

# Каталог ИЗР

Рекомендованных для расширения игрового кругозора

Составитель  
Юрий Исаев  
Подборка за 2020 год



# Вступительное слово

Приветствую!



Меня зовут Юрий Исаев.

Я профессионально занимаюсь разработкой игр.

Игры стали важным культурным явлением и искусством. Они уже претендуют на полноценное место среди методов донесения идей и ценностей, таких как литература, театр, музыка и кино.

Мне же искренне хочется, чтобы такое явление как игры не оставалось просто предметом досуга и развлечения.

Я вижу в играх большой потенциал практического инструмента, способного снизить стоимость ошибок, необходимых для приобретения нужного опыта, без снижения субъективной ценности этих ошибок.

На мой взгляд, данный этап развития рынка прикладных игр в России и СНГ характерен недостатком игрового кругозора у многих заказчиков, ведущих и даже разработчиков.

По понятным причинам, далеко не каждый может позволить себе потратить десятки тысяч часов на различные игры, чтобы обогатить свой игровой опыт.

И в тоже время это такая же необходимость, как начитанность для писателя, количество просмотренных фильмов для кинорежиссера, оператора и актеров, музыкальная библиотека для композитора и исполнителей.

Желая помочь коллегам и просто интересующимся расширить свои познания в области игр, в 2018 году я составил каталог, в котором привел некоторые яркие примеры из мира настольных и компьютерных игр.

Игры попали в тот каталог исходя из сугубо субъективных представлений об интересности и полезности для отрасли прикладных игр, а также личного игрового опыта. Несмотря на это, я получил много положительных отзывов и понял, что подобная подборка оказалась весьма полезной и востребованной. Это вдохновило меня на составление еще одного каталога, который, смею надеяться, тоже окажется интересным и полезным.

Для получения максимальной пользы от этого каталога, рекомендую не только прочитать в нем об играх, но и попробовать сыграть хотя бы в парочку из перечисленных.

# Логика каталога

Игры в данном каталоге выстроены в порядке возрастания сложности освоения их правил начинающими игроками. При этом сначала предложены 8 настольных игр, а после — 8 электронных.

Принадлежность игры к формату настольных или компьютерных игр указано специальным значком возле названия игры.



Настольная игра



Компьютерная игра

На этот раз все игры подобраны с фокусировкой на теме необычных, неординарных, сбивающих с толку подходов к игровому процессу, механикам и опыту игрока. Цель такой подборки — вызвать у читателя удивление и риторический вопрос «А что, так можно было?».

Исходя из этого и сама структура описания была изменена, относительно предыдущего каталога. Я больше места оставил для описания самой игры и ее особенностей, оставив комментарии для Практиков, Механиков и Техников лишь в виде рейтинга.

Рейтинг указан как оценка от 1 до 3 звезд и показывает условную полезность конкретной игры для представителя данной роли. Расставлены рейтинги весьма субъективно, но помогут расставить приоритеты в случае выбора игры для знакомства с ней.



Большого интереса не представляет, но для расширения кругозора будет полезна.



Может оказаться весьма полезной, стоит того, чтобы уделить ей свое внимание и время.



Рекомендуется к ознакомлению, содержит ценный опыт для данной роли.

Кратко напомню, что подразумевается под ролями:

## Практик

Своего рода консультант и менеджер от деловых игр. Тот, кто наводит мосты между играми и реальностью, подбирая нужный инструмент для решения поставленной заказчиком задачи.

## Механик

Непосредственно разработчик игры. Тот, кто продумывает и описывает механизмы и правила, создавая игру, участник которой получит опыт, требуемый Практиком.

## Техник

Можно приравнять эту роль к ведущему игры. Тот, кто помогает игрокам приобрести требуемый опыт. Следит за соблюдением правил, расставляет акценты, подводит итоги.





# Сиггил



Очень простая, компактная и быстрая настольная игра для 1-4 человек.

Игровой комплект состоит из 56 карт и листочка с правилами, которые изучаются за пару минут.

Партия занимает около 20 минут.

По механике игра близка к пасьянсу маджонг. Есть карты с цифрами от 1 до 7 и одной из 7 мастей. Всего 49 карт.

Еще 7 карт особенные и называются «духами», они тоже имеют сочетание цифры и масти.

Все карты перемешиваются и раскладываются по одной из предложенных схем.

Карты могут быть открытыми и закрытыми. Открытыми считаются карты, поверх которых не лежит других карт.

Если открытой оказалась карта «духа», то она сразу откладывается в сторону. «Дух» сбегает на свободу.

Каждый ход игрок обязан забрать одну открытую карту себе в руку. После этого он может захватить в плен свободного духа, если имеет 3 карты с номером или мастью, соответствующих этому духу. Можно перехватить духа у другого игрока, но для этого нужно использовать на одну карту больше, чем понадобилось его текущему владельцу.

Задача игры — захватить как можно больше духов, оставив как можно меньше карт у себя на руках.

При всей простоте правил, игра способна знатно вскипятить серое вещество у игроков. Если всерьез настроиться на победу, то игра заставляет развивать память, внимательность к действиям соперников, планировать на множество ходов вперед. Хорошо подходит для игры с детьми, чтобы развивать у них эти качества.

Практику



Механику



Технику

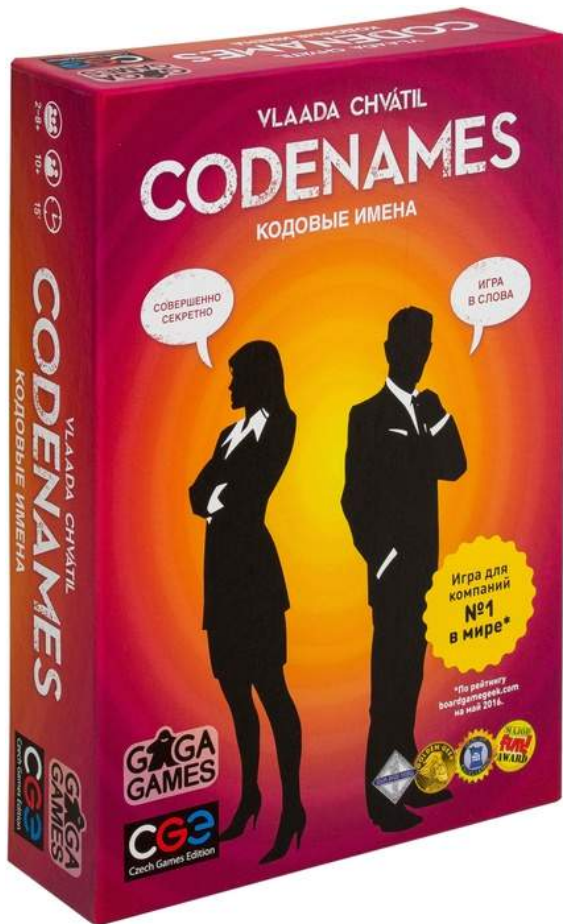


*В целом «Сиггил» - великолепный пример качественной и интересной игры на простых и знакомых механиках. С учетом компактности и скоротечности партии — один из моих фаворитов в качестве «игры в дорогу».*

*Рекомендую Механикам в качестве примера того, как можно «изобретать велосипеды».*



# Codenames



Еще одна простая, компактная и быстрая настольная игра для 2 и более игроков. Оптимальная для компании из 8 человек.

В основе механики — игра в ассоциации. На игровом столе раскладывается 25 карточек со словами. Игроки делятся на две команды. Каждая команда выбирает капитана. Капитаны получают специальную карту «ключ», на которой отображено под какими кодовыми именами скрываются какие агенты.

Капитаны по очереди дают подсказки своим командам, пытаются обратить их внимание на определенные слова. Команды, в свою очередь, указывают на карточки со словами. Если под карточкой оказался агент чужой команды или нейтральная карточка, то ход переходит другой команде. Если под карточкой скрывался «убийца», то команда немедленно проигрывает.

Задача игры — найти всех своих агентов раньше команды противника и не попасть на «убийцу».

Игра завоевала огромную популярность во всем мире в качестве «патигейма» (игры для больших компаний и вечеринок).

Уже существует множество ее вариаций:

- с картинками вместо слов;
- оптимизированная для дуэли двух игроков;
- со словами, наталкивающими на «взрослые» ассоциации.

Благодаря множеству комбинаций обладает высокой реиграбельностью.

А из-за простоты компонентов (карточек со словами), может легко модифицироваться и расширяться.



Практику



Механику



Технику



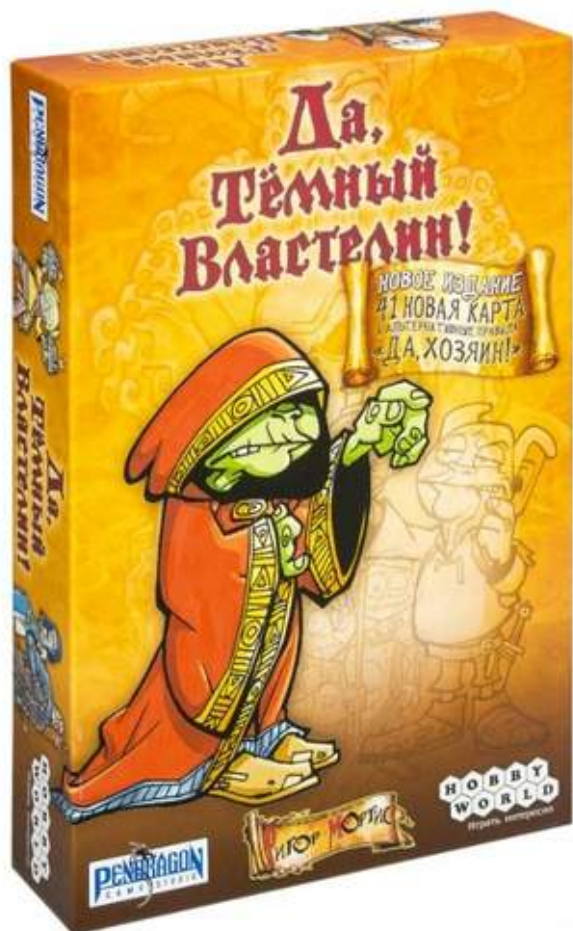
*Рекомендую в первую очередь Механикам. Второй пример в этом каталоге на тему оригинального использования простых и знакомых механик.*

*Практикам тоже будет интересна, так как на ее основе легко создать игру, например, про корпоративные ценности или изучение терминологии.*





# Да, Темный Властелин!



Довольно простая игра для 3 и более игроков, оптимальная для компании из 4-6 человек.

Правила относительно простые, но сам игровой процесс предоставляет пространство для «вольных трактовок».

Один из игроков примеряет на себя роль Темного Властелина. Остальные на время игры становятся его слугами — маленькими зелеными гоблинами, которые, как обычно, провалили очередное важное поручение своего хозяина.

Теперь Темный Властелин страстно желает определить виновного и наказать его, а гоблины, в свою очередь, стремятся избежать наказания, сваливая вину друг на друга.

Процессу сочинения оправданий и перевода стрелок помогают специальные карточки. А мешают другие гоблины, встречающие в рассказ со своими «уточнениями» и сам Темный Властелин, который волен вмешаться с вопросами в любой момент.

Игра завершается, как только один из гоблинов заслужит 3 гневных взгляда от Темного Властелина, будет признан виновным и сурово наказан.

Качества партии сильно зависят от способностей игроков креативно мыслить, фантазировать, сочинять оправдания, переворачивать факты с ног на голову и быстро соображать. Эти же качества игра помогает развивать.

Лично мне известны случаи использования данной игры (с небольшой модификацией) для оценки менеджеров по продажам и руководителей отделов продаж.



Практику



Механику



Технику



*Игра будет особенно интересна Техникам, так как добавление в нее искрометного ведущего выводит игровой опыт на новый уровень.*

*Практикам тоже стоит взглянуть, поскольку при всей простоте и вольности правил, границы практической применимости игры достаточно широки.*



# Fog of Love

Непростая игра на взрослую тематику исключительно для двух игроков.

Занимательно, что название «Fog of Love» отсылает к выражению «Fog of War», которое означает неполноту и недостоверность информации о противнике, его действиях и планах, во время боевых действий.

В игре предусмотрен обучающий сценарий, поэтому изучать правила можно прямо во время первой партии.

Так же есть несколько сценариев, которые можно отыграть.

Комментарий на коробке гласит что это «Романтическая история в форме настольной игры». Так оно и есть. Игроки создают себе персонажей, которые начинают встречаться, изучать друг друга, строить отношения и пробовать достичь при этом своих личных целей и амбиций.

В основе игровой механики выпадение карт-ситуаций и выбор ответов, которые приводят к изменению общих параметров отношений.

Цель игры — настроить отношения таким образом, чтобы они устраивали персонаж игрока, в идеале — обоих персонажей.

Игра любопытна по многим причинам: поднимаемая тема, «инженерный» взгляд на отношения, интересные решения в попытках смоделировать отношения.

Есть в ней и противоречие игровой и ролевой составляющих, которые полезно будет обнаружить, разобрать и придумать свои варианты разрешения.



Практику



Механику



Технику



*Будет очень интересна Практикам и Техникам за свою тематику, погружение в роли и рефлексия во время игры.*

*Для Механиков это будет скорее пример того, как игровая механика местами противоречит задумке и мешает ей. Полезно для разбора и анализа ошибок.*





# Pixel Tactics



Компактная, достаточно быстрая игра, на 2-4 человек. Оптимальна для двух игроков.

Игровой набор преимущественно состоит из карточек персонажей, каждая из которых несет в себе до 5 игровых механик. В сумме это просто сумасшедшее количество игровых механик для такой небольшой игры.

Сам игровой процесс представляет собой сражение между несколькими отрядами, обычно двумя. Такой жанр принято именовать скирмишем (от англ. Skirmish).

Отличительной чертой является механика формирования отряда и изменения свойств бойцов в зависимости от позиции, на которую они выставлены. Такой подход создает пространство для огромного количества комбинаций и дает высокую реиграбельность.

Обратная сторона — довольно высокая сложность освоения правил и особенностей всех карточек для неопытного игрока.

Игра снискала большую популярность, особенно среди искушенных игроков. Выпущено уже несколько комплектов, представляющих собой серию игр и позволяющих собирать свою собственную колоду персонажей для партий, что в свою очередь открывает дополнительный пласт игры. Лично для меня это почти идеальная «игра в дорогу» наравне с «Сиггил».

С точки зрения практического применения представленные механики будут интересны как способ отображения особенностей характеров, профессий и других личностных черт. Опираясь на эти механики можно создать хорошую игру на тему подбора персонала и формирование команд.



Практику



Механику



Технику



*Интересна в первую очередь Механикам, так как изобилует интересными идеями. Практику же это будет хорошим примером того, как можно отображать характеры и особенности людей в карточных играх.*





# Pathfinder Card Game



Еще одна игра, состоящая преимущественно из карточек. Из огромного количества карточек.

Представляет собой кооперативное ролевое приключение в духе Dungeon&Dragons для 1-6 человек и продолжительностью партии около часа.

Стоит учесть, что она изначально создавалась как сильно упрощенная (по сравнению с обычными настольными ролевыми системами вроде D&D) игра для тех, кто хочет попробовать совершить первые шаги в данной теме но не готов штудировать целые тома правил.

В основе игры лежат две механики: построение колоды (deckbuilding) и исследование локаций (dungeon crawler). Каждая партия — это отдельное событие (приключение) в длинной сюжетной цепочке.



В свою первую партию игроки выбирают персонажей и получают стартовую колоду, которой ведут игру. От партии к партии эти персонажи развиваются, карты в колоде заменяются на более сильные, а сложность испытаний возрастает.

Игра полностью кооперативная, что означает, что каждая партия — это «игра против игры», попытка совместными усилиями решить поставленную правилами задачу.

Из очевидных минусов: освоение правил игры и изучение карточек — не самая простая задача для неопытного игрока.

Из плюсов: обилие интересных решений и механик, на основе которых можно создавать игры для самых разных задач.

Практику



Механику



Технику



*В качестве расширения кругозора и первого шага в знакомстве с ролевыми системами рекомендовал бы всем.*

*Техникам, знакомым с ролевыми системами, будет интересно увидеть как решен вопрос отсутствия ведущего в игре, в которой он обычно необходим.*



# Malifaux



Это уже не совсем игра, а так называемая игровая система. В основе геймплея — тактический скирмиш с миниатюрами.

Переводя на простой язык, это игра про кропотливый сбор и покраску своего отряда бойцов, состоящий из пластиковых фигурок, и последующие боевые столкновения с подобными отрядами других игроков.

Одной из самых интересных особенностей данной конкретной системы является ее подход к определению случайных значений. Обычно для игр подобного жанра (варгеймов) используются дайсы (dice, игральные кубики). Однако в «Малифо» эту роль на себя взяла покерная колода карт.



Перед началом партии каждый игрок имеет свою собственную перетасованную колоду из 52 карт. Во время партии игроки вскрывают карты этой колоды. При этом имеет значение как номинал карты, так и ее масть, что задает сразу два измерения, в которых определяются случайные значения.

Что это дает по сравнению с кубиками?  
1) Более «справедливое» распределение вероятности.

Если все хорошие карты выйдут в начале партии, то под конец в колоде останется только всякая мелочь.

2) Более контролируемая вероятность. Можно запоминать какие карты выходили у игрока и его противника, что позволяет более точно рассчитывать шансы.

3) Отдельное удовольствие от использования своей особой, «счастливой», стилизованной колоды. Возможность не совсем обычным образом использовать один из самых распространенных и доступных игровых аксессуаров.



Практику



Механику



Технику



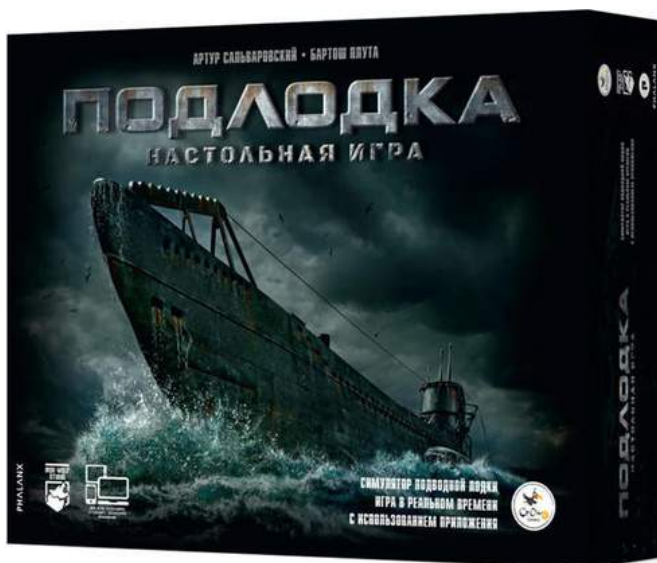
*Механикам проходить мимо просто нельзя. Гениальное использование особенностей карточных вероятностей.*

*Техники могут обратить внимание на то, как создаются сценарии и персонажи в данной игре.*





# Подлодка (U-boat)



А вот это уже игра для тех, кто не боится настоящих трудностей. Амбициозный проект по детальной симуляции подводной лодки в настольном формате.

Проект спорен ровно настолько, насколько грандиозен. Сложность правил не просто высокая, а зубодробительная. И это при том, что правки в эти правила от разработчиков продолжают периодически поступать.

А еще для игры требуется специальное бесплатное мобильное приложение, поскольку все что нужно на стол (и в головы игроков) просто не поместиться.

При этом мы управляем не просто подводной лодкой, а каждым членом экипажа на ней, с их особенностями характеров и прочими прелестями.

Отличная настольная метафора коммерческой компании или рабочего коллектива. Однако в прямую использовать данную игру в качестве такой метафоры я бы не рекомендовал ввиду сложности правил.

Куда как логичнее использовать ее как пример и источник вдохновения для создания подобных систем, адаптированных под конкретные коллективы и отрасли.

А еще это неплохая демонстрация того, на какой уровень детализации и точности могут претендовать настольные симуляции.

Интересен так же синтез настольной игры и приложения, примеры которого я уже встречал в некоторых других играх. Простота и доступность технологий позволяют раскрыть для настольных игр новые горизонты развития.

Практику



Механику



Технику



*Практику — яркий пример мощной и детальной симуляции. Увесистый аргумент в переговорах. Механику — источник вдохновения и кладезь ошибок для анализа. Технику — головная боль на тему проведения чего-то подобного в сжатые сроки.*



# Never Alone



Относительно простой и короткий платформер для одного или двух игроков. Игровой процесс не содержит каких либо выдающихся нововведений.

Главная особенность этой игры в том как и зачем она была сделана. Задача игры — познакомить игрока с культурой инупиатов, коренных жителей Аляски.

Через игру рассказывается традиционная история этого народа, передающаяся из поколения в поколение. Главный герой — девочка Нуна, повстречавшая на своем пути песца, вместе с которым они отправились бороться с метелью.

После прохождения каждого уровня игры, в специальной галерее становятся доступными документальные видео и фото материалы, более детально погружающие в культуру и быт данного народа.

Через материалы игры подается не только поверхностный обзор быта, но и жизненные взгляды, придания и мудрость общины инупиатов, старейшины которой участвовали в разработке, чтобы игра получилась максимально достоверной.

В результате получается своеобразное сочетание документального фильма, народной сказки и игры. Великолепный пример интерактивного обучения. Можно использовать как пример того, насколько подача информации через игру и взаимодействие ложиться лучше, чем пассивные методы вроде кино или книг.

Практику



Механику



Технику



*Механики тут мало что интересного найдут. А вот для Практиков и Техников это прекрасный, практически эталонный, пример того, как можно увлекать игрока в освоение новой для него информации. При совместной игре с детьми эффективность метода раскрывается новыми гранями.*





# Baba is You



Головоломка, способная «сломать мозг» неподготовленному игроку. Если испытываете интерес к не шаблонному мышлению, «Out of the box» и прочим подобным вещам — однозначно стоит пережить опыт решения местных задачек.

Суть головоломок в данной игре в том, что правила каждого уровня расположены в виде объектов на этом самом уровне.

Например:

Есть три блока, которые вместе составляют фразу «baba is you», наличие такого сочетания на поле позволяет нам управлять маленьким белым существом по имени baba.

А еще на поле есть блоки, которые составляют фразу «flag is win», и это позволяет нам пройти уровень, «поставив» нашего зверька на флаг.



А теперь попробуйте представить, что мы сдвигаем блок «wall» из сочетания «wall is stop», и ставим его на место «baba» из «baba is you». Получается «wall is you». И вот мы уже управляем стенами, которые можем поместить на флаг и пройти уровень.

И такими методами мы можем:

- Начать «есть» лаву
- Проходить сквозь стены
- Задавать одному объекту несколько свойств (с помощью предлога AND и того, что читать можно по-горизонтали и по-вертикали)
- И еще множество мозговзрывающих находок, которые не буду спойлерить :)



Механикам — однозначно к ознакомлению. Остальным для тренировки гибкого мышления :)

Практику



Механику



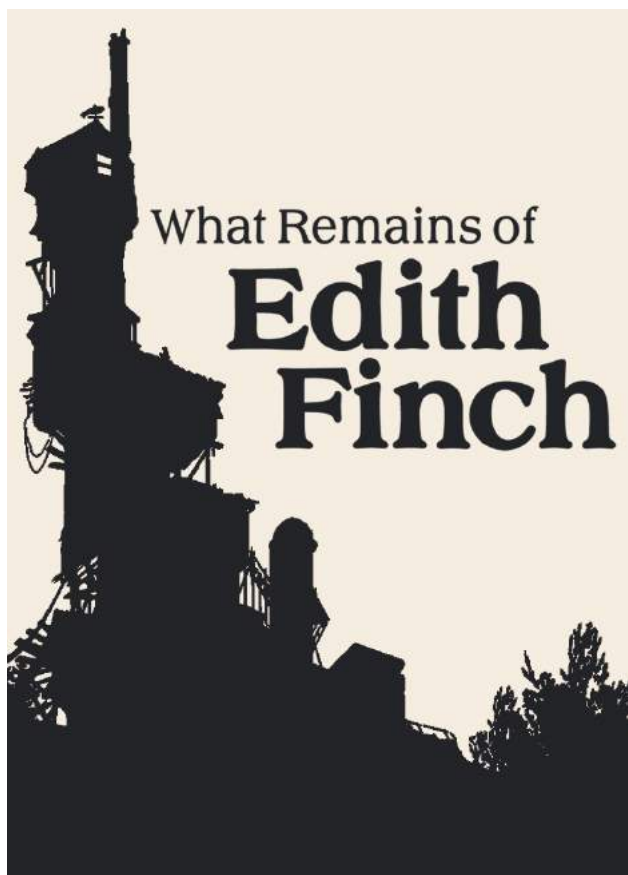
Технику



*Практику — отличный инструмент тренировки творческого мышления. Механику — гениальнейшая механика, которая уже сама по себе удивляет.*



# Whats Reminds Edit Finch



Короткая но насыщенная игра-история. Можно даже сказать, что это своего рода интерактивное кино.

В игре рассказывается о довольно странной семье, которая поселилась на удаленном острове в весьма причудливом доме. Для каждого нового члена семьи в этом доме строилась отдельная комната, которая становилась отражением внутреннего мира этого человека.

Исследуя ныне заброшенный дом, мы поочередно узнаем историю как всей семьи, так и каждого ее члена. Но тут главное не столько то, что рассказывают, а как это делается.

Мы проживаем ключевые события каждого персонажа, управляя им и видя мир его глазами. С тем искажениями восприятия, которые были присущи данному человеку.

Лично меня, например, восхитило, как в истории одного молодого человека через игровые механики показали постепенное погружение в мир иллюзий и болезненных фантазий, вызванное одиночеством и монотонностью обыденной жизни.

В этой игре невозможно проиграть. В ней нет понятия выигрыша. Это просто интерактивная история. Красивая, увлекательная и насыщенная интересными механиками, задача которых — передать мироощущение того, за кого мы сейчас играем.

Всю игру можно пройти часа за 2. Слово фильм посмотреть. И всем ценителям искусства, интересных историй, кино и необычного творчества в целом могу смело рекомендовать этот деликатес из мира игр.



Практику



Механику



Технику



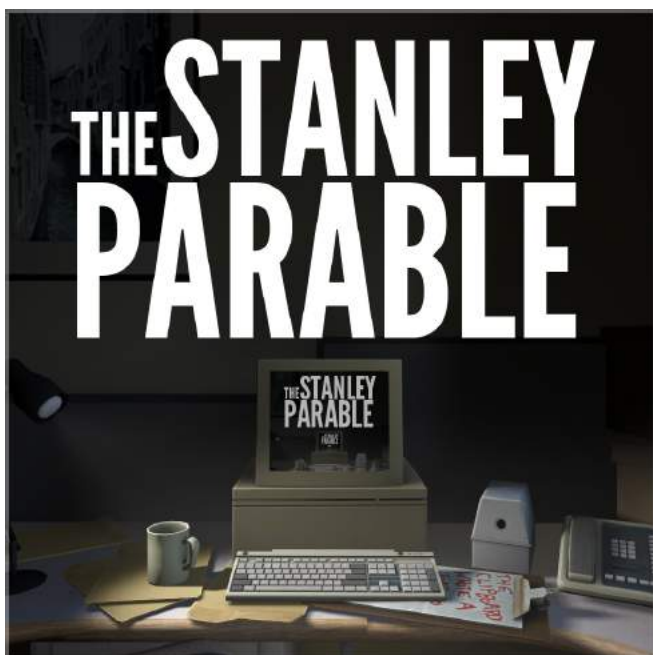
*Я бы рекомендовал каждому поиграть в эту игру. За довольно короткое время можно на своем опыте пережить повествовательный потенциал игр.*

*Механикам и Техникам особенно будет интересно проанализировать методы, которыми игрока вовлекают в повествование*





# Stanley Parable



Игра-кариатура, высмеивающая игровую индустрию, геймдизайн, сценаристку и игроков. Досталось даже геймификации. При этом игра наглядно показывает многие используемые приемы и механики.

Первоклассный юмор отлично сочетается с интересными идеями и качественными наблюдениями.

В этой «бродилке» от первого лица мы играем за офисного сотрудника по имени Стенли, который в какой-то момент обнаруживает себя единственным обитателем довольно просторного офиса. Единственный компаньон в этой ситуации — закадровый голос, который будет объяснять происходящее, подсказывать, направлять, критиковать, сетовать на нашу глупость... да и вообще, главный персонаж в этой игре не Стенли, а этот самый Рассказчик.

Наш выбор влияет на рассказчика и на происходящее в игре. Или же это происходящее в игре влияет на наш выбор? Насколько в действительности свободен игрок в своем выборе?

Можно сказать, что данная игра — это учебник по управлению человеческим вниманием. Сатира от геймдизайнеров и про геймдизайн.

Для полноты эффекта, рекомендуется играть несколько раз, меняя свои решения при следующем прохождении. И, если вы приобрели игру через Steam, обратить внимание на достижения, которых можно добиться в этой игре.

Даже тем, кто далек от игровой индустрии, но знаком, например с книгами или фильмами, данная игра должна предоставить пищу для размышлений.

Практику



Механику



Технику



*Обязательный опыт для тех, кто хочет создавать игры. Прокачает критический взгляд на саму деятельность и неоднократно удивит своими выходками.*

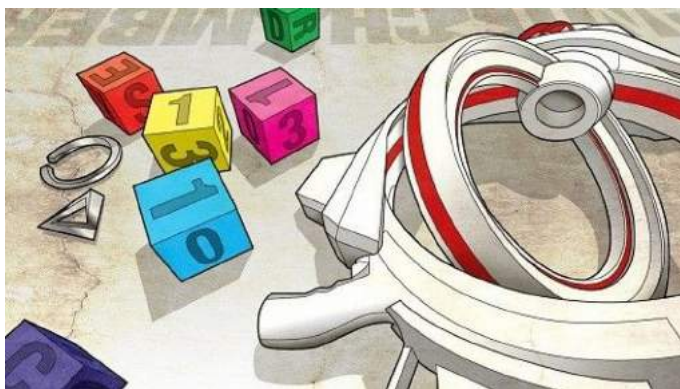
*Ну и хорошее настроение обеспечит сарказмом, иронией и юмором.*



# Antichamber



## ANTICHAMBER



Обычно в играх принято объяснять правила, чтобы игрок мог осознанно принимать решения и совершать выборы. Однако суть игрового процесса в Antichamber как раз заключается в том, чтобы понять по каким правилам функционирует то пространство, в котором оказывается игрок.

Неевклидова геометрия, многомерные пространства, заигрывания с законами физики и оптики — все это есть в данной игре. Авторский проект Александра Брюса, родившийся из неудачного клона «Змейки», в итоге стал пространственной головоломкой, которая любит издеваться над шаблонным мышлением и принятыми законами видеоигр.

Если подходить к игре, вооружившись знаниями и опытом из других игр и физическими законами реального мира, то можно часами биться головой о стенку и постоянно негодующе восклицать «Да что за чертовщина тут происходит?!?».

Но если отринуть шаблоны, и попробовать понять и принять принципиально иные правила функционирования пространства, то, говорят, можно пройти игру за десять минут, а то и меньше.

Если «Baba is you» заставила ваш мозг пошуршать извилины, то Antichamber сварит его заживо. Однако в награду подарит ощущение знакомства с чем-то, что и вообразить было сложно.

Можно сказать, что на данный момент это шедевр абстрактной живописи от мира компьютерных игр. Который, будучи максимально удаленным от реальности, дает пищи для размышлений больше, чем философские трактаты.

Практику



Механику



Технику

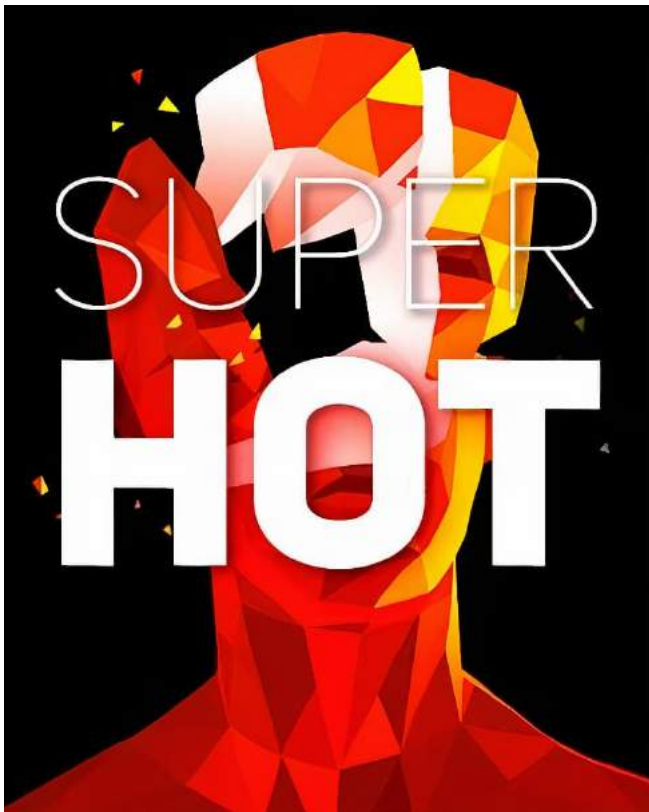


*В первую очередь, это игра для Механиков, которая демонстрирует как можно строить интересные вещи на прямом противоречии принятым стандартам. Практикам это будет отличный пример игры для развития творческого мышления и попыток решать задачи за пределами привычных шаблонов.*





# SuperHot



Еще одна головоломка в подборке. На этот раз головоломка на базе 3D-шутера. Само это сочетание уже вызывает вопрос (если вынести за скобки такие проекты как Portal).

Обычно игры в жанре 3D-шутер это абсолютно «спинномозговая» активность, требующая в первую очередь реакции и отточенного движения мышкой. Есть даже шутка, что у опытного игрока в шутеры нерв, идущий от глаза к указательному пальцу (не заходя в мозг) толщиной с карандаш.

Однако SuperHot берет и добавляет в игру четвертое измерение — время, с помощью которого превращает игру в полноценную головоломку.

Сделано это за счет того, что время в игре движется одновременно с нами. Если мы стоим на месте и не двигаем камерой — время тоже стоит. Ничего не движется и все замерло. Чуть-чуть подвинули мышку, и вместе с поворотом камеры чуть-чуть продвинулось и время: противники сделали движение рукой, пуля пролетела 10 метров и снова зависла в воздухе.

Используя данную механику, игрока помещают в короткие, но насыщенные ситуации. Например, вы в лифте с тремя противниками, у одного нож, а другой подставил к голове пистолет. Нужно, продумав последовательность действий, разрешить данную ситуацию и выйти из нее победителем.

В награду, в конце уровня можно посмотреть всю «разыгранную партию» в реальном времени. И смотреться это будет местами круче чем лучшие сцены из голливудских боевиков.

Практику



Механику



Технику



*В первую очередь этот проект интерес механикам, поскольку демонстрирует, как можно успешно сочетать жанры и механики, которые на первый взгляд кажутся несовместимыми и противоречивыми.*



# W40k: Regicide



Практику



Механику



Технику



Пример нового взгляда на хорошо знакомые вещи. С одной стороны — шахматы, игра о которой знает практически каждый, кто вообще слышал слово «игра».

С другой — одна из самых проработанных и глубоких вымышленных фантастических вселенных «Warhammer 40k» и владеющая ею Games Workshop, славящаяся своим обилием кубиков и случайностей в играх.

Как результат — шахматы с кубиками, в которых «пешка», по завершению своего хода может достать автомат и расстрелять из него стоящего перед ней «ферзя». Если кубики удачно выпадут. А «король» может вызвать артобстрел по позиции противника, очистив от фигур целый участок доски.

Знакомство с подобными играми заставляет посмотреть на знакомые механики и задуматься, что можно к ним добавить или изменить в них, чтобы получить новый интересный опыт.

А еще с помощью данной игры можно посмотреть на особенности трансфера навыков и умений. Крайне любопытно наблюдать, как в условиях данных правил действует опытный шахматист. Где и в чем он обыгрывает противника, не имеющего опыта в шахматах, пользуясь своими знаниями. А где шаблоны знакомого мышления играют с ним злую шутку и мешают увидеть ходы, которые очевидны зеленому новичку.

Это нельзя назвать каким-то эволюционным развитием шахмат. Получилась другая, по-своему интересная игра, использующая классическую игру в своей основе. Но как раз из таких экспериментов рождаются новые жанры или идеи для необычных механик.

*Рекомендую всем, в качестве источника вдохновения и стимула новым взглядом посмотреть на хорошо знакомое.*

*Механики здесь найдут больше интересного, изучая подходы к сочетанию случайности кубиков с детерминированностью шахмат.*





# Radio Commander



Самый правильный, на мой взгляд, симулятор управленца, реализованный в сеттинге войны во Вьетнаме.

Стратегическая игра про командование войсками, которая отличается самым подходом к процессу командования.

Обычно в стратегических играх мы выступаем в роли некой абстрактной сущности, которой легко доступен взгляд на ситуацию «сверху». Все нужные для принятия решений данные, и расположение юнитов нам известно. Команды отданные подчиненным выполняются незамедлительно и мы видим процесс их выполнения.

Но в Radio Commander решили передать опыт командующего войсками в том виде, в котором он встречается в реальности

Мы командуем своим отрядом, сидя в командирском шатре у карты. Единственная связь с нашими ребятами — телефон, который несет на себе один из связистов.

Хотим узнать где наши ребята сейчас? Набираем связисту, спрашиваем, получаем координаты, сами переставляем фишку отряда на карте в нужное место.

Забыли переставить фишку или переставили не туда? Связист оговорился и чуть переврал координаты? Не дозвонились до связиста, потому что отряд давным давно сгинул в западне противника? Все это — ваши проблемы.

Игра, в которой в полной мере можно испытать такие вещи как «беспомощность руководителя», «паралич анализа», «информационный дефицит».

Уже вышло продолжение в сеттинге второй мировой войны: Radio General



Практику



Механику



Технику



*Симулятор управления, каким он должен быть. В прямом смысле позволяет почувствовать себя «в шкуре» руководителя и понять насколько это непросто.*

# Благодарности и контакты



hackaton.club



da.academy

Хотелось бы выразить свою благодарность Максиму Коробцеву и команде GameTrek, вместе с которыми на данный момент я осуществляю свою детскую мечту — делаю полноценную, сложную компьютерную игру.

Объединению «Ржавые монстры», во главе с Иваном Шаблаковым, с которыми мы организовали ряд хакатонов по разработке прикладных игр. Один из лучших форматов популяризации прикладных игр как для начинающих разработчиков, так и для потенциальных заказчиков.

Команде Development Academy, во главе с Константином Кимом, совместно с которыми мы периодически организуем мастер-классы по разработке игр, и на которых я сам учусь систематизировать полученный опыт и передавать его в понятной форме.

Со всеми вопросами, предложениями, критикой и комментариями, можете обращаться ко мне напрямую.

Самый простой способ связи, это Facebook:



fb.com/tordenson  
Юрий Исеев

Спасибо вам,  
что уделили время ознакомлению с этим каталогом!

Другие мои статьи о геймдизайне, прикладных играх и прочем, можно найти на сайте:

tordenson.ru