

**Сборник материалов для патронов
декабрь 2016**



СОДЕРЖАНИЕ

Другие люди смогут выпускать свои игры на Cortex (интервью с К. Бэнксом)	3
Тонкая механика, как настроить систему для игры (гостевая статья)	10
В Slay Engine играют по всему миру (интервью с Рексом Рекстоном)	15
Мир безудержно дикой природы (обзор The Wild Adventure)	20
Экспресс-интервью с Тимой Штарёвым («Игрокуб», г. Гродно)	23
Как игру пригодишь — так её и проведёшь (перевод статьи с GnomeStew)	25

Другие люди смогут выпускать свои игры на Cortex (интервью с Кэмом Бэнксом)

Это первый репортаж из самого сердца американского гейм-дизайн конвента Метатопия-2016, который ежегодно проводится в городке Морристаун, Нью-Джерси. В этом году здесь собрались почти все звёзды индустрии, и почти со всеми нашему корреспонденту удалось поговорить.

G: — Если вы не против, я бы хотел узнать, с чего началась вся эта история, как Кортекс перешёл в ваши руки. Как это случилось и когда?

K: — Это случилось не так давно. Я начал говорить с Маргарет (Маргарет Вейс, владелица MWP, где и зародился Cortex+) сразу после ГенКона (этот конвент проходит в начале августа), о её планах, и она сказала, что она собирается отойти от публикации игр, и я спросил — хорошо, а что тогда случится с правилами Cortex+? Моника Валентинелли, одна из создателей Firefly RPG, в это время планировала создать кикстартер для базовых правил Cortex+, чтобы они стали стандартом для людей, которые хотят делать новый контент для него.

G: — Для Cortex+, так?

K: — Да. Существует такая штука, Cortex Plus Creator's Studio, которая работает через DriveThruRPG, — кто угодно может создать приключение, или историю, или новые правила и так далее, и начать продавать их, — половина денег уходит автору, половина уходит в DriveThruRPG, и из них часть уходит в Margaret Weis Productions. По крайней мере, таков

был план, но пока что они не смогли дойти до точки, где все будут удовлетворены сделкой. В итоге дело кончилось тем, что Моника и Мэтт [Matt McElroy] перестали заниматься этим [Cortex+ — часть истории на английском есть [тут](#)], к сожалению, потому что у них был большой опыт работы с Cortex+ и Firefly в частности, плюс их планы на кикстартер были весьма интересными. В общем, когда это случилось Маргарет подошла ко мне и предложила: раз уж это не выгорело, может, я смогу заняться Cortex+, и я, разумеется, согласился. Я как раз недавно создал свою [Патреон-страничку](#), чтобы люди могли помочь мне создавать новые миры, истории, сеттинги и так далее, и теперь раз уж я подписал этот контракт, один из этих миров наверняка будет работать на Cortex+.

G: — Ясно. Я ещё хотел спросить — Маргарет, в какой мере она вообще принимала участие в работе с RPG вообще и Cortex+ в частности.

K: — Ну, это её компания.

G: — Да, конечно, но я предполагал что она не углубляется в детали этой работы сама.

K: — Понимаю. Нет, на самом деле она всегда была фаном тех проектов, которые мы делали, в особенности Firefly.

G: — Могу представить

K: — Большим фаном, да. И наконец, после того как мы получили лицензию на Serenity много лет назад, из которой получилась Serenity RPG, после этого она хотела также получить лицензию на Firefly, и она принимала большое участие в работе над ней. Она всё время контролировала, чтобы игра оставалась верной идее основного материала. Это было куда более тесное участие, чем, например, с Leverage или другими играми — где она, разумеется, руководила процессом, но не так углублялась.

G: — Если можно вернуться ненадолго в прошлое — Marvel Heroic. Мне было очень жаль, что вы потеряли лицензию, — понятно, конечно, что она стоит немалых денег, но я хотел знать, было ли это основным фактором?

K: — Цена... Да, конечно, но... Один момент, который люди не всегда понимают: лицензии на игры очень дороги, но если заключить хорошую сделку с компанией, то вы можете получить её за вполне разумную сумму. Дело в том, что в этот момент Disney как раз купил Марвел, а в это время лицензии на видеоигры для компаний были весьма неплохим бизнесом, компания могла получить на этом очень хорошую прибыль, на видеоиграх с персонажами Марвел или DC. Так что, насколько я это понимаю, студия Марвел [точнее, её новое руководство] решила, что она должна получать прибыль, сравнимую с видеоиграми, от нашей сделки, в то время как мы...

G: — То есть, по сути, они не понимали, что это ролевые игры, а не видеоигры, и от них нельзя ожидать таких цифр.

K: — Точно. Ну или они считали, что для старта прибыль была достаточной, но теперь, спустя несколько лет, они хотят большего, — и это просто недопонимание между нами о том, какие у них были ожидания. Ну и, опять же, часто при покупке лицензии компания ожидает успеха уровня Dungeons and Dragons, что намного больше прибыли, которую большинство из нас может обеспечить.

G: — Понимаю.

K: — Некоторые люди говорят, что MHRP была нашей неудачей, что мы недостаточно старались, но это не так. Игры были популярны и успешны, это просто не был успех уровня видеоигр.

G: — Безусловно. Я могу засвидетельствовать, что Marvel Heroic была отличной игрой как сама по себе, так и с точки зрения гейм-дизайна. У меня остаются некоторые вопросы к системе, и я, кажется, упоминал об этом, когда мы с вами беседовали два года назад. Так или

иначе, какие у вас планы сейчас? Будете ли вы работать с лицензиями, или теперь Cortex+ будет фокусироваться больше на авторских мирах?

К: — На мой взгляд, более успешный путь будет фокусироваться на оригинальных сеттингах, не лицензии, — если через год-два я смогу начать с кем-то разговоры о лицензиях, это будет интересно, но, как вы понимаете, это большие деньги. И я бы хотел, чтобы для фанов Cortex+ выходило больше новых игр. К примеру, сейчас люди не могут больше купить Smallville, его больше нет в продаже.

G: — Ясно. С одной стороны, я понимаю, и это просто то, как работает наш мир. Грустный факт, с которым наши читатели, возможно, согласятся, — что в индустрии не так уж много качественных игр по лицензионному продукту. Если не считать Star Wars от FFG, [и Doctor Who RPG, о которой я во время разговора подзабыл] — что у нас есть? Margaret Weiss Productions была тем издателем, который выпускал хороший лицензионный контент на Cortex+. Smallville, возможно, не так популярен, как новый фильм про Супермена, но игра была интересна, и механика была интересна. MHRP была ещё лучше, и Leverage остаётся моим персональным фаворитом.

К: — Leverage — очень хорошая игра, я всё ещё считаю, что она одна из лучших в плане дизайна.

G: — Для меня персонально одна из превью-версий, где механика была совершенно зеркальной между GM и его Complications и игроками с их Opportunities, была, пожалуй, золотым стандартом дизайна.

К: — Мне интересно вернуться обратно к дизайну Cortex+ и пересмотреть части, которые нужно исправить и по поводу которых люди давали мне много фидбэка, и оставить части, которые работают хорошо. Например, базовые правила, opportunities и complications, — те детали, которые удачно получились и в ранних играх, и в Firefly. И в то же время, по многим отзывам, некоторые элементы Marvel Heroic были не самыми оптимальными или могли быть объяснены лучше. Я не мог добавить определённые вещи в эту игру из-за лицензии: например, я не мог добавить генерацию персонажа, мы должны были использовать имеющихся персонажей....

G: — ...И на каждом форуме немедленно появлялись самописные правила по их созданию! И вы не могли ничего с этим сделать.

К: — Ну, мы пытались обходить эти правила, где могли, — например, мы всегда четко заявляли, что вы можете создавать для себя любого персонажа. Но люди не были готовы к такому подходу, они ожидали более традиционного. Мы говорили “вот какие шаги мы делаем, когда создаём персонажей для игры”, — как мы делали персонажа для Капитана Америки, например. Но игроки всё равно жаловались на аналитический паралич. Я всегда говорил: вы можете сделать всё, что угодно, но когда люди представляют себе создание персонажа, им нужно тратить пункты на что-то....

G: — Да, я понимаю обе точки зрения. Многим людям нужны четкие правила, что ты можешь и не можешь взять, им нужен баланс, честная игра, даже если это, возможно, не то, как работает жанр комиксов. Вот, к примеру, Daredevil и Iron man могут появиться на одной странице комикса, хотя у них очень разные уровни “силы”.

К: — И это было очень сложно объяснить людям, я пытался привести как пример Тора и Адскую кошку, они из почти противоположных частей спектра, или там Хоукая, он просто парень с луком и стрелами.

G: — Или девушка.

К: — Именно, и Кейт Бишоп даже лучший пример, чем Клинт. Но также вы можете играть, к примеру, Мстителями, и кто-то играет Тора, кто-то Халка, и никто не чувствует себя на чужом уровне силы, потому что правила работают на это.

G: — Для этого, по сути, нужно частично отказаться от того, как мы водим D&D, и перейти к режиссёрской позиции, работая с драмой и так далее.

K: — В какой-то мере вам придётся заново научиться водить игры, чтобы водить игры по Cortex+, в отличие, например, от Mutants and Masterminds, по которой это делать куда проще. Это один из примеров тех дизайн-решений, которые вызывают вопросы; мне нужно понять, чтобы двигаться дальше — стоит ли сфокусироваться на том, чтобы объяснять ещё нагляднее такой подход к вождению, или просто не обращать внимания.

G: — Предполагаю, что, когда ваши руки не будут скованы лицензией, эти решения действительно станут проще.

K: — Да, план примерно такой. Касательно ближайшего будущего — я собираюсь создать кикстартер в первой половине 2017 года, и цель этого кикстартера будет финансировать создание базы, основного документа о том, как делать разнообразные игры на Cortex+...

G: — Разве не этим должен был стать Hacker's guide?

K: — Да, но его было недостаточно. Некоторые из частей [Hacker's guide] требовали от вас иметь копию Smallville, и Drama/Action/Heroic во многом были чем-то вроде дизайн-документов, а не систем. Нужно что-то большее, больше тулkitов, модулей и плагинов, которые можно добавить или выключить из системы. Если вы хотите игру по Cortex+ без дум-пула, — вы можете исключить дум-пул и заменить его на Leverage-style механику, и получите ту же самую игру, но без тех проблем дум-пула, которые были у некоторых игроков. Если вы не хотите, чтобы в игре были атрибуты и навыки, вы можете убрать их и заменить на отношения и мотивации из Smallville.

G: — Это заставляет меня вспомнить, какой отличной игрой был Smallville — помимо того, что это была хорошая игра про супергероев, в ней содержался некий дизайнерский тезис о том, как сделать игру про людей, их отношения, то, как меняется их личность.

K: — Да, и нужно понимать, что законы драмы в телесериале не всегда работают так же, как законы жанра в комиксах про большие сражения или как сериал про хитроумных преступников (heists). Вопрос “о чём эта игра” очень важен. Иногда люди говорят “я хочу одну общую систему для всех жанров”, но это очень сложно сделать.

*Пост-фактум хочется сделать комментарий. Сравнивая подход Кэма и соавторов с подходом Винсента Бейкера, о котором больше будет в отдельной статье, можно сказать, что Винсент суть *W-движка вывел за пределы жанра просто потому, что суть движка во взаимодействии между игроком и мастером, она не зависит от того, во что мы играем. Cortex+ идёт другим путём, предоставляя общие методик и модули, которые можно заменять, чтобы подогнать систему под жанр. Smallville, Leverage, MHRP — системы в них не настолько одинаковы как, скажем, FATE или GURPS, но все они безошибочно определяются как Cortex+, даже если не смотреть на этикетку.*

G: — Да, я понимаю. То есть, вы хотите выпустить нечто вроде компендиума [по аналогии с Rules Compendium для D&D]

K: — Я хочу выпустить что-то, что другие люди смогут использовать, чтобы выпускать свои игры на Cortex+, чтобы у них было, на что ориентироваться, от чего отталкиваться. Я хочу, чтобы у них был основной набор движков и тулkitов, чтобы, если кто-то хочет сделать игру по My Little Pony на базе Cortex+ и ищет, с чего начать и что можно использовать, — они бы использовали эту книгу. Так как это не OGL (open game licence), это не Creative Commons, то должен быть документ, говорящий о том, какие части можно использовать, что платно и что бесплатно, что и как можно хакать.

G: — Так чем конкретно это отличается от OGL?

K: — Мне нравится OGL, открытый набор правил, где можно делать что угодно, выпускать это самому, продавать как угодно. А то, о чём я сейчас говорю, предполагает работу исключительно через DriveThruRPG, через Cortex Plus Creator's Studio. И в этом нет ничего плохого, потому что это самый большой в мире сайт по продаже ролевых PDF. Возможно, в будущем ситуация изменится и будет более гибкой, но сейчас лицензия предполагает именно такую модель.

[Сейчас я понимаю что стоило бы спросить Кэма об этом более детально. Судя по его обмолвке про "the way I got my licence right now", лицензия, переданная ему, возможно, пришла с определёнными обязательствами в частности касательно DriveThru, и неперехода лицензии в OGL-like статус]

G: — Ещё я хотел спросить про модель издания. Вот изначально вышло три книги — Smallville, Leverage, MHRP. Потом вышел Hacker's Guide в двух томах. И потом вышло порядка десяти микро-гайдов по три доллара штука, по идее к Leverage, но в принципе вполне подходящих к другим Cortex+ играм. Как родилась такая модель?

K: — Это интересный вопрос, потому что изначально я не планировал делать "три основных игры". Мы изменили игру для Leverage, чтобы она подходила лучше. Мы изменили игру для Marvel Heroic, чтобы она подходила лучше.

G: — Вы не пытались создать новый FATE.

K: — Да. И в какой-то момент люди стали говорить, что было бы хорошо иметь такие-то правила, но без привязки к лицензии. Когда я планировал Hacker's Guide, я изначально не собирался добавлять туда эти обобщенные правила по Action, Heroic и так далее. Это случилось из-за дополнительных целей кикстартера, но мы не планировали это изначально.

G: — К слову об этом кикстартере. Он ведь проходил одновременно с кикстартером FATE Core. Как вы считаете, повлиял ли взрывной успех Evil Hat Games на результаты вашего кикстартера?

K: — Да. Что интересно, правила для Firefly тоже были самостоятельными. Я не пытался сделать игру по Cortex+, я делал игру по Firefly.

G: — Хм. Я точно помню, что в Hacker's guide вы ссылались на Firefly, пусть даже и не напрямую, не по имени, но это была явно ссылка на Firefly и набор идей, как подстроить Cortex+ под этот сеттинг. Так что мне показалось, что вы планировали её выпускать .

K: — Не совсем так. Это было скорее пересечение по времени. Конец работы над Hacker's Guide действительно совпал с началом работы над дизайном Firefly, основная суть которого, впрочем, родилась, когда я работал над Dragon Brigade.

Dragon Brigade не была полноценной игрой, по ней вышли только модуль, квикстарт и ещё один модуль побольше. Но именно в ней были своего рода наметки для тех правил, которые потом были использованы в Firefly.

G: — Ясно. То есть, сейчас ваш план — выпустить этот компендиум и затем использовать его для создания нескольких игровых миров.

K: — Да. Я хочу выпустить несколько книг с сеттингом и правилами для него, правилами, основанными на Cortex+. Я не хочу выпускать дополнения, которые потребуют от игрока покупать отдельную книгу правил.

G: — Ну да, в наше время люди не готовы покупать книгу и множество дополнений к ней.

K: — Нет, если другие хотят такой модели — пожалуйста. Я не против, если кто-то выпустит книгу с пометкой "для игры вам потребуется копия книги правил".

G: — И как в таком случае они будут лицензировать свои книги? Как именно новый автор может выпустить книгу, основанную на Cortex+?

К: — Им придётся воспользоваться Cortex Plus Design Studio, выпустить книгу через неё — и тогда они могут либо использовать в ней все правила Cortex+, либо часть правил Cortex+, либо просто сослаться на книгу правил Cortex+ — например, на Cortex+ Action.

G: — Ага. Давайте вернёмся немного назад, и для тех наших читателей, кто не настолько знаком с тем, как работает DriveThruRPG — скажите, чем будет отличаться эта ситуация в Design Studio от стандартной продажи книги на DriveThruRPG?

К: — Если вы выпускаете книгу через Design Studio, половина прибыли идёт вам, вторая половина делится между теми, кто владеет лицензией, ...

G: — ... То есть вами

К: — ... да, и остаток уходит в DriveThruRPG.

G: — И если соотнести с продажей игр, не привязанных к Cortex+?

К: — В обычных случаях дизайнер получает 60-70%.

G: — То есть 20% — это ваша наценка за использование правил Cortex+, и за упрощение процедуры по лицензированию игры, автору не требуется заключать с вами договор о лицензии и так далее.

К: — Да, так.

G: — Вернёмся к вашим планам. Вы говорите, что собираетесь выпускать миры на основе компендиума по Cortex+, пользуясь вашим патреоном как платформой. Не могли бы вы поделиться, что это будут за миры?

К: — Да, конечно. Первым из них будет Эйдолон. Это будет мир, чем-то похожий на мир греческих мифов, и вы играете кого-то, кто может призывать могучего духа, который может усиливать ваши физические возможности либо проявляться как отдельная сущность. В какой-то мере это игра про демонологов, скрещенная с мифами про героев и полубогов древней Греции.

G: — Если мы говорим о греческих мифах, мы не можем не вспомнить богов. Будут ли в этом мире боги?

К: — Вместо богов там будут Великие Эйдолоны, могучие духи, которые существуют в мире, и призыватели могут использовать их силы и возможности. Каждый из таких Великих Эйдолонов имеет культ, который ему поклоняется, и храм.

G: — И у них будут какие-то связи и отношения с малыми эйдолонами? И с теми, кто их призывает? Одна из наиболее ярких черт греческих мифов — тот факт, что дедушка или прадедушка главного героя может быть настоящим богом или божком.

К: — Не совсем так. Возможно, там будут семьи призывателей, род которых издревле имел связь с каким-то из Эйдолонов. Вся эта идея ещё в процессе дизайна, учитывайте. Эйдолоны будут сущностями вроде Гидры, Химеры, Феникса, Горгоны.

G: — Хм, постойте, так разумны они или нет?

К: — Да, они разумны, но без помощи смертных, которые призовут их в своё тело, они мало что могут.

G: — И у них будут интриги между собой?

К: — Возможно. Это одна из причин по которой я собираюсь работать с этим на патреоне, дизайн ещё не завершен, и я хотел бы, чтобы подписчики помогли мне в том числе идеями. Вполне возможно, я сделаю что-то вроде диаграммы, где Гидра будет противоположна Мантикоре и Минотавр будет противостоять кому-то ещё, и их последователи будут воевать в каких-то частях страны. Это будет война на нескольких уровнях — Эйдолоны будут воевать на “духовном уровне”, их слуги на физическом.

G: — Звучит интересно. Возвращаясь к упомянутым выше “микро-гайдам”, и гайдам по системам вообще — таким, как, Dungeon World Guide, который объясняет не только Dungeon

World, но и весь *W engine в том, как он работает в сути своей. Как вы считаете, есть ли спрос на такие продукты на рынке и в какой форме больше?

К: — Я считаю, что место есть для всех таких продуктов. Это как со сборниками монстров — кому-то они не нужны, а кому-то они очень помогут. Так и с книгами советов.

G: — Касательно всё ещё активного сообщества FATE Worlds. Как вы считаете, нужны ли такие комьюнити-проекты для дизайна на основе системы, и есть ли у вас похожие планы на Cortex+ Design Studio?

К: — Да. Например, во время кикстартера я считаю, что стоит пригласить людей, чтобы создать подобные продукты, и сделать их частью Design Studio как пример для подражания.

G: — То есть, среди дополнительных целей кикстартера по компендиуму будут новые миры, созданные на его основе?

К: — Да, именно так.

G: — Ясно. Спасибо за то, что рассказали нам всё это, и я буду ждать вашего кикстартера!

- интервью брал Guns'n'Droids

Тонкая механика, как настроить систему для игры (гостевая статья от Александра Семькина)

Быть ведущим — значит быть творцом миров и историй. В запасе у каждого из нас немало потрясающих идей. Однако не для всех из них найдётся подходящая игра и набор правил. Можно всякий раз изобретать собственную механику, а можно настроить одну из существующих систем под свои нужды. О том, как это сделать и чем руководствоваться в процессе, мы и поговорим.



Почему так важна система?

Рассуждения на тему «Система имеет значение» я оставляю за пределами этой заметки. Система — это не просто способ бросать кубики, это метод взаимодействия с воображаемым пространством игры.

Правильно подобранная механика помогает не только разрешать конфликты, но и настраивает игроков на нужный лад, облегчает ведущему подготовку и поддерживает выбранные им жанр и атмосферу игры. Не стоит недооценивать силу этого инструмента. В дальнейшем я буду исходить именно из этой предпосылки.

Почему не нужно создавать систему с нуля?

Причина первая — систем существует тысячи. Найти среди них подходящую вам проще, чем кажется. Поэтому не плодите сущностей, а заодно сэконоьте время. Помните о том, что система — это инструмент для игры, и вовсе не обязательно заново изобретать торцевой

ключ, чтобы закрутить пару гаек. Сосредоточьтесь лучше на том, что хотите собрать — на самой игре, её конфликтах, сеттинге и персонажах.

Причина вторая — пожалейте игроков. Если они не новички в ролевых играх, то уже знают несколько популярных механик. Им будет гораздо проще выучить пару-тройку дополнительных правил, чем с нуля осваивать ваше творение.

Причина третья и главная — творческий зуд не заменит навыков гейм-дизайнера. В подавляющем большинстве случаев стремление создать новую систему рождается не из настоящей необходимости, а из сочетания узкого кругозора и отчаянного желания сделать «что-то своё».

Когда опытный игрок встречается слова «авторская система», он внутренне содрогается, потому что ожидает увидеть очередного гомункула, слепленного из двух-трёх игр, известных автору. На постсоветском пространстве в роли таких игр зачастую выступают D&D, «Мир тьмы» и «Эра водолея». Если игроку совсем не повезёт, в описании будет сказано что-нибудь про реализм (который автор путает либо с хардкором, либо с БДСМ). Впрочем, в последние годы тенденция меняется и появляется всё больше исключений из этого правила.

Я знаю, что это звучит некрасиво, отдаёт снобизмом и неуёмным критиканством. Всё так, но моя цель — не погрозить вам пальцем со словами «Нечего тут с невытой рожей в гейм-дизайн соваться». Напротив: творите, создавайте механики, а главное — водите и играйте по ним. Но не делайте этого бездумно. Учитесь видеть дизайнерские решения и причины, по которым они были приняты. Расширяйте кругозор и будьте готовы открывать новые способы игры. Нарушайте правила — но знайте, зачем вы это делаете. Создание полноценных систем — задача сложная, а для новичка практически непосильная. Обучение музыке не начинается с написания симфонии, а электронике — с разработки собственного процессора. Поэтому прежде чем браться за свой магнум опус, попробуйте набить руку на адаптации существующих механик. Поверьте, это ничуть не менее увлекательно.



Фокус и концепция

Первый и самый важный шаг, который определит дальнейшую работу — понимание фокуса и концепции игры. Иными словами, вы должны знать, о чём она и какие конфликты лежат в её основе. Попробуйте ответить на два вопроса: кто герои игры и чем они занимаются? Не старайтесь охватить все возможные варианты, сосредоточьтесь на главном.

- Dungeons & Dragons — игра про отважных приключенцев, которые в поисках сокровищ исследуют подземелья и сражаются с монстрами.
- «Эзотерристы» — игра про агентов тайного ордена, которые расследуют планы оккультной организации.
- «Восточно-Техасский Университет» — игра про студентов, которые сражаются с нечистью и пытаются не вылететь из института.

Обычно после подобных формулировок звучат протесты в стиле: «Автор, ты не прав! Я как-то играл в дворцовые интриги по D&D

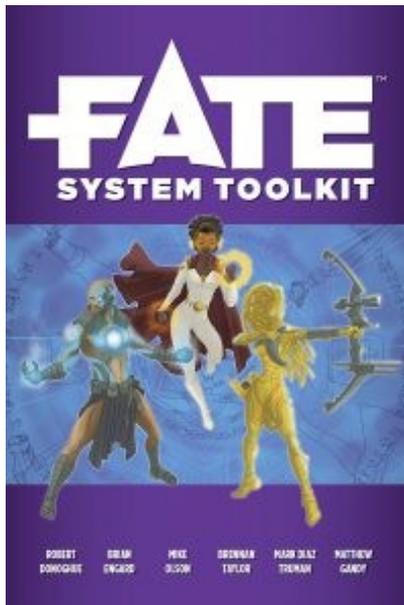


4ed/танцевальный чемпионат по „Мёртвым землям“/оборону бункера по „Ктулху“!». Охотно верю, сам этим занимаюсь регулярно. Но речь не о том, во что можно или нельзя играть по системе, а о том, что находилось в центре внимания разработчиков, когда они создавали эти игры.

Фокус определяет формат приключений, который система поддерживает лучше всего. Остальное — лишь по остаточному принципу и, как правило, куда хуже.

Если вам сложно ответить на вопросы о том, кто герои игры и чем они занимаются, попробуйте зайти с другой стороны: какие истории вы хотите рассказывать? О чём они будут? Перечислите книги, игры или сериалы, которые стали для вас источником вдохновения. Вспомните пару-тройку историй, на которые равняетесь, и держите их в голове во время работы.

Выбор основы



Когда определились с фокусом игры, можно выбирать подходящую механику-основу. Критерий: она должна хорошо поддерживать основной вид деятельности героев. Есть два пути, по которым вы можете пойти: использовать универсальную систему либо же сделать как готовой игры.

Универсальные системы

Универсальных систем существует множество: FATE, Savage Worlds, GURPS, Cortex и т. д. Часть из них даже выпущена на русском языке, что ещё сильнее упрощает работу.

Сильная сторона универсальных систем — выбор. У вас есть масса примеров для подражания, богатый набор дополнительных правил, а порой ещё и руководство по тому, как с ними обращаться. Cortex Hacker's Guide и FATE System Toolkit — отличные руководства, которые раскрывают процесс адаптации

куда полнее, чем эта статья.

Универсальная система может стать отличной основой для игры, но выбирать её нужно с осторожностью. Дело в том, что «универсальность» таких механик имеет границы. Их фокус гораздо шире, чем у систем специализированных, но это всё ещё фокус. Не бывает так, что дизайн механики позволяет одинаково хорошо поддерживать любой вид деятельности. В лучшем случае система будет делать это одинаково уныло. Пара примеров таких ограничений:

- FATE с первых страниц буквально кричит о том, про что она. «[Герои игры —]это умелые, талантливые или хорошо обученные личности, способные менять окружающий мир. Они — именно те, кто нужен в данный момент, и часто оказываются в эпицентре событий именно потому, что могут их изменить». Это замечательный широкий фокус, который подойдёт любой приключенческой игре. Однако этим жанром наше хобби не ограничивается.
- Для Savage Worlds существует множество сеттингов: от дикого запада до космооперы, однако дизайн системы буквально пропитан идеями палпы. В правилах это выражается в разделении всех персонажей на статистов и дикие карты, механике фишек, взрывных бросках и высокой степени случайности. Если в центре вашей игры не находятся экшен и физические столкновения, Savage Worlds станет плохим выбором.

- На основе системы СЫЩИК вышло множество игр: от путешествий во времени до шпионского триллера о вампирах. Но в центре внимания каждой из них — детективное расследование, и именно с поддержкой этой деятельности игра справляется лучше всего. Выбирая систему, смотрите на то, какие игры созданы на её основе, какие истории она помогает рассказывать и насколько ваша история похожа на них. Нашли совпадение — берите смело. Если до сходства далеко, ищите дальше.

Хак готовой игры

Другой метод — создание хака какой-либо специализированной механики. Если в случае универсальной системы изначально предполагается её настройка под конкретную игру, то хак — это переделка законченного продукта под новый сеттинг или жанр игры.

Вот несколько игр, которые часто становятся основами для любительских хаков:

- Lady Blackbird — небольшая игра о воздушных кораблях, магии и авантурных приключениях. Сама будучи хаком Shadows of Yesterday, Lady породила огромное количество других хаков: от вестерна до политической пародии.

- Don't Rest Your Head — игра о людях, которые за счёт бессонницы и физического истощения начинают видеть мрачную изнанку нашего мира. Механика отлично поддерживает атмосферу постоянного напряжения и паранойи — и эту её особенность многие ведущие успешно используют в своих играх.

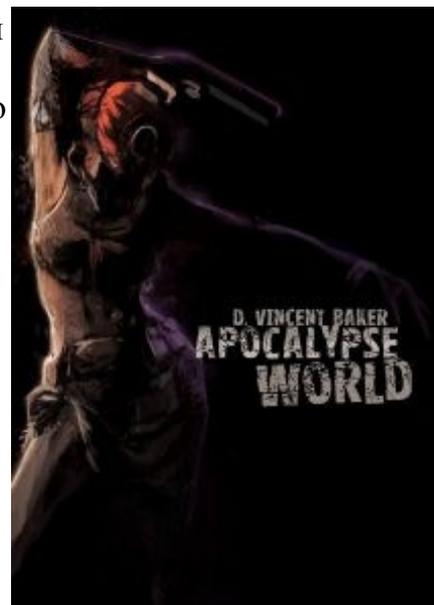
Так появились хаки, которые переносят DRYH в сеттинги космического хоррора, постапокалипсиса или шпионского триллера.

- Принципы механики Apocalypse World получили столь широкую популярность, что количество хаков этой игры перевалило за сотни. Некоторые из них даже стали полноценными игровыми продуктами.

Принцип выбора подходящей игры для создания хака вам уже знаком: насколько истории, которые рассказывает игра, похожи на те, которые хотите рассказать вы. Не ищите буквального сходства, в центре вашего внимания должна быть ключевая деятельность героев игры и атмосфера, которую механика помогает создать.

Создание хака — процесс увлекательный, но весьма непростой. Плюсы такого подхода в том, что вы можете получить лаконичную и понятную систему, которая отлично подходит под ваши нужды. Слабая сторона в том, что у вас куда меньше готовых материалов и проверенных инструментов. Если адаптация универсальной системы — это игра в конструктор с множеством деталей, то для создания хака детали вам придётся выпиливать самому.

Примечание: разделение систем на универсальные и специализированные порой условно и бессмысленно. Так, выше я привёл СЫЩИК в качестве примера универсальной механики, хотя он себя так и не позиционирует. И напротив: Apocalypse World я отнёс к специализированным системам, хотя его механика ходов стала основой для такого количества игр, что движок PbtA вполне можно считать универсальным. Отделяя один тип систем от другого, я руководствовался наличием базовой версии правил, существующей в отрыве от конкретного игрового продукта. Это грубый критерий и не стоит относиться к нему слишком серьёзно.



Настоящая работа

Итак, теперь у вас есть основа для вашей игры, и вы знаете, о чём будут истории, которые вы хотите рассказать. Пора брать в руки напильник и адаптировать игру для своих целей.

Главное, о чём вы должны помнить — это фокус. Он становится фильтром, с помощью которого вы выбираете компоненты игры: наборы навыков, атрибутов и дополнительных механик. Правило простое: **всё, что попадает в фокус игры, требует детализации, всё, что из фокуса выпадает, может описываться сколь угодно поверхностно.**

Если игра про сражения с монстрами, позаботьтесь о выборе боевых техник и приёмов. Если в центре внимания магия, сделайте механику заклинаний увлекательной, интересной и разнообразной. Если герои сталкиваются с космическим ужасом, подумайте о том, как они будут сходить с ума и как это повлияет на их игровые параметры.

Не пытайтесь предусмотреть все возможные пути, по которым может пойти игра, сосредоточьтесь на главном. Если персонажи игроков — бомжи-убийцы из тёмного фэнтези, они легко обойдутся без навыков каллиграфии и актёрского мастерства. Даже если однажды им придётся писать пригласительные на похороны или выступать в театре кабуки, вы найдёте способ это оцифровать. Но если в списке навыков рядом с «убийством невинных» и «ограблением корованов» стоит «каллиграфия», это только запутает игроков. **Правила формируют ожидания от того, кем являются герои и с какими испытаниями они столкнутся.** Ваша задача — сделать так, чтобы эти ожидания не расходились с действительностью.

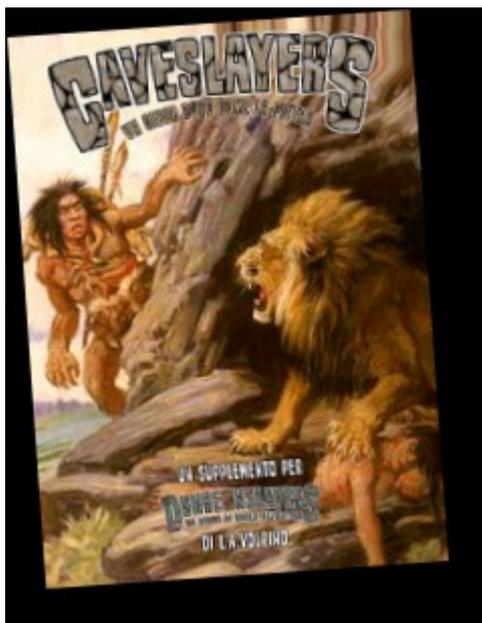
Заключение

Все описанные выше принципы — довольно абстрактны, и перейти от них к конкретным советам и рекомендациям сложно. Слишком многое зависит от системы, которую вы выбрали. К примеру, недавно в «Запертой комнате» я опубликовал руководство по адаптации системы СЫЩИК, но аналогичное руководство для Savage Worlds или PbtA будет совершенно иным.

Однако никакие руководства не заменят вам личный опыт. Гейм-дизайн — это чудесная вещь, а понимание его принципов будет полезно любому ведущему. Поэтому изучайте *разные* игры, учитесь понимать, как они работают, придумывайте правила сами, а главное — играйте. Удачи!

«В Slay Engine играют по всему миру, пусть и не так много» (интервью с Рексом Рекстоном)

Представляем вашему вниманию запись беседы с Рексом Рекстоном, человеком, который принёс в ИРИНРЯ немецкоязычную *Gammaslayers* и весь *Slay Engine*. Мы недавно делали [обзор игры](#), а при том, что мы — своего рода официальный дистрибьютор игры на русском языке, мы знаем: одними *Gammaslayers* дело не ограничится.



RNR: Привет! Для начала расскажи, пожалуйста, немного о себе.

Рекс: Привет. Думаю, это довольно скучная история. Я обычный человек, тяготеющий к интеллектуальным хобби, а потому еще в детстве стал сильно увлекаться видеоиграми, настольными играми и литературой. Причем быстро понял, что создавать подобные вещи мне даже интереснее, чем читать и играть, а потому давно предпринимал попытки придумать и написать что-нибудь свое. Эксперименты привели меня к мысли о том, что настольные и компьютерные игры можно соединить и получить конфетку...

Другими словами, я познакомился с настольными ролевыми играми весьма оригинальным способом – я их придумал. А спустя несколько лет узнал, что все уже давно придумано до

меня. С тех пор я изучал различные игры, играл мало.

Потом и это мне надоело, хотелось двинуться дальше. Например, сделать свою игру и заняться переводом.

RNR: Перевод на русский язык книги крупного некоммерческого ролевого проекта, да ещё и с немецкого языка — событие довольно редкое. Скажи, а как вообще появилась на свет эта идея?

Рекс: Ну, помнишь я только что сказал, что у меня возникала мысль заняться переводом? Так вот она быстро пропадала, когда я вспоминал, что мой скилл английского языка довольно слабый (в школе и университет учил немецкий), и в одиночку мне хороший перевод не потянуть, да и командам энтузиастов нужны более скилованные переводчики. А еще я видел, что переводчиков с английского пруд пруди, и я просто стану одним из многих.

Но все изменилось на Ролеконе 2015, когда Наталья Мельникова рассказала о своем переводе *Das Schwarze Auge*. Тогда эту игру рекламировали, мол, это как ДнД, только немецкая и лучше. До меня вдруг дошло, что на свете есть игры на неанглийских языках, и среди эти игр могут попасться жемчужины, совершенно неизвестные в русском комьюинити из-за языкового барьера. А я как раз неплохо знал немецкий язык...

Сначала я решил просто почитать немецкие игры и поделиться впечатлениями с другими. Мне казалось, что я вполне могу найти нечто, чего никто в русской ролевой

среде никогда не видел. Все-таки это другая страна, другая культура, возможно, другие традиции гейм-дизайна. Так возник проект Deutsche Würfeln.

Интересные проекты нашлись, в том числе игры на Slay Engine. И тогда я стал понимать, что толку от моих обзоров немного, потому как никто, кроме меня, все равно не сможет поиграть в эти игры, даже если очень захочет.

Учитывая, что я все еще помнил о Наташе Мельниковой и ее переводе, я поймал себя на мысли «А чем я хуже Мельниковой? Не я ли хотел попробовать себя в стезе переводчика НРИ, но не мог найти свою нишу?».

Ну так вот я эту нишу нашел. Я понял, что могу стать первым человеком, который переведет немецкую игру на русский язык, если потороплюсь.

RNR: Расскажи поподробнее о проекте Gammaslayers. Я правильно понимаю, что это не первая книга в линейке, да?

Рекс: Конечно не первая. Чтобы рассказать подробнее, мне придется сделать небольшой экскурс в процесс создания игр на системе Slay Engine. Ну, по крайней мере, у меня сложились такие впечатления за год наблюдения за немецким форумом и общения с авторами игры.

В какой-то мере, сложившая практика разработки игр Slay Engine – это мечта игродела. По сути, это инди-проект под крылом большого издательства. Насколько мне известно, сотрудники издательства не вмешиваются в процесс разработки, не требуют писать быстрее, больше и на популярные темы. Автору предоставлена полная свобода действий. Фанаты могут легко создавать свои игры, модификации и альтернативные правила и размещать их на официальном сайте, после одобрения непридирчивыми редакторами. Наиболее успешные игры и дополнения становятся частью официальной линейки, отправляются в печать и становятся коммерческим продуктом, который распространяется через каналы издателя.

Игрокам такая схема тоже выгодна, потому что все базовые книги и фанатские модификации висят в свободном доступе на официальном сайте, деньги просят только за книги-кампейны и печатную продукцию.

Есть, конечно, у такой схемы и минусы. Автор часто работает один и на чистом энтузиазме, игры создаются долго и не всегда хорошо продуманы и протестированы. Прошу прощения за такую долгую интродукцию, но теперь я могу ответить на вопрос – говорить о линейке игр, пожалуй, будет не совсем корректно. Может быть, лучше говорить о дереве? Все игры на Slay Engine создаются разными людьми, которые не совещаются друг с другом, но опираются на оригинал. Оригиналом – это Dungeonslayers, первая игра на этой системе. Все остальные игры являются попытками адаптировать Dungeonslayers под другие жанры и сеттинги.

В частности, Gammaslayers – это конверсия под постапокалипсис. Она интересна тем, что в отличие от других игр, которые зачастую просто хаки Dungeonslayers, добавляющие некоторые новые правила и сеттинговые фишки, в Gammaslayers была серьезно доработана механика, появилось много новых правил и способностей, эта игра определенно богаче оригинала, хотя, откровенно говоря, уступает ему в степени проработанности.

RNR: Какие “фишки” есть у игры? Другими словами, “а зачем мне в это играть”?

Рекс: Да, я сам люблю задавать этот вопрос по поводу каждой игры, которая попадает на глаза.

Я позиционирую Gammaslayers как две вещи в одной книге.

Во-первых, это легкая в освоении игра про постапокалипсис. Она рассчитана на стиль данженкроула, в ней простые правила, кратко описанный, но разнообразный, сеттинг, достаточно традиционная механика, можно сказать, это такая ДнД в постапокалипсисе. Она хорошо подойдет как игра из коробки (насколько вообще можно играть в ролевые игры из коробки) для людей, которые хотели бы по-быстрому поиграть в постапок. С другой стороны, более усидчивые игроки оценят очень гибкое развитие персонажа, позволяющее создать множество разнообразных билдов.

Во-вторых, это возможность пощупать новый движок для создания собственных игр. Система Slay Engine очень проста в модификации и добавлении новых модулей, сообщество уже успело приспособить ее под космооперу, зомби-апокалипсис, дикий запад, пещерных людей и даже как альтернативную механику для сеттинга DSA.

Можно сказать, это универсальная система для игр определенного жанра – данженкроулинга, или для простых игр про приключенцев с большим количеством боев. Думаю, люди, которые любят такие игры, оценят возможность играть по одной и той же системе в разных сеттингах.

Буквально месяц назад я поймал себя на интересной мысли – пожалуй, эту систему можно использовать как альтернативу Savage Worlds. Если вы хотите создать свою конверсию какого-то определенного сеттинга для быстрой, веселой и брутальной игры, но по какой-то причине SaWo вам не нравится, вы можете попробовать Slay Engine.

В Gammaslayers достаточно правил и предметов, чтобы играть в любых сеттингах современности и ближайшего будущего, включая киберпанк.

Dungeonslayers, которая есть на английском, покрывает фэнтези. Игроки могут создавать свои хаки и модификации, используя содержание этих двух книг. Разумеется, с определенной работой напильником.

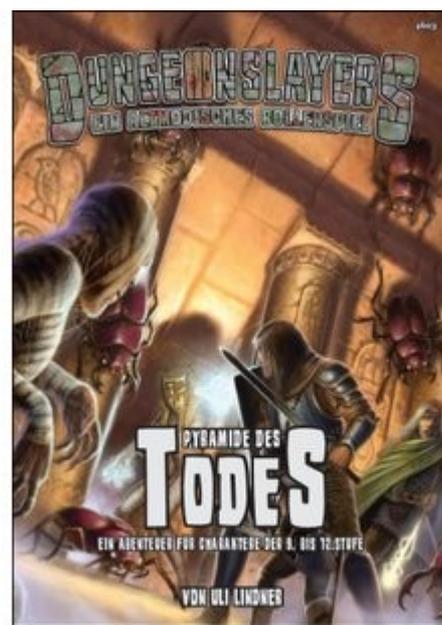
RNR: Есть ли переводы книги на другие языки, кроме русского? И вообще, насколько эта игра популярна в мире?

Рекс: Конкретно Gammaslayers на другие языки раньше не переводили. Издательство оказывает этой игре не такую большую поддержку, как

Dungeonslayers. Последняя переведена на несколько языков, причем не только популярные английский и французский, но и скажем на польский.

О популярности мне судить трудно, но со своей колокольни я вижу небольшое, но крепкое интернациональное комьюнити. Основная его часть находится в Германии, но многие официальные материалы переведены на английский и французский, а такая игра как Caveslayers вообще сделана итальянцами, так что я думаю, в Slay Engine играют по всему миру, пусть и не так много, как в известные коммерческие игры.

RNR: Я так понимаю, что весь перевод ты делал сам? Тяжело было? Сколько времени занял весь процесс?



Рекс: Да, весь перевод и верстку я сделал сам, только на вычитку пригласил несколько людей с Имаджинарии. Я хотел проверить, хватит ли у меня духа на полноценный перевод, и я это проверил. Разумеется, оказалось сложнее, чем я думал. Наверняка каждый начинающий переводчик натывается на такие же проблемы, что и я, например, что верстка отнимает чуть ли не больше сил, чем перевод текста. Впрочем, столкнулся я и со специфическими проблемами перевода с неанглийских языков, например, в оригинале много англоязычного сленга, и я долго думал, как со всем этим поступить – переводить или транслитерировать, или выкрутиться еще как-то. Ну и вообще, мне во многом пришлось стать первопроходцем, так как устоявшейся традиции переводов НРИ с немецкого на русский нет. Я имею в виду, например, распространенные термины, типа названий навыков и атрибутов. Англоговорящие переводчики могут использовать опыт предшественников, я же все изобретал сам. Откровенно говоря, некоторые вопросы так и остались нерешенными, например, когда на два немецких слова, обозначающих немного разные явления, приходится всего одно русское.

С перерывами процесс шел почти девять месяцев, хотя на голый перевод текста ушло, дай бог, три. Остальное на верстку, вычитку, составление таблиц и размышления типа «Как же это сказать по-русски то?»

RNR: Консультировался ли ты с иностранными коллегами в процессе работы?

Рекс: Конечно. В оригинале есть достаточно дыр и неточностей. Часть из них закрыли эрратой, но этого было недостаточно. Я выдал автору игры два список вопросов, суммарно штук набралось 70, и включил ответы в книгу. Не без гордости могу сказать, что русское издание получилось даже полнее и точнее немецкого.

RNR: На всякий случай спрошу, хотя подозреваю, каков будет ответ. Не планируется ли издание печатной книги?

Рекс: Ну, я не планирую, у меня для этого недостаточно хватки. К тому же, издательство выдало мне разрешение на некоммерческий перевод. Впрочем, если кто-то из русских издателей вдруг захочет сделать печатный тираж, я приложу все силы, чтобы договориться с немцами о нужных правах.

RNR: А я могу, скажем, взять и напечатать её сам и использовать в своих играх? Что об этом говорит лицензия?

Рекс: Конечно, можешь. Я не большой знаток лицензий, но кажется игра защищена простой Creative Commons, автор даже настоял, чтобы я дал ссылку на текст лицензии на первой же странице книги. И эта ссылка прямо говорит, что книгу можно копировать и распространять на любых носителях, пока это не связано с коммерцией.

RNR: Какие у тебя планы на будущее? Планируешь ли ты перевести ещё что-нибудь интересное?

Рекс: Хороший вопрос. Честно говоря, этот перевод меня сильно измотал. С другой стороны, останавливаться на полпути было бы глупо.

Я тебе так скажу – коммерческие авторы смотрят на выручку, а некоммерческие – на восприятие публикой. Я планирую переводить и выкладывать интересные правила и идеи из других игр на Slay Engine, чтобы людям было на что ориентироваться при вводе новых правил и модификаций, а в перспективе, может быть возьмусь за перевод целой игры (скоро должна выйти Starslayers, весьма многообещающий проект). Но,

конечно, если я пойму, что эта система никому не интересна, у меня пропадет весь энтузиазм.

Еще я подумываю о том, чтобы заняться неофициальными переводами простого формата, какими промышляют многие другие игроки, потому что тогда мне не придется возиться с версткой и «лишним» контентом, типа приключений. Прямо сейчас я перевожу для своих игроков механику немецкой игры Nexxen 1730, и я уже решил, что позже выложу его в открытый доступ, вдруг кому-то еще понадобится.

RNR: Ну что, успехов тебе в новых проектах и спасибо за интервью!

- интервью брал Алексей Сволод

Мир безудержно дикой природы (обзор Iron Kingdoms Unleashed: The Wild Adventure)

Этого обзора не должно было быть! Сам Сволод был против него! Но наперекор всем препонам мы всё же принесли его к вам!



Для начала – немного общей информации.

Iron Kingdoms – фэнтезийный сеттинг про мир магии, пороха, пара и гигантских человекоподобных роботов. Возникнув как сеттинг под д20, он сначала вырос в двойной варгейм Warmachine-Hordes, а затем вновь породил ролевою систему. Та часть игры, где рассказывается о цивилизованном мире, с газовыми фонарями, боевыми роботами и ружейными магами называется Iron Kingdoms Full Metal Fantasy, а та, где приходится продираться сквозь джунгли, убегая от огромных прожорливых человекоядных тварей, называется Iron Kingdoms Unleashed. Обе игры полностью совместимы, но, поскольку сфокусированы на разных аспектах бытия населения Имморена, номинально всё же считаются двумя разными играми.

Обзоры от Сволода можно почитать здесь:

- [Обзор](#) на Iron Kingdoms: Full Metal Fantasy RPG
- [Обзор](#) на Iron Kingdoms Unleashed
- [Обзор](#) на книгу Skorne Empire, дополнение к ИК Unleashed

Не так давно вышли новые правила для варгейма, сдвинувшие таймлайн на два года и внёсшие в мир Имморена множество изменений – поговаривают и о новой редакции для

НРИ – так что The Wild Adventure, возможно, является последней книгой в текущей редакции.

Что же нам в ней предлагается?

Всего в дополнении 112 страниц, оно относительно небольшое, по сравнению, например, со Skorne Empire. Оформление на традиционно высоком уровне, как и в других книгах по ИК — Privateer Press держит марку — хотя некоторые иллюстрации перекочевали из FMF. The Wild Adventure развивает введённую в Unleashed тему беспрестанной борьбы за выживание в суровом и диком мире, добавляя новых участников в эту «игру» — и, соответственно, новые игровые расы. Огруны, суровые человекоподобные гуманоиды, уже известны тем, кто играл в FMF (правда, здесь нам предлагается играть представителем одного из кланов, а не «цивилизованным» огруном Сигнара или Орда). Богрины, злобные, агрессивные и более крупные родственники гобберов, не чужающиеся связей с культом Червя-Пожирателя. Болотные гобберы – дикая версия городских воришек и попрошаек, обитающая в простых шалашах и нападающая на противников маленькими группками от 50 участников. Квакши (croaks), разумные лягушки, изначально населявшие небольшой архипелаг на юго-западе Имморена, но давным-давно порабощённые скорнами и завезённые ими и в другие части континента. Что примечательно, из всех новых рас только квакши могут брать архетип Одарённый, и, соответственно, только они владеют магией. Впрочем, до этого мы ещё дойдём.

Новых карьер тоже завезли не сказать чтобы в избытке – всего восемь. Это берсеркер, сурово сокрушающий черепа врагов двуручным оружием в порыве ярости; избранный Дунии, местный аналог паладина для нечеловеческих рас; проводник, знающий дикие леса и болота как свои пять пальцев, и, в отличие от Сусанина, способный провести сквозь них заказчиков; охотник, добывающий себе пропитание, собственно, охотой на различную двуногую и четвероногую живность; жестянщик, собирающий из всякого металлического хлама полезные и рабочие механизмы; носитель шкуры, с каждым заходом солнца превращающийся в жуткого человека-волка; траппер, мастер ловушек и засад; и сиамские близнецы, уникальная магическая карьера для квакш, два разума в одном теле (кстати, у них ещё и с десятков уникальных заклинаний). Также добавлено несколько вариантов уже существующих карьер и карьерных комбинаций и множество новых талантов, сопутствующих новым карьерам. Тут и способность призвать благословение Дунии на свой клинок, и умение создавать более мощные и зубастые капканы, и возможность черпать жизненную силу из убитых врагов прямо на поле боя, и много чего ещё.

Пополнился арсенал оружия, а также предметов, создаваемых костомолом – это, например, стрелы, вьдающиеся в плоть врага, или кинжал, наделяющий своего владельца боевой яростью. Среди прочих дополнений к инвентарю, кроме не вполне обычного оружия вроде духовой трубки или копьеметалки, можно также отметить гарпунную пушку и «газовые гранаты» болотных гобберов. Из не-боевого снаряжения добавились набор картографа и набор жестянщика (собери себе пушку *ork-style*, чтобы стреляла камнями и гвоздями). Наконец-то введена детальная система создания магических предметов! В чём-то, разумеется, она похожа на систему создания *mechanika* из FMF, но есть и отличия. Магическая сила определяется рунами, начертанными на предмете и, собственно, заряженными магией. Руны делятся на несколько групп – общие (доступные всем), руны Пожирателя (используются друидами Круга Орбороса и тарнами), дунийские (используются свинолюдями-фарроу и троллками), ниссовские (используются, очевидно, ниссами),

болотные руны (пожалуй, самые популярные после общих – используются трогами, гаторменами и квакшами) и тролли (используются только троллками). Различные руны дают различные эффекты (хотя некоторые и дублируются) – так, например, руны Пожирателя и болотные руны позволяют создавать парализующие или отравленные мечи, ниссовские руны – дают защиту от мороза, или, наоборот, напитывают клинок неземным холодом, и т. д. Каждая руна «стоит» определённое число очков, и вот уже от выбранных рун зависит, что вы можете создать, ведь в талисман «входит» всего 2 рунных очка, тогда как в оружие или броню их «вмещается» уже 5.

Кроме талисманов и магического оружия/брони, можно создавать и другие, более интересные магические предметы – например, смещающиеся камни Круга Орбороса, способные лечить союзников; душеловки, собирающие души погибших существ; или, например, манекены — оживлённые магией сторожевых камней кучи мусора, охраняющие границы друидских владений.

Также описано использование силовых линий (ley-lines) и ритуальной магии – ритуалов, кстати, довольно много, включая такие штуки, как создание фералгейста или телепортация вдоль силовой линии.

Новых бистов добавлено не так много – два для Круга (очередной грифон и очередной варпвольф), два для фарроу (оба – порождение безумного гения доктора Аркадиуса, местного Франкенштейна), один для болотных варлоков (слепой крокодил, который видит через своего варлока) и два татцельвурма (для любителей экзотики). Вообще, новых монстров добавлено всего пять, один из которых (труллг) является переработанной версией старого монстра из FMF. Зато добавлена нормальная фауна вроде оленей, медведей, диких коз и змей. Также мастеру пригодятся приведённые в книге готовые энкаунтеры (аж восемь штук, разбиты по пяти типам) – каждый из них не только легко вставляется в кампанию, но и может послужить основой для простенького односессийного модуля!

Также в конце книги приведено небольшое приключение Blood Runs Cold, вращающееся вокруг гаторменов и трогов.

В итоге, мы имеем добротный сборник полезных ништяков (особенно, повторюсь, хороши правила по магии и магическим предметам), которые пригодятся в любой кампании – как для IK Unleashed, так и для внесения дополнительной экзотики в FMF. Если вам нравится сама игра, то The Wild Adventure придётся вам по вкусу!

Будем надеяться, это не последняя книга для данной ролевой системы – тем более, что в журнале No Quarter продолжают публиковаться новые дополнительные материалы (уже закончен цикл статей Легион, сейчас публикуются статьи про пиратов всех мастей).

- Виталий Дос

**Экспресс-интервью с Тимой Штарёвым
(«Игрокуб», г. Гродно, 3-4 декабря 2016 г.)**



Dark Star: Привет, Тима! Расскажи пожалуйста о чем этот конвент? С какой целью Игрокуб проводится? С чего он вообще начался?

Тима: Привет! В первую очередь это конечно конвент о настольных играх и вещах с ними связанных. Зарождался он скорее как большая рекламная игротека и ярмарка силами местного магазина настольных игр и преследовал очевидные цели вроде привлечение новых клиентов, но постепенно стал превращаться в нечто более масштабное. Для кого-то Игрокуб стал местом встречи со старыми друзьями, для кого-то точкой обретения новых знакомств, кто-то приходит попробовать новинки, а кто-то приносит с собой любимую потрепанную

коробку. В итоге получилось очень знаковое событие для каждого игрока, приятный праздник, со своими традициями и атмосферой. Постепенно, к сугубо настольной игротке, добавились зоны ролевых игр, возможность порадовать внутреннего гика и приобрести комиксы и прочий стафф, появился, уже наверно обязательный для любого тематического конвента, косплей. Три года назад мы об этом и не думали, а теперь это реальность.

Dark Star: Все меняется) А что на конвенте было в это году? Какие были зоны и в какие игры можно было поиграть?

Тима: Очень много настолок) Благодаря поддержке издателей, мы смогли порадовать посетителей новинками индустрии, провести официальные турниры с памятными призами и устроить тематические зоны. Например в этом году, у нас были стенды с играми по вселенным Звездных Войн, Magic, Берсерк и Warhammer. Лично я с большим удовольствием вернулся в степной город Мора от Ice-pick Lodge. Не без участия RNR у нас традиционно работала и ролевая зона. Очень радуется, что с каждым годом число игроков, а самое главное мастеров на конвенте растет, также, как и число представленных систем. Надеюсь фестиваль помог многим прийти в наше общее хобби.

Dark Star: Или закрепиться в нем) На конвенте было много пар и семей с детьми. И это круто! Кстати, а сколько было посетителей в этом году и какие организации участвовали?

Тима: По нашим подсчетам, фестиваль посетило более полутысячи игроков. В лице участников выступали гродненские и минские клубы настольных игр, белорусские авторы со своими разработками, представители издательств Hobby World и GAGA games, комикс-шоп и косплей-бэнды. Главными организаторами по прежнему являются магазин настольных игр «Кубик» и компания «Играриум».

Dark Star: Расскажи пожалуйста, почему Игрокуб это здорово?

Тима: Это отличная возможность приятно провести время независимо от возраста, у нас есть зоны как для самых маленьких игроков, так и для прожженных гиков. Возможность поиграть в самые интересные, в самые популярные и самые свежие игры. Сразиться в турнирах или открыть для себя что-то новое. Пообщаться с единомышленниками и просто приятно провести время.

Dark Star: А что на конвенте понравилось тебе больше всего?

Тима: Конечно же встречи с людьми, с которыми было бы сложно увидеться иначе — это неописуемое чувство, когда впервые видишь человека, которого знаешь много лет по ту сторону монитора. Улыбки и блеск в глазах игроков вокруг тебя — в такие моменты я очень горд и счастлив за свое хобби. Ну и просто прекрасные партии — все же, именно ради них все это и затевалось.

Dark Star: Хороший ответ) Какие мысли появились после конвента? Есть планы на следующий?

Тима: В целом, решение сменить место проведения оказалось удачным — и нам и посетителям более по душе единый зал, нежели чем система коридоров, лестниц и комнат. На данный момент мы очень ждем отзывы, для понимая что мы сделали хорошо, а над чем нужно работать. А работать придется, ведь мы просто не можем подвести наших игроков. Считайте это спойлером)

Dark Star: Это же отлично) Спасибо за разговор и приглашение на конвент!

Тима: Тебе спасибо. Приезжайте еще — у нас красивый город)

Как игру приготовишь — так её и проведёшь (перевод статьи с GnomeStew)



Однажды утром я готовил себе завтрак и слушал подкаст [Gaming and BS](#) — если конкретнее, то выпуск #101, в котором обсуждали вопрос (слегка перефразируя), не приводит ли всеобщее увлечение импровизационным стилем вождения к падению популярности более традиционного стиля “рассказчика историй”? И я задумался — не столько о том, приводит или нет, сколько вообще о том, как мы осваиваем новые стили вождения и что помогает нам изменить собственный стиль. И вот что у меня получилось...

Три стиля, в которых мы водим игры

Во имя экономии пространства статьи, чтобы не запутать вас и не вызвать на мою голову гнев Интернет-сообществ, я разделю стили вождения НРИ на три большие группы. За свои 30 с лишним лет я водил игры во всех трёх стилях, так что я на опыте знаю, что они существуют. Давайте дадим им названия и определения:

- **Рассказчик** — с этого стиля вождения я начинал как ДМ. Это ведущий, который придумывает историю и хочет, чтобы игроки в неё сыграли. История обычно получается линейной по сюжету, с заранее ожидаемым финалом.
- **Координатор** — менее жёсткий стиль, чем у Рассказчика. У таких ведущих всё ещё есть история, которую они хотят реализовать, и финал, к которому они собираются привести события, но у них нет линейного сюжета, а есть более гибкий инструмент — набор заранее придуманных сцен, которые можно играть в разном порядке. Как правило, они всё же ведут к заранее придуманному финалу.
- **Импровизатор** — это стиль, в котором приключение создаётся “на лету”. Ведущий приходит на сессию разве что с общей идеей, с чего всё начнётся и чем продолжится, а в процессе игры использует события и идеи, возникшие по ходу дела, чтобы привести историю к какому-то итогу — зачастую неизвестному никому до игры.

Я не считаю ни один из этих стилей неправильным. Все они позволяют провести интересную игру, которая понравится всем участникам.

СТОП, А КАК ЖЕ РЕЛЬСЫ?

О, хорошо, что вы спросили. “Рельсы” — это не заранее подготовленные материалы. Ещё раз: “рельсы” — это не заранее подготовленные материалы. “Рельсы” — это реакция ведущего на действия игрока, это попытка двигать игру в определённом направлении. И это обычно попытка отменить, запретить или сделать незначимым какое-то действие игрока, чтобы оно не мешало событиям игры развиваться так, как хочет ведущий.

Понятие “рельсовое вождение” тесно связано с линейными сюжетами, потому что в этих сюжетах наиболее вероятны и наиболее заметны отклонения во время игры. Неопытные ведущие, скорее всего, попытаются силой вернуть игроков к своему сюжету. Но и ведущий-импровизатор может запретить игроку какое-то действие, если посчитает, что оно движет игру в нежелательном направлении. Правда, это случается реже, потому что импровизационный стиль обычно опирается на подход “Да... и”, который предполагает меньше запретов и отказов игрокам.

Так, на чём мы остановились?

СТРУКТУРА ПОДГОТОВКИ ЗАДАЁТ СТИЛЬ ВОЖДЕНИЯ

Подготовка к игре может быть долгой или быстрой, ваши записи — подробными или краткими, иметь чёткую структуру или быть разрозненными. В любом случае, если вы чувствуете, что с этими материалами можете спокойно провести игру, значит, подготовка достигла своей цели.

Заголовок этого раздела может показаться тривиальным, но давайте я остановлюсь на нём более подробно. Материалы, подготовленные к игре, определяют то, как мы проведём эту игру. То, как мы проводим игры, определяет, как мы к ним готовимся и что мы к ним готовим — всё это очень похоже на проблему “курица или яйцо”. Тому есть причины, которые я уже упоминал в своей книге *Never Unprepared*.

Итак, подготовка необходима, чтобы мы могли провести игру. Давайте посмотрим, какие материалы и как мы обычно готовим для каждого из трёх стилей вождения.

- **Рассказчик** — Материалы предыгровой подготовки для этого стиля будут линейными по структуре, как и сама игра. Чаще всего мы начинаем готовиться с того, что записываем в общих чертах сюжет, а потом детализируем все необходимые сцены, располагая их по порядку одну за другой, пока не доберёмся до финала. Ваши записи, скорее всего, будут иметь простую линейную структуру, и для их хранения вполне подойдёт что-то типа текстового файла.

- **Координатор** — Для вождения в этом стиле мы должны представлять себе в общих чертах, что случится на игровой сессии. У нас будут фиксированные начало и конец приключения, а помимо них будет какое-то количество сцен, которые рано или поздно приведут к финалу. Из инструментов вам тут больше поможет электронный блокнот (например, OneNote), в котором можно делать заметки с нелинейной структурой.

- **Импровизатор** — Вот тут материалов обычно немного, от крохотного стикера и где-то до страницы обычного текста. Чаще всего вы записываете несколько ключевых идей, не вдаваясь в подробности, потому что все необходимые детали будут придуманы уже в игре, или ведущим, или всей игровой группой.

Ну как, заметили сходство между подготовительными материалами и стилем игры? Идея состоит в том, что, когда вы готовитесь вести игру в определённом стиле, вы создаёте то, что поддерживает зону комфорта вокруг этого стиля вождения. Если вы во время игры отклоняетесь от стиля, выбранного при подготовке, значит, вы покидаете эту обустроенную зону и вынуждены больше импровизировать (придумывая что-то прямо за столом), а не использовать готовые материалы (которые вы разработали заранее). Люди, которым легко даётся придумывание деталей на лету, могут взять совершенно линейное по структуре готовое приключение (будь то самодельное или официально изданное) и провести его в импровизационной манере. А если вам трудно импровизировать, то разрозненная куча кратких заметок вряд ли будет вам большим подспорьем в игре.

Давайте всё изменим

Так о чём же я размышлял, пока готовил завтрак, и к чему веду свои рассуждения? Вот моя мысль: если вы хотите изменить свой стиль вождения игр, вам нужно изменить структуру подготовительных материалов. Причины, по которым вы хотите освоить другой стиль, могут быть самыми разными. Может быть, вы хотите стать в большей степени Импровизатором, потому что вам не хватает времени на подготовку. Может быть, Рассказчиком, потому что вы придумали отличную историю эпического масштаба. Может быть,

Координатором, потому что этот стиль больше подходит для вашей детективной игры. Все стили хороши, и все они работают лучше, если применять их для тех задач, в которых раскроются их сильные стороны. Итак, вы хотите поменять свой стиль ведения игры; как изменятся ваши заранее подготовленные материалы? Ключевых направлений, вообще говоря, два.

От большего к меньшему

Это самый распространённый вид изменений — обычно вы из Рассказчика становитесь Координатором. Нередко так происходит потому, что мы, знакомясь с НРИ, первым осваиваем стиль Рассказчика, благодаря официально изданным приключениям. В таком случае, при подготовке стоит изменить вот что:

- Выкиньте мелкие подробности, которые вам несложно придумать на лету (например, детальные описания комнат, подробно расписанные диалоги). Я уже об этом как-то писал в статьях про упрощённую подготовку, отсылаю вас к ним.
- Разбейте линейный сюжет на фрагменты, которые можно расположить в более свободном порядке (тут я рекомендую прочитать статью Джона Аркадиана о “теории островов”).
- Подготовьте материалы, которые помогут вам импровизировать: списки имён, возможных мотивов, особенностей NPC и т.д.

От меньшего к большему

Этот переход от стиля к стилю встречается реже, но всё же встречается. Можете спорить, но я считаю, что детективные игры лучше работают, когда ведущий — Координатор. И когда я вожу игры по СЫЩИКу, я переключаюсь из своего обычного режима Импровизатора в Координатора. В общем, если вы сдвигаетесь в направлении Рассказчика, вам понадобится сделать вот что:

- Нарисуйте схему — как связаны между собой ваши сцены. Вам не обязательно нужен полностью линейный сюжет, но если вы начертите схему переходов между сценами, это очень поможет вам не сбиться с курса.
- Убедитесь, что из каждой сцены есть переход ещё хотя бы к одной (а лучше — если к нескольким) .
- Напишите себе краткое изложение того, *Что На Самом Деле Происходит* (спасибо подкасту [Fear The Boot](#) за эту идею). Перечень происходящих в вашем приключении событий, записанных в хронологическом порядке, очень поможет вам вести игру и не запутаться.

Подготовились — водите

Не существует какого-то единственно верного способа водить НРИ. Найдите тот стиль, который лучше всего подходит именно для вас и для того, во что вы играете. А потом разберитесь, как лучше всего провести игровую подготовку для этого стиля. Выясните, какие материалы вам необходимо готовить заранее, чтобы быть уверенными в себе и в будущей игре, и развивайте умение их создавать. Вы увидите, что от них будет больше пользы, когда они соответствуют стилю игры.

Какой стиль игры вы предпочитаете? А какой вам даётся труднее всего? Ваша подготовка поддерживает ваш стиль вождения? Как считаете, вам хватает материалов предыгровой подготовки, или вы готовите их слишком много, или слишком мало?

This article originally appeared on Gnome Stew, The Game Mastering Blog, and is reprinted here in Russian with permission. You can read the original English-language article by Phil Vecchione at How You Prep Is How You Run, and check out Gnome Stew's books on the Engine Publishing website. Gnome Stew, the Gnome Stew logo, and The Game Mastering Blog are trademarks of Martin Ralya. Engine Publishing is a trademark of Engine Publishing, LLC. This article is copyright © 2016 by its original author. All rights reserved.

- перевод Андрей Воскресенский