

# Game Dev Sim – Симулятор Игровой Студии – Правила Игры

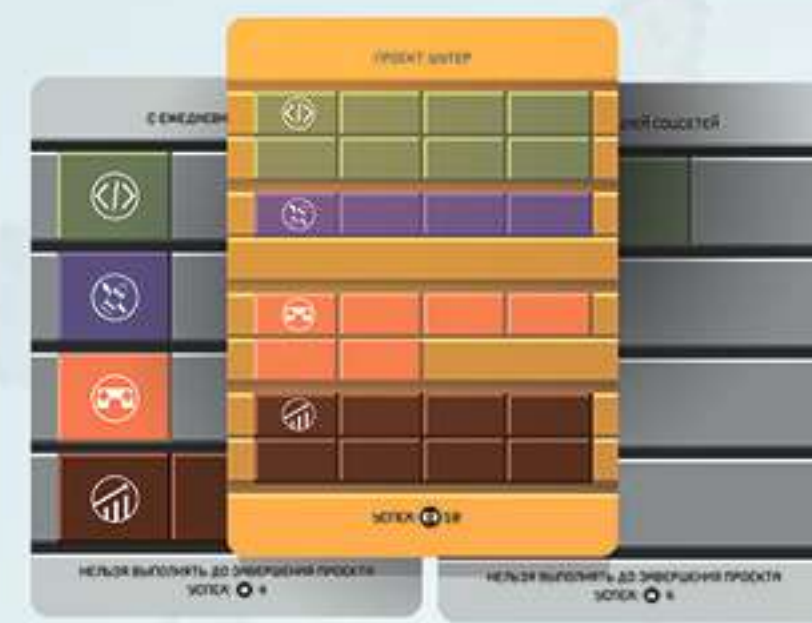
Добро пожаловать в вашу игровую студию, босс!

Первый этап успешно пройден – идея игры понравилась инвестору, и он готов выделить бюджет на ее реализацию. Собираем команду и вперед к всемирной славе, обожанию фанатов и миллионам проданных копий!  
Цель игры «Game Dev Sim» – создать свой игровой проект, успешно пройдя все испытания на тернистом пути разработчика, и набрать больше победных очков, чем другие игроки.

## КОМПЛЕКТАЦИЯ



ЭЛИТНЫЕ СПЕЦИАЛИСТЫ – 20  
ОБЫЧНЫЕ СПЕЦИАЛИСТЫ – 48



ПРОЕКТЫ – 4  
ФИЧИ – 32



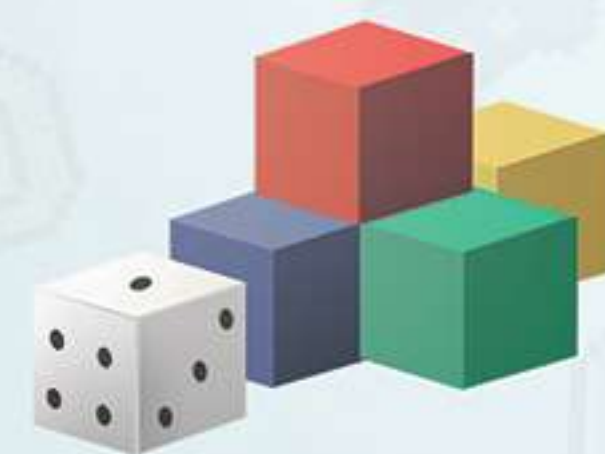
СОБЫТИЯ – 60



БАГИ – 12  
ОТСТАВАНИЯ – 12  
АУТСОРСЕРЫ – 12



ПЛАНШЕТЫ КОМПАНИЙ – 4



ЖЕТОНЫ ЦВЕТНЫЕ – 48  
КУБИК – 1

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отсортируйте все карточки по соответствующим колодам и положите их в центре стола:

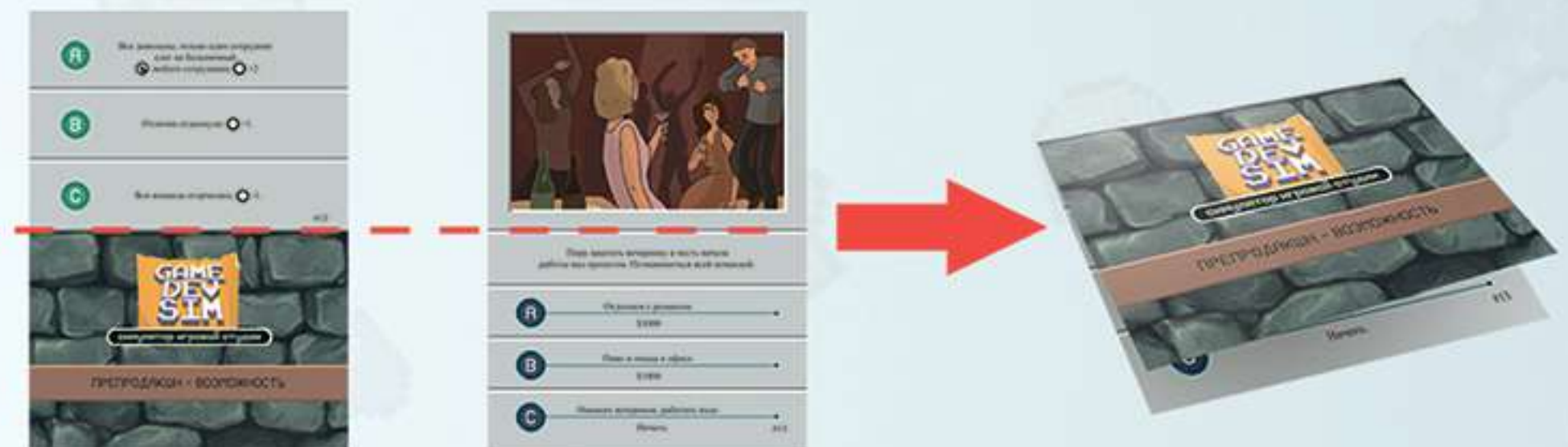
- 1 Обычные специалисты.
- 2 Элитные специалисты.
- 3 Фичи.
- 4 Баги.
- 5 Отставания.

Выберите сложность игры и подготовьте колоду событий:

Мы рекомендуем играть 6 месяцев, каждый месяц 4 события. Три этапа проекта – препродакшн, продакшн и релиз делятся по 2 месяца каждый. После нескольких партий вы сможете настроить длительность и сложность игры под вашу компанию, например, продлив проект до 9 месяцев и играя по 6 событий в месяц.

	Легкая игра	Нормальная игра	Сложная игра
Стартовая мораль (отмечается на планшете)	2	1	0
Препродакшн – проблемы в месяц/всего	2/4	3/6	4/8
Препродакшн – возможности в месяц/всего	2/4	1/2	0/0
Продакшн – проблемы в месяц/всего	2/4	3/6	4/8
Продакшн – возможности в месяц/всего	2/4	1/2	0/0
Релиз – проблемы в месяц/всего	2/4	3/6	4/8
Релиз – возможности в месяц/всего	2/4	1/2	0/0

Сложите все карты событий пополам по линии сгиба рубашкой вверх.



Возьмите из имеющихся в коробке карт событий нужное количество случайных карт в соответствии с выбранным уровнем сложности. Например, для легкой игры вам понадобится 6 наборов событий по 4 карты:

Месяц №1: 2 препродакшн проблема + 2 препродакшн возможность.  
Месяц №2: 2 препродакшн проблема + 2 препродакшн возможность.  
Месяц №3: 2 продакшн проблема + 2 продакшн возможность.  
Месяц №4: 2 продакшн проблема + 2 продакшн возможность.  
Месяц №5: 2 релиз проблема + 2 релиз возможность.  
Месяц №6: 2 релиз проблема + 2 релиз возможность.  
Перемешайте карты внутри каждого месяца, создав случайный порядок событий, и положите их в центре стола.

Раздайте каждому игроку стартовый набор компонентов:

- 1 Планшет студии.
- 2 12 пластиковых жетонов своего цвета (аналогичного планшету).
- 3 Карточки «Аутсорс».
- 4 случайную карточку «Проект».
- 5 две карточки «Элитный Специалист», одну из них он оставляет себе, другую возвращает в колоду. Этот специалист будет основателем студии.

Каждый игрок выставляет жетонами на планшете стартовые значения морали (зависит от выбранной сложности игры) и отношений с инвестором (на 0, что соответствует финансированию в \$30 000 в месяц).

Если мораль вашей команды выше нуля, то вы можете развернуть любого вашего сотрудника в любой момент, потратив 1 морали. Одного сотрудника нельзя разворачивать больше, чем один раз в месяц никакими способами.





Если ваши отношения с инвестором изменяются в ту или иную сторону, это сказывается на размере получаемого вами финансирования со следующего месяца.

Еще три жетона понадобятся для отслеживания расходов, свободных средств в кассе и рабочего офиса вашей команды.

Вы готовы к игре!

### Game Over.

Проиграть в «Game Dev Sim» можно тремя способами, постарайтесь этого не допускать:

- 1 Мораль вашей команды упала ниже -5. Коллектив не может продолжать работу в таком подавленном состоянии, все сотрудники увольняются.
- 2 Ваши отношения с инвестором упали ниже -3. Он прекращает финансирование вашей игры и разрывает контракт.
- 3 Ваш проект не готов по окончании 6го месяца. Вы не уложились в сроки и бюджет, игра не сделана.

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС



Это развернутый сотрудник. Он еще не получил задачи на этот месяц и ждет возможности сделать что-то полезное для проекта.



Это повернутый сотрудник. У него уже есть задача на этот месяц, и вы не можете использовать его до тех пор, пока он не развернется.

Обычная партия в «Game Dev Sim» состоит из 6 месяцев (1й и 2й месяц – препродакшен, 3й и 4й месяц – продакшен, 5й и 6й месяц – релиз), а каждый месяц из трех последовательных фаз: **Начало месяца.**

Первым игроком становится игрок, сидящий слева от игрока, который был первым в прошлом месяце.

Для первого месяца определите первого игрока случайным образом. Или им станет игрок, который имеет больше всех игр в Steam.

Игроки разворачивают своих специалистов или снимают маркер «не разворачивается в этом месяце».

Формируется рынок труда:

1 Перемешайте колоду обычных специалистов и выложите в открытую 2 карты за каждого игрока на стол.

2 Перемешайте колоду элитных специалистов и выложите в открытую 1 карту за каждого игрока на стол.

При формировании рынка труда в первый месяц выложите в открытую:

1. На легкой сложности 8 обычных специалистов и 1 элитного специалистов за каждого игрока на стол.
2. На нормальной сложности 7 обычных специалистов и 0 элитных специалистов за каждого игрока на стол.
3. В сложном режиме 6 обычных специалистов и 0 элитных специалистов за каждого игрока на стол.

Формируется банк идей:

1 Перемешайте колоду фишек и выложите в открытую 2 карты фишек за каждого игрока на стол.

Игроки могут сменить офис.

Игроки могут уволить любых развернутых сотрудников. Нельзя уволить повернутого сотрудника, который не развернулся из-за эффекта карты. Уволенные сотрудники замешиваются в соответствующую колоду.

Перевести сотрудников на аутсорс или наоборот вернуть кого-то из аутсорсеров в офис.

### Аутсорс.



Сотрудники на аутсорсе очень удобный ресурс – не занимают место в офисе и получают меньшую заработную плату. Подвох заключается в том, что вы не можете контролировать ваших аутсорсеров в достаточной мере. Каждый раз, когда вы хотите совершить действие аутсорсером, вам нужно кинуть кубик: при значениях 1-3 аутсорсер просто поворачивается и не производит

никакого эффекта. Если это произошло во время участия в событии, то вам нужно будет выбрать другого специалиста для участия в событии или другой вариант ответа. При выпадении 4-6 аутсорсер работает как обычный специалист в вашем офисе. У некоторых специалистов есть особое действие – контроль аутсорсеров. Если вы используете это действие, то до конца месяца вы будете добавлять +2 к броскам кубика за каждого вашего аутсорсера при проверке и они начнут работать намного эффективнее. У каждого игрока может быть до трех аутсорсеров.



Игроки могут нанять новых специалистов из доступных на рынке труда. Не забывайте следить за вместимостью вашего офиса, что бы вся команда умещалась в нем.

Игроки могут добавить в свой проект новые фиши из доступных в банке идей.

Игроки нанимают специалистов и добавляют в проект фиши строго по одной карте, по кругу по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Когда игроки завершили свои действия по переезду, найму, увольнению и добавлению фишей, они получают финансирование от инвестора и отмечают все изменения на своем планшете:

① Рабочий офис команды. Вместимость означает максимальное количество сотрудников, которые могут быть в вашей команде без учета аутсорсеров. Аренда – ежемесячный платеж за пользование офисом. Не забывайте учитывать эти деньги в ваших расходах. Изменения морали для офисов «Квартира» и «Офис» происходят при переезде в этот офис, а не ежемесячно.

② Расходы. Посчитайте сумму заработной платы всех ваших специалистов в команде. Добавьте к ней стоимость аренды вашего офиса. Отметьте на планшете получившееся значение.

③ Касса. Это свободные деньги, которые остались у вас в бюджете на различные дополнительные расходы. Вы можете потратить их во время прохождения событий или поднакопить в первые месяцы, чтобы потом тратить на офис и команду больше, чем вы получаете от инвестора. Деньги в кассе не «сгорают» между месяцами.

Посмотрите сколько денег вы получаете от инвестора (в первый месяц это будет \$30 000), вычтите из этой суммы ваши расходы и добавьте разницу в вашу кассу.

#### Пример.

В вашей команде 6 специалистов: Продюсер, Программист, Геймдизайнер, Дизайнер, Маркетолог и Сценарист. Их суммарная заработная плата равна \$20 000 (4+3+3+3+4). Вы используете чудесный подвал в качестве вашего офиса, что обходится в \$6 000. Таким образом, получив от инвестора \$30 000, вы тратите \$26 000 из них на команду и офис, а \$4 000 разницы остаются у вас в кассе. На них вы сможете купить дошираки команде или отправить продюсера на конференцию.



Вы можете иметь расходы выше, чем поступления от инвестора, если они компенсируются имеющимися в кассе деньгами. Но в конце фазы «начало месяца» вы никогда не можете опуститься ниже нуля в кассе. Если такое происходит, то вам придется уволить кого-то из сотрудников или переехать в офис подешевле. Когда все игроки подсчитали свои финансы, начинается вторая фаза месяца. Рынок труда и банк идей замешиваются обратно в соответствующие колоды и убираются со стола до начала следующего месяца.

#### События.

Возьмите колоду событий, соответствующую текущему месяцу, которую вы приготовили ранее. Игроки последовательно проходят через 4 события. Это могут быть «проблемы», которые скорее всего окажут негативный эффект на команду или проект, или «возможности», которые могут дать вам дополнительные бонусы. События являются общими для всех игроков, но доступные варианты действий у каждого игрока могут быть разными. У каждого события есть три варианта действий/реакции на него, каждый из которых приводит в определенным последствиям.

Вы можете играть в «образовательном» режиме, когда вы узнаете последствия только после принятия решения. Или в «игровом» режиме, когда последствия являются открытой информацией и вы можете принимать решения, планируя итоговый результат.

Вы можете выбрать только те варианты действий в событии, на которые вам хватает ресурсов. Как правило это будут какие-то сотрудники или деньги в кассе.

ИЛЛЮСТРАЦИЯ

ПОСЛЕДСТВИЯ СОВЕРШЕННЫХ ДЕЙСТВИЙ/РЕШЕНИЙ

ОПИСАНИЕ СИТУАЦИИ

ВАРИАНТЫ ДЕЙСТВИЙ

РЕСУРСЫ НА ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

РУБАШКА

ЭТАП СОБЫТИЯ И ЕГО ТИП

Каждый игрок обязан выбрать один из вариантов действия/реакции на событие. Все игроки могут выбрать как разные варианты, так и одинаковый. Когда вы перешли к фазе «события» никакие изменения в состав команды уже не могут быть внесены.

#### Пример События.

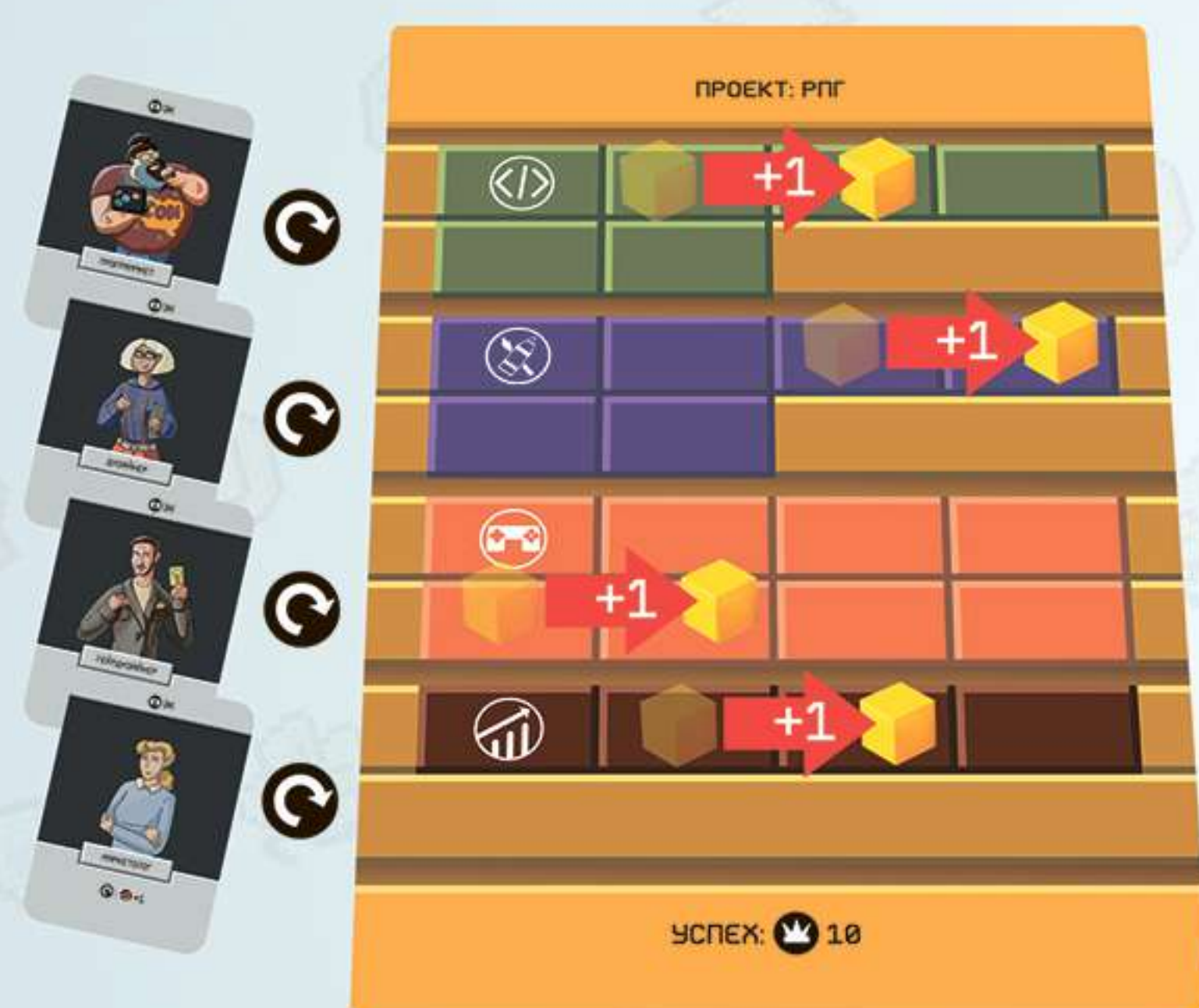
#36. Сотрудники вашей компании предлагают выложить игру в ранний доступ. Отличная возможность. Красный игрок поворачивает своего Продюсера, который будет контролировать процесс. У синего игрока единственный продюсер уже повернут во время прошлого события, поэтому он не может выбрать этот вариант. Он решает выложить игру в ранний доступ силами инициативного сотрудника и поворачивает своего тестировщика. Зеленый игрок мог бы тоже выбрать вариант А, но он считает, что ранний доступ не нужен проекту, лучше поработать ударно над основным функционалом и выбирает «Обойдемся», не тратя никаких ресурсов на это событие.



Когда все игроки определились с выбором, открываем сторону с последствиями и применяем их на каждого игрока. Красный игрок должен повернуть еще одного сотрудника, который будет заниматься всеми вопросами по задаче. Он выбирает геймдизайнера. В награду за свои действия красный игрок получает \$5 000 в кассу. Синий игрок не смог заработать на раннем доступе, но получил от него фидбек пользователей, что подняло мораль команды на 1. Зеленый игрок упустил возможность и не получает никакой награды.

Большая часть последствий будет изменять параметры вашего проекта или команды, например, мораль, отношения с инвестором, баланс денег в кассе, готовность самого проекта или отдельных фичей. Если в тексте последствия указано «ОК», то никаких изменений не происходит. Зачастую отсутствие изменений – это не худший вариант! Некоторые последствия будут добавлять на проект карты багов или отставаний. Если это произошло, возьмите случайную карту соответствующего типа из колоды и добавьте к проекту. Баги блокируют работу по проекту, вы не можете добавлять готовность проекта, пока не закроете полностью готовность всех багов. Иногда баг может полностью остановить работы и нарушить все ваши планы. Не пренебрегайте тестированием. Отставания считаются частью проекта и просто увеличивают количество единиц готовности, которые нужно заполнить для его выполнения. Старайтесь не получать на проект слишком много отставаний, это может сделать невозможным его выполнение. Некоторые последствия событий будут добавлять на сотрудника эффект «не разворачивается в этом месяце», положите на него пластиковый жетон. Этот жетон удалится с сотрудника в начале следующего месяца, а до тех пор вы не можете разворачивать его никаким способом.

Когда игроки применили последствия последнего события, начинается последняя фаза месяца. Уберите отыгранные карты событий этого месяца в коробку с игрой, они больше не пригодятся в этой партии.



## Конец месяца.

Игроки могут повернуть любых своих развернутых специалистов, чтобы получить готовность проекта или отдельных его фичей (а также багов и отставаний).

Игроки могут использовать способности своих специалистов, на которых указано «в конце месяца». Например, «Крутой ПМ» может развернуть себя, чтобы потом за свою первую способность развернуть другого сотрудника.

### Важно:

Вы сами решаете в каком порядке срабатывают способности «в конце месяца». Например, если у вас все сотрудники развернуты, то вы можете сначала повернуть «программиста», что бы он добавил +1 готовности в код проекта. Затем развернуть его «крутым продюсером», а затем развернуть самого «крутого продюсера» за его способность «в конце месяца развернуть крутого продюсера». Однако помните, что нельзя развернуть сотрудника больше, чем один раз за месяц. Вы сами решаете заполнять ли сначала готовность основного проекта или начать с отдельных фичей. Некоторые фиши приносят только победные очки, их можно сделать и после окончания работ по проекту. Некоторые фиши дают бонус к отношениям с инвестором или морали команды, их, конечно же, желательно сделать как можно раньше, что бы бонус оказал максимальный эффект на работу по основному проекту.

Помните, что если в конце бго месяца вы не завершили основной проект, то вы проиграли. Не зависимо от того сколько фичей у вас сделано.

Если закончился месяц №1-5, то начните следующий месяц по этим же правилам, с фазы «начало месяца». Если закончился месяц №6, то игра заканчивается, и пора определить победителя.

## КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

После окончания бго месяца все игроки считают свои победные очки от проекта и всех выполненных фичей.

Каждая взятая, но не выполненная фиша снижает мораль команды на 1. Да, вы можете проиграть в этот момент, если ваша мораль опустится ниже -5. Не набирайте слишком много фичей, которые вы не сможете сделать.

Игрок, набравший больше всех победных очков объявляется победителем. Если несколько игроков набрали поровну победных очков, то победителем становится игрок с наибольшим показателем морали. Если и здесь ничья, то победителем становится игрок с наибольшим количеством денег в кассе.

## СОЛО РЕЖИМ

Вы можете играть в «Game Dev Sim» в одиночку! Проверьте свои силы на разных уровнях сложности.

Сможете набрать 25 победных очков на легком уровне сложности? Может быть 20 победных очков на нормальном уровне сложности? А как насчет 15 победных очков в сложном режиме?

И задача для настоящих профессионалов – сколько очков вы сможете набрать в сложном режиме, начав с моралью команды -1 и отношениями с инвестором -1.



эта иконка означает, что вы можете заполнить готовность кода проекта, фиши, бага или отставания.



эта иконка означает «повернуть» сотрудника. Повернутый сотрудник не может быть использован пока вы его не развернете.



эта иконка означает «развернуть» сотрудника. Вы можете развернуть только повернутого сотрудника, чтобы использовать его еще раз. Помните, что нельзя развернуть одного и того же сотрудника больше одного раза за месяц и сотрудника, находящегося под эффектом «не разворачивается в этом месяце».



эта иконка означает, что вы можете заполнить готовность графики проекта, фиши, бага или отставания на соответствующее число единиц.



эта иконка означает «Победные Очки». Именно их считают в конце игры для определения победителя. Встречаются на проектах и фишах, набирайте их побольше!



эта иконка означает, что вы можете заполнить готовность геймдизайна проекта, фиши, бага или отставания на соответствующее число единиц.



эта иконка означает изменение морали команды. Отображается на планшете компании.



эта иконка означает, что вы можете заполнить готовность любой составляющей (код, графика, геймдизайн, маркетинг) проекта, фиши, бага или отставания на соответствующее число единиц.



эта иконка означает, что вы можете заполнить готовность маркетинга проекта, фиши, бага или отставания на соответствующее число единиц.



эта иконка означает изменение отношения инвестора к команде и проекту, а как следствие размеров финансирования со следующего месяца. Отображается на планшете компании.



\$ = \$