



# Коллекционные карточные игры для гейм- дизайнеров



Осознание  
реальности  
гейм-  
дизайнер  
отличается



от фальшивого  
Принципы  
монетизации  
забывать,  
если вы  
рассчитываете



заработать  
миллиарды  
Монетизация в играх  
Примеры монетизации  
игр  
и преимущества  
монети-



путешествие в Мир  
ККИ  
особенности и  
проблемы  
коллекционных  
карточных



Классификация ККИ  
Удачная классификация  
облегчает изучение игр и  
дает источники  
вдохновения



Об авторе  
Да кто он,  
собственно,  
такой, чтобы так  
выпендриваться?



Даже самый лучший фильм длится не более 2-3 часов.

Посмотрев киношедевр, зритель вполне

может посмотреть и какой-нибудь посред-ственный сериал. И даже

получить от него удовольствие





Даже самую лучшую книгу можно прочитать за 2-3 недели.

У любителя Достоевского вполне может найтись время и на какую-нибудь книжонку из разряда “pulp

А вот в хорошую  
компьютерную  
игру  
можно играть  
**годами!**



Поэтому даже ребенку ясно, что  
посредственные компьютерные  
игры,  
которые ничем не превосходят  
лучшие  
игры своего жанра для своей  
целевой  
аудитории...



...не имеют  
права  
на  
существование!





Настоящий гейм-дизайнер всегда создает игры, которые

**хоть чем-нибудь лучше** всех прочих игр на рынке. И чем

большим будет преимущество вашей игры, тем больше ваши шансы на миллионы поклонников.

А если вы не можете ещё на стадии концепта объяснить, чем ваша игра будет лучше других игр того же жанра для той же целевой аудитории – то вы не гейм-дизайнер, а **жалкий**

**халтурщик**, “распиливающий” игровой бюджет.

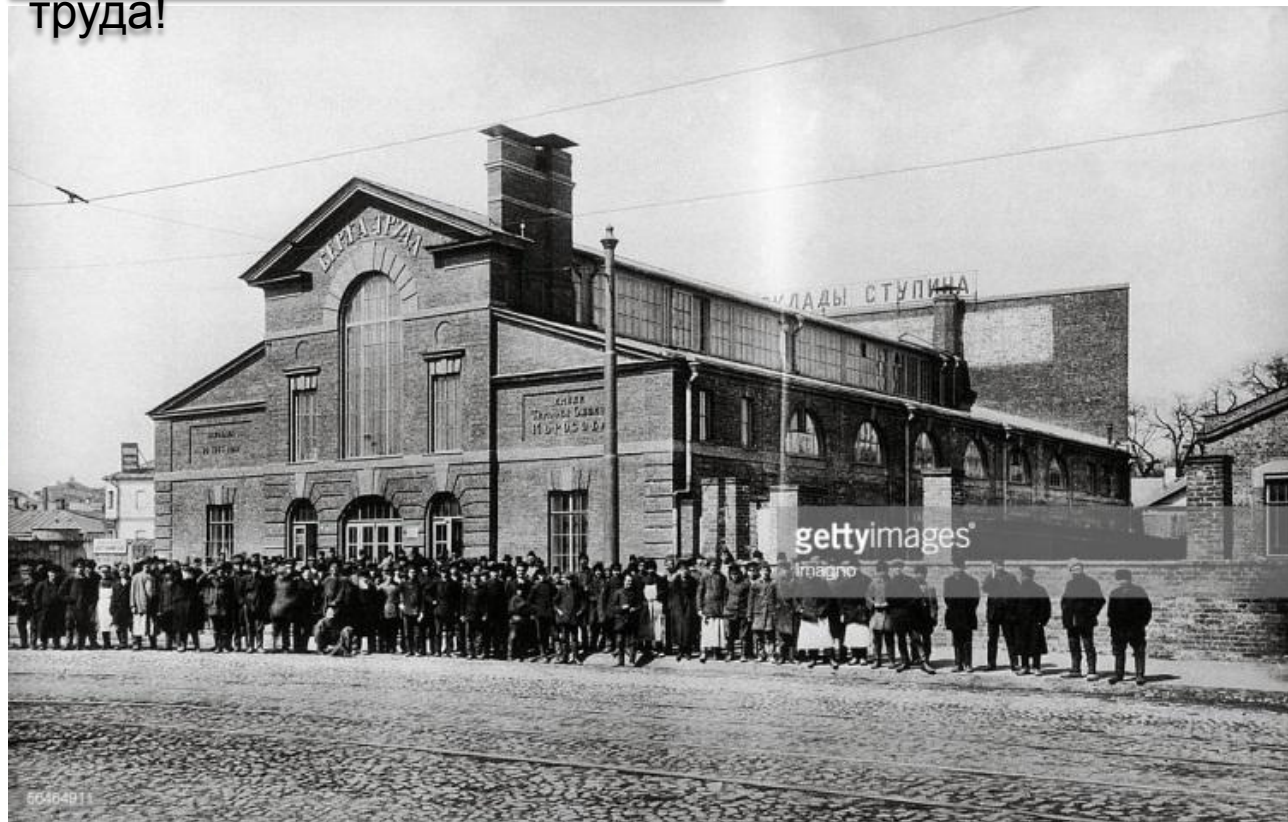
“Игры без претензий” никому не нужны, как и их авторы.

Если вы не можете создавать шедевры, то никогда не

вырастаете выше подмастерья, помогающего



Добро пожаловать на биржу  
труда!



Вы найдете работу по своим способностям, а на  
ваше место

Что же отличает хорошую игру от плохой? **Эмоции игроков**. Хорошая игра дает массу различных эмоций, а плохая – только желание удалить игру и вернуть деньги.

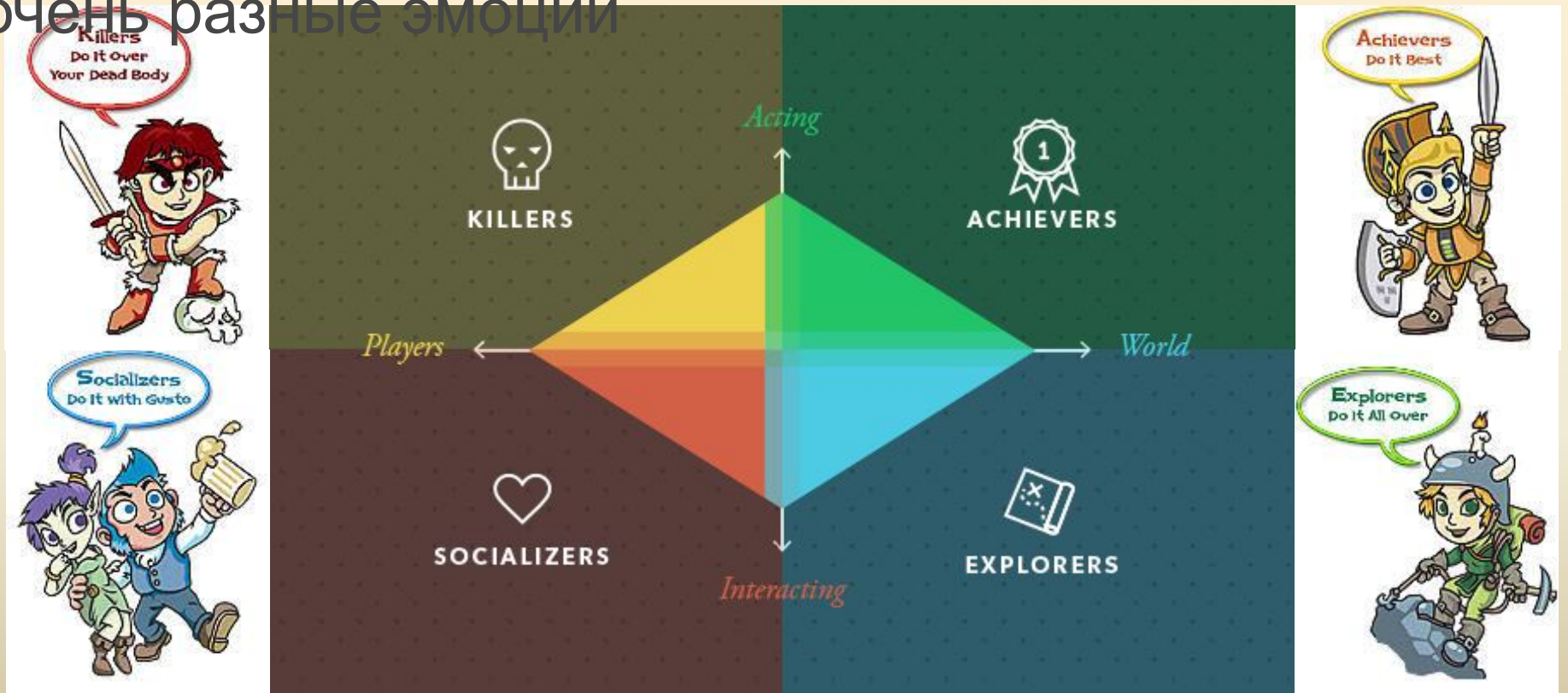


Настоящий гейм-дизайнер всегда изучает эмоции игроков “своего” жанра и своей целевой аудитории:

- что им нравится и что не нравится
- какие цели они ставят перед собой
- как они добиваются своих целей
- за что они готовы заплатить и почему



Главное, что гейм-дизайнер должен извлечь из Таксономии Бартла – то, что разные люди испытывают очень разные эмоции






В компьютерной игре  
все должно быть  
прекрасно: и дизайн,  
и графика, и озвучка,  
и монетизация.

Сид Мейерович  
Чехов

Также полезна ассоциация вашей игры с атомной бомбой. Чтобы бомба взорвалась, надо набрать критическую массу. И чтобы “взорвалась” игра, тоже нужна критическая масса, но в области эмоций. Игрокам должны нравиться и правила вашей игры, и ее интерфейс, и график

Если вы претендуете на “большой взрыв”, нельзя выпускать игру, пока вы не будете уверены в ней на все 100%. Иначе вы не наберете “критическую массу” и выйдет только пшик.



A stack of several gold coins is placed on an old newspaper. The newspaper text is in German and includes words like 'Sommer', 'Mittwoch', and 'Gottliche'. The coins are of various denominations and are stacked in a small pile. The background is a dark, textured surface.

# Основной принцип правильной монетизации:

Игроки должны  
отдавать деньги с  
удовольствием!

Если ваша монетизация сделана удачно, то после покупок ваши игроки должны выглядеть вот так:



# из этого принципа, в частности, следует, что будущее за Freemium-играми

Premium-игры продают игрокам то, чего они еще не видели. Покупая их, игроки могут испытывать разве что

**любопытство**, но никак не удовольствие.

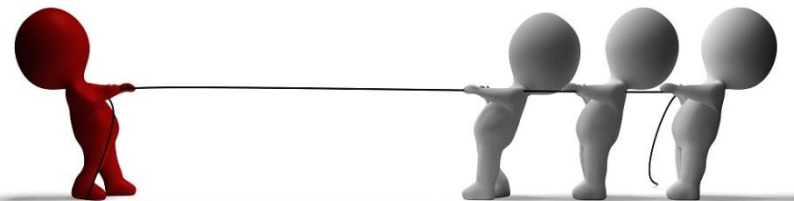
И только Freemium-игрокам доступен “виртуальный шоппинг”:

когда игроку грустно, одиноко или

чего-то не хватает, можно просто

купить в игре что-нибудь хорошее, и жизнь наладится!

**PREMIUM VS FREEMIUM**



# Другое следствие из этого принципа: неплатящих игроков надо поддерживать!

- ❑ Каждый платящий игрок когда-то был неплатящим.
- ❑ Если неплатящие игроки чувствуют себя некомфортно, они никогда не станут платящими. Они просто уйдут.
- ❑ Если комфортно играть в вашу игру можно только за деньги, вы нарушаете основной принцип монетизации, поскольку фактически **вымогаете** деньги. О каком “удовольствии” здесь можно говорить?



# 1. Монетизация по подписке

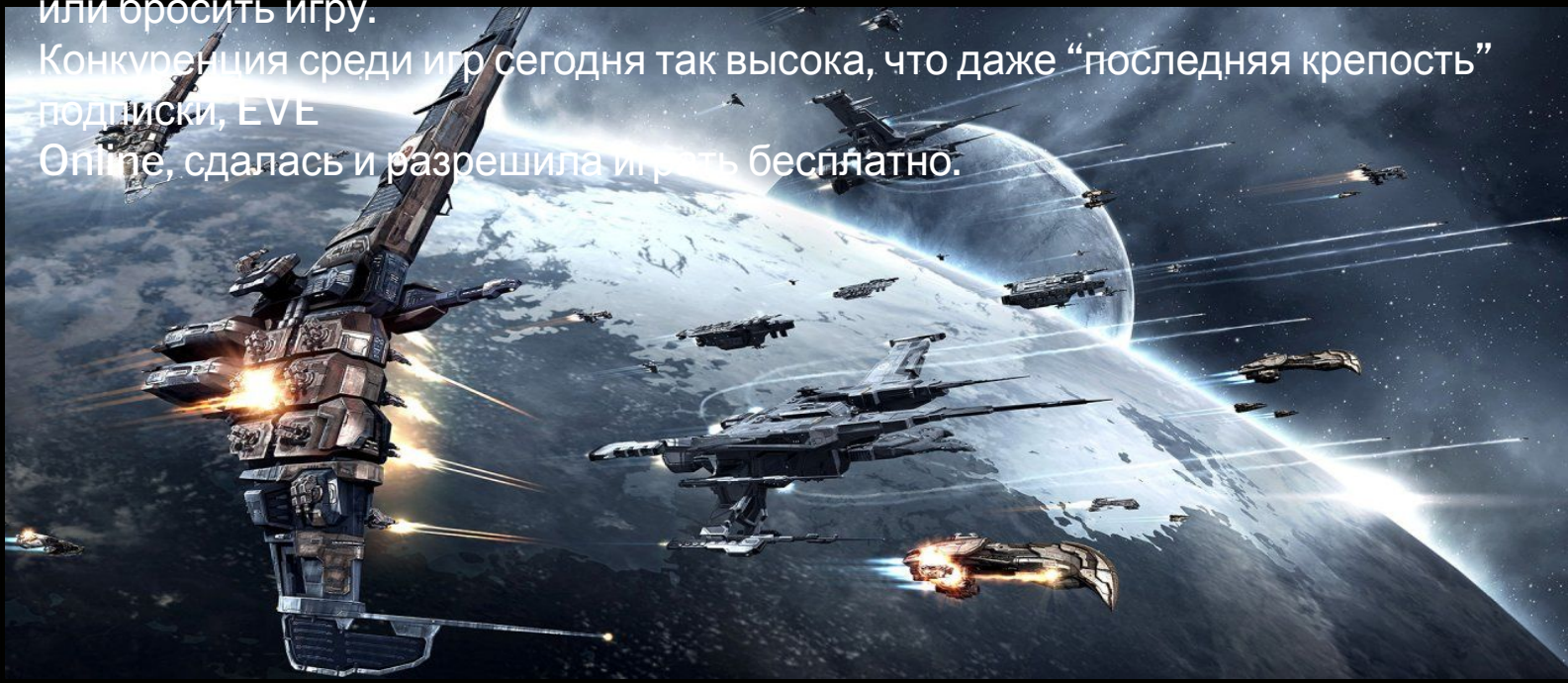
Самый древний и самый неудачный метод монетизации: вы берете деньги уже за само право

играть в вашу игру. При этом игроки отдают деньги не с удовольствием, а с **проклятиями:**

каждый раз, когда подходит срок платежа, им приходится решать – платить или бросить игру.

Конкуренция среди игр сегодня так высока, что даже “последняя крепость” подписки, EVE

Online, сдалась и разрешила играть бесплатно.



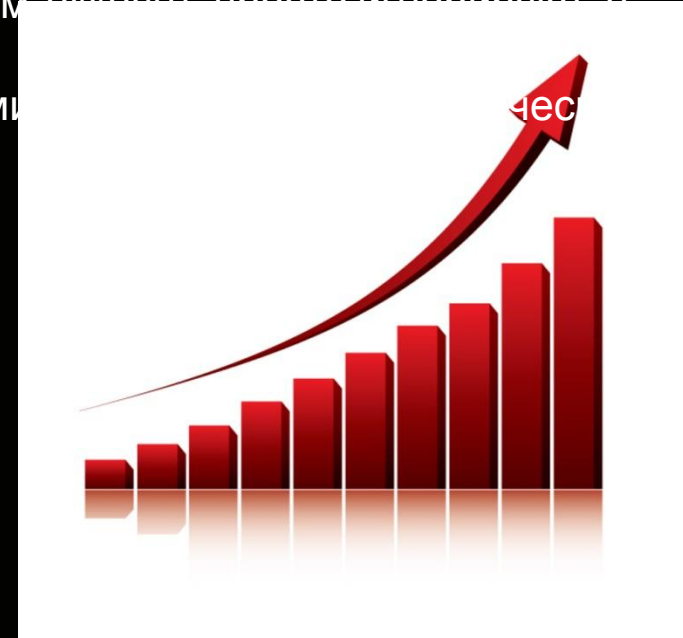


## 2. Монетизация через премиум-аккаунт”

Еще один древний и неудачный метод монетизации. За деньги игрок получает некоторые преимущества на ограниченное время – как правило, процентное увеличение добычи важных ресурсов, включая опыт.

Если эти преимущества невелики, премиум-аккаунт просто игнорирует, а если без него

Премиум-аккаунт крайне опасен для фанатиков игры: он стимулирует играть круглые сутки, чтобы получить максимум выгоды от повышенной прокачки и добычи ресурсов. Именно играм с премиум-аккаунтом мы обязаны появлению большинства мифов об “игромании”



# 3. Монетизация Premium-игр ( «кот в мешке» )

Игрок должен купить игру или DLC,  
и только потом он сможет поиграть.  
Метод хорошо работает только для широко известных и всеми ожидаемых игр, а также для исключительно



Остальным играм остается надеяться на маркетинг и социальные сети, которые могут привлечь внимание именно к ним. Но поскольку создатели других игр делают то же самое, эта надежда призрачна.

Это единственный вид монетизации, страдающий от пиратства. Кроме



## 4. Монетизация boutique

### (косметика)

Предметы, не влияющие на развитие персонажа либо аккаунта игрока, не могут разрушить игровой баланс, зато позволяют игроку выразить свою индивидуальность и продемонстрировать ее другим игрокам. По мере улучшения графики boutique испытывает настоящий бум, и именно он приносит большую часть дохода многих MMORPG.

Косметические предметы должны особенно



## 3. Срезаем углы (продажа ресурсов

### Grind'a)

Многие богатые игроки готовы заплатить деньги, чтобы сэкономить время, требуемое для Grind'a нужных ресурсов. Однако этот метод монетизации редко используется как основной, поскольку он не приносит большого удовольствия, покупатели получают особого



**THE DAILY GRIND**  
**5.5.2017**



## 6. Деньги без банков

Показ игроку рекламных роликов – отличный способ заработать деньги на тех игроках, которые в принципе не могут заплатить через обычные платежные системы, например, на детях.

У детей нет банковских карточек (либо их карточки контролируются родителями), поэтому они

будут предпочитать игры именно с

готовым методом монетизации без

платежей за рекламу, и вы показываете

новости. Стоит продавать реальных

предметов, а не только того, что реклам

методом с кодами от игры. Дети

могут

купить такие предметы за деньги,

сэкономленные на школьных

завтраках,

или выпросить их у родителей.

Пока что на рынке СНГ этот

метод

используется только Wargaming



# 7. Гонка вооружений (усиление

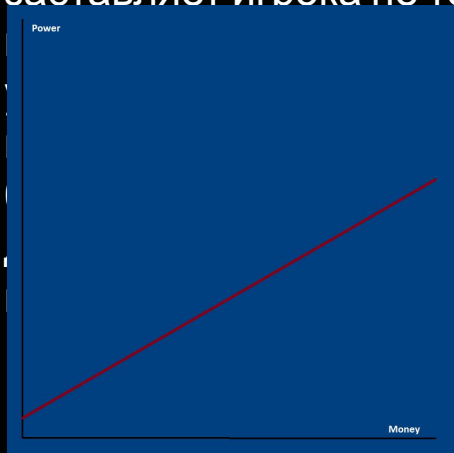
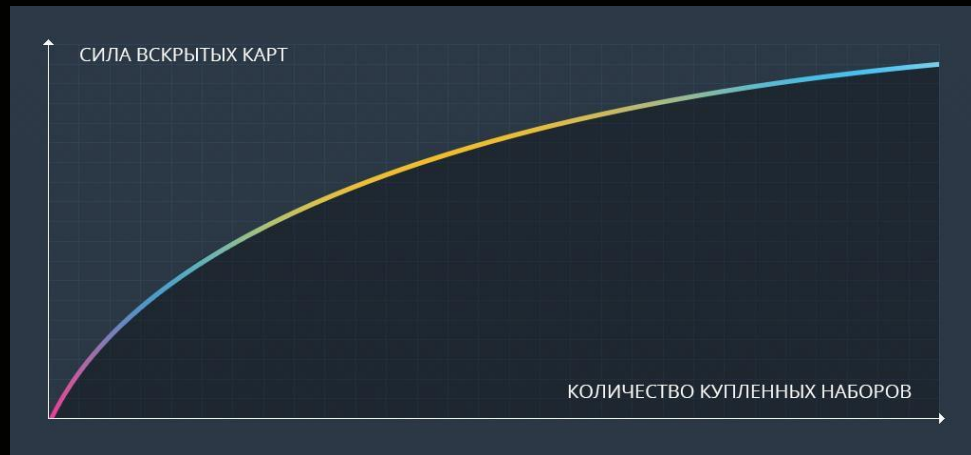
## персонажа)

Широко используемый метод, очень эффективный при правильной реализации, но при неправильной уничтожает игру. Правильная реализация

заставляет игрока не только

Неплатящие игроки тоже получают сильные предметы, но реже, что ограничивает опции игрока. Таким образом, игроки платят не за усиление аккаунта, а за **расширение возможностей самовыражения** при выборе комбинаций. За это платят с удовольствием.

Неправильная гонка вооружений называется "Pay-To-Win". Любой



# 6. Монетизация ККИ (наборы

## случайных карт)

Эта монетизация называется «онлайн-лотерея», поскольку при составлении колод есть огромное количество комбинаций. Фактически, каждый игрок играет **своей** колодой, даже если он заимствует идеи своих колод у других. Это обеспечивает прочную эмоциональную связь с игрой, которая, в свою очередь, гарантирует высокие метрики игры (retention, ARPU и т.д.)

Хорошие ККИ имеют **метагейм**, за которым внимательно следят разработчики. С точки зрения игрока, метагейм – это колоды, которыми играют другие. Игрок должен угадать, чем будут играть другие, и преобразовать свою колоду так, чтобы максимально приспособить ее к метагейму. Здоровый метагейм



Очень важно, что ККИ продают игрокам наборы со **случайными** картами. Если игроки смогут просто покупать нужные карты, все будут покупать только самые популярные и сильные карты, а это повредит разнообразию метагейма. Получив в наборе непопулярную редкую карту, игрок получает стимул собрать с этой картой новую колоду – и зачастую она оказывается сильной! Высокие метрики монетизации лучших ККИ кажутся непосвященным каким-то чудом.

- Achiever'ы собирают колоды первого класса, осваивают их и стараются победить в игровых турнирах;
- Killer'ы собирают “анти-колоды” против определенных колод и “наказывают” играющих ими игроков;
- Socializer'ы любят комбо-колоды, они





# 9. Collectible Heroes Games

Так я называю сравнительно новый жанр, в котором игроки собирают не колоды карт, а команды героев, выпадающих случайным образом. Лучшие игры жанра – Summoners' War и Star Wars: Galaxy of Heroes. Этот жанр имеет много общего с ККИ и также обладает высококлассной монетизацией. Collectible Heroes Games лишены двух основных проблем ККИ: чрезмерной абстракции и элитарности.

Игрок коллекционирует не абстрактные карты, а конкретных героев. Это расширяет целевую аудиторию.

Но “коллекционные герои” имеют и свои недостатки.

Спортивность в них гораздо слабее, чем в ККИ, ведь основная задача игрока – получение героев и экипировки, а не сбор собственной колоды под



# Учимся на чужих ошибках

Age of Magic планировался как клон Star Wars: Galaxy of Heroes в “универсальном” фэнтези-сеттинге. Если бы гейм-дизайнер потрудился изучить оригинал как следует, он бы понял, что основные источники положительных эмоций – это **знаменитые герои**

Раз уж мы говорим о монетизации, нельзя не обратить внимания на уникальные акции Age of Magic. Когда игрок получает нового персонажа, ему предлагают купить набор для прокачки этого персонажа, причем игрок должен принять решение сразу, не закрывая окно предложения, и ему даже не дают посмотреть параметры нового персонажа! Это крайне раздражает игроков.

Разработчик игры (Playkot) ищет “ведущего гейм-дизайнера с глубоким пониманием и успешным опытом”. Надо полагать, прошлый не имел опыта или



# КАК ПОНЯТЬ, УДАЧНА ЛИ ВАША

## МОНЕТИЗАЦИЯ

Казалось бы, лучшие показатели успеха монетизации – это коэффициент конверсии и ARPPU/

ARPPAU. К сожалению, эти метрики не учитывают конкуренцию. Теперь игрок, как правило,

играет сразу в несколько игр, а деньги тратит в той, которую он считает лучшей – или же в той,

которая предлагает ему более привлекательную акцию в день покупки.

Лучший способ определить удачность монетизации – посчитать, сколько раз

игрок просматривает каждую из ваших акций. Если реализована монетизация в Card Hunter. В этой игре

просмотров говорит о том, есть магазин, продающий редкие предметы (ассортимент для каждого игрока

свой), а еще есть ежедневные предложения, общие для всех



# 1. Высокий уровень абстракции

Карты – это чистая абстракция, для них даже нет аналогов в фэнтези. Игроки с богатым

воображением могут представить себя магом, призывающим существа и заклинания, но

в этом образе нет места **колоде**, из которой приходят случайные карты. Гейм-



Игры часто делают по мотивам известных сказок, книг или фильмов, но если в других

жанрах это лишь полезная особенность, то в ККИ – **необходимость**. Игрок должен чувствовать,

что он играет именно любимыми персонажами, и получать от этого удовольствие.

Только тогда ему захочется коллекционировать карты и покупать их в больших



Если вы делаете игру по широко известному сеттингу - старайтесь, чтобы персонажи этого сеттинга в вашей игре были похожими на свои аналоги и имели похожие способности. Не повторяйте ошибки Gwent, в которой два ключевых персонажа не имеют никаких способностей, и вообще ничем не отличаются друг от друга! Такие игры не вызывают никаких эмоций и легко уступают своим игрокам более удачным играм.

Если вы все-таки пришлось делать игру, не привязанную к какому-нибудь популярному сеттингу, вам придется создавать свой сеттинг с нуля. Наймите хорошего писателя и постарайтесь сделать мир как можно более привлекательным. Еще лучше – снять фильм о своем новом мире, если вы можете себе



Geralt of Rivia



Cirilla Fiona Elen  
Riannon



## 2. Взаимодействие между игроками

Это набор способов противодействия действиям оппонента.

Если этот набор недостаточен, то каждый игрок играет “в свою игру”, а побеждает тот, кто первый получит нужные для победы карты. Игра с недостаточным взаимодействием

между игроками не интересна, поскольку самые лучшие взаимодействия между игроками реализовано в играх Ричарда Гарфилда, создателя Magic: the Gathering, Artifact и многих других ККИ. Эмоции игроки испытывают именно при срыве своих планов. Например, игроки Magic могут блокировать существа оппонента своими, а также играть мгновенные заклинания и способности на чужом ходу. В Artifact игроки играют карты по очереди, что

позволяет как немедленно ответить. Взаимодействие между игроками должно быть как можно более высоким, но не в ущерб интересу оппонента, так и придержать решающую карту, пока оппонент не спасет.

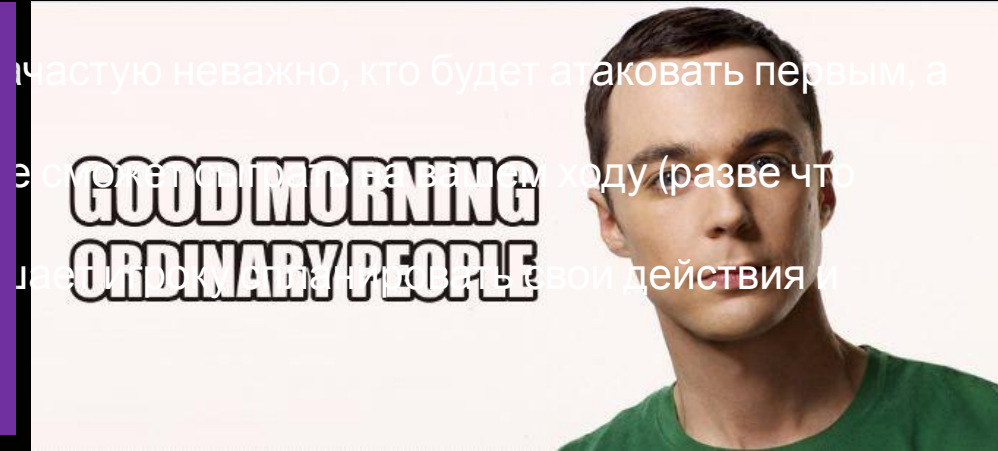
фейсу игры. Особенно важно обеспечить игрокам всю информацию, необходимую им для принятия решений, своевременно и в удобной форме. Без этого игроки не смогут пользоваться механизмами взаимодействия, даже если они будут



# 3. Элитарность

Сделать интересную игру достаточно сложно, а интересную, но при этом еще и простую – на порядок сложнее. Hearthstone – шедевр не потому, что она основана на популярном игровом мире, а потому, что ее дизайнерам удалось сделать игру настолько простой, что в нее могут играть даже дети, но при этом не примитивной. В Hearthstone нет блокирования, и игроку не приходится думать, смогут ли блокирующие существа оппонента уничтожить его существа, и выгодным ли будет размен.

Гейм-дизайнеры, как правило, намного умнее своих игроков. Если ваша игра будет комфортна только для умных, она никогда не завоеует миллионы.



# 4. Баланс метагейма

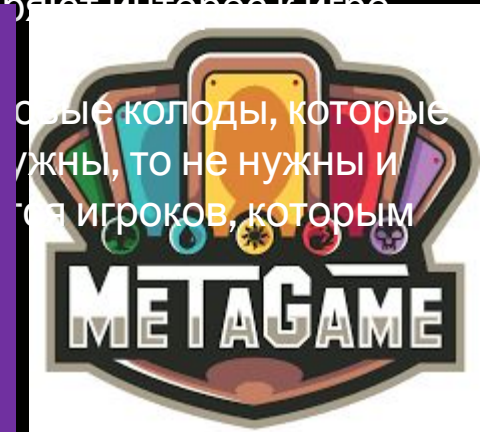
Основная задача, стоящая перед дизайнером ККИ – это поддержка баланса метагейма.

В любой момент времени метагейм должен состоять из различных колод, относящихся к разным игровым фракциям. Если какая-то фракция не будет иметь ни одной колоды первого ранга, это будет означать, что все карты этой фракции бесполезны. А если игрок рискует получить бесполезные карты, его желание покупать наборы испаряется, как и его уважение к разработчикам игры.

Метагейм должен постоянно меняться, иначе игроки перестают интересоваться

Кроме баланса колод, существует еще и баланс архетипов, за которым тоже нужно следить, и который также должен постоянно меняться. В традиционных ККИ, происходящих от Magic, обычно есть три основных архетипа: **Aggro** (пытается как можно быстрее

убить оппонента) **Control** (пытается нейтрализовать



новые колоды, которые нужны, то не нужны и для игроков, которым



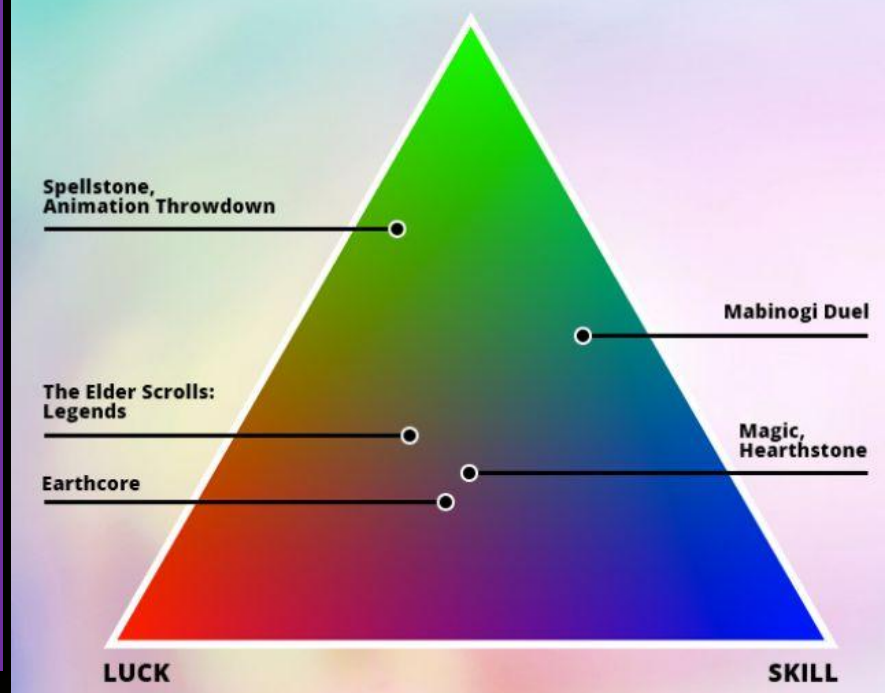
# 3. Баланс между компонентами

## победы

Победа в ККИ зависит от трех основных компонентов: **класса игры**, уровня **колоды** и **случайности**. Баланс между этими компонентами у каждой игры свой, но именно этот

- ❑ Значимость класса игры определяет ее привлекательность для спортсменов. Лучший пример игры, в которой победа зависит только от класса игры – шахматы.
- ❑ Значимость колоды критически важна для успеха вашей монетизации. Если колода не имеет значения, зачем вообще покупать карты? Но если важна только колода, игра превращается в Pay-To-Win.
- ❑ Случайность позволяет нивелировать значение остальных компонентов

территорию игры – иногда даже без ведома гейм-



## 6. Поддержка неплатящих игроков

Как уже сказано ранее, все платящие игроки когда-то были неплатящими, и если в вашу игру

нельзя комфортно играть без денег, они не станут платить, а просто уйдут в другую игру.

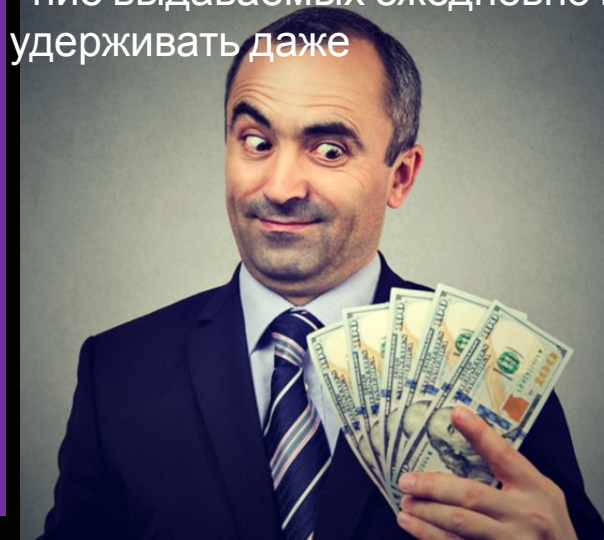
Поэтому каждая ККИ, желающая иметь многие миллионы игроков, должна обязательно быть бесплатной и поддерживать неплатящих игроков.

Разумеется, эта поддержка должна быть ограниченной, иначе никто не будет платить деньги за то, что можно постепенно получить бесплатно. Как правило,

Размер поддержки неплатящих игроков обычно устанавливают таким, чтобы игрок мог собрать колоду первого класса, но **только одну**. Это позволяет неплатящим

игрокам занимать высокие

уровни выдаваемых ежедневно квестов – такая поддержка даже



**THEY  
WANT  
ALL YOUR  
MONEY**

# 1. Игры с блокированием

Игры с блокированием позволяют оппоненту блокировать ваши атаки своими существами.

При этом общее время хода неизбежно растет, поскольку увеличивается количество вариантов, а также приходится предоставлять оппоненту время на выбор блокирующих существ.

Зато при этом растет и уровень взаимодействия между игроками, а это делает игру более интересной. Последняя компьютерная реализация игры, Magic Arena, более или менее успешно справляется с проблемой увеличения времени хода. К сожалению, все остальные игры с блокированием – клоны Magic,

Все игры с блокированием позволяют играть карты и активировать способности на чужом ходу.

Во всех играх с блокированием допускается

и, везде есть карты земель, хотя уже давно в играх слишком сильно зависит от прихода



Игры с блокированием представлены несколькими вариантами Magic, HEX: Shards of Fate, Spellweaver и Eternal. Во всех этих играх у игрока может быть много существ – намного больше, чем в других играх. В Magic ограничено.

- Ограничивайте количество существ. Чем меньше существ на поле, чем меньше времени игрокам потребуется на ход.
- Попробуйте запретить блокирование одного существа несколькими. Это упростит блокирование и повысит значение крупных существ.
- Разрешайте оппоненту играть карты на чужом ходу только на этапе блокирования. Это сократит общее время хода.
- Сделайте незаживающие раны существ.



## 2. Игры с произвольной атакой

В играх этого типа существа могут атаковать как самого оппонента, так и его существа. Количество атак не ограничено, хотя каждое существо может атаковать только один раз. Первая и самая популярная игра этого типа – Hearthstone, а остальные – её клоны.

Игры с произвольной атакой обладают следующими особенностями:

- ❑ Очень простой интерфейс. Даже ребенок легко поймет, как перетащить пиктограмму.
- ❑ Шанс реализовать улучшенную анимацию, поскольку существа сражаются один на один.

Hearthstone справляется с недостаточным уровнем взаимодействия с помощью механик Taunt и Secret. Они моделируют блокирование и разыгрывание карт на чужом ходу.

Эти механики нужно

существом (в Hearthstone – не больше семи).  
взаимодействия между игроками.



Клонов Hearthstone очень много, перечислим только лучшие из них: Shadowverse, The Elder Scrolls: Legends и Star Crusade, созданный компанией ZIMAD. Пожалуй, ни одна из них не смогла превзойти оригинал, хотя во всех есть новые интересные механики.

Можно ли вообще сделать игру лучше Hearthstone? Можно:

- ❑ Показывать игроку верхнюю карту его колоды на чужом ходу. Это позволит игроку планировать свой ход на ходу оппонента.
- ❑ Сделать вместо Taunt второй ряд существ, которых нужно уничтожить до атаки оппонента и прочих существ. Это позволит назначать блокирующими любые существа.
- ❑ Дать каждому герою способность получения случайных секретов или оружия своего класса. Это делает



### 3. Игры “один на один”

В играх “один на один” одно существо игрока всегда сражается с одним существом оппонента. Поскольку все внимание игрока направлено на два существа, можно реализовать более сложную боевую модель, чем в остальных ККИ, а также сделать более качественную анимацию и озвучку боя. Это значительно снижает уровень абстракции игры. Игр этого типа очень мало. Urban Rivals и Fantasy Rivals маленькой компании Boostr и очень популярная Pokemon TCG от Nintendo. Примечательно, что в Urban и Fantasy Rivals вообще нет никаких карт, кроме существ.



# 4. Клеточные/линейные игры

В клеточных играх каждое существо выводится в одну из клеток на игровом поле. В конце каждого хода существа автоматически атакуют существа оппонента, расположенные напротив, или самого оппонента, если в противоположной клетке нет его существ.

Наиболее яркий пример клеточных игр – новая игра Ричарда Гарфилда Artifact от Valve.



zucchini



Клеточных игр очень много. Отметим только самые примечательные:

- ❖ SolForge - игра без ресурсов. Каждая сыгранная карта усиливается и возвращается в колоду;
- ❖ Mabinogi Duel – единственная игра, в которой игроки имеют доступ ко всей своей колоде;
- ❖ Astral Heroes – игра от белорусских разработчиков, за которую не стыдно;
- ❖ Plants vs. Zombies: Heroes – прекрасная ККИ, в которой собраны лучшие механики

Клеточные игры обладают следующими преимуществами и недостатками:

- ❑ Очень простой интерфейс, экономящий время игры. Игроки даже не должны выбирать, какие существа должны атаковать, а какие нет.
- ❑ Приличный уровень взаимодействия между игроками.
- ❑ Оптимальный уровень выбора. Практически всегда игроку есть что сыграть, и при этом очень мало вариантов, куда это можно сыграть.
- ❑ Простая реализация AI. Вариантов вывода существ гораздо меньше, чем в других играх, и можно реализовать простой перебор.
- ❑ Значение качества колоды слишком высоко. Редкие существа обычно сильнее простых, и класс игры игрока этого не компенсирует.
- ❑ Застой на столе. В клеточных играх очень редко





# 5. Игры “стенка на стенку”

Такие игры похожи на клеточные, но количество “клеток” в них не ограничено. Новые существа просто добавляются в конец “стенки”, а по мере их уничтожения “смыкают ряды”.

В результате первое существо игрока сражается с первым существом

**Spellstorm, Epic Battle Unleashed, Decktopia, и так далее.** “Лишние” существа переходят в оппоненту.

Известные игры “стенка на стенку”.

Это самые простые ККИ. Все карты в них

в **Animation Throwdown** можно выбирать **существо** одного существа.

**Дублинировать** редку **занимает** одним из существ в **иреем**



# 6. Карточные варгеймы

В этих ККИ игрок управляет целой армией, которую ему приходится перемещать по игровому полю. Хотя существа вводятся в игру посредством карт, как во всех ККИ, дальше они действуют самым удачным карточным варгеймом — как в варгеймах. Игроки этого типа играют на довольно много, хотя ни одна из них не текстовая карта, которая строится в процессе игры. Земли не дают ману, как в Magic, а только позволяют призывать существ и ставить новые земли рядом. Ресурсы дают колодцы по краям поля.

Faeria многое заимствовала из Hearthstone: здесь тоже есть существа с Taunt, которых нужно убить в первую



В отношении карточных варгеймов можно дать только один совет: **никогда не делайте** таких игр! Бегите от них, как от чумы. Необходимость управлять большим количеством существ приводит к затягиванию игры, что напрягает игроков и лишает игру каких-либо перспектив на мобильных платформах. Ниже вы видите Conquest of Champions – единственную ККИ с режимом игры по переписке, и это не шутка.



# 7. Игры с неконтролируемыми

## существами

Игрокам призывать существа на поле боя, но не допускает (а главное- **не требует**) дальнейшего управления этими существами. Войска игроков сражаются сами, и правила боя между ними достаточно просты, чтобы игроки могли оценить ситуацию на поле боя за несколько секунд. Именно такие игры следует делать вместо “карточных варгеймов”.

Первой игрой с неконтролируемыми существами была Kings and Legends (она же Rise of Mythos и Summoner's Legion). Эти игры завоевали популярность и заработали немалые деньги.



# Еще более популярна новая мобильная ККИ с неконтролируемыми существами Clash Royale.

Игры с неконтролируемыми существами обладают следующими преимуществами:

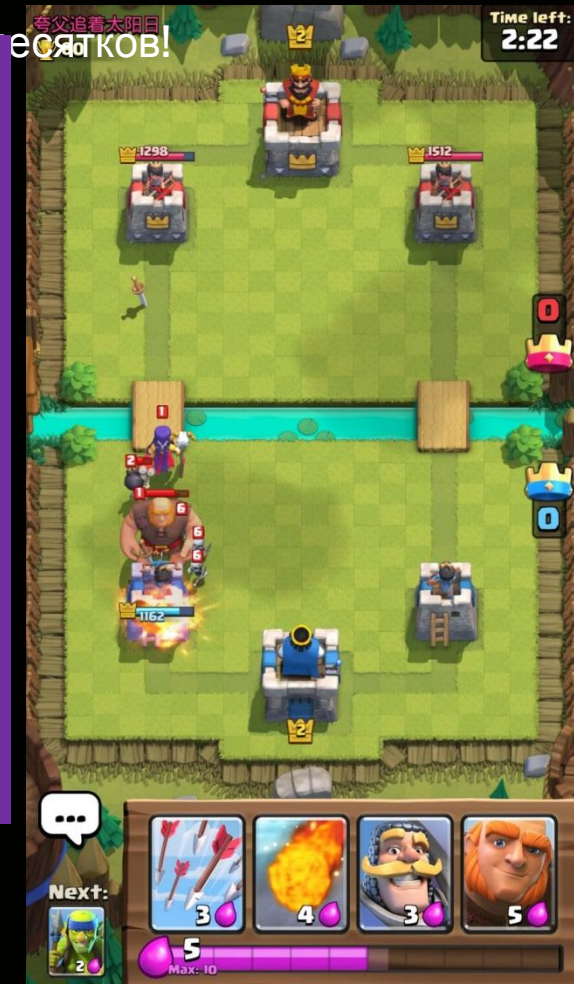
- ❑ Простота управления. Все, что должен сделать игрок – это выбрать карту существа/заклинания и место его призыва.
- ❑ Реалистичность. В реальном бою едва ли было бы всего по 2-3 существа с каждой стороны, как в других ККИ, а игры с неконтролируемыми существами выводят на поле десятки существ.

В реальном бою одно существо с Taunt не могло бы прикрыть всю армию! Даже отсутствие управления существами помогает – ведь в реальности генерал не управляет каждым солдатом.

- ❑ Отсутствие элитарности. Такие игры никогда не требуют расчета

вариантов, и играть в них могут даже маленькие дети.

- ❑ Быстрые дуэли. Ход игрока обычно занимает несколько секунд, а вся дуэль – не более 3-5 минут.



# 8. Коллекционные карточные RPG

Эти игры – результат “вторжения” механик ККИ в мир ролевых игр. Возможности персонажа не записываются на листке бумаги, а моделируются картами.

Поскольку случайного прихода карт для ролевых игр недостаточно, эффекты карт обычно включают “броски кубиков” и прочие случайные механизмы. Самая популярная игра этого типа – Card Hunter. В последнее время в этом жанре происходит настоящий бум: вышли Wandering Night, Night of the Full Moon, Book of Demons, Forced Showdown, Rogue Empire, и на подходе множество других. Причина популярности

очень проста: вы получаете все преимущества монетизации ККИ, но не обязаны

В карточных RPG основной режим игры – не дуэль, а PvE-кампании. Достаточно время от времени выпускать новые квесты и кампании, для прохождения которых потребуются новые карты, и успех вашей монетизации гарантирован. Само собой, все эффекты карт должны быть

стояние метагейма и его постоянное изменение.



# 9. Игры с построением колоды

## (deckbuilding)

Игры с построением колоды всегда были не совсем обычными ККИ, а скорее, настольными играми, использующими механики ККИ. Здесь игроки не покупают дополнительные наборы, и качество колоды не зависит от толщины кошелька: игрок формирует свою колоду прямо в про-

цессе игры, “покупая” карты из общего пула карт. Наиболее популярные игры монетизация настольных игр проводится по Premium-методу: игрок должен этого жанра: Dominion, Ascension, Thunderstone, Star Realms и Codex. Купить коробку с игрой, в которой получит сразу все карты. Времени выпускаются дополнения, за кото- рые игрок платит снова. Разумеется, такая монетизация не может принести больших денег.

Недавно начали появляться компьютерные игры с построением колоды, имеющие обычную монетизацию ККИ (наборы со случайным содержимым). Первой игрой этого типа стала War of Omens, где колода игрока составляет его личный “банк”, откуда он покупает карты в свою игровую колоду. Игра имеет чрезвычайно простую механику, интересную PvE-кампанию и увлекательные дуэли. Качество колоды здесь, важное класса игры, но и он тоже





# Кто я, собственно,

## такой?

- Успешный программист с 25-летним стажем (к сожалению, не игровой). Не голодаю: мои программы работают на многих машиностроительных предприятиях России.
- Играю в коллекционные карточные игры с 1995 года. Во многих играх был судьей и организатором турниров. Знаю практически все существующие ККИ.



Часто Задаваемые вопросы: Хочу стать настоящим гейм-дизайнером. Уверен, что смогу придумать того лучшие игры, чем те, которые сейчас на рынке. Имеются

□ Ты чё, ..., самый умный?

Увы, нет. Многие гейм-дизайнеры работают на меня. Мои преимущества – креативность, научный склад ума, серьезное отношение к делу и привычка к тяжелому труду.

□ Раз ты такой “крутой дизайнер”, почему не сделал ни одной игры?

Я не игровой программист, а рисовать и писать музыку вообще не умею. Сделать хорошую игру в одиночку я не смогу, а плохую – нет смысла. Хотите помочь? Я буду очень рад.

□ Откуда ты знаешь, что можешь быть дизайнером, если не пробовал?



“Я поэт поэт даровитый! Я в этом убедился читая других: если они