.0)	33
Изменим тему: знакомимся с темой и жанром	34
Глава 2	39
Проблемы с правилами	41
Проблема № 1. Правила читает кто-то один	41
Проблема № 2. Слишком много информации	42
Проблема № 3. Объем книги правил	43
Проблема № 4. Спорные моменты	44
Хитрости при написании правил	45
Хитрость № 1. Правила – это рассказ	45
Хитрость № 2. Используйте шесть игровых зон	46
Зона 1. Ведущая рука игрока	47
Зона 2. Не ведущая рука игрока	48
Зона 3. Личное пространство игрока	48
Зона 4. Игровое поле / общее пространство	48
Зона 5. Дополнительное поле / планшет	48
Зона 6. Книга правил	49
Зона 0. Разум	49
Зона X. Коробка	49
В чем смысл этих зон	50
Хитрость № 3. Обращайтесь на ты	50
Хитрость № 4. Используйте повелительное наклонение	51
Хитрость № 5. Добавьте картинок	51
Хитрость № 6. Добавьте уточнения	51
Что нужно каждой хорошей книге правил	53
Конец ознакомительного фрагмента.	54

Скотт Роджерс

Твой ход!: руководство по созданию настольных игр

С глубочайшим уважением посвящаю эту книгу Тодду А. Брайтенштейну (03.03.1966 – 24.03.2013), моему первому наставнику в индустрии настольных игр.

Все о настольных играх. Создание, разработка, продвижение

YOUR TURN!: THE GUIDE TO GREAT TABLETOP GAME DESIGN

Scott Rogers

Copyright © 2024 by John Wiley & Sons, Inc. All rights reserved.

Illustrations in this book are © Scott Rogers, 2023

Game designs in this book (Sequence Dice, Pack of Thieves, Order Up! Scram! Riverside, Dungeon Crawlers) are © Scott Rogers, 2023

All Rights Reserved. This translation published under license with the original publisher John Wiley & Sons,
Inc. via Igor Korzhenevskiy of Alexander Korzhenevski Agency



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

© Голубкина М.О., перевод на русский язык, 2025

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

Благодарности

Когда спортивного обозревателя Рэда Смита спросили, тяжело ли ему писать, он ответил: «Вовсе нет: просто садишься за печатную машинку, вскрываешь себе вены и истекаешь кровью». Это очень точно описывает процесс написания этой книги. Все это оказалось чертовски сложно. Первые четыре главы были безвозвратно утеряны при сбое жесткого диска; моя семья столкнулась с серьезными проблемами со здоровьем; затем последовали эмоциональные качели, на которых все мы прокатились во время пандемии коронавируса... И вообще, кому это в голову пришла гениальная идея написать книгу, нарисовать к ней иллюстрации и придумать шесть оригинальных игр? Ах да, мне.

К счастью, меня поддерживал и вдохновлял целый эшелон прекрасных людей. Это все Роджерсы: Бренда Ли, Эвелин, Джек, Брэгг, Джен (Требби), Элинора, Крис, Патти и мама. Группа поддержки: Харди Лебел, Марвин Джонс, Шон Эпперсон, Майк Флорид и Тодд Мартенс. Мои неизменные друзья-геймеры, которые помогли мне сохранять здравый смысл: Итан Шэффер, Питер Вон, Мэнни Вега, Шерри Перри, Крикет Йи, Ричард Малена, Майк Риззо, Мисс Джейн, Брэд Брукс, Роберт Баткович, Джейсон Гайда, Джоуи Вигор и всегда вдохновляющая Та-Ти Ву. Особая благодарность Донне и Эрику и всему персоналу заведения, где я всегда чувствую себя как дома, – *Geeky Teas and Games* (обязательно заскочите в этот замечательный магазин, если будете в прекрасном центре Бербанка). Премного благодарен подписчикам моего подкаста *Ludology*, которые подсказали немало тем для этой книги: Гилу Хове, Эмме Ларкинс, Джеффу Энгельштейну, Сен-Фунг Лиму и Эрике Хейз-Буюрис. А также игровому отделу Нью-Йоркской киноакадемии, в особенности Энди Эшкрафту и Скотту Гиллису. Благодарю Криса Суэйна и Трейси Фуллертон, которые выстроили фундамент, куда легли многие идеи этой книги. Спасибо композиторам Майклу Джаккино, Людвигу Йоранссону, Джону Пауэллу, Джону Таунеру Уильямсу и Александру Деспла, чья музыка сопровождала меня во время работы. Спасибо всем моим друзьям и издателям в игровой индустрии, которые проявили чудеса терпения, когда я в очередной раз говорил им: «Извини, но в эти выходные мне надо поработать над своей книгой». А также огромная благодарность замечательным ребятам из *Wiley and Sons*: Джиму Минателю, невероятно терпеливому Брэду Джонсу, Магешу Эланговану, Мелиссе Бёрлок и Майклу Тренту.

И, конечно же, спасибо вам, мои постоянные читатели, начинающие (или сверхопытные) гейм-дизайнеры! Я бы очень хотел увидеть (или опробовать!) игры, которые вы создадите после прочтения книги, поэтому прошу, найдите меня в Интернете (просто вбейте в Google «Скотт Роджерс, гейм-дизайнер») и пришлите мне пару-тройку рисунков. И кто знает, может, мы встретимся на конвенте, посвященном играм? Я выгляжу как тот парень на обложке.

Об авторе



Скотт Роджерс уже 30 лет работает в индустрии видеоигр. Он участвовал в разработке компьютерных и консольных AAA-игр, о которых вы наверняка слышали, а в некоторые, может, даже играли. Со вселенной настольных игр он познакомился в возрасте трех лет, а в десять уже начал делать их сам. Его первая изданная настольная игра, *Rayguns and Rocketships*, в 2017 году стала успешным проектом на Kickstarter, а в 2020 году она фигурирует в документальном фильме *Gamemaster*. Следующими его играми стали *Pantone: The Game*, *The Texas Chainsaw Massacre Board Game* и *Diamonds & Dinosaurs* (которую он придумал вместе с сыном Джеком). А сколько еще игр ждут нас впереди! Скотт стал ведущим программы «Биография настольной игры» в подкасте *The Dice Tower*, а также соведущим подкаста *Ludology*, который был отмечен разнообразными премиями. Скотт написал и проиллюстрировал еще две популярные книги по гейм-дизайну: «Level up! Руководство по созданию классных видеоигр»¹ и *Swipe This! The Guide to Touchscreen Game Design*. Сейчас Скотт живет в пригороде Лос-Анджелеса с женой и детьми и является счастливым обладателем огромной коллекции настольных игр.

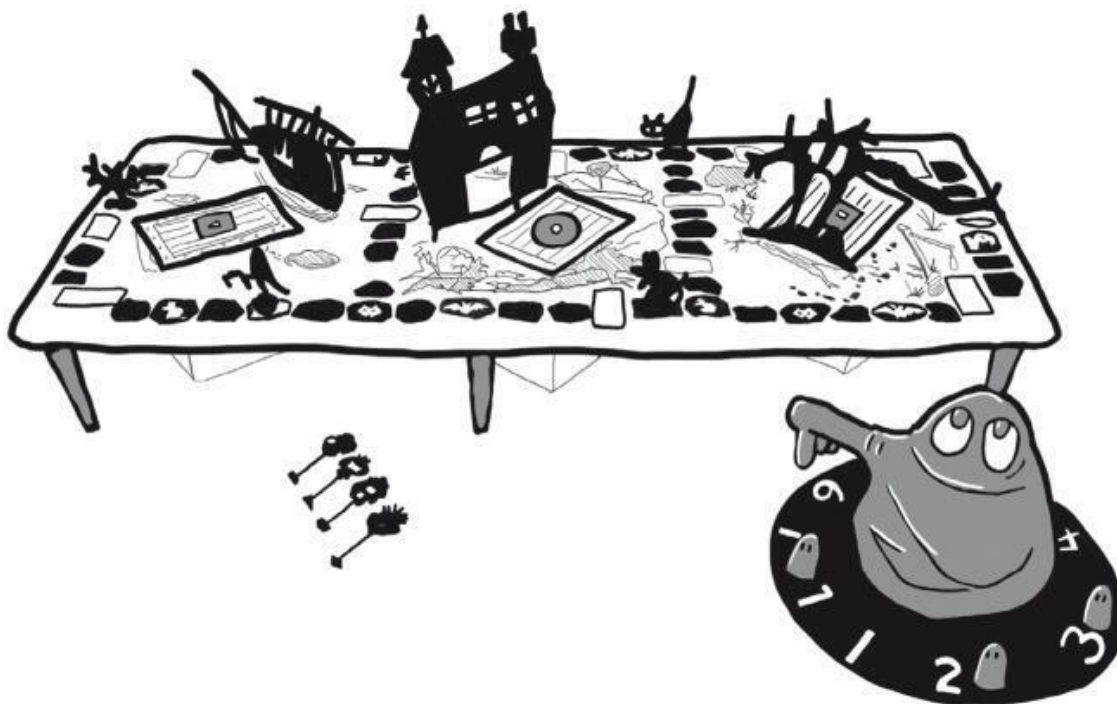
¹ Роджерс, С. *Level up! Руководство по созданию классных видеоигр*. М.: Бомбора, 2023. – Прим. ред.

Всем привет!

Я рад, что вы открыли мою книгу «Твой ход! Руководство по созданию настольных игр». Я – Скотт, и я рад познакомиться с вами. Раз уж вы читаете эту книгу, смею предположить, что вы равнодушны к настольным играм или как минимум хотите узнать о них немного больше.

Будь я так сильно заинтересован в книге о настольных играх, чтобы взять ее с полки или найти в Интернете и начать читать, обещаю научить меня делать классные настольные игры, то я хотел бы быть уверенным, что написал ее эксперт в области настолок или как минимум тот, кто их любит.

Уверяю вас, что я обожаю настольные игры и что вы в хороших и опытных руках. Вместо того чтобы изучать мое резюме², послушайте лучше мою историю. Одно из моих самых ранних воспоминаний – это настольные игры. Помню, как мы собирались с братом и его друзьями в темном, душном гараже, а наши лица были освещены жутковатым зеленым флуоресцирующим светом.



Это была игра *Green Ghost*³ издательства Transogram, выпущенная в 1965 году. Для тех, кто с ней не знаком, объясню: *Green Ghost* была настольным подобием комнаты страха из парка развлечений. По правилам нужно было просунуть пальцы в обувную коробку и нащупать глаза ведьмы (виноград без кожицы), могильных червей (холодные спагетти) или крылья летучей мыши (перья). Несмотря на то что звучит довольно круто, *Green Ghost* основана на скучной механике «вращай-двигай». Однако объемы ее производства были заоблачными. Это первая настольная игра со светящимся в темноте игровым полем, а фигурками были зловещие пластиковые силуэты летучих мышей, шипящих кошек и стервятников. Главной фигурой игрового

² На момент написания этой книги я уже издал три настольные игры, а другие находятся на стадии разработки. – *Здесь и далее прим. авт., если не указано иное.*

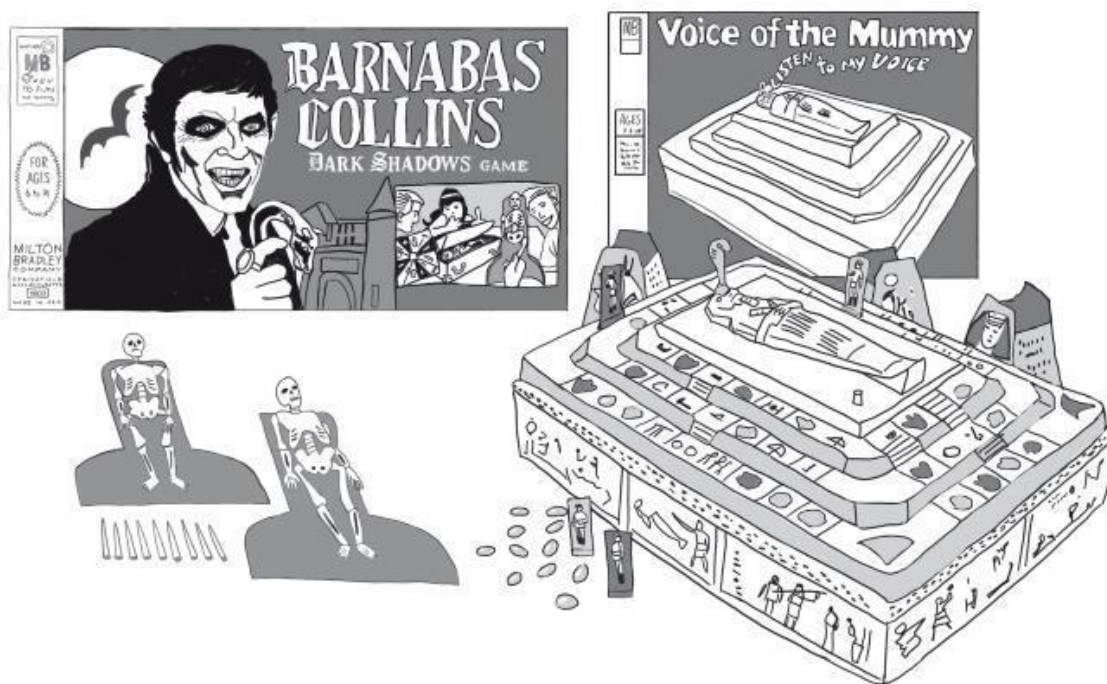
³ Игры, которые были изданы в России и чье название было локализовано, встречаются в тексте с русским названием. – *Прим. пер.*

поля был большой зеленый призрак, который выполнял по совместительству роль волчка. Весь этот фосфор⁴, должно быть, сильно въелся в мой мозг, так как *Green Ghost* положила начало моей любви ко всему жуткому, светящимся в темноте игрушкам, а главное – к настольным играм.

Итак, теперь, когда я поделился своей первой в жизни настолкой, расскажите, какая была у вас? Ниже можете записать свой ответ. По правде говоря, в этой книге вам придется много писать, поэтому предлагаю начать прямо сейчас.

Моей первой настольной игрой была _____

После *Green Ghost* я хотел попробовать и другие настольные игры. Поэтому начал просить их в качестве подарков на день рождения. Одним из таких подарков стала игра *Dark Shadows: Barnabas Collins Game*. В ней игрокам нужно было бегать по полю и собирать пластиковые кости от скелета вампира. Другой моей любимицей стала игра *Voice of the Mummy*, где мы бегали по зиккурату, собирая изумруды, а погребенная мумия сыпала проклятиями и командовала нашими действиями⁵. В те времена в настольных играх нужно было много перемещаться по полю на скорость.



Если вам станет любопытно узнать больше о какой-то игре, которую я упоминаю, вы легко сможете найти ее в Интернете.

BoardGameGeek.com⁶ (BGG) – классный сайт, где вы можете узнать больше о настольных играх. Однако это не просто один из лучших сайтов про настолки, а один из лучших сайтов в Интернете. Это невероятно огромное хранилище, где можно найти информацию практически о

⁴ *Green Ghost* была переиздана в 2011 году, сразу после принятия в США закона о сокращении количества фосфора, которое может быть использовано в коммерческих продуктах. Сначала я очень хотел купить себе игру взамен давно утерянного оригинала, но когда увидел, как слабо светилась доска по сравнению с моими воспоминаниями, передумал.

⁵ *Voice of the Mummy* была удивительной игрой для того времени. Внутри саркофага находился маленький проигрыватель, который воспроизводил пластиковую пластинку. Когда игрок нажимал на кнопку, опускалась игла проигрывателя и звучало случайное проклятие или команда, которую игрок должен был выполнить. Вы можете услышать голос мумии, перейдя по ссылке: www.youtube.com/watch?v=EAxN8a26wvM.

⁶ Аналог в России – tesera.ru. – Прим. пер.

любой существующей игре, в том числе обзоры, видео о том, как играть, фотографии, варианты правил и т. д. Будьте готовы потерять там несколько рабочих дней.

На своем курсе по созданию настольных игр (именно на него я опираюсь на протяжении всей этой книги) я прошу всех новых студентов зарегистрироваться на BGG, чтобы они научились пользоваться сайтом. Вы как гейм-дизайнер найдете там много полезной и необходимой информации. Если вы еще не зарегистрированы, то сделайте это сейчас. И не забудьте сразу же добавить меня в друзья. (Мой ник: Scott Rogers⁷.)

Теперь, когда вы присоединились к сообществу BGG, запишите ваш ник, чтобы не забыть его.

Мой ник на BGG: _____

Итак, где мы остановились? Так же как и многие из вас, я вырос на старых классических настолках, таких как: «Морской бой», «Монополия»⁸, *Risk* и «Мышеловка»⁹. Настольные игры стали моим основным времяпрепровождением, и мы с одноклассниками провели уйму часов за ними. Помню, мы даже придумывали свои варианты правил, например, соединив два поля от *Risk* в одно, чтобы сыграть в эпическую партию на все выходные¹⁰.

Настольные игры производят на людей интересный эффект. Я заметил, что, если человек сыграл в достаточное количество настолок, у него возникает желание самому делать игры. Может быть, то же самое случилось и с вами?

Я начал изобретать настольные игры в средней школе. Я провел все лето 1985 года, придумывая игры и собирая их из запасных частей от других настолок. Одним из таких интересных результатов было сочетание «Скрэббл» и *Dungeons & Dragons (D&D)*.

Я был так одержим настольными играми, что, когда пришло время работать, я искал такую должность, на которой смог бы оставаться среди них! Поэтому моим первым местом работы стал магазин под названием The Game Keeper – один из первых сетевых магазинов настольных игр.

В основном там продавались элитные шахматы и нарды, вырезанные из слоновой кости или редких пород дерева, инкрустированные драгоценными металлами и камнями, но также там можно было найти традиционные игры масс-маркета – от *Risk*, «Монополии» и *Acquire* до алкогольной *Pass-Out* и эротической *Love Dice*¹¹.

Тогда я этого еще не знал, но работа в The Game Keeper была для меня лучшим стартом, чтобы впоследствии стать дизайнером настольных игр. Все потому, что мой босс заставлял меня брать домой каждую новую игру, что мы получали, и изучать ее правила. Он понимал, что если я буду знать правила игры, то смогу лучше продать ее клиенту. И был прав. Но благодаря этому я также познакомился с правилами дюжин, если не сотен настольных игр¹².

Из всего этого вытекает первая важная мысль, которую я хочу до вас донести.

Гейм-дизайнеры играют в игры.

⁷ Я знаю, не очень оригинально.

⁸ До тех пор пока однажды мой папа-банкир не обманул меня.

⁹ Которую всегда было интереснее строить, чем потом в нее играть.

¹⁰ Это закончилось не слишком весело. Я проиграл в течение первых двух часов и провел остаток выходных за чтением научной фантастики или фэнтези, пока ждал, когда же кто-нибудь из друзей одержит победу.

¹¹ Поищите ее в Интернете.

¹² The Game Keeper был моим Гамбургом. В замечательной книге Малькольма Гладуэлла «Гении и аутсайдеры. Почему одним все, а другим ничего?» написано: чтобы стать в чем-то экспертом, нужно потратить на это 10 000 часов. Например, The Beatles дали в Гамбурге живой концерт более 1200 раз за четыре года, накопив больше 10 000 музыкальных часов и тем самым достигнув «правила 10 000 часов».

Кстати, если я хочу, чтобы вы запомнили нечто важное – идею или термин, – я выделяю это **жирным начертанием**, чтобы вы не пропустили. Также я перечислю основные мысли в конце каждой главы, чтобы вам было проще их найти.

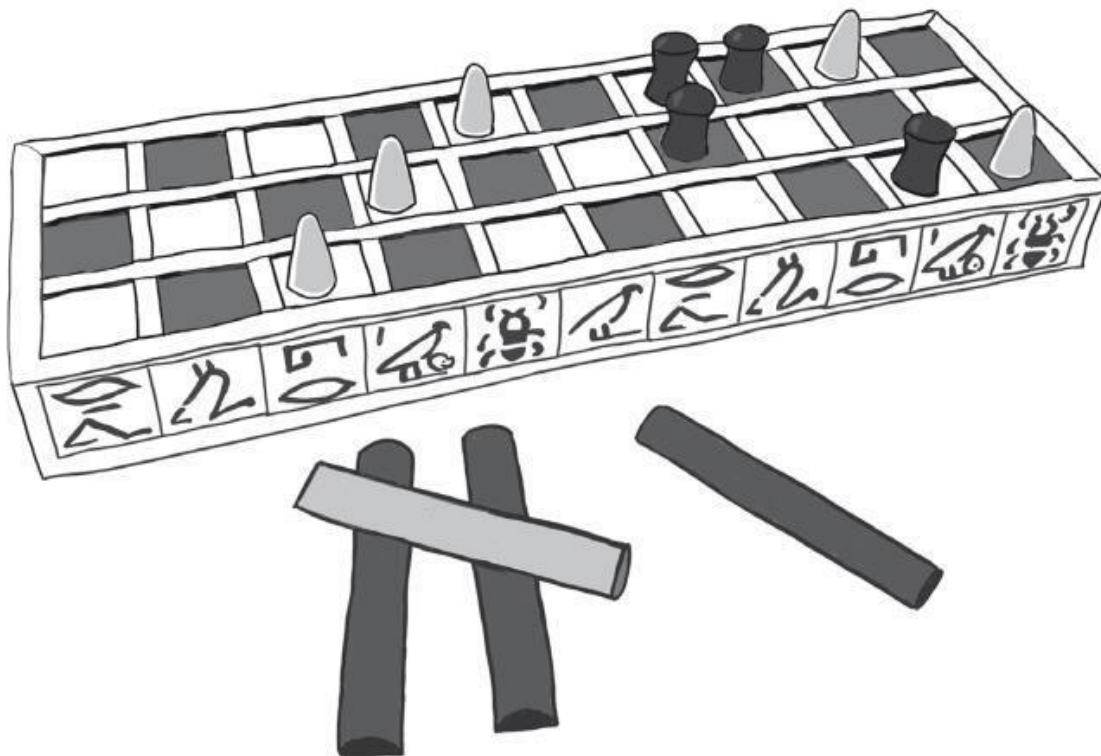
Сейчас фраза «Гейм-дизайнеры играют в игры» может прозвучать как нечто очевидное, но меня часто удивляют люди, которые думают, что им не нужно играть в игры, чтобы создавать их¹³. Они не правы.

На самом деле я считаю, что играть в настольные игры – во все их виды – это *ключевой* момент для гейм-дизайнера. Разработчику игр необходимо сыграть в как можно больше настолок. Никогда не отказывайтесь от партии, даже если вы уже опробовали эту игру или никогда не слышали о ней.

¹³ По правде говоря, только на днях меня спросили: «А вам нужно играть в игры, чтобы делать их?»

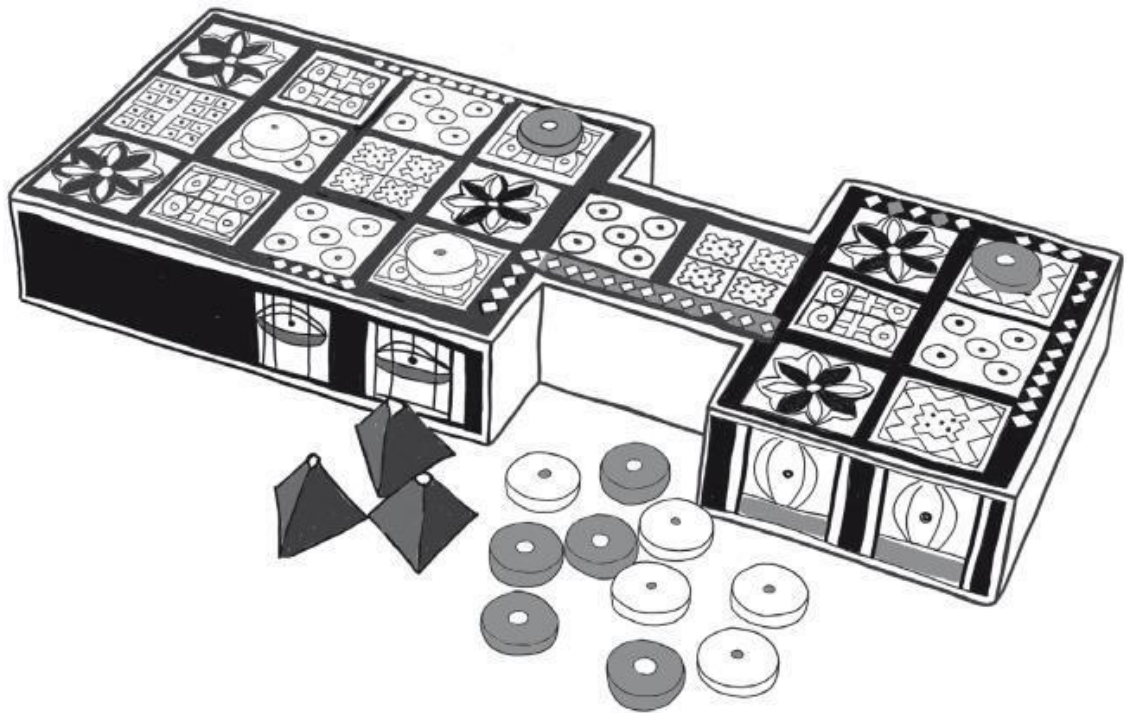
Гейм-дизайнер играет во все виды игр!

Хорошая новость в том, что вам никогда не станет скучно и у вас всегда будут новые игры, в которые можно сыграть. Существует огромное количество видов настолок. Вы знали, что более 5000 новых настольных игр издается *каждый год*? И это не говоря уже о тысячах игр, которые уже были изданы или существуют с незапамятных времен! Сенет – одна из них.

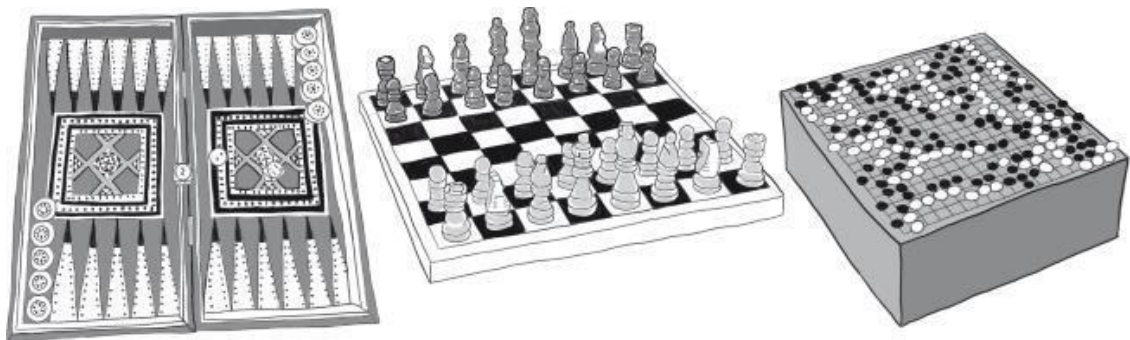


Игра Сенет датируется 3100 г. до н. э.¹⁴, а рисунки с ее изображением были найдены на стенах египетских гробниц. Несколько копий игры, включая миниатюрную «дорожную» версию, были обнаружены в гробнице Тутанхамона. Археологи считают, что древние египтяне с помощью игры в Сенет практиковались в переносе душ в загробный мир.

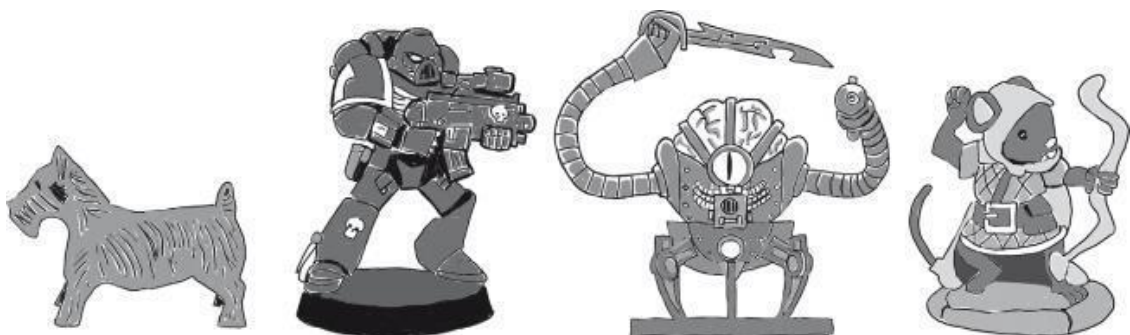
¹⁴ А это более 5000 лет назад!



Царской игре У'ра, в которую играли жители Древней Месопотамии, около 4600 лет, а ее правила, высеченные на каменной глыбе, обнаружили археологи.



Тавлеи, предок нарда, датируется 476 г. до н. э. Японская игра го известна с XIII века, а шахматы – с XV. Это так называемые игры из древности, или, как называю их я, **древние игры**. Удивительно, что мы до сих пор можем сыграть в одну из них!



Многие из этих игр стали основой современных **абстрактных игр**, таких как *Mastermind*, «Отелло» (также известная как «Реверси») и «Азул».

Классические игры «помоложе» и датируются концом XVIII века. Этот вид стал популярным, когда европейский издатель Джон Валлис выпустил обучающие игры, такие как *The New Game of Human Life* и *The Royal Game of British Sovereigns: Exhibiting the most remarkable events in each reign from Egbert to George III*. Игры о деньгах и имуществе стали популярны, когда Джордж Паркер издал *Banking*, а Элизабет Мэги создала *The Landlord's Game*. Большинство из этих игр легли в основу современных классических игр, таких как «Игра в жизнь» и «Монополия».

Первые **хобби-игры** были изданы в 1970-е гг. Многие из них стали современной версией **варгеймов** (или кригшпилей)¹⁵ XIX века. Игры на военную тематику, такие как *PanzerBlitz*, *Dunkirk: The Battle of France* и *Axis and Allies*, дали начало фэнтези-играм и играм на научно-фантастическую тематику, например, таким как *Magic Realm*, «Талисман» и «Сумерки империи». Они сильно отличаются от **игр для масс-маркета**, в которых проще правила, быстрее партии и которые часто рассчитаны на детскую и семейную аудиторию.

Варгеймы и *Dungeons & Dragons* при объединении положили начало **играм с миниатюрами**, например: *Broadsides and Boarding Parties*, *Warhammer: The Mass Combat Fantasy Role-Playing Game* и *Space Hulk*. В одних миниатюры сражаются на игровом поле, в других более независимый формат битв.

Тем не менее немецкие игры, которые вскоре были переименованы в **еврогеймы**, взяли штурмом игровую индустрию.

Игры, похожие на «Catan. Колонизаторы», «Каркассон» и «Пуэрто-Рико», больше про стратегию, чем конфликт.

Как видите, существует огромное количество видов игр на любой вкус!

Теперь пришло время спросить о вашей любимой игре. Запишите ее название.

Моя любимая игра: _____

Будучи гейм-дизайнером, вы должны играть не только в вашу любимую игру, или только в «хорошие», или только в «популярные» настолки – вам необходимо играть во все игры, какие только можете. Потому что каждая сыгранная игра прибавляет знание о мире настолок. Никогда не отказывайтесь от партии. Вам придется играть даже в заведомо «плохие» игры. Вы спрашиваете меня, зачем играть в «плохие» игры? Когда вы имеете дело с «плохой» игрой (если точнее, то не с суперхитом), вы узнаете, какие виды игр и какие механики вам не нравятся. Поняв, что вам не нравится, вы сможете избегать этого при создании собственных игр.

Нет, я совершенно не хочу, чтобы у вас сложилось негативное отношение к каждой опробованной игре, но это поможет вам развить *критическое мышление* в мире настольных игр. Чем больше вы играете, тем быстрее начинаете понимать, как *элементы* игры взаимодействуют между собой. Кстати, эти элементы называются **механиками** или **движками**, и все способы их комбинирования известны как **системы**.

Взаимодействие игрока с этими системами и **правила**, которыми он руководствуется, – это то, что мы называем **игровым процессом**.

Чем больше игр вы опробуете, тем лучше поймете все хитроумные способы комбинирования механик гейм-дизайнера для создания увлекательного игрового процесса.

Чем больше вы знаете механик, тем больше видов игр сможете делать. С помощью этой книги вы познакомитесь со множеством механик и узнаете о том, как их комбинировать, чтобы создавать различные виды игр.

К окончанию прочтения этой книги вы разработаете семь видов игр:

¹⁵ Автор выделил термин «кригшпиль», но в русском языке используется термин «варгеймы». – *Прим. пер.*

- игру с кубиками;
- карточную игру;
- игру для вечеринок;
- еврогейм;
- тематическую стратегию;
- абстрактную стратегию;
- игру с миниатюрами.

Чтобы понять разницу между этими видами игр, прочтите посвященные им главы. Говоря о том, что вам предстоит узнать из моей книги, я должен упомянуть те виды игр, которые в нее *не* включил:

- настольно-ролевые игры (НРИ), такие как *Dungeons & Dragons*;
- коллекционные карточные игры (ККИ), например, *Magic: The Gathering (MtG)*;
- азартные игры: покер или блек-джек¹⁶;
- видеоигры, основанные на настольных¹⁷.

Если вам интересны именно эти виды игр, то вы найдете огромное количество написанных про них книг. «Твой ход!» же посвящена настольным играм и их созданию.

Итак, как же вы научитесь делать настольные игры? Легко. Вам нужно всего лишь повторять за мной.

На протяжении этой книги я шаг за шагом пройду разработку разных видов игр, чтобы вы могли создать ваши собственные версии каждой из них.

Вопреки тому, что говорят некоторые учителя, я считаю, что копирование – это не плохо. Люди в целом учатся, повторяя за другими. В художественной школе я узнал, что все великие художники в истории копировали произведения других, когда только начинали свой путь к славе. Повторяя за мной, вы изучите основы производства настольной игры.

На основе моих разработок вы создадите свои игры и, без сомнений, сформируете прочный фундамент для дальнейшего развития. К тому же, сделав игру по моему примеру, вы сразу сможете менять ее на ваше усмотрение. Я хочу, чтобы вы почувствовали свои внутренние силы, создав все игры по этому руководству; и тогда вы сможете придумать собственную игру с нуля!

Напоследок я хочу напомнить вам основные идеи и выводы введения, чтобы вы в любой момент могли вернуться сюда и освежить свою память!

Основные идеи и выводы

- Гейм-дизайнеры играют в игры.
- Вы учитесь, играя в игры (даже в «плохие»).
- Гейм-дизайнеры используют механики, правила и системы для создания игрового процесса.
- Чем больше вы играете, тем больше игровых механик знаете.

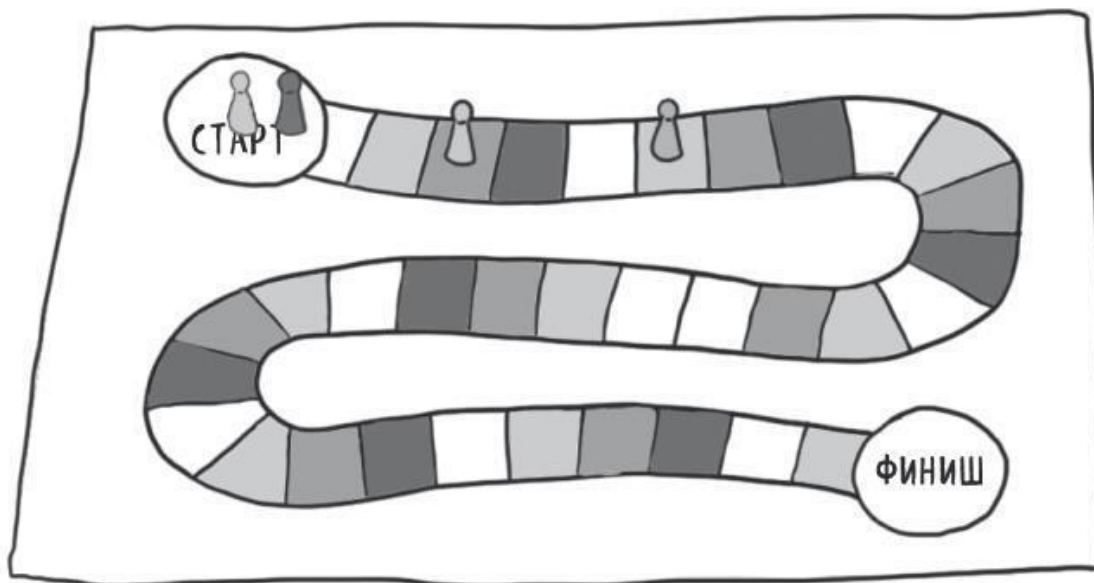
¹⁶ Хотя мы много будем говорить об их механиках.

¹⁷ Если хотите узнать больше о видеоиграх, почитайте мою книгу «Level up! Руководство по созданию классных видеоигр».

Глава 1

Давайте создадим настольную игру

Как уже было сказано во введении, лучший способ научиться чему-то – это повторять за кем-то. На этот раз этим кем-то стану я! Сначала вы будете повторять за мной, но довольно скоро научитесь делать свои собственные настольные игры, никого не копируя. Будет весело!



До 1980-х гг. самым распространенным видом настольных игр были игры с треком, или гонки. Скорее всего, вы с ними знакомы: «Монополия», «Мышеловка», *Candy Land*, «Парчиси», *Sorry*, нарды, «Игра в жизнь» и многие другие.

Если вы попросите кого-нибудь нарисовать настольную игру, то с большой вероятностью это будет изображение трека. Такой стиль игры известен как «кинь-двинь», так как «кидайте кубик и двигайте своих мышей» – это лучшее описание «кинь-двинь» игры «Мышеловка».

И угадайте что? Мы собираемся сделать такую игру.

Игровое поле

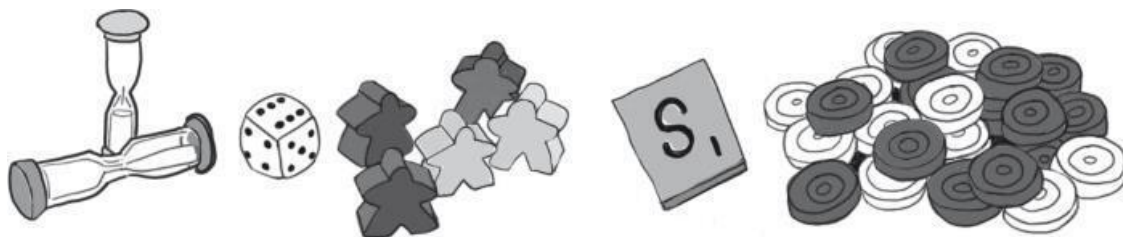
Прежде чем мы начнем, давайте поговорим об **игровом поле**. Это место, где происходит действие игры. Чаще всего поле – это карта чего-либо: мира, страны, города, деревни или дома. Это может быть план космической станции или палуба пиратского корабля, цирковая арена или схема палаточного лагеря, интерьер особняка или туннели и темницы подземелья. Поле – это микромир, где разворачивается действие игры.

На поле могут быть изображены трехмерные здания или другие мультяшные постройки. Там могут быть рампы, шестеренки и всякие другие механизмы, которые вызывают различные действия, как, например, в играх «Мышеловка», «Цолькин: Календарь Майя» или *Fireball Island*. В поле могут быть встроены электронные механизмы, чтобы давать команды игроку, или передавать информацию, или рассказывать историю, как, например, в *The Omega Virus* или *Mall Madness*. Поле может быть затейливым или простым – как того требует дизайн.

Объединяет игровые поля такого вида то, что они являются *общим пространством*. Все игроки имеют к нему доступ, там они могут размещать и двигать свои фигурки/миппы, собирать ресурсы и брать карты, взаимодействовать или сражаться с другими игроками. Обычно здесь вы можете найти ресурсы и монеты, используемые в игре.

Игровое поле – это место, на котором сфокусировано внимание игроков на протяжении всей партии. Оно также создает так называемый **магический круг**, идею которого впервые описал нидерландский историк Йохан Хёйзинга в своей книге «Человек играющий». Хёйзинга написал, что магический круг – это место, где обычные правила и реальность приостанавливаются и заменяются искусственной реальностью игрового мира. Другими словами, пока игроки находятся в магическом круге, созданном игрой, они не только погружаются в мир игры, но также соглашаются следовать ее правилам: не обманывать и не болтать по телефону.

Имейте в виду, что не во всех настолках есть игровое поле¹⁸. В некоторых, вроде «Каркассона», «Descent: Странствия во тьме» и *Betrayal at House on the Hill*, используются тайлы, или кусочки карты, чтобы создать игровое пространство или среду. В некоторые игры, например, *Star Wars: X-Wing Miniatures Game*, «Крылья войны: Знаменитые асы» или «По щелчку!», играют на столе, но в них нет специально разработанного игрового поля, на котором происходит действие. В других играх, как *Warhammer 40,000*, *Heroscape* и *Dark World: Village of Fear*, используется трехмерный ландшафт, размещенный на столе или иной игровой поверхности, где указаны важные области. А некоторые игры вообще не нуждаются в поверхности для игры: *Werewolf*, «Нечто», *Bring Your Own Book* и др.

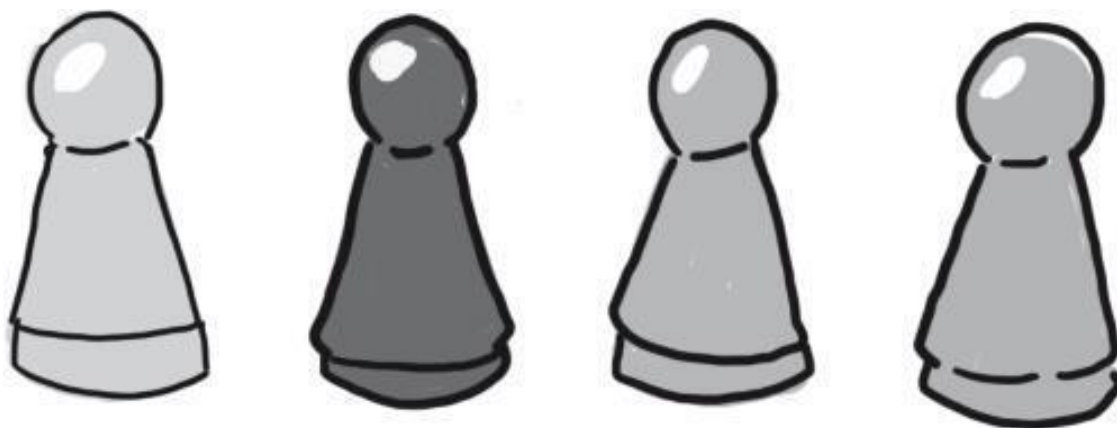


¹⁸ В английском языке словосочетание «настольная игра» произошло от слова *board* – «доска», «игровое поле». Boardgame – дословно «игра на поле/доске». – Прим. пер.

Коротко о компонентах

Кроме игрового поля, у большинства настольных игр есть **компоненты**. Это различные предметы, которые нужны для игры. Иногда их называют частями или деталями игры.

Как бы их ни называли, без них сыграть в настолки не получится. В некоторых играх только один вид компонентов – колода карт, как, например, в *War* (год издания неизвестен), или набор кубиков в *Farkle*. В других играх вы можете найти множество компонентов, например, фишки, жетоны, монеты, деревянные кубики, фигурки игроков, блокноты для подсчета очков, миниатюры, пистолеты с мыльными пузырями, кубки из кожи, миниатюры ландшафта, многогранные кубики... В качестве компонента может быть использован любой предмет!

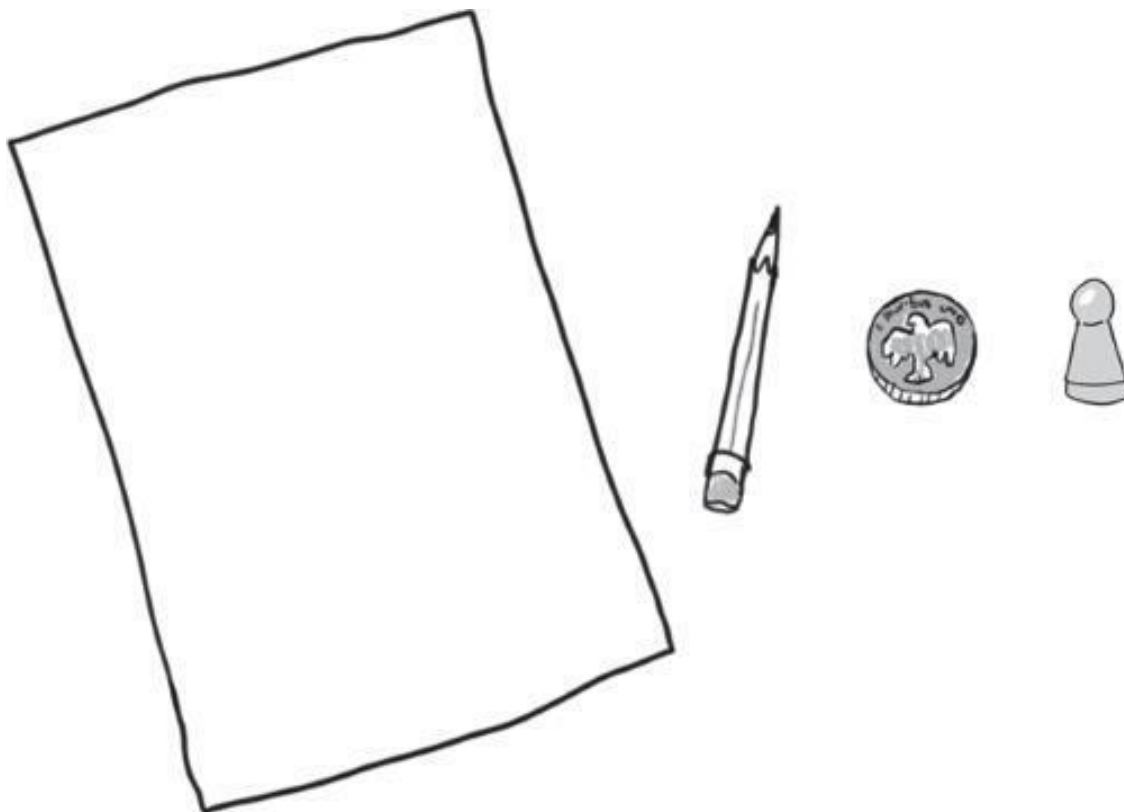


Фишка обычно используется для обозначения игрока. Существует большое количество видов и названий фишек, в зависимости от того, на что они похожи и из чего сделаны. Например, пластиковая или металлическая фигурка – это **миниатюра**, в то время как фигурка, вырезанная из дерева, обычно называется **миплом**¹⁹. Фишки могут быть разного цвета: красного, синего, желтого или зеленого... Благодаря цвету игроки могут отличить свою фишку от чужих. У некоторых игроков есть любимые цвета, которыми они предпочитают играть. Но когда вы будете выбирать цвета для фишек при создании своей игры, не забывайте, что существуют игроки с **дальтонизмом**, которым трудно отличить цвета фишек. Но мы поговорим о том, как помочь игрокам отличать цвета, чуть позже. А пока приступим к созданию игры!

¹⁹ Этот термин Элисон Гензель придумала в 2000 году во время игры в «Каркассон», когда для названия деревянных фишек в игре нечаянно соединила два слова: *my* – «мой» и *people* – «люди».

Итак, приступим

Я люблю начинать разработку игры с подборки компонентов, которые, как мне кажется, могут понадобиться. Иногда я для начала рисую картинку с компонентами, чтобы разобраться в их количестве.



Чтобы создать и сыграть в первую игру, вам понадобятся следующие компоненты:

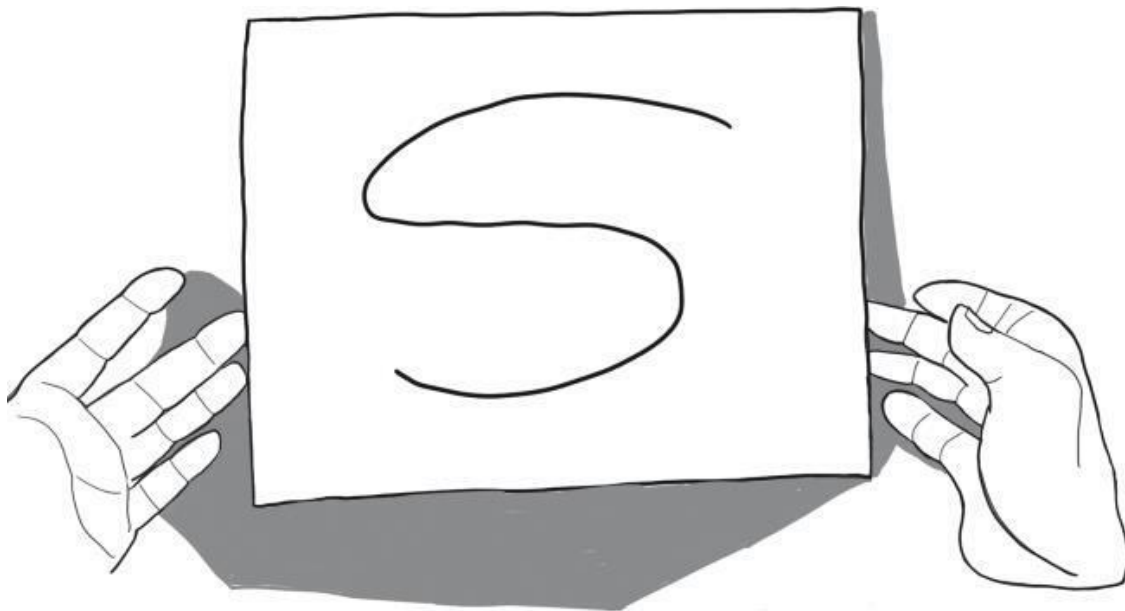
- лист бумаги (для игрового поля);
- карандаш или фломастер (чтобы нарисовать игру);
- монета (любая);
- фишки для каждого игрока (вы можете использовать любой предмет, какой попадется под руку: клочки бумаги с разными рисунками, игрушечные машинки, миниатюры кораблей, наперстки, металлические цилиндры или игрушечных собачек)²⁰.

²⁰ Если последние компоненты вам знакомы, то это потому, что они из классической «Монополии». Когда «Монополию» только придумали, ею делились с друзьями, а те доделывали свои версии игры вручную (совсем как вы сейчас!). Изначально в «Монополии» не было фишек. Игроки использовали в качестве них предметы, которые попадались под руку: пуговицы или наперстки. Когда в 1935 году Parker Brothers издали «Монополию», в нее были добавлены свинцовые миниатюры, производимые Dowst Manufacturing Company (на тот момент делали игрушки для Cracker Jack). Многие из их игрушек, например утюг и корабль, были добавлены в игру и стали культовыми.

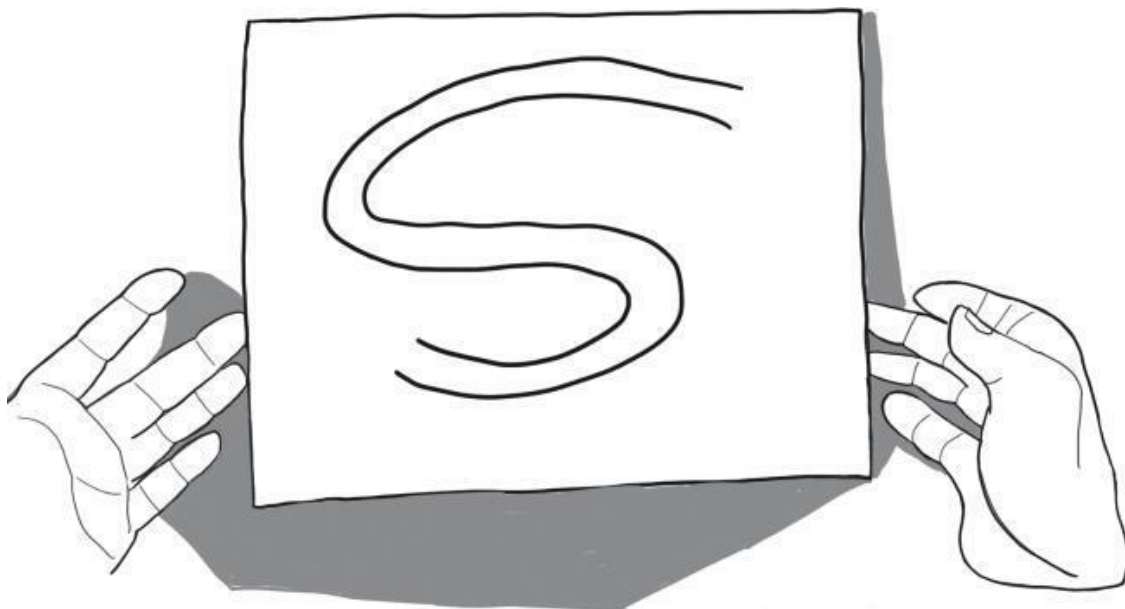
Как сделать настольную игру

Мы пройдем семь простых шагов по созданию нашей настольной игры. Начнем с первых трех.

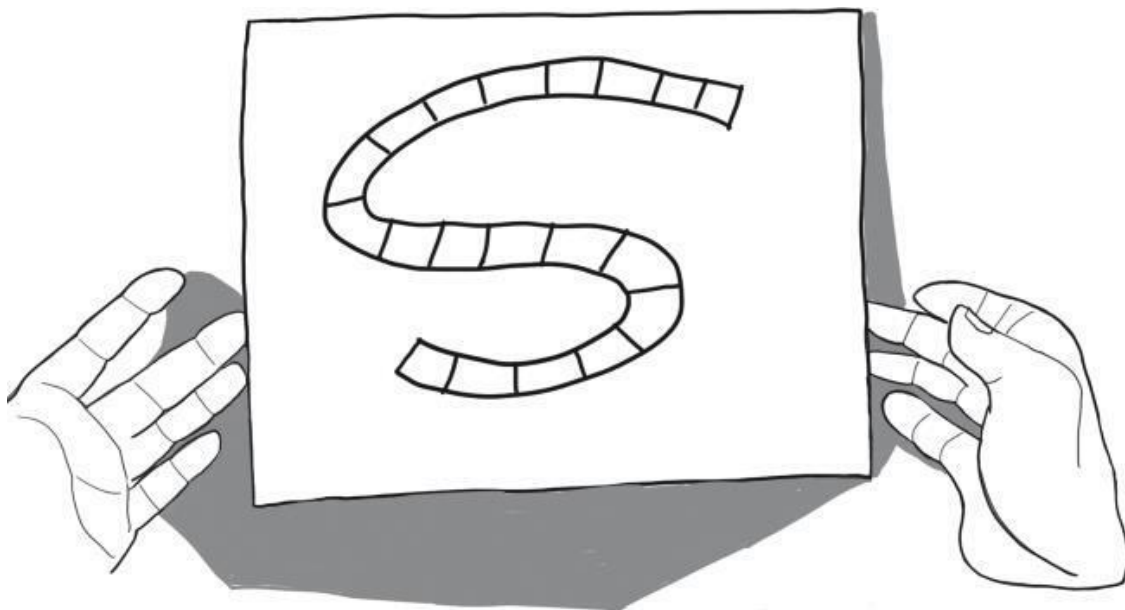
Шаг 1. Нарисуйте большую кривую линию в виде английской буквы S на листе бумаги.



Шаг 2. Нарисуйте еще одну большую кривую линию рядом с предыдущей. Вторая кривая должна располагаться параллельно и близко (но не слишком) от первой.



Шаг 3. Соедините короткими отрезками две кривые так, чтобы получились маленькие ячейки по всей длине трека.



Поздравляю! Вы только что сделали игровое поле для своей настольной игры! Игровое поле – это тоже компонент. Но, помимо компонентов, есть еще кое-что важное, без чего не обойдется ни одна игра: **правила**. Давайте прервемся на них ненадолго. Мы изучим правила более тщательно в следующей главе, но так как это очень важная составляющая в создании игр, давайте немного поговорим об основах сейчас.

Правила

Правила – это порядок действий и набор рекомендаций, которые все игроки согласны выполнять и которым обязаны следовать в течение всей партии. Без правил не может быть и игры. Все просто. Например, у вас есть компоненты: вы можете кидать кубик, разыгрывать карты и двигать миниатюры по полю; но без правил все это превращается в бессмысленное развлечение. Если мы хотим создать игру, без правил не обойтись.

Игрокам не должно быть сложно следовать правилам, однако для разработчика их написание – задача не из легких. Это непросто, потому что гейм-дизайнеру предстоит ответить на огромное количество вопросов так, чтобы в ходе игры их не возникало у участников.

Если бы мне пришлось придумать игру и сыграть в нее с вами прямо сейчас, я бы объяснил вам, как в нее играть. Однако разработчик почти никогда²¹ не находится рядом с игроками и не может объяснить или ответить на возникшие вопросы. Поэтому правила любой настольной игры должны делать это вместо гейм-дизайнера.

Итак, давайте взглянем на нашу игру. Пока что у нас к ней целая куча вопросов.

- Как в нее играть?
- Где начинается игра?
- Как игрок перемещает свою фишку?
- Для чего нужна монетка?
- Как прийти к победе?
- Кто ходит первым?

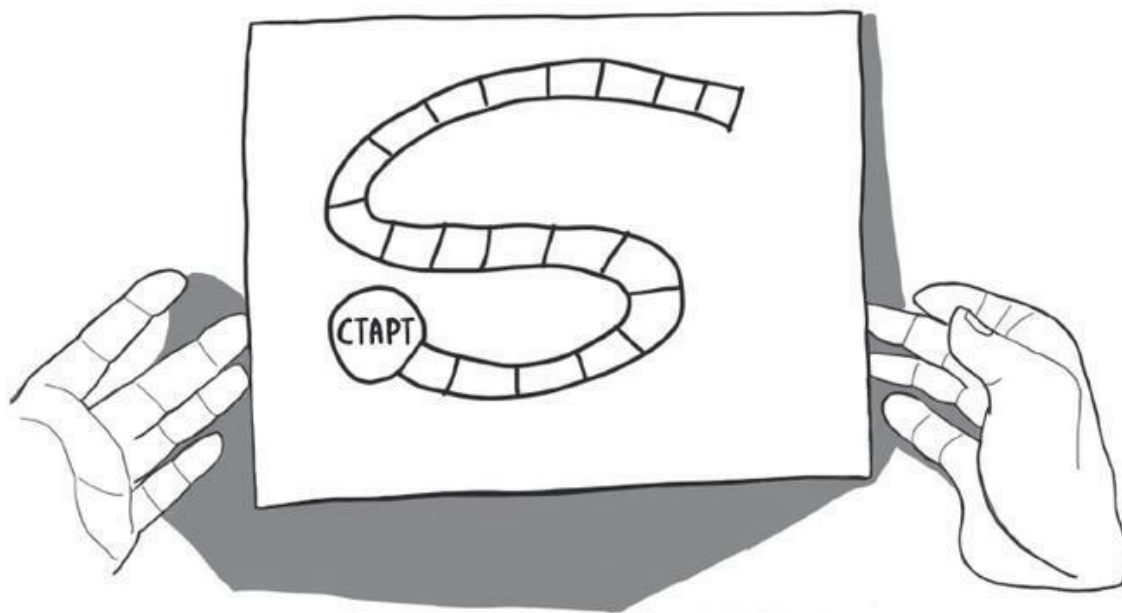
²¹ Пока вам не посчастливится попасть на плейтест или большой конвент – ведь это отличный шанс познакомиться и подружиться с гейм-дизайнером!

Столько вопросов, на которые мы должны ответить!.. Без паники, совсем скоро мы с этим справимся. Начнем с того, что познакомим участников с целью игры.

Целью игры могут быть краткосрочные и долгосрочные задачи, которые игрок должен выполнять на протяжении всей партии. Цель некоторых игр – заработать как можно больше монет. Цель других – победить врагов. И еще много-много вариантов, например, захватить больше территорий, заработать больше победных очков, разгадать тайну раньше других и, как в нашем случае, довести свою фишку до финиша первым.

Ох! Мы ведь кое-что забыли! На нашем поле не хватает отметки старта! Давайте вернемся к семи шагам, которые мы должны пройти для создания игры.

Шаг 4. Напишите слово СТАРТ в первом квадрате своего трека.

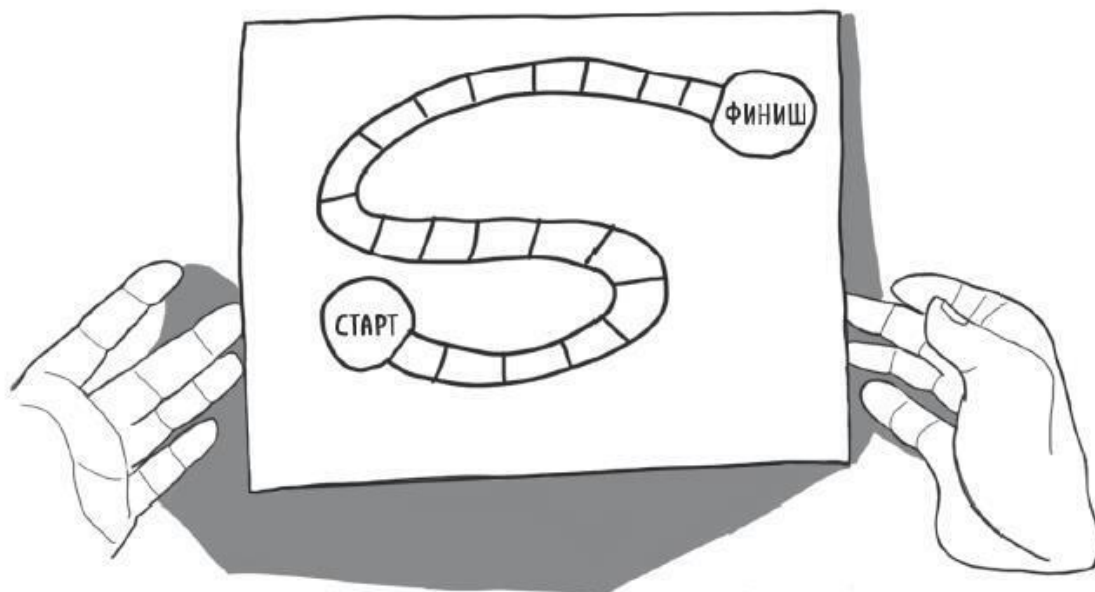


Шаг 5. Теперь нашей игре необходимы **условия победы**, то есть то, что нужно сделать игроку до окончания партии, чтобы победить. Иногда выполнение этих условий завершает партию, но это не обязательно.

Условия победы отличаются от целей игры тем, что игроку обычно необходимо достичь нескольких целей, чтобы выполнить условия победы. Повторюсь: выполнение условий победы часто означает конец игры, но не всегда. Мы вернемся к этой мысли чуть позже.

В нашей игре условие победы следующее: «Тот, кто первым достиг отметки ФИНИШ, побеждает». Поэтому, похоже, пора обозначить на поле ФИНИШ!

Шаг 6. Напишите слово ФИНИШ в последнем квадрате своего трека, как я.



Шаг 7. Поместите свою фишку и фишки других игроков на клетку СТАРТ.



Итак, мы сделали поле, нарисовали трек, разместили на нем фишки... Ах да, а для чего же нам монетка? Монетка – это **генератор случайных значений**, то есть «орел» или «решка». Генератор случайных значений может принимать множество форм: монетка, кубик, колода карт, волчок, мешочек с тайлами, страница в книге и т. д.

Мы будем использовать монетку, чтобы перемещать фишку игрока. Подбросьте ее. Если выпал «орел» – вы двигаетесь на одну клетку вперед. Если «решка» – на две клетки.

Зачем нужен генератор случайных значений? Потому что играть куда интереснее, когда мы не знаем победителя до окончания партии.

Генератор случайных значений – это один из способов сделать игру непредсказуемой. Не переживайте, мы изучим и другие варианты добавления в игру элемента случайности. Также

вы узнаете и об остальных способах использования рандомизации для создания игрового процесса.

Игровой процесс – это главное

Игровой процесс – это взаимодействие между игроком и игрой с ее компонентами. Развлекательная составляющая любой настолки. Если игра слишком сложная или скучная, мы теряем к ней интерес. Но если процесс затягивает, то можно назвать ее веселой²².

Трейси Фуллертон и Крис Суэйн, авторы книги *The Game Designers Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, придумали, на мой взгляд, наилучшее определение слова «игра».

«Игра – это закрытая система, вовлекающая игроков в организованный конфликт и заканчивающаяся неравным исходом».
Фуллертон и Суэйн

На своем курсе по созданию настольных игр я всегда использую определение Трейси и Криса в более упрощенном виде.

«В каждой игре должны быть правила, игровой процесс и условия победы».
Я

Если в том, что вы создаете – будь то симулятор, пазл, настолка или что-то иное, – нет этих трех пунктов, то это не игра.

Остались ли у нас вопросы без ответов?

Мы немного поговорили об игровом процессе, а теперь давайте вернемся к созданию нашей игры! Итак, посмотрим, на все ли вопросы мы ответили.

- *Как играть в игру?*

Бросать монетку, чтобы двигать фишки по треку.

- *Где начинается игра?*

Следует разместить свои фишки на отметке СТАРТ.

- *Как игрок перемещает свою фишку?*

Подбрасывая монетку.

- *Как перемещаются фишки?*

Если выпал «орел» – на одну клетку вперед, если «решка» – на две.

- *Как прийти к победе?*

Первым достигнуть отметки ФИНИШ.

- *Кто ходит первым?*

А это хороший вопрос!

Существует много способов выяснить, кто ходит первым. Определение **первого игрока** часто может быть забавным – это побуждает игроков взаимодействовать между собой еще до начала партии. В большинстве детских игр тем, кто будет ходить первым, назначается самый младший или самый старший игрок. Вы можете выбирать первого игрока по **тематике** самой игры. Например, если ваша игра про управление кораблем, то первым игроком может стать тот, кто последним из присутствующих был на борту корабля. Если действие происходит в

²² Я не люблю использовать слово «веселая» в данном контексте, поскольку все довольно субъективно. Мы поговорим о том, как делать веселые и скучные игры, чуть позже.

космосе, то пусть первым ходит тот, кто последним смотрел научно-фантастический фильм. Если ваша игра связана с едой, то пусть первым игроком будет тот, кто последним что-нибудь ел. Думаю, идея вам ясна. Вскоре мы поговорим о тематике игр более подробно.

Правила нашей игры

Теперь, когда мы ответили на все первоначальные вопросы об игре, давайте запишем все эти правила, чтобы не забыть их! Вот что у нас получится.

Правила моей первой настольной игры

1. Все игроки размещают свои фишки на отметке СТАРТ.
2. Самый младший игрок ходит первым.
3. Подбросьте монетку. Если выпал «орел», то передвиньте свою фишку на одно деление трека вперед. Если «решка» – на два.
4. Каждый игрок по очереди подбрасывает монетку.
5. Игроки ходят по часовой стрелке.
6. Игрок, чья фишка достигнет отметки ФИНИШ быстрее всех, становится победителем!

Теперь, когда мы записали все правила, можно сыграть в нашу игру! Вперед, не откладываяйте! (Я подожду.)

Готово?



Ура-а-а! Я знал, что вам это под силу!

Между нами говоря, я уверен, что мы можем сделать игру намного лучше. В гейм-дизайне очень важны **итерации**. То есть, играя в настолку снова и снова, мы можем понять, что нам в ней не нравится²³, поправить это и улучшить игровой процесс.

²³ Если правила, взаимодействие игроков или сам игровой процесс не такие, как ожидали гейм-дизайнеры, они называют игру «дырявой». Потому как эти «дырки» можно залатать. Исправляя таким образом игровой процесс, правила или взаимодействие игроков, мы делаем игру все лучше и качественнее.

Давайте сделаем лучшим игру

Перед тем как улучшить игру, прикиньте, что конкретно можно в ней изменить. Глядя на нашу разработку, выделим пять основных показателей, которые влияют на игровой процесс и которые можно поменять:

- количество;
- компоненты;
- правила;
- цель;
- тема.

Изменим количество

Меняя количество чего-либо, мы меняем процесс игры. Например, когда мы бросаем монетку и выпадает орел, фишка делает шаг вперед, а когда выпадает решка, остается на месте.

Столь незначительное количественное изменение может ощутимо поменять процесс игры, не так ли? Партия будет занимать гораздо больше времени, а выпадение решки уже не принесет удовольствия, согласны?

Давайте еще раз изменим количество. Предположим, орел перемещает фишку на два деления вперед, а решка – на три. Это тоже повлияет на игровой процесс и сделает партии значительно короче.

А что, если при выпадении орла фишка делает два шага вперед, а решки – целых пять? В этом случае бросание монетки станет куда более азартным процессом, но в то же время игра станет неравной, ведь кто-то уже достигнет финиша, пока другие едва доберутся до середины трека.

Никогда не забывайте, что, внося любые изменения, вы влияете на всех игроков и меняете **баланс** игры.

На заметку: быстрый финиш нравится всем игрокам.

Я взял себе за правило во время плейтестов записывать результаты всех игроков: очки, количество разыгранных карт, остаток жизни и т. д. Если эти цифры близки по значению (например, у Бренды 15 очков, у Эвелин – 13, а у Джека – 16), тогда я удовлетворен балансом игры. Но если эти значения далеки друг от друга (у Бренды 5 очков, у Эвелин – 15, а у Джека – 35), тогда я понимаю, что баланс нарушен, и начинаю искать те факторы, которые способствовали формированию столь большого разрыва при финальном подсчете очков.

Другое количество, что мы можем изменить, – это фактическое число чего-либо, используемого в игре, и речь не только о компонентах. Например, мы чувствуем, что партия заканчивается слишком быстро. Тогда можно увеличить количество делений трека. Да, придется его перерисовать, но, возможно, оно того стоит, если мы получим желаемый результат. А может быть, выпадение единицы на кубике слишком замедляет игрока²⁴, тогда мы можем наклеить стикер на сторону с единицей, чтобы получилась семерка. Это ускорит дело!

Раз уж мы заговорили о кубиках, то давайте поговорим о смене компонентов.

²⁴ По статистике такое может случиться несколько раз подряд. Однажды на плейтесте это произошло с одним из игроков, и он сказал: «Я ненавижу эту игру, я всегда хожу на одно деление!»

Изменим компоненты

Итак, давайте прямо сейчас поменяем компонент в нашей игре. И вместо монетки, которая дает только два результата, возьмем шестигранный кубик. Вы можете позаимствовать его из любой настолки в вашей коллекции. Теперь в свой ход игроки кидают кубик и перемещают свои фишки на выпавшее число. Обратите внимание, как ускорился процесс!

Вот одна из мыслей, которые мне нравятся.

«Ваша цель как разработчика, чтобы в игру играли так, как бы вы сами хотели в нее сыграть».
Я (опять)

Для нас, гейм-дизайнеров, важно понимать, какую эмоцию мы бы хотели вызвать у игроков. Известный разработчик видеоигр Сигэру Миямото²⁵ сказал: «Создавая игру, я стараюсь фокусироваться на эмоциях игроков».

Давайте запишем, какую эмоцию мы бы хотели вызывать у игроков во время партии.

Эмоция, которую я хочу вызвать у игрока, – это: _____

Существует множество эмоций, которые вы можете сюда вписать: удивление, радость, страх, напряжение, печаль, любопытство, гнев... Но есть одна эмоция, на которую я стараюсь не ориентироваться во время создания игры, и это *веселье*.

Что не так с весельем

Дизайнеру сложно уловить, что вкладывается в это слово, особенно в самом начале разработки игры. Да, вы можете выбрать идею, которую *считаете* веселой, или проверенный игровой процесс, который *точно* веселый. Но веселье как таковое неуловимо, а что еще хуже – **субъективно**.



²⁵ Сигэру Миямото (род. в 1952) – японский гейм-дизайнер и директор Nintendo, создавший такие серии видеоигр, как *Mario*, *Donkey Kong*, *The Legend of Zelda* и многие другие.

Веселье – это когда что-то веселит людей и заставляет их смеяться. Но иногда тяжело определить, что смешное, а что нет. Это зависит от множества показателей, которые вы как гейм-дизайнер должны знать. На мой взгляд, если вы гонитесь за чем-то столь нематериальным, как веселье, то в конечном счете разочаруетесь в своей разработке. Вот почему лично я предпочитаю следовать за словом «невеселый». Мы все знаем, когда от чего-то становится невесело: когда на кубике постоянно выпадает единица или когда ваша фишка движется по треку 0-0-очень медленно. Совсем не сложно превратить «невесело» обратно в «весело», делая изменения и улучшения.

Веселье – это синоним эмоции, которую мы ощущаем, будучи полностью вовлеченными в игру. Психолог Михай Чиксентмихайи представил эту идею в своей теории потока. Вам знакомо чувство, когда вы делаете что-либо и теряете счет времени? Это значит, что вы находитесь в *состоянии потока* – так поглощены процессом, что все остальное кажется нереальным.

Поток измеряется двумя векторами: навыком и сложностью. Если игроку удастся держаться между этими векторами, то он будет в состоянии потока. Но если игра слишком тяжелая или скучная, то он выпадет из потока, испытает разочарование или даже прервет партию.

Задача гейм-дизайнера – подобрать сложность для игрока, соизмеримую с его навыками. Именно тогда мы сможем вовлечь его в процесс и создать подобающую атмосферу – магический круг, – когда можно преодолевать трудности, испытывая при этом удовольствие.

Вернемся к нашей игре

Если мы хотим привнести еще больше изменений в игру, делая ее при этом более интересной или сложной, можно скомбинировать два первых метода, касающихся количества и компонентов, и изменить *количество компонентов*. Хитро, правда? Так что предлагаю добавить второй кубик.



Теперь игрок будет кидать по два кубика каждый ход, а результат будет от 2 до 12. Число 12 позволит игроку пролететь по треку! Но мы не хотим, чтобы партия заканчивалась так быстро.

Изменим правила игры

Однако мы можем **поменять правила** игры. Пусть игрок кидает два кубика и выбирает, какой из двух результатов использовать. Таким образом, если у него выпадет 1 и 5, то он, естественно, выберет кубик со значением 5, так как это позволит продвинуться дальше по треку. Простое изменение правила о том, как используются компоненты, делает настолку чуточку интереснее. А что еще мы можем изменить в правилах? Для этого нам понадобятся цветные карандаши, фломастеры или ручки. Давайте разукрасим каждое деление трека разными цветами: голубым, желтым, зеленым и красным.

И добавим правила для каждого из этих цветов.

- При попадании на голубое деление вы снова бросаете кубики, выбираете значение одного из них и перемещаетесь на соответствующее количество шагов.
- При попадании на желтое деление вы можете передвинуть фишку другого игрока назад или вперед на то деление, где стоит ваша фишка.
- При попадании на зеленое деление вы бросаете кубики и перемещаетесь на суммарное количество значений, выпавших на обоих кубиках. (Например, если у вас выпало 2 и 3, вы перемещаетесь на 5 делений!)
- При попадании на красное деление вы пропускаете ход.

Итак, теперь, когда мы внесли изменения, давайте запишем новые правила!

Правила моей первой настольной игры (версия 2.0)

1. Все игроки размещают свои фишки на делении СТАРТ.
2. Самый младший игрок ходит первым.
3. Киньте два кубика. Игрок выбирает значение любого из них и двигается по треку на соответствующее количество делений.
4. Когда игрок останавливается на цветном делении, то происходит следующее:
 - При попадании на голубое деление вы снова бросаете кубики, выбираете значение одного из них и перемещаетесь на соответствующее количество шагов.
 - При попадании на желтое деление вы можете передвинуть фишку другого игрока назад или вперед на то деление, где стоит ваша фишка.
 - При попадании на зеленое деление вы бросаете кубики и перемещаетесь на суммарное количество значений обоих кубиков. (Например, если у вас выпало 2 и 3, вы перемещаетесь на 5 делений!)
 - При попадании на красное деление вы пропускаете ход.
5. Игроки ходят по часовой стрелке.
6. Игрок, чья фишка достигнет отметки ФИНИШ быстрее всех, становится победителем!

Попробуйте сыграть в эту версию игры. Видите, как она отличается от предыдущей? Благодаря добавлению нескольких новых правил у нас получился совсем другой результат.

Изменим тему: знакомимся с темой и жанром

И последнее, что мы можем изменить в нашей игре, – это **тема**. Тема относится к типу игры. На самом деле это так только наполовину. Сначала давайте поговорим о другом слове, которым часто заменяют слово *тема*, и это **жанр**. Слово *жанр* в словаре имеет следующее определение: «Жанр – это вид художественных произведений, характеризующийся теми или иными сюжетными и стилистическими признаками»²⁶. Но в разработке настольных игр существуют два вида жанра: один относится к контенту, второй – к игровому процессу. Первый тип, **сюжетный жанр**, относится к авторской теме игры. Существует огромное количество сюжетных жанров (и поджанров). Мне нравится думать о них как о книгах, расставленных на полках книжного магазина; они классифицируются по виду сюжета: детектив, ужасы, фантастика, фэнтези, роман, финансы, биография, и т. д.²⁷

Одна из моих любимых фишек настольных игр – это то, что они могут быть абсолютно любого жанра! Правда! Любой сюжетный жанр, который вы вспомните, может лечь в основу настолки. Вот небольшой список игр и соответствующие им сюжетные жанры:

- *Cluedo* (детектив, 1949);
- «Ужас Аркхэма» (мистика, 2005);
- «Сумерки империи» (научная фантастика);
- *HeroQuest* (фэнтези, 1989);
- *Fog of Love* (роман);
- «Монополия» (финансы);
- *Einstein: His Amazing Life and Incomparable Science* (биография).

Надеюсь, этот краткий список доказал вам, что любой сюжетный жанр можно обратить в настольную игру!

Но существует и второй вид жанра – **игровой жанр**, который относится к типу разрабатываемого игрового процесса. Так же как и сюжетных, игровых жанров существует большое количество, и мы поговорим о них немного позже.

Давайте определим, к каким игровым жанрам относятся уже знакомые нам настолки.

- *Cluedo* (дедукция);
- «Ужас Аркхэма» (кооперативный контроль территории);
- «Сумерки империи» (4X²⁸);
- *HeroQuest* (бродилка по подземельям);
- *Fog of Love* (колодостроение);
- «Монополия» (кинь-двинь);
- *Einstein: His Amazing Life and Incomparable Science* (размещение тайлов).

Обычно у игры бывают и сюжетный, и игровой жанры. Например, моя настолка *Raguns and Rocketships* – это научная фантастика и экшен. *Научная фантастика* относится к сюжетному жанру, а *экшен* определяет жанр самого игрового процесса.

Но давайте сконцентрируемся на нашей игре. Ее игровой жанр известен под названием *кинь-двинь*, но какой у нее сюжетный жанр?

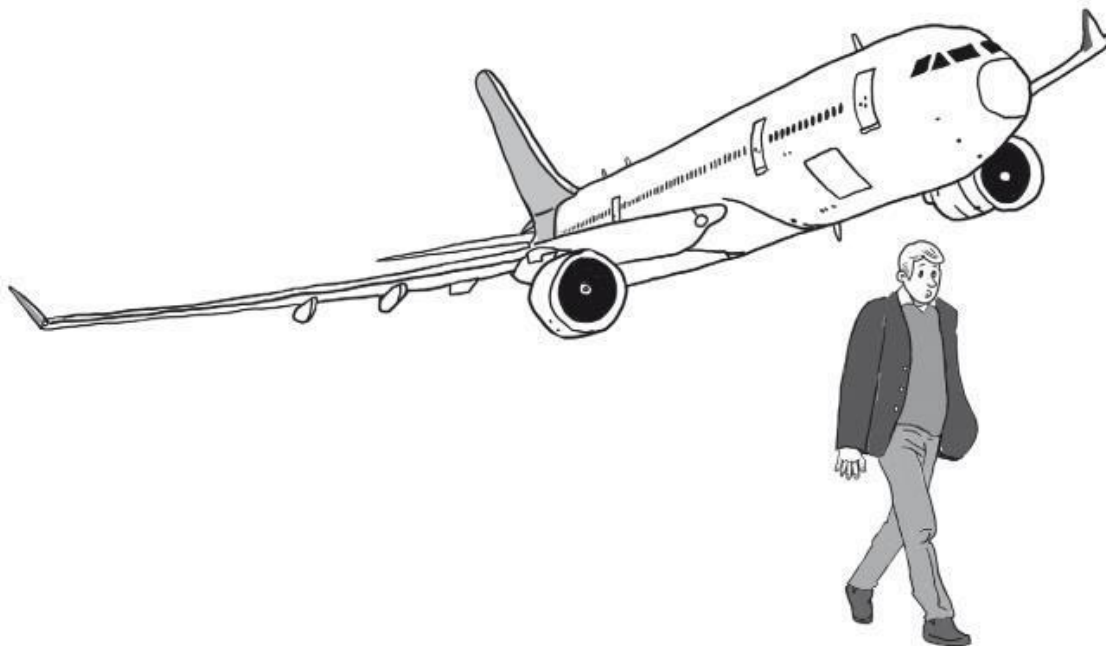
²⁶ Токовый словарь Ожегова. – Прим. пер.

²⁷ Моя книга «Level Up! Руководство по созданию классных видеоигр» относится к большому количеству сюжетных жанров. Их существует так много, что я всегда забываю о существовании какого-либо из них.

²⁸ 4X – жанр настольных игр, в которых игровой процесс строится согласно 4X-модели (англ. *eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate* – «изучай, расширяй, эксплуатируй, уничтожай»). – Прим. ред.

Сюжетный жанр моей игры: _____

Ничего страшного, если вы не знаете, что написать, ведь вопрос довольно сложный. В нашей игре есть жанр, но нет темы... пока что. В данный момент тема нашей игры – **абстракция**. Позже мы познакомимся с абстрактными играми и другими жанрами ближе. Но сейчас нам пора определиться с темой игры, так как она может помочь разобраться с игровым процессом.



Во-первых, тема может помочь игрокам вникнуть в правила. Если в моей игре существует два способа перемещения – пешком или самолетом, – тогда довольно логично, что летать намного быстрее, чем ходить.



Если моя игра посвящена пиратам, то было бы очевидно сделать целью сбор наибольшего количества золотых монет. Также имеет смысл позволить игрокам красть золото друг у друга – ведь это очень в духе пиратов! Существует много способов донести тему до игрока – иллюстрации, текст, правила, игровой процесс. Но сейчас давайте остановимся на иллюстрациях к нашей игре. Вам не нужно быть великим художником, чтобы передать тему. Вот несколько способов, с помощью которых мы легко можем превратить нашу игру в тематическую.

- Раскрасьте трек голубым цветом, чтобы он превратился в речку. А игроки станут лодками, путешествующими по ней.
- Нарисуйте замок на делении ФИНИШ, таким образом обозначив, что мы путешествуем по средневековому королевству.
- Нарисуйте привидение на красном делении, где игрок должен пропускать ход.
- Нарисуйте звезды вокруг трека, чтобы разместить его в космическом пространстве.

Также можно поменять текст в игре и правилах, чтобы сделать их более тематическими. Ниже приведены некоторые примеры.

- Если игрок попадает на красное деление с привидением, ему становится страшно двигаться дальше и он пропускает свой ход.
- Когда игрок останавливается на зеленом делении, ему на помощь приходит лягушка-подружка и перемещает его на сумму чисел, выпавших на обоих кубиках.
- Когда игрок останавливается на желтом делении, колдунья подхватывает другого игрока и переносит на одно деление с вами.
- Когда игрок попадает на синее деление, то он продолжает свое путешествие по королевству.

Простое описание действий, происходящих с игроком, делает игру намного ярче и живее!

Давайте попробуем еще раз. Теперь-то вы справитесь.

Тема моей игры: _____

Перепишите правила игры и проиллюстрируйте игровое поле согласно вашей теме. Вперед, опробуйте новую версию с друзьями и семьей.



Поздравляю! Знаете, кто вы теперь? Разработчик настольной игры! Вам не обязательно продать игру, чтобы им стать. Гейм-дизайнеры делают игры. Поэтому запишите где-нибудь на видном месте: «Я – разработчик настольных игр!»

Но мы только начали! Впереди еще много работы, благодаря которой ваша игра станет по-настоящему классной!

Сыграйте в свою настолку еще раз и запишите все идеи, которые, на ваш взгляд, могут сделать ее еще лучше. Встретимся в следующей главе.

Что я могу сделать, чтобы улучшить игру:

Основные идеи и выводы из главы 1

- Игра состоит из правил, игрового процесса и условий победы.
- Правила – это порядок действий и набор рекомендаций, которые все игроки согласны выполнять и которым обязаны следовать в течение всей партии.
- Игровой процесс – это взаимодействие между игроком и игрой с ее компонентами.
- Условия победы – это цель (или набор целей), которую должен достичь игрок, чтобы победить.
- Измените одно, и вы измените весь игровой процесс. Мы можем изменить:
 - количество;
 - компоненты;
 - правила;
 - цель;
 - тему.
- Разработчики делают игры.

Глава 2

Написание правил игры – тяжелый труд

В идеальном мире к каждой настолке прилагается ее разработчик.

Можете себе это представить? Покупаете новую настольную игру, снимаете с нее пленку, восхищаетесь коробкой, открываете и – ХО-О-ОП! Оттуда выскакивает разработчик, как Джинн из лампы в «Аладдине», который учит, как в нее играть! Было бы круто, правда?



Но, к сожалению, большинство коробок слишком малы²⁹, чтобы внутри смог разместиться гейм-дизайнер, поэтому нам, разработчикам, вместо этого приходится полагаться на **книгу правил**.

Почему нужно первым делом создавать правила? Потому что без них у вас нет игры. *Игры не появляются из ниоткуда*; они разрабатываются. А правила создают их остов. Без них у вас будет просто набор компонентов. Напомню, что настолка состоит из правил, игрового процесса и условий победы. Правила – это скелет, к которому крепятся компоненты, взаимодействие и все остальное.

Первое, что вы узнаете, когда открываете новую игру, – это как в нее играть. Для этого вы читаете правила.

Правила – это самое важное в создании игры; поэтому гейм-дизайнер должен стремиться научиться писать их ясно и кратко (и, может, еще увлекательно). Вы также должны понимать,

²⁹ Ну кроме разве что «Gloomhaven. Мрачная Гавань».

что правила должны затрагивать *абсолютно все*, что касается игры, иначе все может пойти не по плану.

Однако написание книги правил – сложная задача (особенно если вы хотите, чтобы правила были понятными, краткими и увлекательными).

Но почему же это так сложно? Да потому, что на них строится вся игра. Нет правил – нет игры. Они должны быть понятными и краткими (и даже увлекательными); иначе ваши игроки запутаются, разочаруются или вообще потеряют интерес к вашей игре.

А вам уж точно *не захочется*, чтобы это случилось; вот почему основная забота гейм-дизайнера – **донести** до игроков правила доступным языком.

Если вы читаете форум на сайте BoardGameGeek.com, то увидите, как много там жалоб на книги правил. Иногда эти жалобы оправданы, иногда нет. Пользователи сайта жалуются, что правила «непонятные», «плохо написаны» или просто «плохие». А когда потенциальный покупатель игры прочтет, что правила так себе, то он, скорее всего, передумает покупать ее.

Почему написать книгу правил так сложно? Потому что она должна увлечь игроков с того самого момента, как они откроют ее. Американский гейм-дизайнер Роб Давио («Пандемия: Наследие», «Возвращение в Темную башню») сказал, что для игроков лучший момент – это распаковка игры, а худший – изучение ее правил.

Будучи гейм-дизайнером, вы должны научиться превращать правила в педаль газа для всего игрового процесса, а не в его тормоз.

Проблемы с правилами

Почему написать книгу правил так сложно? Существует несколько проблем, давайте рассмотрим четыре из них и возможные способы их решения.

Проблема № 1. Правила читает кто-то один

В коробке лежит только одна книга правил, поэтому читать ее может только один игрок. Остальным остается лишь слушать. Это может стать серьезной проблемой, особенно если читать не очень динамично. Бубнеж может утомить слушателей или даже отбить желание играть!

Мой «любимый» момент – когда один игрок прочитал вслух отрывок из правил, а второй думает, что прочитано неправильно, и забирает правила (иногда не спросив), чтобы убедиться лично. Как будто не доверяет тому, кто читал правила! Такое перетягивание каната может утомить, особенно если случается еще до начала самой игры!

Решение. Рассмотрите возможность добавления специальных карточек-памяток для каждого игрока, по которым они смогут следить за основными моментами правил, понимать цель игры и видеть все свои возможные действия. В качестве альтернативы вы можете использовать видео, которое также может помочь в разъяснении правил.

Существует немало видеоправил, но чаще всего они снимаются после выхода игры в свет. В этом еще одна сложность для разработчика. Вы должны быть хороши в создании настольных игр, а еще быть искусным рассказчиком и опытным видеооператором! А я на все это не подписывался!

Однако в наше время необходимость в видео возрастает. Я даже знаю некоторых издателей, кто не возьмется за издание игры без видеоразбора правил!

Значит, вы должны быть готовы снять видео игрового процесса вашей настолки, даже если она еще не издана. Для этого вам не понадобятся дорогая камера и навыки монтажа (по крайней мере, пока!).

Вот несколько рекомендаций по съемке видеоправил вашей игры.

- Они должны быть короткими. Неважно, насколько сложна ваша игра, видеоправила должны длиться не дольше трех минут. К сожалению, у большинства людей не хватает терпения смотреть что-либо дольше.

- Разложите свою игру на ровной чистой поверхности... или используйте специальную компьютерную программу-симулятор настольных игр, например Tabletop Simulator. Покажите все компоненты и как они взаимодействуют друг с другом во время игры. Не забудьте продемонстрировать, как они должны быть разложены в начале игры.

- Настройте звук. Плохое качество звука – самая распространенная проблема, встречающаяся во многих видеоправилах настольных игр. Говорите внятно. Небольшая хитрость – улыбайтесь во время разговора, это поможет вашей речи быть четче и дружелюбнее. Постарайтесь не мямлить. Запишите для себя мини-сценарий и читайте его, как шпаргалку, если не можете иначе. Если допустили ошибку или запнулись, начните заново.

- Будьте полны энтузиазма и позитива. У вас классная игра! Пусть и остальные узнают об этом! Никогда не рассказывайте о проблемах в игре и ни за что не извиняйтесь. Лучше упомянуть, что игра находится на стадии разработки или что иллюстрации – это не конечный вариант; издатели поймут. Не принижайте и не оскорбляйте другие игры, чтобы показать, что ваша игра круче.

И не забудьте озвучить название игры и рассказать немного о себе. Вы можете посмотреть пример моих видеоправил по ссылке: www.youtube.com/watch?v=fh5sJrh5TVA.

Проблема № 2. Слишком много информации

Вы когда-нибудь читали *всю* книгу правил другим игрокам до начала игры? Некоторые правила очень длинные. Помню, как-то раз мы читали их целый час!

Я понимаю, зачем необходимо прочитать всю книгу правил целиком. Игроки хотят понимать все, что будет происходить в течение партии. Им не хочется играть неправильно³⁰. Но человеческий мозг может удержать лишь определенную часть этого информационного потока, прежде чем заставит вас почувствовать непреодолимое желание сдать еще до начала игры.



Решение. В когнитивной психологии³¹ есть процесс, который называется *чанкинг* (или фрагментирование) – это когда информация запоминается небольшими группами в соответствии с контекстом или неким общим предметом. Как только вы усвоили один фрагмент информации – например, последовательность действий игрока, – переходите к следующему³².

Некоторые гейм-дизайнеры экспериментировали, разбивая правила игры на более мелкие фрагменты и вставляя их поэтапно в игровой процесс. Примеры таких «узнавай во время игры» правил вы найдете в «Чартерстоуне», «Плюшевых сказках» и в серии игр *Fast Forward*

³⁰ Это факт: в 50 % случаев в первый раз вы сыграете в новую игру неправильно. Однажды я сыграл четыре партии, прежде чем понял, как играть!

³¹ Отрасль психологии, исследующая способности человека для познания мира: память, внимание, речь, восприятие, анализ. – *Прим. пер.*

³² В 1950-х гг. американский психолог Джордж Армитаж Миллер выяснил, какое количество информации человеческий мозг может обрабатывать одновременно. В своем труде «Магическое число 7 ± 2 » Миллер доказал, что человек может удерживать в голове за раз от пяти до девяти вещей (слов или цифр), а все остальное вызывает информационную перегрузку. Именно поэтому у американцев девятизначные номера телефонов – чтобы легче их запоминать.

немецкого гейм-дизайнера Фридемана Фризе, где вообще отсутствует книга правил: «Фобия», *Fortress*, «Финиш», *Fortune*, *The Princess Bride Adventure Book Game* и *Story Time Chess*. Можете ознакомиться с ними для вдохновения.

Проблема № 3. Объем книги правил

Огромные буклеты с правилами могут испугать игрока. Я видел тех, кто передумывал играть только из-за объема правил. Некоторым кажется, что лучше потратить время на игровой процесс, чем на чтение правил. Конечно, это не означает, что у вас не должно быть объемных правил, если того требует игра, но вы должны понимать: чем больше страниц в вашей книге правил, тем выше барьер вы ставите перед потенциальным игроком.



Решение. Писать кратко – это искусство и хороший навык. Чаще всего гейм-дизайнеру хочется побольше описать механику или игровой процесс. Или добавить лор³³, рассказать историю или даже написать правила «по ролям», как будто персонажи игры рассказывают о них читателю. Но все это имеет склонность занимать много места в книге правил. Если вы не можете отредактировать себя сами, обратитесь к профессионалу, который поможет вам сократить количество страниц.

Для меня лучший способ отслеживать количество страниц – установить лимит. Из-за типографских ограничений книги правил чаще всего состоят минимум из четырех страниц. И добавляют их по четыре, поэтому удостоверьтесь, что количество ваших страниц кратно

³³ Лор – это дополнительная информация о мире игры, его истории, традициях и других деталях. – Прим. пер.

четырем (4, 8, 12, 16 и т. д.). Подобное ограничение поможет вам решить, что оставить, а что вырезать из правил.

Другой фактор, о котором не стоит забывать, – это физические параметры вашей книги правил. В буклете размером А6 будет больше страниц с тем же содержанием, чем в А4. Подумайте о том, каким образом вы хотите донести до читателей информацию (с помощью большого количества текста, или иллюстраций, или примеров), это упростит вам выбор формата книги правил.

Размер коробки с игрой также определяет параметры вашей книги правил. Буклет не может быть больше, чем сама коробка.

И, наконец, не все игры нуждаются в буклете с правилами. Некоторые довольно просты, и для их правил достаточно всего лишь одного двухстороннего листа. Нет ничего страшного в том, что правила умещаются на одной страничке, главное, чтобы в них содержалась вся необходимая игроку информация. Правила к моей игре *Pantone: The Game* занимают всего лишь один лист, но там больше и нечего объяснять.

Проблема № 4. Спорные моменты

Невозможно описать в правилах все возможные ситуации и ответить на все потенциальные вопросы – тогда придется писать целый том. Но когда возникают *спорные моменты* – вопросы или проблемы, которые не описаны в книге правил, – игроки могут зайти в тупик.

Решение. Вам поможет наличие в правилах раздела *FAQ* (часто задаваемые вопросы). Какие вопросы сюда включить, вы поймете при тестировании игры. Чем больше тестов вы проведете, тем больше спорных моментов всплывет.

Если к моменту написания книги правил вы будете знать обо всех возможных проблемах (и их решениях), то у вас получатся прекрасные правила.

Не стоит забывать о том, какие книги правил вам понравились. Они могут вдохновить вас на написание правил не хуже. Я оставил вам место, чтобы вы записали самые запоминающиеся правила.

Самые крутые правила, которые я прочитал, были к игре

Хитрости при написании правил

Как я уже говорил, написать правила сложно. К счастью, я научился некоторым приемам, которые облегчают эту задачу, и буду рад поделиться ими с вами!

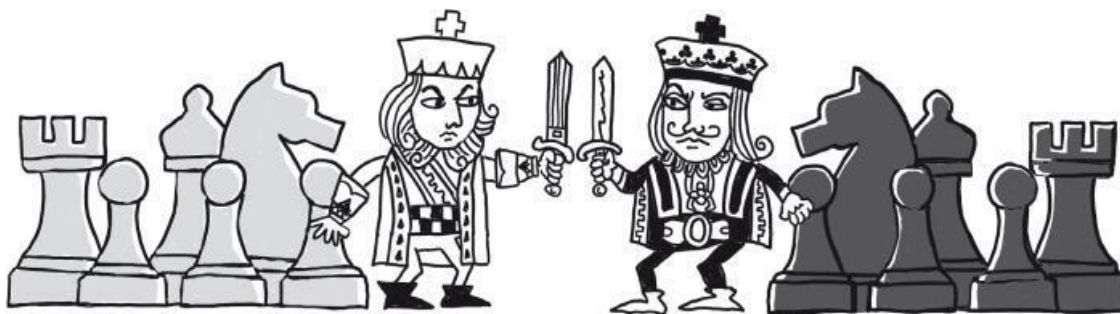
- Хитрость № 1. Правила – это рассказ.
- Хитрость № 2. Используйте *шесть игровых зон*.
- Хитрость № 3. Обращайтесь на ты.
- Хитрость № 4. Используйте повелительное наклонение.
- Хитрость № 5. Добавьте картинок.
- Хитрость № 6. Добавьте уточнения.

Хитрость № 1. Правила – это рассказ

Самые лучшие книги правил написаны в форме рассказа. В них есть вступление, развитие действия и развязка. Как мы знаем из тысячи сказок на ночь, каждое повествование начинается с описания **главного героя**. «Жила-была бедная девочка по имени Золушка...», или «Давным-давно в далекой-далекой галактике жил фермерский сынишка по имени Люк...». Ну вы поняли.

В случае настольной игры главным героем становится **игрок**. Да, у вас может быть больше одного главного героя в рассказе. Когда вы начнете объяснять правила, делайте это от лица игрока.

На мой взгляд, если вы начнете правила игры с фокуса на самих игроках (кто они и что делают), то будет намного проще, чем если начать описывать пока что абстрактные вещи (компоненты или механики). Используйте книгу правил, чтобы рассказать историю. Хм. Думаю, самое время привести пример... Какая история может быть у шахмат?



Давным-давно между двумя королевствами шла война. Война завершилась, когда один из королей был взят в плен. Оба игрока (главные герои) играют за королевства, вовлеченные в противостояние. Цель игры – захватить в плен короля соперника. Игроки передвигают свои фигуры по шахматной доске (полю боя), пока одна из них не окажется в позиции, позволяющей захватить короля.

Обратите внимание на то, что я только что описал.

Кто я? – Королевство.

Что я делаю? – Веду войну.

Как мне одержать победу? – Захватить другого короля в плен.

Вступление, развитие действия и развязка. Это базовый план рассказа, но в то же время и основные правила шахмат. Спросите себя, какой рассказ лежит в основе вашей игры?

Хитрость № 2. Используйте шесть игровых зон

Сейчас потребуется несколько больше объяснений, поэтому потерпите. Мы уже узнали, что правила должны быть написаны от лица игрока.

Также важно понимать, как игроки **расположены** за игровым столом. Когда вы описываете игровые действия и использование компонентов для достижения целей игры, лучше делать это, двигаясь *от* игрока к центру стола.

Чтобы объяснить эту идею лучше, я использую теорию, которую назвал шестью игровыми зонами. Эта мысль пришла мне в голову, пока я наблюдал, как игроки, сидящие рядом с определенной зоной игрового поля, фокусируются именно на ней, не обращая внимания на другие неплохие места.

Например, во время партии в «Чартерстоун» я заметил, что игроки делали ходы ближе к своей «деревне» (на расстоянии вытянутой руки), хотя могли выбирать более выгодные места в любой части поля. Некоторые даже ни разу не встали со своих мест, чтобы рассмотреть происходящее на другом конце стола, хотя действовать там им было бы намного выгоднее. Такая же ситуация произошла во время партии в *Formula D*. Те, кто играл впервые, оставались на своих местах, пока до них не дошло, что нужно вставать и перемещаться вокруг стола, чтобы управлять своими автомобилями. (А иногда игрок даже просил соперника передвинуть свою фишку за себя!)



Столкнувшись с этим, я задумался о взаимоотношении игроков с полем и компонентами, о размещении компонентов на поле и даже о том, где находятся руки игроков во время партии и как это влияет на игровой процесс.

Вскоре после этого я играл в прототип, важное условие победы в котором было написано на планшете сбоку от поля. Я еще не до конца понимал правила, да и планшет был далековато, так что об этом условии я так и не узнал. В результате проиграл в основном из-за того, что не добрал очков на дополнительном планшете.

Я указал на эту проблему разработчику, но он не придумал решения. И это заставило меня задуматься: как сделать так, чтобы игрок обращал внимание на игру в целом, а не на отдельную ее часть перед собой?

Я все думал и думал, но никак не мог ухватить идею за хвост. Поэтому сделал то, что делаю всегда в трудной ситуации, – нарисовал картинку, чтобы собрать мысли воедино.

Теория заключается в том, что существует шесть зон, на которые игрок обращает внимание в течение партии. Эти зоны основаны на его расположении за столом. Я считаю, что удаленность этих зон от игрока влияет на процесс игры, а также подчеркивает их важность.



Эти зоны имеют естественный приоритет в зависимости от удаленности от игрока.

Зона 1. Ведущая рука игрока.

Зона 2. Не ведущая рука игрока.

Зона 3. Личное пространство игрока.

Зона 4. Игровое поле / общее пространство.

Зона 5. Дополнительное поле / планшет.

Зона 6. Книга правил.

Зона 1. Ведущая рука игрока

В этой зоне игрок держит карты или иную информацию, наиболее важную для игры. Это самое секретное и личное пространство, в большинстве случаев недоступное для других игроков, если только у них нет специальной способности или карты, разрешающей подглядеть.

С функциональной точки зрения это удобно, так как игроку часто придется разыгрывать то, что находится в этой руке, выполняя различные действия: перемещать отряд, кидать кубик или совершать иное важное для игрового процесса движение, поэтому необходимо держать эти компоненты максимально близко к себе. То, что находится в этой зоне, напрямую влияет на успех игрока. А также эта зона – наилучшее место для передачи информации от разработчика игроку.

Зона 2. Не ведущая рука игрока

Во второй зоне происходят те действия, которые не совершает ведущая рука. В зависимости от преобладающей руки игрока (правша, левша или амбидекстр), не ведущая может собирать ресурсы, двигать фишку или даже заняться снеками для быстрого перекуса. Часто игрок переключается между двумя руками, чтобы выполнять различные действия, но всегда возвращаясь к ведущей руке. Не ведущая рука помогает ведущей, когда дело доходит до действий. Поэтому разработчик не должен ее перегружать. (Например, у игрока не должно быть по колоде в каждой руке одновременно.)

Зона 3. Личное пространство игрока

В личном игровом пространстве могут лежать колода карт, карта персонажа, запас миплов, монеты или ресурсы, трекер состояния здоровья и прочие компоненты, принадлежащие игроку. У других участников редко бывает доступ к этой зоне, если этого не позволяет какая-либо карта или специальная способность. Именно здесь игрок размышляет над тактикой. Для разработчика это второе по значимости место для донесения информации до игрока, так как просто невозможно проигнорировать то, что находится у тебя буквально под носом. Плюс ко всему именно в этой зоне происходит наибольшее количество изменений во время партии.

Зона 4. Игровое поле / общее пространство

Первое и самое важное общее пространство в игре. Эта территория доступна всем игрокам, и они могут размещать там свои фишки, двигать миплы, собирать ресурсы, брать карты или взаимодействовать и сражаться друг с другом. Чаще всего именно здесь можно найти ресурсы и монеты, необходимые для игры. Обычно эта зона представляет собой микрокосм игры – здесь отображен игровой мир и все, что является общим для всех игроков. Сюда можно добавить информацию об изменениях в правилах, но лучше этого не делать из-за удаленности поля от игроков. Каждое изменение любой фазы игры, нанесенное на это поле, должно быть крупным, читаемым и понятным для всех игроков.

Зона 5. Дополнительное поле / планшет

Обычно в этой зоне размещают дополнительное поле или планшет, где происходят вторичные процессы игры (например, трекер коррупции в *Lords of Waterdeep: The Scoundrels of Skullport*). В большинстве случаев эту зону используют для подсчета очков или размещения трекера раундов. Из-за удаленности этой зоны от большинства игроков за столом компоненты для нее должны иметь наименьший приоритет и использоваться достаточно редко (например, в начале хода или когда возникает определенное событие). В этой зоне могут возникать проблемы. Одним из решений я вижу сделать эту зону портативной, чтобы передавать ее между игроками, а не размещать в одном конкретном и удаленном от всех месте игрового стола.

Зона 6. Книга правил

Эта зона также довольно проблематична для гейм-дизайнеров. Когда игроку необходимо свериться с правилами, он разрывает «магический круг» игры и тем самым прерывает погружение в нее. Разработчики должны стремиться к тому, чтобы такое происходило как можно реже. А для этого нужно написать понятные и краткие правила.

Важно! Как и книга правил, Интернет относится к шестой зоне моей теории.

Памятки для игрока (которые можно расположить в зоне 3), правила, напечатанные на картах (зона 1), подсказки на игровом поле (зона 4) или даже краткая инструкция, напечатанная на обороте книги правил (зона 6), – все это избавит игрока от погружения в правила и не отвлечет от игрового процесса. К некоторым играм, например *SeaFall* или *Betrayal Legacy*, печатают отдельные буклеты с историями, погружающими игроков в «магический круг». Но в целом прерывание на книгу правил нарушает ритм игры. Вам как гейм-дизайнеру необходимо сфокусировать игроков на процессе и постараться как можно больше сократить их обращение к правилам.

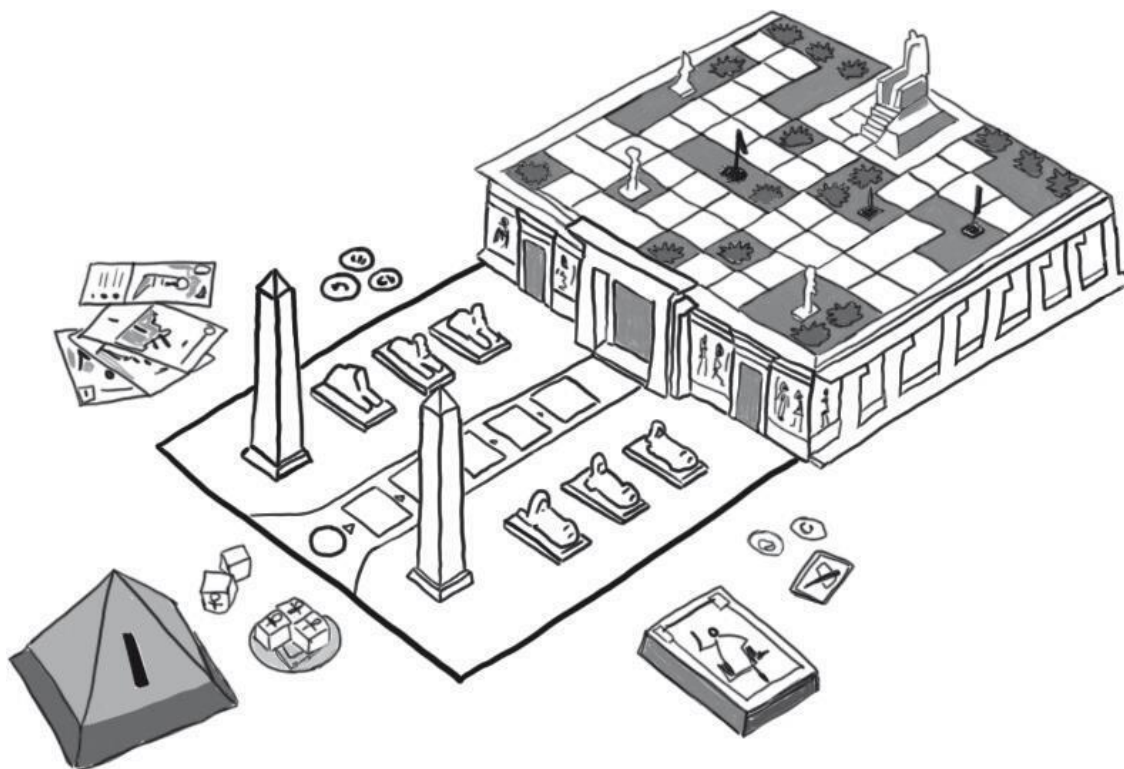
Зона 0. Разум

Теория шести игровых зон в первую очередь фокусируется на компонентах и их расположении относительно игрока, но гейм-дизайнер Майк Селлерс напомнил мне, что разум игрока не менее важен, так как именно там содержится вся необходимая для игры информация, стратегия и тактика. Я, разумеется, согласен, что важно принимать во внимание самих игроков и то, какой информацией они должны обладать, чтобы сыграть в игру. Но мы никак не можем повлиять на разум игроков, более того, даже не можем удержать их мысли на одном месте во время партии, поэтому это не очень подходит для теории шести игровых зон.

Тем не менее разработчику необходимо учитывать объем информации, который игрок должен держать в голове (помните чанкинг?). Вы можете помочь, предоставив ему подсказки или памятки.

Зона X. Коробка

Стоит упомянуть о еще одной зоне вне теории шести игровых зон – зоне X. И это коробка с игрой. Туда изгоняют фишки «за плохое поведение», если они не нужны для этой версии игры, или лишние компоненты. Отправка компонентов в коробку означает, что они уже в этой партии не пригодятся. С глаз долой – из сердца вон, как говорится. Разумеется, в некоторых играх коробки используются во время партии, например, в *Cleopatra and the Society of Architects*, *The Architects of the Coliseum* или нардах. Я знаю некоторых игроков в «Скрэббл», которые раскладывают буквы лицевой стороной вниз в крышку коробки, вместо того чтобы сложить их в специальные мешочки, как делают цивилизованные люди. Это говорит о том, что всегда есть исключения из правил.



В чем смысл этих зон

Какой смысл в различии этих зон? Для гейм-дизайнера важно перенести все активности из удаленных от игроков зон (4–6) в ближайшие (1–3), чтобы вся необходимая информация находилась перед глазами. Запомните, что игровой процесс должен крутиться вокруг игрока, и чем ближе к нему компоненты и информация, тем дольше он будет оставаться вовлеченным.

Вернемся немного назад, к написанию книги правил. Правила вашей игры должны объяснять, как играть, «двигаясь» от одной зоны к другой. Такое разделение информации на фрагменты поможет игроку понять, как следует использовать компоненты и как они связаны друг с другом в контексте игры.

А теперь вернемся к хитростям!

Хитрость № 3. Обращайтесь на ты

В течение долгих лет в книгах правил использовались слова «игрок» и «он». Затем гейм-дизайнеры поняли, что женщины тоже играют в настольные игры, и теперь вы можете найти правила, где встречается «она». Ура! Прогресс.

Старайтесь выражаться гендерно-нейтрально, насколько это возможно. Мы ведь не знаем, кто будет играть в нашу игру, поэтому я предпочитаю обращаться к читателю правил на ты.

Вместо того чтобы описывать, как игрок делает то или это, я использую «ты делаешь это» или «ты делаешь то». Такое обращение более интимно. И дружелюбно. Прямолинейно. Лучше описывает происходящее. Тем не менее, если вам нужно четко указать, кто и когда что-то делает, старайтесь использовать термин **активный игрок**, чтобы обозначить, что правило относится к определенному игроку, а не к тому, кто читает правила.

Хитрость № 4. Используйте повелительное наклонение

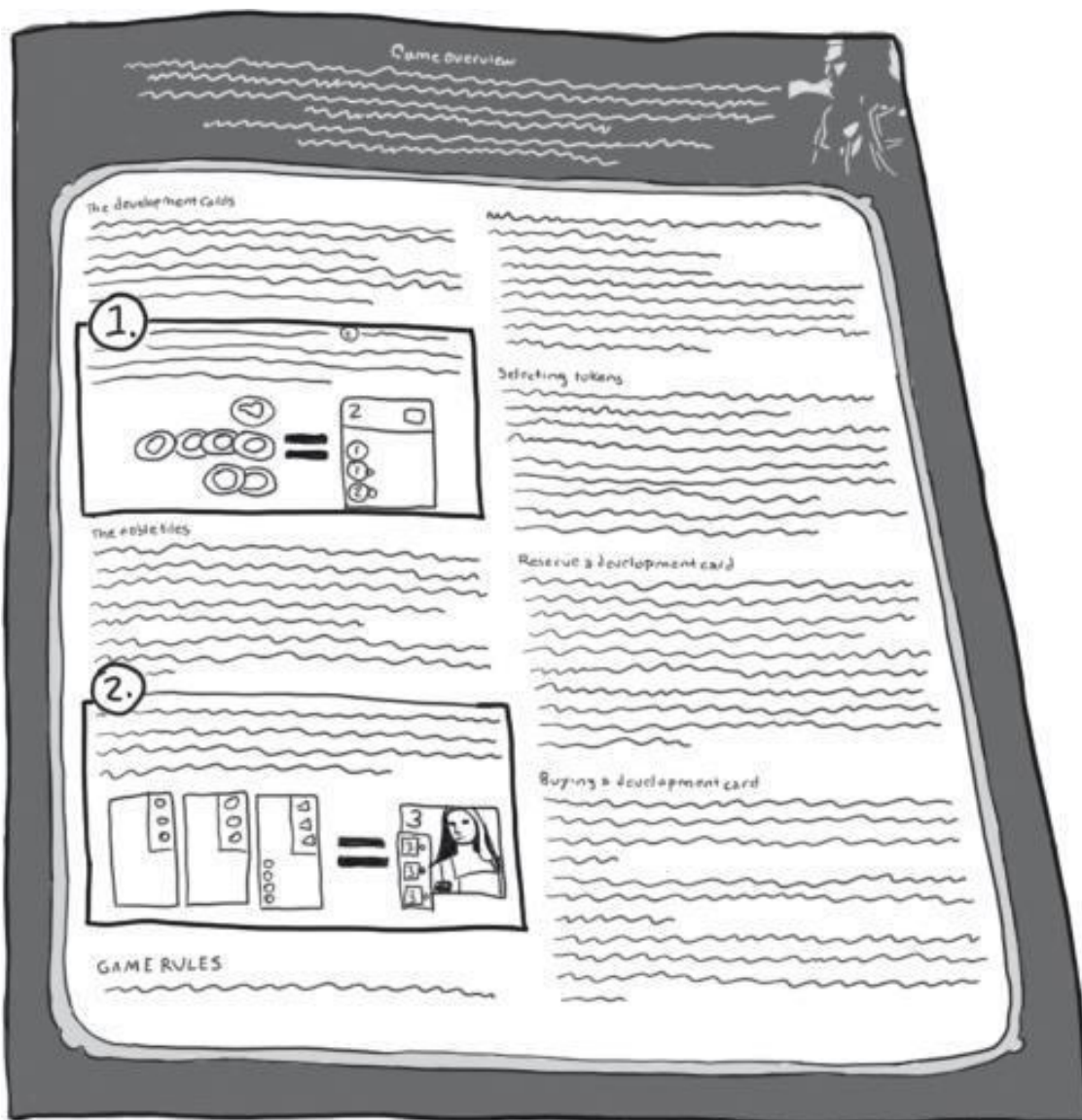
Это старая хитрость писателей, которая особенно хорошо применима к правилам. Например, используйте «Бросьте кубики» вместо «Кубики брошены» или «Подвиньте фишки» вместо «Игроки подвинули свои фишки». Благодаря этому ваши инструкции будут звучать увлекательно и азартно, а не скучно (особенно если зачитывать их громко вслух).

Хитрость № 5. Добавьте картинок

Один рисунок вместо тысячи слов. Может, это и банально, зато правда. Но в случае с правилами одна хорошая картинка, иллюстрирующая игровой процесс, на вес золота. Вы можете исписать много страниц, объясняя, как играть в игру, но если вы покажете игрокам одну хорошую иллюстрацию (или две, или три), детально описывающую процесс игры, они поймут все намного быстрее и проще. Можно легко запутаться в словах, как бы просто вы ни изложили суть, но практически невозможно истолковать четкий рисунок неверно. Игроки склонны прочитать правила один или два раза, а потом вернуться к ним, только если что-то забыли. Помогите с легкостью найти им забытый пункт с помощью картинки или даже разукрасьте пункты правил разными цветами для более быстрой навигации.

Хитрость № 6. Добавьте уточнения

Теперь, когда мы поговорили о быстрой навигации по книге правил, перейдем к следующей уловке: уточнениям. Это могут быть изображения или правила, относящиеся к конкретному действию или ситуации. Например, в правилах настольной игры «Роскошь» два разных уточнения, где объясняется, каким образом покупка карт может принести победные очки (1) и как считаются более ценные карты и как они влияют на остальные (2).



Чем же уникальны уточнения? Тем, что игрок может с легкостью найти их в правилах. Уточнения можно использовать как в описании обычных игровых действий, так и в спорных ситуациях. Читателю легче и быстрее найти их в книге правил благодаря изображению или специально выделенному заголовку.

Уточнения можно использовать и для того, чтобы добавить рассказ, биографию персонажа или рекламную информацию. Но имейте в виду, что использовать их нужно с умом и только в действительно важных случаях.

Что нужно каждой хорошей книге правил

Теперь, когда вы знаете о нескольких простых уловках для создания книги правил, давайте поговорим о том, как, собственно, ее написать. Хорошая новость в том, что существует устоявшаяся структура, которой вы можете придерживаться. Естественно, не все правила должны точно ей соответствовать и вы можете смело экспериментировать с форматом, но в начале пути полезно опираться на проверенную форму.

Мою любимую структуру правил описали друзья из издательства Pegasus-Spiel³⁴. Они составили список вещей, которые должна содержать каждая хорошая книга правил:

³⁴ Можно найти больше советов от издательства Pegasus-Spiel на сайте: pegasus.de/media/pdf/7a/ec/b2/Pegasus_Tips_for_Game_Designers_1_0.pdf.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.