

ШАБЛОНЫ МЕХАНИК ДЛЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

<h3>СБОР НАБОРОВ</h3>	<h3>СБОР ЦЕПОЧЕК</h3>	<h3>СВОБОДНЫЙ СБОР ПОД ЗАДАНИЕ</h3> <p>АФРИКА </p> <p>ПЯТЬ СТРАН <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>ПЯТЬ ПРЕДМЕТОВ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>ПЯТЬ ЖИВОТНЫХ <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p> <p>ГАБОН</p> <p>ЩИТ МАСАИ</p> <p>НОСОРОГ</p>																																											
<h3>СБОРКА ВОКРУГ ФЛАГА</h3>	<h3>СБОР ЦЕЛОГО ИЗ ЧАСТЕЙ</h3> <p>Мой друг самых честных правил, Когда не в шутку занемог, Он уважать себя заставил И лучше выдумать не мог.</p> <p>Его пример другим наука; Но, боже мой, какая скука С большим сидеть и день и ночь, Не отходя ни шагу прочь.</p> <p>$S = \square + \square$</p> <p>$\frac{at^2}{2}$</p> <p>$V=at$</p>	<h3>КАРТОЧКИ, СОЗДАЮЩИЕ И МЕНЯЮЩИЕ СИТУАЦИЮ</h3> <p>ГЕРОЙ РОБИН ГУД</p> <p>ЗАДАЧА НАЙТИ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА ВИНЫ ШЕРИФА</p> <p>ПРОТИВНИК ШЕРИФ И ОРДЕН ТАМПЛИЕРОВ</p> <p>УСЛОВИЯ РИЧАРД НЕ ПРИДЕТ НО ЗА ТЕБЯ ЕПИСКОП</p>																																											
<h3>КАРТА С ОСТАНОВКАМИ</h3> <p>ИНИЦИАЦИЯ</p> <p>ВОПРОСЫ ВОДЫ <i>Путь воды</i></p> <p>ВОПРОСЫ ОГНЯ</p> <p>НАЧАЛО</p> <p>ВОПРОСЫ ЗЕМЛИ <i>Путь земли</i></p> <p>ЗАВЕРШЕНИЕ</p>	<h3>ПОЯВЛЕНИЕ РЕСУРСОВ СОГЛАСНО ПРАВИЛАМ</h3> <table border="1"> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>																	<h3>ПОСТЕПЕННОЕ ОТКРЫТИЕ ПОЛЯ</h3> <p>Владения Строгановых</p> <p>Верхнеучусовский городок</p> <p>Пельым</p> <p>Пельымское княжество</p> <p>Кондинское княжество</p> <p>Тюмень</p> <p>Тобольск</p> <p>Тобол</p> <p>Переправы</p> <p>Сбор информации о территории</p> <p>Сбор фольклора</p> <p>Бонус: строительство</p>																											
<h3>СБОРНОЕ ПОЛЕ</h3> <table border="1"> <tr> <td>АНТИЧНОСТЬ</td> <td>476</td> <td>РАННЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ</td> <td>1100</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>ХРОНОГРАФ</td> <td>КАРОЛИНГИ</td> <td>ХРОНОГРАФ</td> </tr> <tr> <td></td> <td>+ ★★</td> <td>ВИКИНГИ</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>КАРЛ ВЕЛИКИЙ</td> <td>+ ★</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>ДРАККАР</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>КИЕВСКАЯ РУСЬ</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td>+ ★★</td> <td></td> </tr> </table>	АНТИЧНОСТЬ	476	РАННЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ	1100						ХРОНОГРАФ	КАРОЛИНГИ	ХРОНОГРАФ		+ ★★	ВИКИНГИ			КАРЛ ВЕЛИКИЙ	+ ★				ДРАККАР				КИЕВСКАЯ РУСЬ				+ ★★		<h3>ВЫСТАВЛЕНИЕ РАБОТНИКОВ</h3> <table border="1"> <tr> <td>НАУКА</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>ПРОИЗВОДСТВО</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>КУЛЬТУРА</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	НАУКА				ПРОИЗВОДСТВО				КУЛЬТУРА			
АНТИЧНОСТЬ	476	РАННЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ	1100																																										
	ХРОНОГРАФ	КАРОЛИНГИ	ХРОНОГРАФ																																										
	+ ★★	ВИКИНГИ																																											
	КАРЛ ВЕЛИКИЙ	+ ★																																											
		ДРАККАР																																											
		КИЕВСКАЯ РУСЬ																																											
		+ ★★																																											
НАУКА																																													
ПРОИЗВОДСТВО																																													
КУЛЬТУРА																																													



Тип основного Игрока

- Киллер
- Карьерист
- Социофил
- Исследователь

Цель игры

- Остаться одному
- Победить по очкам
- Найти лучшего партнёра
- Не проиграть

Индикаторы

- Деньги
- Очки победы
- Количество земель
- Количество объектов
- Протяжённость сети

Тип игры

Взаимодействие

- Соревновательная
- Кооперативная
- Один против всех

Жанр

- Еврогейм
- Америкитреш
- Варгейм
- Социальная

Сеттинг

- Реализм
- История
- Фэнтези
- Фантастика

Время

- Меньше часа
- Час-два
- Больше двух

Механика

- Карты
- Кубики
- Поле
- Выкладывание

Контрагенты

- Другие игроки
- Альянсы игроков
- Главный враг
- Нейтральные силы
- Добрые силы
- Стихии

Инструменты и ресурсы

- Ресурсы
- Деньги
- Очки авторитета
- Решения, приказы

Действия игрока

- Двигаться
- Перемещать
- Покупать/продавать/обмениваться/ брать
- Строить/уничтожать/использовать
- Испытывать удачу
- Использовать приказ
- Получать вознаграждение
- Пропускать ход

Поля

- Поле для хождения «вашего игрока»
- Поля для размещения ресурсов
- Рабочая карточка игрока
- Индикационные поля с отметками

Баланс

- Первый набор – интуитивно выставляем объекты и их количество
- Итеративно тестируем
- Дополняем и заменяем по ходу
- Закрепляем крайние параметры по удаче – негатив и позитив
- Тестируем на стабильность
- Дополняем и заменяем по ходу
- Приглашаем к тестированию сторонних людей
- Дополняем и заменяем по ходу

GAME PRAKTIKA
курс игропрактики

www.futurin.org

ОБУЧЕНИЕ ИГРОПРАКТИКЕ



РАЗРАБОТКА ИГР