



НИДАВЕЛМИР





*Серж Лаже с предтиражным экземпляром
игры на выставке в Лионе в октябре 2019.*

Серж Лаже рассказывает историю Нидавелмира

**В этой статье Серж Лаже – автор игры Нидавеллир,
рассказывает о том, как возникла игра, и какой путь она
прошла от задумки до окончательной реализации.**



GG Что такое «Монетостроение» и почему вы выбрали эту механику?

СА Изначально была задумка использовать механику аукциона, в котором размер ставок менялся бы в течение игры в зависимости от поведения игроков.

Мне показалось интересным поставить игроков перед выбором: использовать сейчас свой наибольший актив, чтобы получить лучшую карту, или наоборот, улучшать ноставки для будущих ходов. После пары часов мозгового штурма в ночи родилась эта система.

Эта механика, конечно, долго тестировалась и видоизменялась. Была версия, в которой во время торгов скидывалась младшая монета, а в другой версии монеты вообще не скидывались во время обмена. Тогда к концу игры перед каждым игроком оставалась гора монет. Но это не понравилось мне с точки зрения геймдизайна. В целом механика монетостроения сохранилась, хоть и претерпела изменения.

В чем заключается мой принцип создания игр? Сейчас, когда новые игры выходят пачками, практически невозможно придумать игру, непохожую ни на какую из уже изданных. Поэтому я считаю очень важным привнести оригинальный элемент, который станет основой уникальности моей игры.

GG Давайте поговорим о теме игры. Как и когда она была выбрана?

СА Ещё одним ключевым моментом игры, который никогда не подвергался сомнению, был тот факт, что действие будет происходить в королевстве дворфов!

Что не очень-то удивительно: попробуйте сделать хорошую игру про эльфов! Ну а про себя могу сказать, что никогда не забуду те счастливые времена ролевых за воина-дворфа с 19тью телосложения, что выручало меня из самых простых ситуаций практически моментально!

Примечание. В ролевых играх есть определённые характеристики персонажа, одно из них – телосложение. Максимальный порог – 20. Так что, 19 из 20 – это очень-очень крепкий дворф.

В жизни есть вещи, которые не обсуждаются!

GRRRE Games Как издатель, мы получили много комментариев от профессионалов, что выпускать игру в таком сеттинге большой риск. Но мы любим делать неожиданные вещи. К тому же верим в синергию между темой и механикой.

Если автор сделал именно этот выбор, то надо прислушаться к его творческому началу. Конечно, так бывает не всегда, но в 80% случаев – да. Ну а по факту мы рады, что не сомневались и сделали всё именно так.

Немного о важности
горизонтальных линеек
в противоположность
вертикальным...

Серг Лаже

GG Давайте поговорим о системе подсчёта очков.

СА Нидавеллир – «счётная» игра.

Примечание. Scoring game – «счётная» игра – игра с несколькими способами получения ПО, где можно высчитать ценность каждого выбора в ПО на данный момент.

В ней 5 классов дворфов, каждый из которых приносит победные очки уникальным образом. У некоторых карт базовая ценность невысока, но она экспоненциально возрастает при добавлении новых карт этого типа. У других изначально высокая



Планшет игрока с двумя картами Дворгов.





Карта героя – Астрид.

ценность, но она всего лишь суммируется.

Таким образом, стратегия строится исходя из того, что делают остальные игроки.

Разные способы получения победных очков (ПО) иногда идеально дополняют друг друга.

Пример. Если вы нанимаете воинов, их бонус в конце игры – добавить к своим ПО стоимость своей самой ценной монеты. Для этого вам придется постоянно улучшать одну и ту же монету, чтобы получить монету 25 (старший номинал в игре). Также неплохо было бы призвать соответствующих героев, например, Астрид Богатую, которая приносит ПО равное номиналу самой старшей монеты игрока.

Кто любит «счётные» игры, тот играет в них ещё и ещё! Как говорил французский поэт Никола Буало: «В работе важен труд упорный, его ты снова повтори...»

Самый большой страх автора настольных игр,

что в «счётной» игре есть один способ получения победных очков, благодаря которому ты гарантировано будешь побеждать. Потому что это конец для игры.

В Нидавеллире следует учитывать несколько моментов:

- ценность карт как таковых,
- частоту выпадения карт (прогрессия ПО у охотников выше, чем у кузнецов, но кузнецов в игре больше),
- и наконец, выбор других игроков влияет на ложность получения определённых карт.

Если объединить это с тем фактом, что вам нужно постоянно улучшать монеты, чтобы поднимать их стоимость для будущих аукционов... то это та ещё задачка!

«Я, конечно, не получу половину победных очков, которые мог бы, но и тебе они не достанутся»



Серж Лаже

GG Есть ли ещё какие-то способы получения ПО кроме монетостроения и «прокачки» определенного класса?

СА Когда вы только знакомитесь с игрой и её правилами, вам может показаться, что лучшей выигрышной стратегией будет собирать один или два класса.

Но не стоит забывать о Героях!



Как только вы собрали 5 дворфов разных классов, вы можете призвать одного из героев.

Карты героев уникальны, за исключением братьев Дворфов, которые приносят ПО в зависимости от количества братьев к концу игры. Прогрессия получения ПО достаточно большая, поэтому может возникнуть ситуация, что игроки начнут соревноваться за то, кто раньше призовет нового героя.

Как говорил Андре Жид: «Выбрать – значит отказать!» Вам часто придётся выбирать между крайне привлекательными героями.

Нидавеллир – это всегда вызов вашим способностям!

Это закон Запада
(королевства дворфов)!

Серж Лаже

GG Поговорим о длительности и ритме игры.

СА Примерное время партии в Нидавеллир – 45 минут (вдвоём около 30). Учитывая, что выбранная карта дворфа остаётся в вашей армии до конца игры (за редким исключением из-за особенностей нескольких героев), вам стоит делать выбор очень осмотрительно. В зависимости от того, каким именно образом дворфы приходят в таверны, а также от выбора остальных игроков, есть два варианта: выбрать стратегию сразу (нанимать дворфов одного класса и соответствующих героев), или наоборот, сначала сосредоточиться на обмене монет, чтобы в будущем иметь больше возможностей для выбора нужных вам карт дворфов.

Игра Нидавеллир проходит в две эпохи.

Это позволяет картам выходить более равномерно, без риска, что, к примеру, в начале игры выйдут все охотники. Создание двух колод эпох призвано сбалансировать игру. В конце первой эпохи король присуждает знаки отличия игрокам.

Таким образом, гонка за отличием является дополнительной целью, которую надо учитывать. Или вы можете выиграть без получения этого знака отличия, компенсируя его тем, что возьмёте какого-то полезного героя на ранней стадии игры, улучшая монеты и выбирая самых выгодных для вас дворфов в Эпохе 2.

В Нидавеллире нет единственно верного способа победить! Всё зависит от всех!



Карты знаков отличия

В заключение, игра Нидавеллир не линейна благодаря особой механике монетостроения. Иногда вы будете королём мифрила с монетой стоимостью 19, а иногда третьим с монетой 23!

В работе над игрой всё дело
в командой работе и духе
приключений.

Серж Лаже

GG Как вам было работать с командой GRRRE Games (издателем) и Жан-Мари Мингезом (иллюстратором)?

СА Как я уже давно понял, игра это не только творение его автора (или группы авторов). Более того, во времена, когда игры выпускаются быстрее, чем дворф выпивает кружку пива, игра – это результат работы команды: тестеров, проектного менеджера, верстальщика, иллюстратора, издателя. Все эти люди помогают игре стать коммерчески успешной. Ни в коем случае не умаляю таланта Кристофа Рэмбо, но сомневаюсь, что Колът Экспресс добился бы такого успеха без редакторской работы Анны-Сесиль и Седрика, иллюстраций Яна Паровеля и Жорди Зальбюэна (и я даже не говорю обо всех тех, кто внёс свой вклад в разработку игры мнением или советом).

Нидавеллиру очень повезло, что над ним работала такая увлечённая команда, и каждый привнёс в него что-то своё.

Хочу поблагодарить Селин и Флориана (GRRRE Games) за их титанический труд над игрой. Особенно показательны несколько моментов:

- адаптация правил под современные требования французской орфографии (инклюзивное письмо),

- огромное количество тестов игры на двоих игроков для выявления баланса, в результате которых были выдвинуты несколько неожиданных и дельных предложений.

Совместная слаженная работа стала ключевым моментом для того, чтобы всё работало как часы. Как-то мы собрались все вместе и целые

выходные тестировали игру, предлагали варианты, в общем, плодотворно и весело провели время...

В конце концов, игра стала немного иной, чем первоначальная задумка, но мне это страшно нравится. Это та самая магия, заставляющая меня играть снова и снова!

Особая благодарность семье Руиз (экстраординарным тестерам), Селин, Флориану и Валериане (GRRRE Games), Жан-Мари (волшебнику кисти и палитры!) И наконец, Никола Норманду, который просто из любви к игре создал потрясающее мобильное приложение для подсчёта очков.



Кадр из короткого ролика об игре. Кликните, чтобы посмотреть целиком.

Мы хотели бы поблагодарить Сержа Лаже и Жан-Мари Мингеа за доверие и прекрасную рабочую атмосферу, которая никогда не покидала нас и дала жизнь игре НИДАВЕ/ЛИР.

Команда GRRRE