Александр Жучков

Твоя игра — твои правила!

Придумай свою настольную игру с нуля: от первой идеи до готового комплекта



Александр Жучков

«Твоя игра — твои правила!» Придумай свою настольную игру с нуля: от первой идеи до готового комплекта

«Автор»
2026

Жучков А. В.

«Твоя игра — твои правила!» Придумай свою настольную игру с нуля: от первой идеи до готового комплекта / А. В. Жучков — «Автор», 2026

А что, если следующая любимая настольная игра твоей семьи ещё не существует потому что её создашь именно ты?Представь восторг друзей, неожиданные повороты, азарт каждой партии и момент, когда все просят: «Давай сыграем ещё раз!»«Твоя игра — твои правила!» — увлекательная книга-мастер-класс, которая поможет детям и взрослым превратить даже самую смелую фантазию в настоящую настольную игру!Ты научишься придумывать захватывающие сюжеты, создавать игровые поля и карточки, разрабатывать правила, проверять баланс и собирать собственный игровой комплект. Внутри — пошаговые инструкции, творческие задания и полезные секреты.Не нужны дорогие материалы или особые навыки. Только фантазия и желание творить!Хватит играть по чужим правилам. Создай игру, в которую захотят играть все!Иллюстрации созданы с помощью chatgpt

© Жучков А. В., 2026
© Автор, 2026

Александр Жучков «Твоя игра — твои правила!» Придумай свою настольную игру с нуля: от первой идеи до готового комплекта

Глава 1. Игра, которой ещё не существует: всё начинается с твоей идеи.

Добро пожаловать в мир создателей игр!

Представь обычный вечер. За окном темнеет, на столе лежат карандаши, несколько листов бумаги и маленький игровой кубик. Ты собираешься поиграть во что-нибудь интересное, но вдруг замечаешь: знакомые настольные игры уже не вызывают прежнего восторга.

В одной ты заранее знаешь, как победить. В другой приходится слишком долго ждать своего хода. А в третьей тебе давно хочется изменить правила.

И тут появляется неожиданная мысль:

«А почему бы мне не придумать собственную настольную игру?»

Не просто поменять несколько правил, а создать совершенно новую игру. С необычным миром, интересными заданиями, неожиданными событиями и собственными способами победы.

Возможно, игрокам предстоит исследовать загадочный остров, искать потерянные сокровища или спасать фантастический город. А может быть, ты придумаешь весёлое соревнование, в котором обычные предметы превращаются в ценные находки.

Самое интересное заключается в том, что пока никто не знает, какой получится твоя игра. Даже ты сам!

Но уже сегодня мы сделаем первый шаг к её созданию.

В этой главе ты узнаешь, как устроены настольные игры, научишься находить интересные идеи и проведёшь свой первый настоящий эксперимент.

А главное — к концу мастер-класса у тебя появится собственная игровая идея и маленькая работающая игра, которую можно сразу испытать.

1. Что превращает обычную идею в настольную игру?

Представь, что ты положил на стол лист бумаги и нарисовал на нём красивый остров.

Получилась карта. Но является ли она настольной игрой?

Пока нет.

Теперь добавим несколько фишек, кубик и правило: игроки должны добраться до спрятанного сокровища.

Уже интереснее!

Но возникает вопрос: если все просто бросают кубик и двигаются вперёд, что делает игру увлекательной?

Возможно, игрокам стоит предложить выбор. Например, отправиться коротким, но опасным путём или выбрать длинную безопасную дорогу.

Именно такие решения помогают превратить простое передвижение фишек в настоящее приключение.

У большинства настольных игр есть несколько важных составляющих.

Цель игры — результат, которого стремятся достичь участники. Например, первым добраться до замка, собрать пять волшебных кристаллов или выполнить секретное задание.

Правила — договорённости, объясняющие, что разрешено делать игрокам, как проходят ходы и когда заканчивается партия.

Игровые действия — то, что участники делают во время игры: перемещают фишки, разыгрывают карточки, обмениваются предметами или выбирают маршрут.

Препятствия — события и условия, которые мешают слишком легко достигнуть цели.

Интересные решения — возможность выбирать между разными действиями, каждое из которых имеет свои преимущества и недостатки.

Условия победы — понятный способ определить победителя или установить, что все участники успешно выполнили общее задание.

Не каждой игре нужны кубики, карточки или даже игровое поле. Но игрок должен понимать, что он делает, зачем это делает и как его действия влияют на результат.

Маленький эксперимент

Попробуй придумать ответы на три вопроса:

Что должны сделать игроки, чтобы победить?

Что будет мешать им достичь цели?

Какие интересные решения им придётся принимать?

Например:

Игроки — исследователи необычного леса. Их цель — найти три волшебных семени и вернуться домой. На пути встречаются закрытые тропинки, а игрокам приходится выбирать между короткими опасными маршрутами и длинными безопасными дорогами.

Поздравляю! Это уже основа настольной игры.

Пока у неё нет красивого поля и готовых карточек, но есть самое важное — понятная цель и возможность интересного выбора.

2. Где искать идеи для своей игры?

Многие начинающие авторы думают, что для создания настольной игры обязательно нужна совершенно невероятная идея.

На самом деле интересная игра может родиться из самых обычных вещей.

Посмотри вокруг.

На столе лежит карандаш? Представь игру, в которой художники соревнуются за необычные краски.

На подоконнике стоит цветок? А что, если создать игру о выращивании фантастического сада?

Вспомнил прогулку по парку? Возможно, это начало приключения, в котором игроки исследуют запутанные тропинки.

Главный секрет заключается не в поиске идеальной идеи, а в умении задавать необычные вопросы.

Например:

А что, если обычный город однажды потеряет все свои цвета?

А что, если игрокам придётся строить мосты между летающими островами?

А что, если победителем станет не самый быстрый, а самый находчивый участник?

Каждый такой вопрос способен стать началом интересной игры.

Практическое задание «Три неожиданных мира»

Возьми лист бумаги и раздели его на три части.

В первой части запиши три места, в которых могла бы происходить игра.

Например:

Заброшенная обсерватория.

Подводный город.

Таинственная библиотека.

Во второй части придумай три задачи для игроков:

Найти пропавший предмет.

Собрать необычную коллекцию.

Построить безопасный маршрут.

В третьей части запиши три неожиданных события:

Некоторые дороги временно закрываются.

Игроки могут обмениваться найденными предметами.

В определённый момент появляется дополнительное задание.

Теперь выбери по одному варианту из каждой части.

Допустим, получилась такая комбинация:

Подводный город + поиск пропавшего предмета + закрывающиеся дороги.

Из неё можно придумать игру «Тайна затонувшего маяка».

Игроки исследуют подводные улицы, ищут детали старинного механизма и пытаются восстановить маяк. Однако некоторые проходы периодически закрываются, поэтому участникам приходится менять маршрут.

Пока это только задумка. Но у неё уже есть тема, цель и препятствие.

Результат задания: у тебя появятся несколько сочетаний, из которых можно выбрать основу будущей игры.

Совет мастера: не отбрасывай идеи только потому, что они кажутся странными. Иногда именно необычное сочетание знакомых вещей помогает создать что-то интересное.

3. Как понять, что идея действительно хорошая?

Представь, что ты придумал игру о путешествии по волшебному лесу.

Звучит красиво. Но одной красивой темы недостаточно.

Нужно проверить, сможет ли она превратиться в увлекательную игру.

Для этого ответь на пять вопросов.

Первый вопрос: понятна ли цель?

Игрок должен быстро разобраться, чего от него ожидают.

Вместо расплывчатого задания «исследуй волшебный мир» лучше придумать конкретную цель: «найди три потерянных ключа и открой ворота замка».

Второй вопрос: есть ли у игроков выбор?

Если участники только бросают кубик и автоматически передвигают фишки, игра может быстро наскучить.

Добавь возможность выбирать дорогу, использовать предметы или решать, когда рисковать.

Третий вопрос: существуют ли препятствия?

Без трудностей победа может оказаться слишком простой.

Но препятствия должны создавать интерес, а не постоянно лишать игроков возможности действовать.

Четвёртый вопрос: можно ли объяснить основные правила за несколько минут?

Для первой настольной игры лучше выбрать простую механику.

Сложные системы можно разработать позже, когда появится опыт.

Пятый вопрос: захочется ли сыграть ещё раз?

Подумай, могут ли события развиваться по-разному.

Например, игроки выбирают разные маршруты, используют различные стратегии или сталкиваются с неожиданными карточками.

Необязательно добавлять десятки случайных событий. Иногда достаточно нескольких интересных решений, чтобы каждая партия отличалась от предыдущей.

Проверяем свою идею

Запиши название будущей игры и ответь на вопросы:

Название: _____

Цель игроков: _____

Что могут делать участники: _____

Что мешает победить: _____

Почему игра будет интересной: _____

Если на какой-то вопрос пока нет ответа, ничего страшного. Это означает, что идею нужно немного доработать.

Помни: первая версия игры не обязана быть идеальной. Её задача — показать, работает ли твоя задумка.

4. Большой мастер-класс «Создай свою первую настольную игру за один вечер»

Пришло время перейти от размышлений к настоящему делу!

Сейчас мы создадим небольшую настольную игру под названием «Экспедиция к затерянному маяку».

Это учебный пример, который поможет разобраться с основными принципами разработки. Позже ты сможешь изменить тему, добавить новые задания и превратить его в совершенно самостоятельный проект.

В игре два исследователя отправляются к старинному маяку. Их задача — добраться до него, преодолевая препятствия и выбирая подходящий маршрут.

Но победит не обязательно тот, кому чаще выпадают большие числа на кубике. Иногда полезнее сделать меньше шагов и избежать опасности.

Что понадобится?

Для мастер-класса подготовь:

Один лист бумаги формата А4.

Простой карандаш.

Ластик.

Линейку.

Цветные карандаши или фломастеры.

Две небольшие игровые фишки.

Один обычный шестигранный кубик.

В качестве фишек подойдут крупные пуговицы, крышечки или фигурки из других настольных игр.

Важно: если в мастер-классе участвуют маленькие дети, используй достаточно крупные фишки без острых краёв и не оставляй детей с мелкими предметами без присмотра.

Ножницы, клей и другие специальные инструменты нам пока не понадобятся.

Время работы: примерно 40–60 минут.

Количество игроков: 2 человека.

Шаг 1. Придумываем цель

Любая игра начинается с ответа на вопрос: что должны сделать участники?

В нашей игре два исследователя стремятся первыми добраться до затерянного маяка.

Но просто двигаться вперёд было бы слишком легко.

Поэтому добавим необычную особенность: некоторые клетки позволяют ускориться, а другие заставляют вернуться назад.

Кроме того, на определённом участке маршрута игроки смогут выбрать короткий опасный путь или более длинную безопасную дорогу.

Запиши на отдельном листе:

Название игры: «Экспедиция к затерянному маяку».

Цель: первым добраться до маяка.

Количество игроков: 2.

Основное действие: бросить кубик и передвинуть фишку.

Особенность: выбор маршрута и клетки с неожиданными эффектами.

Теперь у игры появилась основа.

Результат шага: ты точно знаешь, что будут делать игроки и как определяется победитель.

Шаг 2. Рисуем игровое поле

Положи лист А4 горизонтально.

Отступи примерно два сантиметра от краёв, чтобы игровая дорожка не оказалась слишком близко к границе бумаги.

Нарисуй двадцать четыре квадратные клетки размером примерно 2 × 2 сантиметра.

Расположи их извилистой дорожкой, похожей на тропинку.

Пронумеруй клетки от 1 до 24.

Клетка № 1 — начало путешествия.

Клетка № 24 — затерянный маяк.

Чтобы маршрут был интереснее, добавим развилку.

После клетки № 10 нарисуй две отдельные дорожки, которые снова соединяются перед клеткой № 18.

На первой дорожке размести клетки 11, 12, 13 и 14.

На второй — клетки 15, 16 и 17.

Для удобства подпиши первую дорожку словом «Безопасная», а вторую — «Опасная».

Затем проведи общую дорожку от клетки 18 до клетки 24.

Важно, чтобы стрелки показывали направление движения. Игроки должны легко понимать, куда перемещать фишки.

Не стремись сразу создать художественный шедевр. На данном этапе главное — понятное игровое поле.

Совет мастера: сначала нарисуй дорожки простым карандашом. Так будет легче исправить расположение клеток.

Результат шага: готов черновой вариант игрового поля с двумя маршрутами.

Шаг 3. Добавляем особые клетки

Теперь сделаем путешествие менее предсказуемым.

Выдели несколько клеток цветом.

Зелёные клетки будут помогать игрокам.

Красные клетки создадут небольшие препятствия.

На основной дорожке отметь:

Клетку 4 зелёным цветом.

Клетку 7 красным цветом.

Клетку 19 зелёным цветом.

Клетку 21 красным цветом.

Добавь специальные клетки на опасном маршруте: клетку 16 сделай зелёной, а клетку 17 — красной.

Теперь установим простые правила.

Если игрок останавливается на зелёной клетке, он передвигается на одну клетку вперёд.

Если останавливается на красной, возвращается на одну клетку назад.

Чтобы не возникала путаница, договоримся: эффект клетки применяется только один раз после основного перемещения.

Если дополнительный шаг приводит на другую особую клетку, её эффект уже не выполняется.

На безопасном маршруте клетки 11–14 не имеют дополнительных эффектов.

На опасном маршруте клетка 16 даёт один дополнительный шаг вперёд, а клетка 17 заставляет отступить на одну клетку назад.

Получается интересный выбор: безопасная дорога длиннее, зато на ней нет неприятных сюрпризов.

Результат шага: на игровом поле появились первые события и различия между маршрутами.

Шаг 4. Устанавливаем правила движения

Теперь нужно договориться, как именно игроки будут передвигаться.

Для первой версии используем простые правила.

Оба игрока ставят фишки на клетку № 1.

Участники по очереди бросают кубик.

Игрок перемещает фишку вперёд на количество клеток, соответствующее выпавшему числу.

Если фишка останавливается на особой клетке, выполняется её действие.

Перед развилкой игрок выбирает один из двух маршрутов.

После прохождения развилки обе дорожки соединяются в общую.

Побеждает участник, который первым достигает клетки № 24 или проходит дальше неё.

Чтобы не усложнять первую версию, на развилке будем использовать дополнительное правило.

Когда игрок достигает клетки № 10 или проходит через неё, он выбирает маршрут. Оставшиеся шаги текущего броска выполняются уже по выбранной дорожке.

После последней клетки выбранного маршрута фишка переходит на клетку № 18.

На клетках могут находиться обе фишки одновременно. Они не блокируют друг друга.

Если красная клетка возвращает игрока на развилку, при следующем движении он снова может выбрать маршрут.

Теперь игра получила полноценные правила.

Результат шага: участники могут начать партию без необходимости постоянно придумывать новые условия.

Шаг 5. Проверяем игру без соперника

Прежде чем приглашать друзей, проведи небольшую проверку.

Возьми одну фишку и поставь её на старт.

Брось кубик и выполни действие.

Повтори несколько раз, пока фишка не достигнет маяка.

Обращай внимание на следующие моменты.

Понятно ли направление движения? Если на каком-то участке возникает сомнение, добавь стрелку.

Удобно ли различать клетки? Если фишка закрывает номер, перенеси его в угол клетки.

Работает ли развилка? Убедись, что можно правильно посчитать шаги на обоих маршрутах.

Нет ли противоречий в правилах? Если одно условие допускает несколько толкований, запиши более точную формулировку.

Например, во время проверки ты можешь заметить, что игроку непонятно, когда именно выбирать маршрут.

Исправление простое: добавить в правила отдельное предложение.

«Игрок выбирает маршрут в тот момент, когда достигает клетки № 10 или проходит через неё».

Вот так и происходит настоящая разработка настольных игр.

Автор не просто придумывает правила. Он проверяет их и делает понятнее.

Результат шага: первая версия игры готова к настоящему испытанию.

Шаг 6. Проводим первую партию

Пригласи друга, родственника или другого участника.

Перед началом объясни цель игры и основные правила.

Постарайся уложиться в две-три минуты.

Затем начинайте играть.

Во время партии не спеши менять правила, даже если замечаешь недостатки.

Лучше запомни или запиши возникшие вопросы.

Например:

«Почему опасная дорога кажется не такой уж опасной?»

«Стоит ли добавить ещё один интересный выбор?»

«Не слишком ли сильно результат зависит от кубика?»

После завершения партии задай второму игроку три вопроса:

Что тебе понравилось больше всего?

В какой момент было скучно или непонятно?

Что ты хотел бы изменить?

Не спорь с ответами. Даже если тебе кажется, что игра уже замечательная, чужое мнение может помочь заметить то, чего ты не увидел.

Результат шага: ты получил первый опыт тестирования собственной настольной игры.

5. Почему первая игра может оказаться неидеальной?

Представь, что после первой партии твой друг говорит:

— Игра интересная, но я почти ничего не решал. Просто бросал кубик.

Сначала такие слова могут расстроить.

Ты старался, рисовал поле, придумывал правила. А теперь выясняется, что чего-то не хватает.

Но именно здесь начинается самая интересная часть работы разработчика.

Ошибка — это не-конец проекта, а подсказка, что можно улучшить.

В нашем примере игроки действительно в основном зависят от случайных бросков.

Выбор маршрута немного меняет ситуацию, но пока не создаёт достаточно глубокой стратегии.

Можно ли это исправить?

Конечно!

Например, предложить игрокам один раз за партию использовать особую способность — изменить результат броска на одно очко вверх или вниз.

Теперь у участника появляется решение: воспользоваться способностью сразу или сохранить её для более важного момента?

Но прежде чем вводить новое правило, подумай, не усложнит ли оно игру.

Для начинающего разработчика полезно придерживаться принципа:

Добавляй новое правило только тогда, когда понимаешь, какую проблему оно решает.

Если игра кажется слишком случайной, добавь возможность выбора.

Если партия затягивается, сократи маршрут.

Если игроки постоянно путаются, упрости инструкции.

Если один участник получает слишком большое преимущество, проверь баланс.

В следующих главах мы подробно разберём каждый из этих вопросов.

А пока достаточно понять: создание настольной игры — это не одноразовое действие, а процесс постепенного улучшения.

6. Создаём паспорт своей будущей игры

Теперь вернёмся к твоей собственной идее.

В начале главы ты придумал несколько необычных сочетаний мест, задач и событий.

Пришло время выбрать одно из них и оформить в виде небольшого проекта.

Возьми чистый лист бумаги.

Напиши сверху:

«Паспорт моей настольной игры»

Затем заполни следующие пункты.

1. Рабочее название игры

Придумай короткое название, которое передаёт атмосферу приключения.

Например: «Остров исчезающих троп».

2. Для кого предназначена игра

Подумай, кто будет в неё играть: дети, взрослые или вся семья.

3. Количество игроков

Для первой разработки удобно выбрать двух-четырёх участников.

4. Примерная продолжительность партии

Попробуй ориентироваться на 10–20 минут. Позже реальное время покажет тестирование.

5. Главная цель

Что должен сделать игрок, чтобы победить?

6. Основные действия

Что участники будут делать во время своего хода?

7. Главная необычная особенность

Что отличает твою игру от обычного передвижения по клеткам?

8. Возможные препятствия

Какие события будут мешать игрокам?

9. Материалы для изготовления

Что понадобится: бумага, картон, фишки, кубики или карточки?

10. Что нужно проверить

Запиши один важный вопрос, на который пока не знаешь ответа.

Например:

«Будет ли интересно выбирать между двумя маршрутами?»

Не старайся сразу придумать всё до мелочей.

Сейчас наша задача — создать понятный фундамент будущей игры.

В следующих главах ты постепенно превратишь эту задумку в полноценный проект.

7. Пять ошибок начинающего создателя игр

Прежде чем завершить первую главу, разберём ошибки, которые могут помешать хорошей идее превратиться в интересную настольную игру.

Ошибка № 1. Слишком много правил

Иногда автору хочется добавить в игру всё сразу: десять видов карточек, множество персонажей, особые способности, магазины, ловушки и сложную систему подсчёта очков.

В результате даже сам создатель начинает путаться.

Как исправить: начни с трёх-пяти основных правил. Остальные механики добавляй постепенно, когда поймёшь, что они действительно нужны.

Ошибка № 2. Красивая тема без интересных действий

Можно нарисовать великолепный замок, придумать десятки героев и создать захватывающую историю.

Но если игрокам нечего решать, интерес быстро исчезнет.

Как исправить: сначала определи, какие решения будут принимать участники. Затем подбирай оформление, которое помогает раскрыть эти действия.

Ошибка № 3. Непонятная победа

Если игроки не знают, когда заканчивается партия и кто победил, возникают споры.

Как исправить: сформулируй условия победы одним-двумя понятными предложениями.

Ошибка № 4. Отсутствие проверки

Автор может быть уверен, что его игра замечательная, пока не попробует сыграть по собственным правилам.

Как исправить: проверяй игру после каждого существенного изменения. Даже короткая партия способна обнаружить важную проблему.

Ошибка № 5. Стремление сразу сделать идеальную игру

Некоторые начинающие разработчики тратят слишком много времени на красивые рисунки, оформление карточек и подбор цветов.

А потом выясняется, что правила необходимо полностью переделать.

Как исправить: сначала создай простой бумажный прототип. Когда игра начнёт работать, переходи к красивому оформлению.

Помни: хорошая настольная игра не обязана быть сложной. Она должна быть понятной, интересной и давать участникам удовольствие от процесса.

8. Творческое испытание «Измени одно правило»

Теперь попробуем сделать ещё один маленький шаг к самостоятельному созданию игр.

Вернись к нашей учебной игре «Экспедиция к затерянному маяку».

Выбери одно правило и измени его.

Например:

Вариант первый. Каждый игрок может один раз за партию перебросить кубик, но обязан принять второй результат.

Вариант второй. Перед началом игры каждый участник выбирает одну особую способность: один раз прибавить единицу к броску или один раз проигнорировать красную клетку.

Вариант третий. Вместо соревнования игроки пытаются вместе добраться до маяка за ограниченное количество общих ходов.

Выбери только один вариант.

Сыграй ещё одну партию и сравни впечатления.

Стало ли интереснее?

Появились ли новые решения?

Не возникло ли дополнительных сложностей?

Если изменение оказалось удачным, сохрани его.

Если нет — верни прежнее правило или придумай другое.

Так ты познакомишься с важным навыком разработчика: проверять идеи на практике, а не только представлять, как они должны работать.

9. Проверяем результат первой главы

Перед тем как двигаться дальше, убедись, что выполнил основные задания.

Я понимаю, из каких элементов состоит настольная игра.

Я придумал не менее трёх сочетаний игровых идей.

Я выбрал одну идею для будущего проекта.

Я создал простое игровое поле.

Я записал основные правила учебной игры.

Я проверил движение фишек и работу особых клеток.

Я провёл хотя бы одну пробную партию.

Я записал замечания и возможные улучшения.

Я заполнил паспорт своей будущей настольной игры.

Если какие-то пункты пока не выполнены, можешь вернуться к ним позже.

Главное — не останавливаться только на чтении. Настольные игры лучше всего изучать через создание и испытание собственных идей.

10. Что мы узнали и что ждёт впереди?

Ещё совсем недавно перед тобой лежал обычный лист бумаги.

Теперь ты знаешь, как превратить его в игровое поле, придумать цель, установить правила и провести первую партию.

Возможно, твоя первая игра получилась очень простой.

Возможно, некоторые правила пришлось переписать.

А может быть, во время тестирования ты неожиданно придумал совершенно новую механику.

Всё это — часть творческого процесса.

Ты уже сделал то, с чего начинается работа настоящего разработчика настольных игр: превратил идею в работающий прототип.

Но впереди нас ждёт гораздо больше.

В следующей главе мы научимся создавать собственные игровые миры, придумывать необычные сюжеты и превращать обычную задумку в приключение, которое заинтересует будущих игроков.

Ты узнаешь, почему некоторые игровые идеи захватывают с первых минут, а другие быстро забываются. Мы попробуем соединять неожиданные темы, придумывать интересные цели и находить особенности, которые делают игру узнаваемой.

А пока сохрани свой первый прототип и паспорт игры.

Они пригодятся нам в дальнейшем.

Возможно, через некоторое время ты посмотришь на этот простой лист бумаги и с удивлением поймёшь, что именно с него началась история твоей любимой настольной игры.

И самое замечательное — её автором будешь ты!



Глава 2. Включи фантазию! Придумываем мир, сюжет и цель игры.

Когда обычная идея превращается в настоящее приключение

Представь, что однажды утром жители небольшого приморского городка обнаружили нечто невероятное.

Старинный маяк, который каждую ночь освещал путь кораблям, внезапно погас.

Сначала никто не придал этому особого значения. Возможно, сломался фонарь или закончились запасы топлива.

Но вскоре выяснилось кое-что странное.

Все дороги, ведущие к маяку, начали меняться. Знакомые тропинки исчезали, деревянные мосты оказывались совсем не там, где были вчера, а путешественники возвращались в город, так и не добравшись до цели.

Тогда жители решили отправить экспедицию.

Именно здесь начинается история, которую ты можешь превратить в собственную настольную игру.

Кто отправится к маяку? Что случилось с его светом? Какие препятствия встретятся путешественникам? И самое главное — какие решения будут принимать игроки, чтобы добраться до цели?

Ответы зависят только от тебя.

В первой главе мы научились создавать простую настольную игру. Теперь пришло время сделать следующий шаг: придумать игровой мир, интересную историю и цель, ради которой участникам захочется начать приключение.

Но есть один важный секрет.

Хорошая история для настольной игры отличается от истории для книги или фильма.

В книге читатель следит за поступками персонажей. В фильме зритель наблюдает за развитием событий. А в настольной игре участник должен самостоятельно принимать решения и влиять на происходящее.

Поэтому наша задача — не просто придумать красивый сюжет, а превратить его в увлекательное игровое приключение.

К концу главы у тебя появится собственный игровой мир, короткая история, понятная цель, несколько вариантов действий и готовый сценарий для первой проверки.

1. Из чего состоит интересный игровой мир?

Представь две настольные игры.

В первой участники передвигают фишки по обычной дорожке. Побеждает тот, кто первым доберётся до последней клетки.

Во второй игроки становятся исследователями загадочного архипелага. Им предстоит искать древние маяки, восстанавливать разрушенные мосты и выбирать безопасные маршруты, пока над островами надвигается шторм.

В обеих играх может использоваться одинаковое поле и один кубик.

Но впечатления от них будут разными.

Почему?

Потому что во втором случае у каждого действия появляется понятный смысл.

Игрок не просто перемещает фишку вперёд. Он приближается к маяку.

Он не просто пропускает ход. Он пережидает шторм.

Он не просто получает дополнительное очко. Он находит полезный инструмент.

Так работает игровая тема.

Игровой мир — это место, время, атмосфера и обстоятельства, в которых происходят события игры.

Он может быть реалистичным или фантастическим.

Например, действие может происходить:

В старинном городе, где жители восстанавливают заброшенный парк.

На далёкой планете, которую исследуют космические путешественники.

В огромной библиотеке с запутанными коридорами.

На острове, где постоянно меняется погода.

В мастерской изобретателей, создающих необычные устройства.

В маленьком кафе, владельцы которого соревнуются за выполнение заказов.

В подводной исследовательской станции.

В волшебном саду, где растения обладают необычными свойствами.

Выбирая мир, не пытайся сразу придумать сотни подробностей.

Для начала достаточно ответить на три вопроса.

Где происходят события?

Что необычного есть в этом месте?

Почему игрокам интересно в нём находиться?

Например:

Место действия — остров с заброшенным маяком. Его особенность — изменяющиеся дороги. Игрокам интересно исследовать остров, находить полезные предметы и выбирать путь к цели.

Всего три предложения, а перед нами уже основа игрового приключения.

Практическое задание «Мир в трёх предложениях»

Возьми лист бумаги и придумай собственное место действия.

Заполни небольшой шаблон.

Мой игровой мир называется: _____

События происходят: _____

Самая необычная особенность этого мира: _____

Игрокам предстоит: _____

Постарайся не использовать слишком длинные описания.

Совет мастера: если можешь объяснить идею игрового мира за 20–30 секунд, значит, у тебя уже есть хорошая отправная точка.

Результат задания: короткое описание мира, которое можно использовать при разработке игрового поля, персонажей и карточек.

2. Как придумать оригинальную идею без сложных фантазий?

Иногда кажется, что все интересные сюжеты уже придуманы.

Пираты ищут сокровища. Исследователи путешествуют по островам. Герои спасают города.

Но оригинальность не обязательно означает, что нужно изобрести совершенно неизвестную тему.

Часто достаточно необычно соединить знакомые элементы.

Например, возьмём обычную тему — строительство города.

Добавим неожиданное условие: город расположен на нескольких летающих островах.

Теперь участникам придётся не просто строить здания, но и соединять острова мостами.

А если некоторые острова периодически меняют положение?

Появляется новая игровая задача: планировать строительство так, чтобы не потерять связь между районами.

Из простой темы постепенно рождается интересная механика.

Попробуем использовать этот способ самостоятельно.

Метод «Три элемента»

Для создания игровой идеи нам понадобятся:

Место — где происходит действие.

Задача — чего хотят добиться игроки.

Неожиданное условие — что делает ситуацию необычной.

Например:

Место: горная деревня.

Задача: доставить необходимые припасы.

Неожиданное условие: некоторые дороги закрываются из-за погоды.

Получается игра о путешественниках, которые выбирают маршруты, распределяют запасы и стараются вовремя помочь жителям деревни.

Другой пример:

Место: ботанический сад.

Задача: вырастить коллекцию редких растений.

Неожиданное условие: каждому растению нужны разные условия.

Теперь игрокам предстоит распределять воду, свет и свободное место.

Обрати внимание: во втором примере даже не нужны опасные приключения. Интерес создают решения, которые приходится принимать участникам.

Главное правило: необычная идея должна влиять на действия игроков, а не существовать только в описании.

Если острова летают, это должно отражаться в правилах.

Если погода меняется, игроки должны учитывать её при выборе маршрута.

Если растениям нужны разные условия, участникам придётся правильно распределять ресурсы.

Иначе необычная тема останется просто красивой историей.

3. Большой мастер-класс «Придумай свой игровой мир и преврати его в приключение»

Сейчас мы создадим основу полноценной настольной игры.

Для примера продолжим развивать проект из первой главы — «Экспедиция к затерянному маяку».

Но ты можешь выполнять все задания со своей собственной идеей.

Что понадобится

Подготовь:

Четыре-пять листов бумаги А4.

Простой карандаш.

Ластик.

Линейку.

Цветные карандаши или фломастеры.

Небольшой блокнот для заметок.

Игровое поле из первой главы, если оно сохранилось.

Ножницы и клей на этом этапе не нужны.

Продолжительность мастер-класса: примерно 60–90 минут. При желании его можно разделить на два занятия.

Возраст: дети примерно от 8 лет и взрослые. Детям младшего возраста может понадобиться помощь с записью идей.

Главная цель: создать описание игрового мира, короткий сюжет, понятную цель и несколько решений, которые смогут принимать игроки.

Шаг 1. Выбираем главную тему

Возьми первый лист бумаги.

В центре напиши:

«Моя будущая настольная игра»

Теперь подумай, какое занятие тебе было бы интересно превратить в игру.

Например:

Исследование неизвестных мест.

Строительство необычных сооружений.

Поиск спрятанных предметов.

Разгадывание загадок.

Разведение фантастических растений.

Организация необычного магазина.

Спасение животных.

Создание собственных изобретений.

Выбери одну тему.

Для нашего примера это будет исследование загадочного острова.

Запиши:

«Игроки исследуют остров, чтобы добраться до старинного маяка».

Не добавляй пока слишком много подробностей.

Сейчас важно определить основное направление.

Результат шага: выбрана тема, вокруг которой будет строиться будущая игра.

Шаг 2. Придумываем необычную особенность мира

Теперь сделаем нашу тему более интересной.

Представь обычный остров с лесами, горами и небольшими деревнями.

Красиво, но пока недостаточно необычно.

Добавим одну особенность.

Например, после каждого шторма некоторые дороги на острове становятся непроходимыми.

Как это повлияет на игру?

Игрокам придётся заранее выбирать маршруты.

Иногда безопаснее пройти длинной дорогой.

Иногда можно рискнуть и отправиться коротким путём.

Теперь необычная особенность мира влияет на решения игроков.

Для собственного проекта придумай одно условие, которое будет менять привычные действия.

Можешь использовать следующие вопросы:

Что в этом мире работает не так, как обычно?

Что постоянно меняется?

Какая особенность создаёт интересные трудности?

Что игроки должны учитывать перед каждым действием?

Например, в игре о строительстве города здания могут требовать разных ресурсов.

В игре о путешествии по пустыне участникам нужно следить за запасами воды.

В игре о выращивании растений разные виды могут требовать разного количества света.

Важно: необычное условие должно оставаться понятным и выполнимым с помощью простых игровых правил.

Результат шага: придумана особенность, которая делает игровой мир интереснее.

Шаг 3. Создаём главную проблему

Увлекательное приключение начинается с события, которое меняет привычный порядок вещей.

В нашем примере старинный маяк внезапно перестал работать.

Из-за этого корабли больше не могут безопасно ориентироваться возле острова.

Жители решают отправить исследователей, чтобы выяснить причину поломки и восстановить свет.

Так появляется главная проблема.

Она должна быть достаточно важной, чтобы у игроков возникло желание действовать.

Но не стоит делать историю слишком сложной.

Для первой настольной игры достаточно одного основного конфликта.

Например:

Волшебный сад начал терять свои краски.

Горный город остался без связи с соседними деревнями.

На исследовательской станции закончились необходимые запасы.

В музее перепутались экспонаты перед открытием выставки.

На острове исчезли указатели, помогавшие путешественникам находить дорогу.

Теперь придумай собственную проблему.

Запиши:

Что произошло? _____

Почему это важно? _____

Что должны сделать игроки? _____

Для нашего примера ответы будут такими:

Что произошло? Маяк перестал светить.

Почему это важно? Кораблям стало опасно приближаться к острову.

Что должны сделать игроки? Добраться до маяка и восстановить его работу.

Результат шага: появилась причина, по которой участники отправятся в игровое приключение.

Шаг 4. Определяем роли игроков

Теперь нужно решить, кем будут участники.

В настольной игре игрок не всегда обязан управлять отдельным героем.

Он может руководить командой, развивать город, управлять магазином или организовывать экспедицию.

Но роль должна помогать понять, какие действия ему доступны.

В нашем примере участники становятся исследователями острова.

У каждого есть фишка, обозначающая его положение на игровом поле.

На первом этапе все исследователи обладают одинаковыми возможностями.

Это удобно, потому что позволяет проверить основные правила без дополнительных сложностей.

Позже можно добавить разные способности.

Например:

Следопыт — один раз за партию может изменить результат броска кубика на одно очко.

Механик — один раз может проигнорировать отрицательный эффект клетки.

Картограф — один раз может перебросить кубик, но обязан принять новый результат.

Однако пока эти способности существуют только как идеи.

Не нужно сразу вводить их все.

Сначала необходимо проверить, действительно ли они улучшают игру.

Задание

Запиши ответы:

Кем становятся игроки?

Какие действия им разрешены?

Есть ли у всех одинаковые возможности?

Нужны ли персонажам особые способности?

Для первой версии рекомендую использовать одинаковые возможности.

Так будет проще понять, насколько честно устроена игра.

Результат шага: определены роли участников и их основные действия.

Шаг 5. Превращаем историю в конкретную цель

Теперь у нас есть остров, погасший маяк и исследователи.

Но необходимо решить, что именно считается победой.

В первой главе участникам достаточно было добраться до последней клетки.

Это хороший вариант для учебной игры.

Однако теперь можно сделать цель немного интереснее.

Например, для восстановления маяка исследователям понадобятся три детали:

Линза — помогает направлять свет.

Шестерёнка — необходима для работы механизма.

Источник питания — обеспечивает работу фонаря.

Игрокам предстоит найти эти предметы и доставить их к маяку.

Но здесь возникает важный вопрос.

Как именно участники будут получать детали?

Если просто написать, что они должны найти три предмета, игра ещё не станет понятной.

Нужен конкретный способ.

Например, на игровом поле можно разместить три станции, каждая из которых выдаёт определённую деталь.

Игрок получает предмет, когда достигает нужной станции.

Но для нашей первой сюжетной версии мы пока не будем добавлять эту механику в действующие правила.

Сохраним её как идею для будущего улучшения.

Основная цель остаётся прежней: первым добраться до маяка.

А история объясняет, почему исследователи туда направляются.

Это позволяет сохранить простоту игры.

Совет мастера: сюжет может быть богатым и необычным, но правила первой версии должны оставаться достаточно простыми для проверки.

Результат шага: история связана с понятной игровой целью.

Шаг 6. Придумываем три интересных события

Теперь добавим в игровой мир несколько событий, которые можно будет использовать при дальнейшем создании карточек.

Возьми второй лист бумаги.

Напиши сверху:

«События моего игрового мира»

Раздели лист на три части.

В первой запиши полезное событие.

Во второй — препятствие.

В третьей — событие, требующее выбора.

Для нашего примера получатся следующие варианты.

Событие 1. Найденная тропинка

Исследователь замечает короткий проход между скалами.

Игровой эффект: передвинь фишку на одну клетку вперёд.

Это простое положительное событие.

Событие 2. Размытая дорога

После дождя часть тропинки становится непроходимой.

Игровой эффект: передвинь фишку на одну клетку назад.

Это небольшое препятствие.

Событие 3. Старая переправа

Исследователь обнаруживает два возможных пути.

Один короткий, но опасный.

Другой длиннее, зато безопаснее.

Игровой эффект: выбери один из двух маршрутов на развилке.

Это событие связано с решением игрока.

Обрати внимание: мы не просто придумали три красивые ситуации.

Для каждой определили конкретное игровое действие.

Теперь попробуй сделать то же самое для собственного мира.

Придумай одно полезное событие, одно препятствие и одно событие с выбором.

Если игра предназначена для маленьких детей, используй простые действия: переместиться, получить предмет, выбрать дорогу.

Для более взрослых игроков можно постепенно добавлять обмен ресурсами, планирование и ограниченное количество специальных действий.

Результат шага: созданы три события, которые в будущем можно превратить в карточки или особые клетки.

4. Как связать сюжет с игровыми действиями?

Теперь у нас есть все основные части истории.

Но важно убедиться, что они работают вместе.

Представь, что в правилах написано:

«Игроки исследуют остров, где постоянно меняется погода».

Однако во время партии погода никак не влияет на действия.

Получается, что описание существует отдельно от игры.

Чтобы избежать такой ошибки, используй простой принцип:

Каждая важная особенность мира должна хотя бы иногда проявляться в игровом процессе.

Например:

Особенность мира
Как она влияет на игру

На острове бывают сильные дожди
Некоторые клетки заставляют отступить

Существуют скрытые тропинки
Можно получить дополнительный шаг

Есть опасные горные проходы
Игрок выбирает между маршрутами

Маяк расположен далеко от города
Нужно пройти игровое поле до финиша

Исследователи находят полезные предметы
В будущей версии появятся карточки предметов

Такая таблица помогает не перегружать игру лишними деталями.

Если ты придумал красивую особенность, но не понимаешь, как она влияет на игровой процесс, можешь оставить её для оформления или будущего дополнения.

Необязательно использовать каждую идею сразу.

Практическое задание «История становится правилом»

Выбери три особенности своего игрового мира.

Для каждой придумай одно простое действие.

Например:

Особенность: на острове появляются туманы.

Действие: игрок, остановившийся на клетке тумана, в следующий ход перемещается максимум на три клетки, даже если на кубике выпало больше.

Особенность: в лесу есть полезные находки.

Действие: игрок может получить карточку предмета.

Особенность: между островами построены мосты.

Действие: игрок выбирает один из двух маршрутов.

Пока не добавляй эти правила в основную игру.

Сначала проверь, насколько они понятны.

Результат задания: подготовлены три возможные механики, связанные с историей.

5. Практическое испытание «Одна история — три разные игры»

Сейчас ты узнаешь удивительную вещь.

Один и тот же сюжет можно превратить в совершенно разные настольные игры.

Возьмём историю о затерянном маяке.

Вариант первый. Гонка исследователей

Игроки соревнуются, кто первым доберётся до маяка.

Главные действия — броски кубика, передвижение фишек и выбор маршрута.

Побеждает самый быстрый участник.

Такая игра подходит для коротких семейных партий.

Вариант второй. Совместная экспедиция

Игроки действуют одной командой.

Им необходимо добраться до маяка за ограниченное количество ходов.

Участники обсуждают действия и стараются помочь друг другу.

Здесь важнее сотрудничество, чем соревнование.

Вариант третий. Поиск потерянных деталей

Игроки исследуют остров и собирают предметы, необходимые для восстановления маяка.

Побеждает тот, кто первым соберёт нужные детали и доставит их к цели.

В такой игре появляется больше планирования.

Обрати внимание: мир и главная история почти не изменились.

Но игровые действия стали совершенно другими.

Это означает, что сюжет сам по себе не определяет жанр настольной игры.

Ты можешь выбрать соревнование, совместное приключение, стратегию, головоломку или сочетание нескольких подходов.

Для первой самостоятельной разработки лучше выбрать один основной способ игры.

Остальные идеи можно сохранить для будущих дополнений.

Задание

Ответь на вопрос:

Что мне интереснее — соревноваться с другими игроками, действовать вместе или решать сложные задачи?

Выбери один вариант.

Затем запиши:

Основной тип моей игры: _____

Почему я выбрал именно его: _____

Какие действия будут самыми важными: _____

Результат задания: выбран основной игровой подход, который поможет разрабатывать правила в следующих главах.

6. Как придумать запоминающееся название настольной игры?

Теперь поговорим о названии.

Хорошее название помогает игрокам сразу представить атмосферу приключения.

Оно не обязано объяснять все правила.

Но желательно, чтобы оно было коротким, понятным и соответствовало теме.

Например, название «Экспедиция к затерянному маяку» сразу сообщает, что участников ждёт путешествие.

Но можно придумать и другие варианты:

«Последний свет маяка» — звучит загадочно.

«Остров переменчивых троп» — подчёркивает необычную особенность мира.

«Тайна морского огня» — создаёт атмосферу приключения.

«Дорога сквозь шторм» — обращает внимание на препятствия.

Каждый вариант вызывает немного разные ожидания.

Чтобы выбрать название, попробуй использовать три способа.

Способ первый. Место + тайна.

Например: «Секрет старой обсерватории».

Способ второй. Действие + необычный объект.

Например: «Поймай исчезающую звезду».

Способ третий. Главная цель + препятствие.

Например: «Добраться до маяка до шторма».

Придумай не менее пяти названий.

Прочитай их вслух.

Подумай, какое легче запомнить.

Затем попроси кого-нибудь выбрать самое интересное.

Совет мастера: рабочее название можно изменить в любой момент. Не трать слишком много времени на поиск идеального варианта, пока сама игра ещё не готова.

Если в дальнейшем ты захочешь продавать игру, дополнительно проверь, не используется ли выбранное название другими производителями и не зарегистрировано ли оно как товарный знак для соответствующих товаров.

Результат задания: выбрано рабочее название собственного проекта.

7. Создаём первую сюжетную карточку игры

Теперь попробуем превратить одну из наших идей в небольшой игровой элемент.

На третьем листе бумаги нарисуй прямоугольник размером примерно 6 × 9 сантиметров.

Это будет черновик карточки.

В верхней части напиши название:

«Неожиданная находка»

Ниже добавь короткое описание:

«Под старым деревом ты обнаружил карту забытой тропинки».

В нижней части запиши игровое действие:

«Передвинь фишку на одну клетку вперёд».

Вот и всё!

Ты только что создал свою первую сюжетную карточку.

Она состоит из трёх частей.

Название — помогает быстро понять событие.

Короткая история — создаёт атмосферу.

Игровое действие — объясняет, что должен сделать участник.

Для удобства используй крупные буквы и короткие предложения.

Не нужно добавлять много текста.

Игрок должен понимать действие карточки за несколько секунд.

Создаём ещё две карточки

Теперь придумай карточку препятствия.

Например:

«Сильный ветер»

«Порыв ветра заставил тебя вернуться к безопасному участку дороги».

Действие: передвинь фишку на одну клетку назад.

Следующая карточка будет связана с выбором.

«Развилка у старого моста»

«Перед тобой две дороги. Какую выберешь?»

Действие: выбери безопасный или опасный маршрут, когда достигнешь развилки.

На данном этапе карточки являются учебными образцами.

Мы ещё не добавляем их в действующую игру, потому что для этого понадобится определить, когда и каким способом участники будут получать карточки.

Этим мы займёмся в следующих главах.

Сейчас важно научиться связывать короткую историю с конкретным игровым действием.

Результат шага: три черновика карточек событий для будущей настольной игры.

8. Проверяем сюжет на понятность

У нас уже есть мир, персонажи, события и главная цель.

Но сможет ли другой человек быстро понять нашу задумку?

Проверим!

Возьми четвёртый лист бумаги.

Напиши короткое описание своей игры.

Постарайся уложиться в пять предложений.

Для нашего примера получится следующий текст:

«На далёком острове внезапно погас старинный маяк. Два исследователя отправляются к нему, чтобы выяснить причину поломки. По дороге им предстоит выбирать между безопасными и опасными тропами, преодолевать препятствия и находить полезные проходы. Каждый ход участники бросают кубик и перемещают фишки по игровому полю. Побеждает тот, кто первым доберётся до маяка».

Теперь прочитай описание вслух.

Понятно ли, где происходит действие?

Ясно ли, кем становятся игроки?

Можно ли определить главную цель?

Есть ли в истории хотя бы одна интересная особенность?

Если ответы положительные, значит, сюжет уже достаточно понятен для дальнейшей разработки.

Проверка с другим человеком

Попроси друга или родственника прочитать описание.

Не объясняй ничего дополнительно.

Затем задай три вопроса:

Что должны сделать игроки?

Что делает эту игру необычной?

Захотелось бы тебе попробовать сыграть?

Если человек не понял цель или особенности, немного измени текст.

Возможно, некоторые предложения слишком длинные.

Или ты уделил много внимания истории, но почти ничего не рассказал об игровых действиях.

Не бойся сокращать описание.

Хорошая игровая идея должна быть понятной ещё до знакомства с подробными правилами.

9. Как не перегрузить игру сюжетом?

Когда фантазия начинает работать, остановиться бывает непросто.

Ты придумал остров.

Потом добавил подземные пещеры.

Затем решил, что на острове живут необычные существа.

После этого появились древние механизмы, секретные проходы, волшебные предметы и десятки дополнительных заданий.

Кажется, что игра становится всё интереснее.

Но есть опасность: слишком большое количество идей может сделать её запутанной.

Поэтому полезно разделять задумки на три группы.

Первая группа — обязательно для первой версии.

Сюда входят элементы, без которых игра не работает.

Например, цель, основные действия и условия победы.

Вторая группа — можно добавить позже.

Это дополнительные карточки, особые способности, новые маршруты и интересные события.

Третья группа — идеи для будущих игр.

Некоторые задумки могут оказаться настолько необычными, что заслуживают отдельного проекта.

Для хранения таких идей заведи специальную страницу в блокноте.

Назови её:

«Копилка игровых открытий»

Записывай туда всё, что пока не подходит для текущей игры.

Так ты не потеряешь интересные находки и одновременно сохранишь простоту основного проекта.

Совет мастера: если новая идея не помогает игрокам принимать решения, достигать цели или получать удовольствие от процесса, не спеши добавлять её в правила.

10. Итоговый мастер-класс «Паспорт игрового мира»

Пришло время объединить все результаты.

Возьми чистый лист А4.

Напиши сверху:

«Паспорт моего игрового мира»

Заполни следующие разделы.

Название проекта

Как называется твоя будущая настольная игра?

Место действия

Где происходят события?

Главная особенность мира

Что делает его необычным?

Начало истории

Какое событие заставляет игроков действовать?

Роли участников

Кем становятся игроки?

Основная цель

Что необходимо сделать для победы?

Главные действия

Что участники смогут делать во время партии?

Три игровых события

Запиши одно полезное событие, одно препятствие и одно событие с выбором.

Основной тип игры

Это соревнование, совместное приключение или игра на решение задач?

Главное отличие

Что делает твою задумку интересной?

Что нужно проверить

Какая часть игры пока вызывает сомнения?

Не пытайся заполнить каждый раздел длинным текстом.

Достаточно одного-двух предложений.

Главное, чтобы все элементы были связаны между собой.

Пример готового паспорта

Название: «Экспедиция к затерянному маяку».

Место действия: остров с лесами, скалами и старинным маяком.

Особенность: некоторые дороги становятся опасными после непогоды.

Начало истории: маяк внезапно перестал работать.

Роли: исследователи острова.

Цель: первым добраться до маяка.

Действия: бросать кубик, перемещаться, выбирать маршрут и выполнять эффекты клеток.

Полезное событие: найденная тропинка позволяет сделать дополнительный шаг.

Препятствие: размытая дорога заставляет отступить.

Событие с выбором: игрок решает, какой маршрут использовать.

Тип игры: соревновательное приключение.

Главное отличие: выбор между безопасным и опасным маршрутом.

Что нужно проверить: достаточно ли интересных решений принимают игроки во время партии?

Теперь перед нами не просто фантазия, а основа игрового проекта, которую можно развивать дальше.

11. Творческое испытание «А что, если всё изменить?»

Прежде чем завершить главу, проведём небольшой эксперимент.

Выбери один элемент своей игры.

Например, место действия.

Теперь представь, что история происходит совершенно в другом мире.

Вместо острова — космическая станция.

Вместо маяка — аварийный передатчик.

Вместо лесных тропинок — коридоры и технические тоннели.

Игровая цель остаётся похожей: добраться до важного объекта.

Но атмосфера меняется полностью.

А теперь попробуй изменить не место, а главную задачу.

Вместо соревнования исследователи должны действовать сообща.

Или им необходимо не добраться до маяка, а собрать детали для его восстановления.

Посмотри, насколько сильно изменится игра.

Задача эксперимента: придумать две альтернативные версии своего проекта.

Не нужно разрабатывать для них подробные правила.

Достаточно записать по три предложения.

После этого сравни варианты.

Какой кажется интереснее?

Какой проще реализовать?

В каком игроки смогут принимать больше решений?

Выбери тот, который тебе действительно хочется создавать.

Не обязательно сохранять первую идею только потому, что ты придумал её раньше остальных.

Иногда самое интересное решение появляется именно во время эксперимента.

12. Проверяем результаты второй главы

Перед переходом к следующей главе проверь, что у тебя получилось.

Я выбрал тему будущей настольной игры.

Я придумал название игрового мира.

Я определил его необычную особенность.

Я создал главную проблему, которую предстоит решить игрокам.

Я определил роли участников.

Я сформулировал понятную цель игры.

Я придумал три игровых события.

Я связал сюжет с конкретными действиями.

Я подготовил три черновика карточек.

Я написал короткое описание игры.

Я проверил, понятно ли оно другому человеку.

Я заполнил паспорт игрового мира.

Если все пункты выполнены, у тебя уже есть хороший фундамент для разработки собственной настольной игры.

Если некоторые задания оказались сложными, можешь вернуться к ним позже.

Не забывай, что создание игры — это творческий процесс, в котором идеи постепенно уточняются и меняются.

13. Маленькое открытие большого разработчика

Вспомни, с чего началась эта глава.

Старый маяк внезапно погас.

Дороги на острове начали меняться.

А два исследователя отправились в путешествие, исход которого пока никому не известен.

Сначала это была просто короткая история.

Теперь у неё есть игровой мир, главная цель, персонажи, препятствия и интересные решения.

Ты научился превращать фантазию в понятные игровые элементы.

И это очень важное достижение.

Потому что настольная игра рождается не тогда, когда автор придумывает красивый мир, а тогда, когда игрок получает возможность действовать внутри этого мира.

Впереди нас ждёт следующий этап.

Нужно превратить придуманные места, дороги и препятствия в настоящее игровое поле.

Мы научимся выбирать его форму, правильно располагать клетки, создавать маршруты, отмечать важные зоны и делать так, чтобы участникам было удобно играть.

Ты узнаешь, почему одни игровые поля помогают быстро разобраться в правилах, а другие вызывают путаницу.

А главное — самостоятельно нарисуешь поле, которое будет соответствовать именно твоему приключению.

Сохрани паспорт игрового мира, черновики карточек и все придуманные идеи.

Они понадобятся нам совсем скоро.

Твой игровой мир уже существует на бумаге. В следующей главе мы превратим его в место, по которому смогут путешествовать настоящие игроки!



Глава 3. Территория приключений: создаём игровое поле своими руками.

Когда нарисованная карта становится настоящим приключением

Представь: перед тобой лежит обычный белый лист бумаги.

Пока на нём ничего нет. Ни дорог, ни гор, ни таинственных лесов. Только пустое пространство, которое ждёт твоей фантазии.

Но уже через некоторое время здесь может появиться целый мир.

Извилистая тропинка поведёт путешественников через густой лес. За рекой обнаружится старый деревянный мост. Высоко на скале будет возвышаться загадочный маяк, а между холмами спрячется короткая дорога, о существовании которой знают далеко не все.

И самое интересное — по этому миру можно будет путешествовать!

Игроки станут передвигать фишки, выбирать маршруты, преодолевать препятствия и приближаться к заветной цели.

Но как превратить обычный рисунок в удобное игровое поле?

Как правильно расположить клетки, чтобы участники не путались?

Как сделать маршрут интересным, но не слишком сложным?

И почему иногда одна небольшая развилка способна сделать игру увлекательнее, чем десятки красивых рисунков?

Именно это мы сегодня выясним.

В предыдущей главе ты придумал собственный игровой мир, определил его особенности и создал основу сюжета. Теперь пришло время превратить фантазию в настоящее игровое пространство.

Мы будем работать с простыми материалами, которые найдутся практически в каждом доме.

Тебе не понадобятся дорогие инструменты, специальные программы или профессиональные художественные навыки.

Достаточно бумаги, карандашей, линейки и желания экспериментировать.

К концу главы у тебя будет полноценное игровое поле формата А4, по которому можно передвигать фишки, выбирать маршруты и проводить первые испытания.

А ещё ты научишься самостоятельно создавать игровые поля для совершенно разных настольных игр.

1. Что такое игровое поле и зачем оно нужно?

Игровое поле — это пространство, на котором происходят основные события настольной игры.

Оно помогает участникам понимать, где находятся их фишки, какие действия доступны и как приблизиться к цели.

В некоторых играх поле представляет собой длинную дорожку из клеток.

В других — карту города, острова или целой страны.

Иногда игровое пространство состоит из отдельных участков, которые можно менять местами.

А существуют игры, где вместо привычного поля используются карточки или специальные планшеты.

Для нашей первой разработки мы выберем самый доступный вариант — бумажное поле с клетками и несколькими маршрутами.

Почему именно его?

Во-первых, такое поле легко нарисовать самостоятельно.

Во-вторых, игрокам будет просто разобраться в движении.

В-третьих, его можно быстро изменить, если во время испытаний обнаружатся недостатки.

И наконец, этот вариант прекрасно подходит для разных тем: путешествий, поисков сокровищ, фантастических приключений, гонок и семейных соревнований.

Пять признаков хорошего игрового поля

1. Понятное направление движения.

Игрок должен быстро определять, куда передвигать фишку.

Если дорожки пересекаются или соединяются, используй стрелки.

2. Достаточно крупные клетки.

Фишки должны свободно помещаться на поле и не закрывать важные обозначения.

3. Хорошо заметные особые участки.

Опасные клетки, бонусы и развилки должны легко отличаться от обычных.

4. Удобное расположение элементов.

Не размещай важные подписи слишком близко друг к другу.

5. Соответствие правилам.

Если в игре предусмотрен выбор маршрута, на поле действительно должны существовать разные пути.

Запомни: красивое поле привлекает внимание, но удобное поле делает игру приятной.

Поэтому сначала мы создадим рабочую конструкцию, а уже потом займёмся оформлением.

2. Выбираем форму игрового поля

Прежде чем рисовать, нужно решить, как игроки будут перемещаться.

Существует несколько простых вариантов.

Линейная дорожка

Клетки располагаются одна за другой.

Игроки начинают движение со старта и постепенно приближаются к финишу.

Такой вариант подходит для самых первых игр, особенно если участники ещё не знакомы со сложными правилами.

Преимущество: простота.

Недостаток: если игроки только бросают кубик, у них может оказаться слишком мало интересных решений.

Извилистый маршрут

Дорожка поворачивает, проходит через разные области и постепенно приводит к цели.

Например, через лес, горы, реку и старинный замок.

Преимущество: можно создать ощущение путешествия.

Недостаток: при неудачном расположении клетки могут оказаться слишком близко друг к другу.

Поле с развилками

В определённый момент участники выбирают одну из нескольких дорог.

Например, короткую опасную или длинную безопасную.

Преимущество: появляется возможность принимать решения.

Недостаток: нужно особенно внимательно продумать правила перехода между маршрутами.

Поле с отдельными зонами

Игровое пространство делится на несколько областей.

Например, город, лес, горы и порт.

В каждой зоне могут действовать свои условия.

Преимущество: подходит для более сложных приключений.

Недостаток: требует дополнительных правил.

Для нашего мастер-класса выберем извилистую дорожку с одной развилкой.

Это позволит сохранить простоту и одновременно добавить интересный выбор.

3. Большой мастер-класс «Создаём игровое поле „Экспедиция к затерянному маяку”“

Сегодня мы изготовим улучшенную версию поля из первой главы.

На этот раз не будем рисовать клетки случайным образом.

Мы заранее определим их количество, размеры, расположение и назначение.

Так получится удобное поле, которое можно использовать для настоящей партии.

Что понадобится для работы?

Подготовь следующие материалы:

Плотный лист бумаги А4 или обычную офисную бумагу.

Простой карандаш для первоначальной разметки.

Ластик для исправления ошибок.

Линейку длиной 20–30 сантиметров.

Цветные карандаши или фломастеры.

Чёрную ручку для надписей.

Две игровые фишки диаметром примерно 1–1,5 сантиметра.

Обычный шестигранный кубик.

Дополнительно можно использовать тонкий картон в качестве подложки, но он не обязателен.

Время изготовления: примерно 60–90 минут.

Сложность: начальный уровень.

Возраст: примерно от 8 лет самостоятельно, детям младшего возраста — с помощью взрослых.

Безопасность: мы будем работать без ножей, клеевых пистолетов и других потенциально опасных инструментов. Если захочешь закрепить поле на картоне, лучше использовать готовый лист нужного размера.

Что мы создадим?

Игровое поле будет состоять из:

стартовой клетки;

основной дороги;

одной развилки;

короткого опасного маршрута;

длинного безопасного маршрута;

нескольких особых клеток;

финишной клетки с маяком.

Чтобы всё работало без путаницы, мы немного уточним конструкцию из первой главы.

Главное изменение: теперь каждая клетка будет иметь собственный номер, а оба маршрута будут соединяться в одной точке.

Это позволит игрокам легко отсчитывать шаги.

Шаг 1. Планируем расположение игрового поля

Положи лист А4 горизонтально.

Размер стандартного листа составляет 29,7 × 21 сантиметр.

Отступи примерно 1,5 сантиметра от каждого края.

Внутри получится рабочая область шириной около 26,7 сантиметра и высотой 18 сантиметров.

В верхней части оставь место для названия игры.

Напиши:

«Экспедиция к затерянному маяку»

Под названием можно добавить короткую фразу:

«Выбери маршрут и доберись до цели!»

Теперь мысленно раздели оставшееся пространство на три части.

Левая часть — начало путешествия.

Центральная часть — развилка и два маршрута.

Правая часть — заключительный участок дороги и маяк.

Пока ничего не раскрашивай.

Нам необходимо сначала проверить расположение клеток.

Совет мастера: если не уверен, где лучше разместить дорожку, нарисуй её тонкой линией. Исправить такой черновик гораздо проще, чем готовое цветное поле.

Результат шага: подготовлена основа игрового поля с местом для названия, маршрутов и финиша.

Шаг 2. Рисуем основную дорогу

Теперь создадим первую часть маршрута.

Она будет состоять из десяти клеток.

Нарисуй 10 квадратов размером примерно 2 × 2 сантиметра.

Расположи их непрерывной дорожкой, которая начинается в левой нижней части листа и постепенно поднимается к центру.

Необязательно размещать клетки по прямой линии.

Можно сделать два или три плавных поворота.

Главное, чтобы соседние клетки соприкасались сторонами, а не только углами.

Пронумеруй их:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Клетку № 1 обозначь словом «СТАРТ».

Клетка № 10 станет местом выбора маршрута.

Для неё добавь небольшой знак развилки.

Теперь внимательно проверь дорожку.

Все ли клетки соединены?

Хорошо ли видны номера?

Достаточно ли места для фишек?

Если обнаружилась ошибка, исправь её до следующего шага.

Результат шага: готов первый участок игрового маршрута.

Шаг 3. Создаём безопасный маршрут

Теперь начинается самая интересная часть.

После клетки № 10 игроки смогут выбирать дорогу.

Сначала нарисуем безопасный маршрут.

Размести его в верхней центральной части листа.

Он будет состоять из четырёх клеток:

11, 12, 13, 14.

Расположи клетки плавной дугой.

Оставь между двумя маршрутами достаточно свободного пространства, чтобы их было легко различать.

Рядом напиши:

«Безопасный путь»

Можно использовать зелёный цвет.

На этом маршруте не будет отрицательных эффектов.

Игроки смогут спокойно передвигаться вперёд, не опасаясь дополнительных препятствий.

Но есть один недостаток.

Этот путь длиннее.

Чтобы попасть с клетки № 10 на общую клетку № 18, потребуется пройти через четыре промежуточные клетки.

Интересный момент: безопасный путь не обязательно должен быть самым выгодным. Иногда игроки готовы рискнуть ради возможности быстрее приблизиться к цели.

Результат шага: создан длинный маршрут без дополнительных препятствий.

Шаг 4. Рисуем короткий опасный маршрут

Теперь под безопасной дорогой нарисуй второй путь.

Он будет состоять из трёх клеток:

15, 16, 17.

Размести их так, чтобы они образовали отдельную дорожку от клетки № 10 к клетке № 18.

Рядом напиши:

«Опасный путь»

Используй красный или оранжевый цвет для обозначения опасности.

Этот маршрут короче.

Но на нём появятся специальные условия.

Клетка № 16 будет давать небольшой бонус.

Клетка № 17 станет препятствием.

Почему мы добавляем и полезное, и отрицательное событие?

Потому что опасный маршрут не должен быть просто наказанием.

Игроку должно быть интересно выбирать его.

Возможно, он получит преимущество.

А возможно, потеряет время.

Результат шага: на поле появились два разных маршрута, между которыми участники смогут выбирать.

Шаг 5. Соединяем дороги

Теперь необходимо правильно объединить оба маршрута.

Нарисуй справа от развилки общую клетку № 18.

К ней должны вести две дорожки:

10 → 11 → 12 → 13 → 14 → 18

и

10 → 15 → 16 → 17 → 18

Это очень важный момент.

Оба пути должны приводить к одной клетке.

После неё игроки снова будут двигаться по общей дороге.

Чтобы избежать путаницы, нарисуй маленькие стрелки в направлении движения.

Обязательно проверь, что клетки разных маршрутов не соединяются между собой в случайных местах.

Совет мастера: если места на листе не хватает, можно уменьшить клетки до 1,8 × 1,8 сантиметра. Главное — чтобы фишки помещались внутри.

Результат шага: создана работающая развилка с двумя вариантами движения.

Шаг 6. Дорисовываем путь к маяку

После клетки № 18 нарисуй заключительный участок дороги.

Он будет состоять из клеток:

19, 20, 21, 22, 23, 24.

Расположи их в правой части листа.

Последнюю клетку № 24 выдели более ярким цветом.

Рядом напиши:

«ФИНИШ — МАЯК»

Теперь у нас есть полный маршрут.

Игрок начинает путешествие на клетке № 1, движется к развилке, выбирает дорогу и продолжает путь к маяку.

При этом обрати внимание на одну особенность.

Хотя на поле пронумерованы все клетки от 1 до 24, игрок не проходит их подряд.

После клетки № 10 он выбирает один маршрут, а клетки второго пропускает.

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.