



Структура игры (несколько весенних эссе о геймдизайне в НРИ)

Этот небольшой цикл эссе был написан [Джастином Александером](#) весной 2012 г.

Центральной темой цикла стал очень интересный и не очевидный компонент дизайна любой настольной ролевой игры – её «игровая структура».

На два года позже мы постарались (от лица первоначального автора) рассказать вам об этой «структуре» по русски.

Приятного чтения. © PnPRPG.ru, 2014

ч.1: Вступление

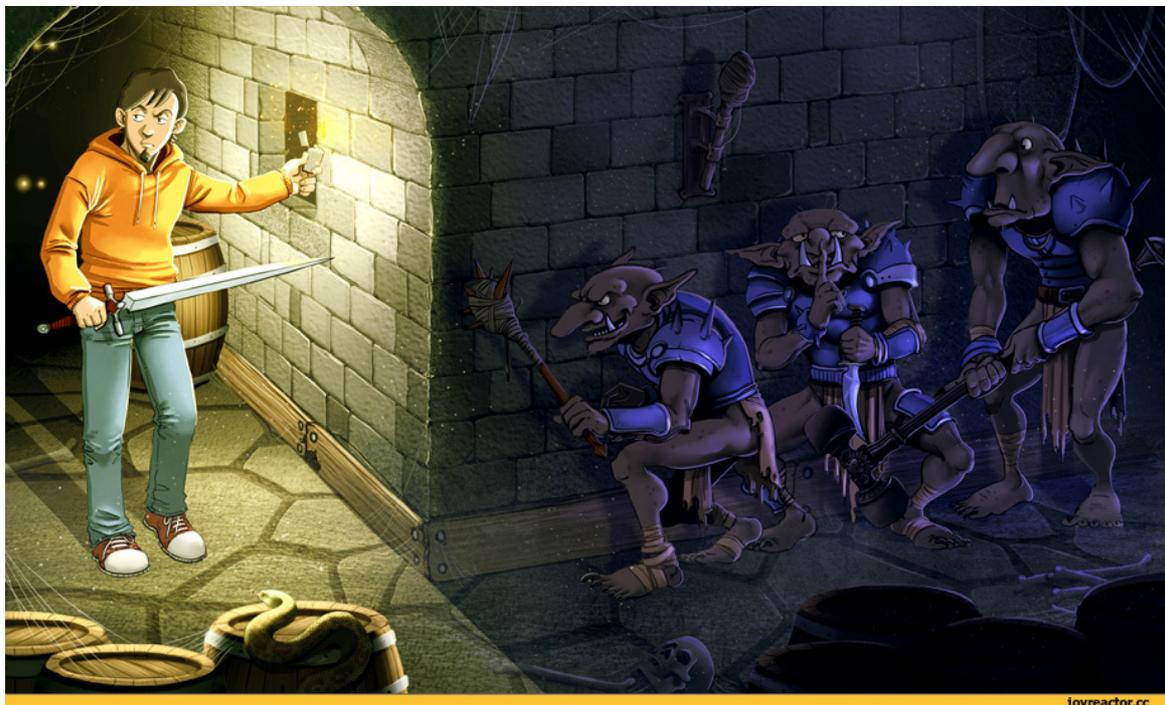
Одними из самых часто и незаслуженно опускаемых аспектов дизайна и игры, относительно традиционных настольных ролевых игр, являются вопросы архитектуры (структуры) самих этих игр.

Иначе говоря, каждому Ведущему или игроделу время от времени стоит задавать себе два вопроса:

1. Что в моей игре могут делать персонажи?
2. Как именно (при помощи персонажей) это могут делать игроки?

Эти вопросы могут показаться обманчиво простыми, но *на самом деле* они весьма глубоки и комплексны.

Многие из вас, вероятно, не готовы воспринять эти вопросы всерьёз



«Действительно, разве это так уж сложно? Мои игроки просто говорят мне что делают их персонажи, а после этого мы просто разрешаем их заявки».

Что ж, для демонстрации их важности (и в качестве шутки – прим. пер.), позвольте мне привести простой пример:

Игрок: Я хочу зачистить это подземелье!

Ведущий: Окай, сделай проверку твоего навыка «Зачистка подземелий».

Игрок: Я успешно сделал проверку.

Ведущий: Окай, ты вырезал подчистую местное племя гоблинов и набрал с них 546 золотых монет.

Вы думаете, что с этим примером что-то не так? *Вряд ли.* Он корректно реализует озвученный вами же принцип.

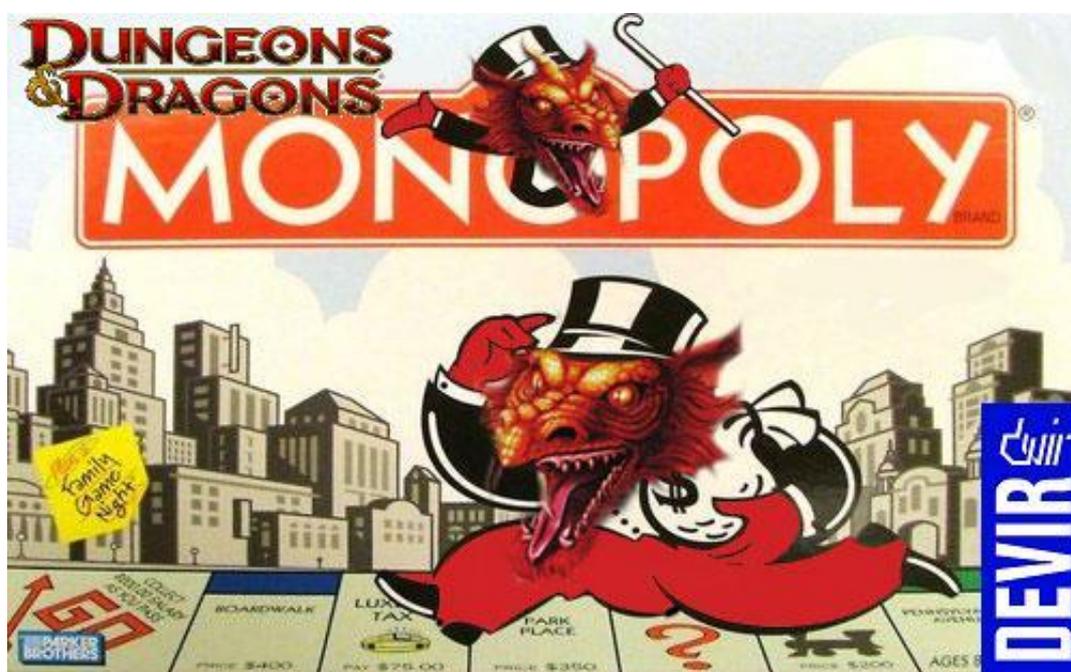
*Однако, как видите, структура** такой игры сильно отличается от привычной нам всем D&D-шной «зачистки подземелий».*

Зато этот пример наглядно демонстрирует, что персонаж игрока в нём – герой фэнтези, который занимается чем-то типа этой самой «зачистки», при полном

содействии ведущего.

При этом оставаясь в рамках всё тех же системы правил и сеттинга, он (*персонаж – прим. пер.*) может также легко оказаться местным королём, драконом, фермером, магом-экспериментатором, планарным путешественником, богом или гениальным военачальником (с собственной армией), а также – множеством других персон и вещей, для которых стандартная структура «зачистки подземелий» попросту непригодна (*а вот такая нестандартная – очень даже - прим. пер.*).

НАСТОЛЬНЫЕ И КАРТОЧНЫЕ



Причина, по которой определённость *структуры* игры становится проблемой для нас, состоит в том, что ролевые игры по сути своей рассчитаны на открытый финал (*некоторую незавершённость*).

Конечно, обычно мы уверены (*и не безосновательно*) в том, что игрок всегда может сказать нам: «*Я хочу, чтобы мой персонаж сделал...*», а мы всегда сможем определить:

- Достиг ли он успеха;
- Что из этого вышло.

Однако же, сама по себе эта уверенность не защищает нас от возможности время от времени забредать в тупик.

Ода определённости

А вот, например, «Сумерки Империи» – настольная стратегическая (*и, одновременно – карточная*) игра от «Fantasy Flight Games» не имеет аналогичных проблем, так как весь её игровой процесс строго определён и расписан её же правилами.

Аналогично, каждый раз, когда вы делаете ваш ход в «Монополии», шахматах или «Ужасе Аркхема» то, что вы можете делать, точно выверено и определено правилами.

И от одной настольной игры к другой настольной игре эта жёсткая структура меняется весьма незначительно.

Несмотря на то, что в «Candyland» вы всего-лишь следуете инструкциям из буклета правил, а в «Сумерках Империи» ваши решения определяются сложным стратегическим расчётом, общая структура игры остаётся всё такой же жёсткой и всеобъемлющей.

Иными словами, настольные и карточные игры в любой момент игрового процесса могут дать вам ответ на вопросы «*Что я могу сделать прямо сейчас?*» и «*Что произойдёт далее?*».

РОЛЕВЫЕ ИГРЫ



Рассмотрим гипотетический сценарий, в рамках которого вы поместили группу персонажей игроков на углу двух незнакомых им улиц. А потом возьмите точно такую же группу и поместите её в случайную комнату случайного подземелья.

Почему одна группа скажет что-то типа: «Мы идём в северную дверь!», тогда как другая скорее всего заявит: «Мы ищем ближайший полицейский участок»?

Почему, например, тот парень (персонаж игрока – прим пер.) в подземелье не скажет внезапно: «Ок, я иду в направлении сокровищ», а парень на углу улицы обычно не скажет: «Я просто пойду по той улице, которая ведёт влево»?

Частично, конечно, это обусловлено тем, что каждая из групп персонажей первоначально будет иметь различный набор приоритетных задач. Однако, куда больше это диктуется нашими собственными привычками, возвращенными в нас годами игровых практик.

Альтернативный пример



Рассмотрим разницу между игрой в «Подземелья и Драконы» и игрой в настолку «Гнев Аршадалона». Кажется бы, они обе используют схожую игромеханику, схожий сеттинг и схожие цели для персонажей.

Однако, с учётом схожести этих игр, почему моя группа игроков в D&D тратит время на

внимательный осмотр стен подземелья и изучение магических знаков на них, а моя группа игроков в «Гнев» ничего такого не делает?

Всё потому, что структура этих игр, на самом деле, различна.

В дополнение, касательно нашего примера с разницей заявок «в подземелье» и «в городе», могу сказать, что настольные ролевые игры зачастую могут на ходу ещё и менять свою структуру...

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



В отличие от них, например, компьютерные игры обычно не меняют игровую структуру, взамен этого стандартизируя способы взаимодействия с игрой:

В оригинальном «The Elder scrolls» вы использовали один и тот же интерфейс и набор команд/действий и когда исследовали подземелье, и когда путешествовали, и когда закупались в городе.

В противовес этому, игры наподобии «Final Fantasy VII» дали нам возможность путешествовать по всей карте мира. В свою очередь, «The Elder Scrolls V» ввёл

систему «быстрых путешествий», и это так изменило его игровую *структуру*.

В то же время, например, игровой движок «Bards Tale» (*оригинальной версии игры от 1985 г. – прим. пер.*) был настолько ограничен, что жители тамошнего «города убийц» Скара Бра всегда кидались к вам, словно монстры. И это делало, в такие моменты, общую структуру игры совершенно не отличимой от стандартной «зачистки подземелий» даже на микро-уровне.

Выводы

Аналогичным образом (*не гибко, как в CRPG – прим. пер.*), когда мне было двенадцать, я пытался водить мои ранние «приключения в дикой местности» так, словно они были «зачисткой подземелий»:

- «Окай, вы видите несколько деревьев. Что делаете?»
- «Мы идём на север».
- «Окаай, вы прошли 50 метров на север. Здесь тоже деревья. Что делаете теперь?»

Как видите, использование неверно подобранной игровой *структуры* может вывести вас к по настоящему и однозначно провальной игре.

ч.2: Базовая структура игры

Говорить о структуре игры очень сложно. Чаще всего мы о ней не говорим и даже не задумываемся, хотя она и является нашим постоянным, но невидимым партнером.

В книге «[The Elfish Gene](#)» Марк Бэрроуклифф описывает игру в D&D как «череду вопросов и ответов». То же самое говорит Винсент Бейкер в своём «[Постапокалипсисе](#)»:

«Как ты, вероятно, уже знаешь, ролевая игра — это беседа. Ты и другие игроки по очереди рассказываете о том, как выдуманные персонажи делают что-то в выдуманных обстоятельствах. Как и в любой беседе, вы говорите по очереди, но это не то же самое, что очерёдность хода в других настольных играх».

Таким образом, если мы взглянем на структуру игры традиционных ролевых игр, то нам необходимо «вскрыть» проходящую за игровым столом беседу и понять, что заставляет ее «течь». И, в качестве дополнительной цели, мы посмотрим как мы встраиваем правила в нашу беседу и какой эффект они производят на весь процесс.

(Некоторые правила являются основой для самого игрового процесса, в то время как большинство правил влияют на игру лишь в редких ситуациях).

Держа это в памяти, давайте представим, как мы вместе сидим за игровым столом



Мы хотим сыграть в настольную ролевую игру. *Что происходит дальше?*

1. Игрок заявляет действие своего персонажа.
2. Ведущий должен отреагировать на заявку и предложить исход.

Как только исход заявки определен, цикл повторяется. Игрок вновь заявляет действие персонажа, а ведущий на него реагирует. Это фундаментальная основа беседы, проходящей во всех настольных ролевых играх.

Но, как мы определились в самом начале статьи, не все так просто, как кажется. Трудности возникают, стоит нам задать два вопроса:

1. Как нам понять, что исход заявки определен?
2. Как, собственно, мы определяем этот исход?

Ответ на первый вопрос нужно искать в том, что мы понимаем под заявкой, и на какое количество частей мы можем ее разделить. Например, “исследование подземелья” можно разрешить одной заявкой, или потребуется множество разных? Иногда ведущему необходимо разделить заявку игрока на несколько, а порой он и игрок должны определиться, когда уместно множество маленьких заявок разрешить

“единым пакетом”. В идеальной ситуации ведущий и игрок понимают, заявку какого “размера” они могут предлагать и разрешать. Именно здесь проявляет себя общая игровая структура.

На второй вопрос обычно (но далеко не всегда) отвечает игромеханика. Гораздо чаще она дает лишь частичный ответ.

В качестве примера



В качестве примера взаимодействий на микро-уровне, давайте рассмотрим ситуацию с Елизаветой, герцогиней Кантерлока, которая должна представить окружающим своего друга, герцога Дональберрского.

На самом деле герцог - самозванец, и Елизавета знает об этом (*она сама протащила его на светский вечер для неизвестных нам целей*).

- Мы разрешаем ее заявку проверкой Блефа?
- А если так, кто проходит проверку, герцогиня или «герцог»?
- Или герцогиня должна пройти проверку Блефа, а «герцог» - проверку

Маскировки?

- А если герцогиня провалит бросок, откроется ли публике подлог?
- Или ее провал лишь привлечет внимание всего зала (что наложит штрафы на дальнейшую проверку Маскировки герцогом)?

Здесь нет правильного ответа.

Однако от ваших ответов зависит то, как в итоге разрешится история за игровым столом.

МИКРО vs. МАКРО

Для облегчения понимания, я разобью понятие структуры игры на два типа:

На микро-уровне



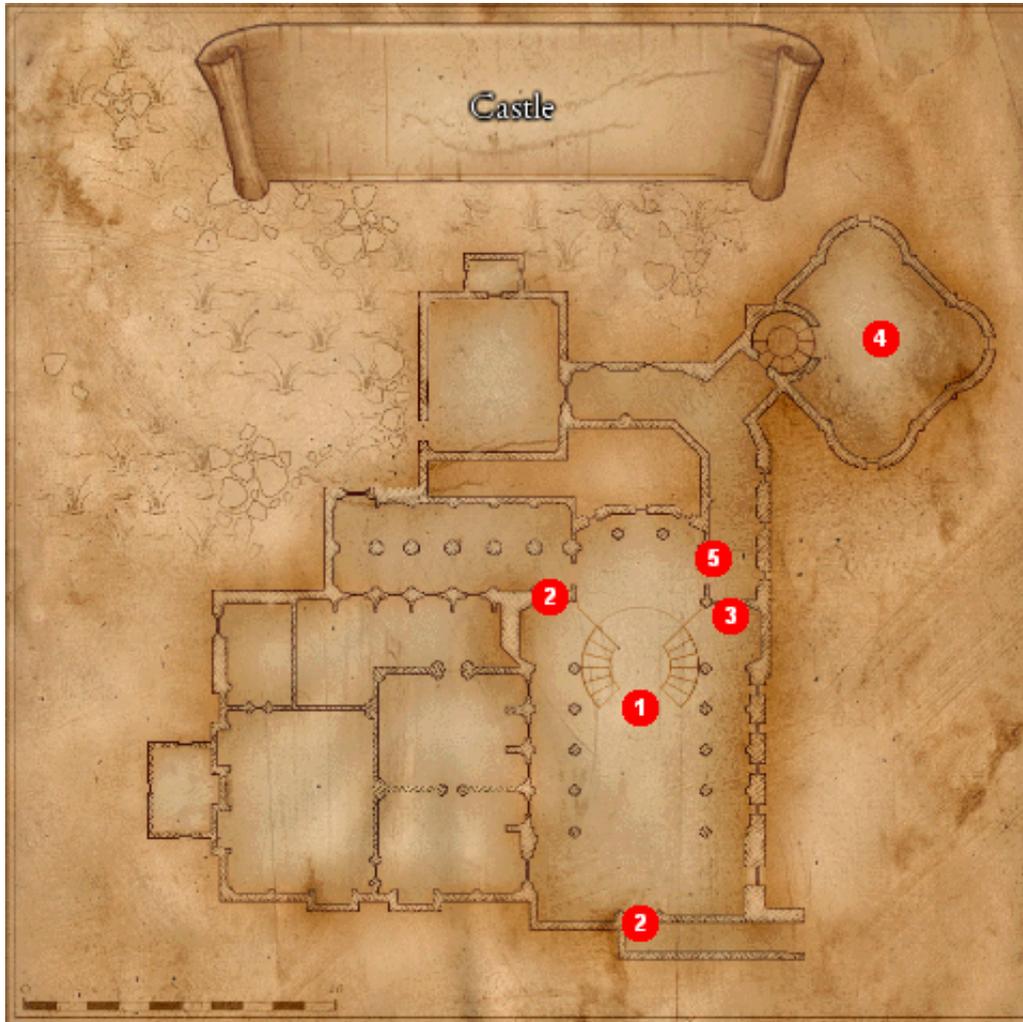
На микро-уровне структура игры обычно базируется на трактовке правил ведущим. В нашем примере с герцогиней Кантерлок персонаж игрока сделал заявку, а ведущий определил, каким образом мы определяем ее исход.

Во многих случаях трактовка довольно прямолинейна:

- Игрок заявляет X;
- у нас есть правило для X;

- Ведущий применяет правило;
- Иногда такое правило требуется придумать самостоятельно.

На макро-уровне



На макро-уровне структура игры становится «сценарной структурой».

Эта сценарная структура определяет, как игроки будут взаимодействовать со сложными пространствами (физическими, социальными, концептуальными или иными).

Например, рассмотрим такой сценарий: «Персонажи игроков направляются в замок Остеркарк для расследования слухов о деятельности сектантов».

Для реализации такого сюжета ведущий волен выбрать из огромного количества возможных структур организации игры те или иные варианты. Это будет покомнатное исследование замка? Поиск улик, рассеянных по всему замку? Должны ли персонажи игроков найти конкретного NPC и допросить его? Есть ли какой-то таймлайн у

происходящих событий? Используется какое-то сочетание этих элементов и техник? Или как-то совсем иначе?

Изменения *структуры* игры, независимо от их (микро и или макро) уровня, очень сильно влияют на игровой процесс за столом.

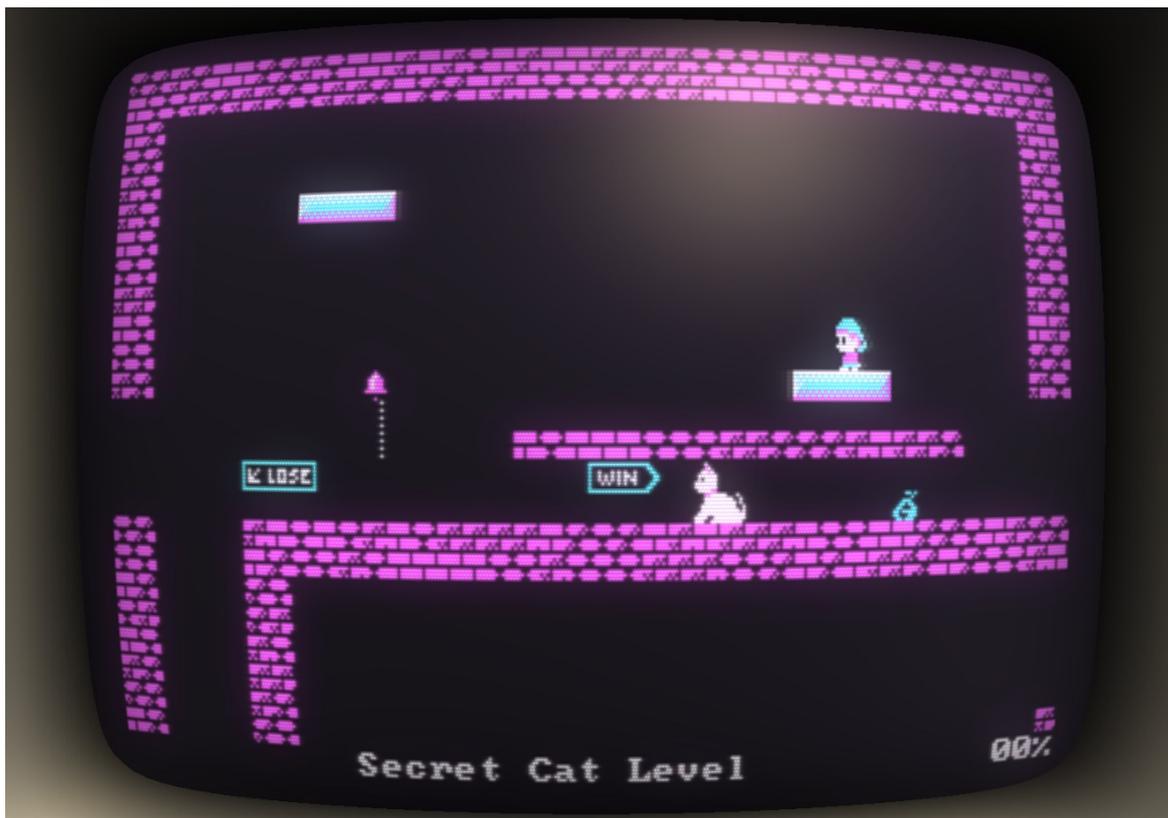
Итак, чтобы получше разобраться в том, как эти самые «сценарные структуры» выглядят на практике, давайте обратимся к их всеобщему дедушке – к «зачистке подземелий».

ч.3: Зачистка подземелий

Самой успешной (в смысле «кассовости и массовости» – прим. пер.) сценарной структурой в истории настольных ролевых игр, конечно же, является «зачистка подземелий». Думаю, что именно «зачистка подземелий» в итоге обеспечила D&D её успех.

Для справки: Эта сценарная структура показала себя также весьма подходящей к переносу на другие медиумы (например, компьютерные игры – прим. пер.) и использования с самыми различными игровыми механиками.

Итак, каким же образом она работает?



Во-первых, «зачистка» предоставляет игроку следующие вещи:

1. Доступную и понятную цель игры. Как правило, в виде «Найди все сокровища!», «Убей всех монстров!», или других вариантов концепции **«зачистки местности»**. Другими словами, сама структура здесь предоставляет игроку причину увлечься игрой.
2. Стандартную и интуитивно понятную схему действий. Если игроку описали комнату и ничего интересного в ней (уже) нет, то ему нужно всего-лишь найти выход и пройти в следующее помещение.

Таким образом, у игрока всегда есть ответ на вопрос: «Что мне делать дальше?»

Во-вторых, для ведущего «зачистка подземелий» означает:

1. Лёгкость подготовки к игре. Фактически даже у самого начинающего и неопытного Ведущего вряд ли получится запороть подготовку (и дизайн) к игре в «зачистку подземелий». Как это вообще возможно? Он что, забудет нарисовать на карте подземелья выход из комнаты?
2. Лёгкость в процессе игры. Это обстоятельство простирается далеко за пределы макро-структуры самой «зачистки» и частично связано непосредственно с самими

правилами D&D, но важно тут не это. Важным моментом является то, что в условиях «подземелья» практически любая заявка игрока уже содержит метод определения своего исхода. Помимо того, сама *структура* «зачистки подземелий» автоматически разделяет ваше приключение на самостоятельные части (*отдельные комнаты*) и, соответственно, удобно играется небольшими легко управляемыми порциями.

Что в итоге?

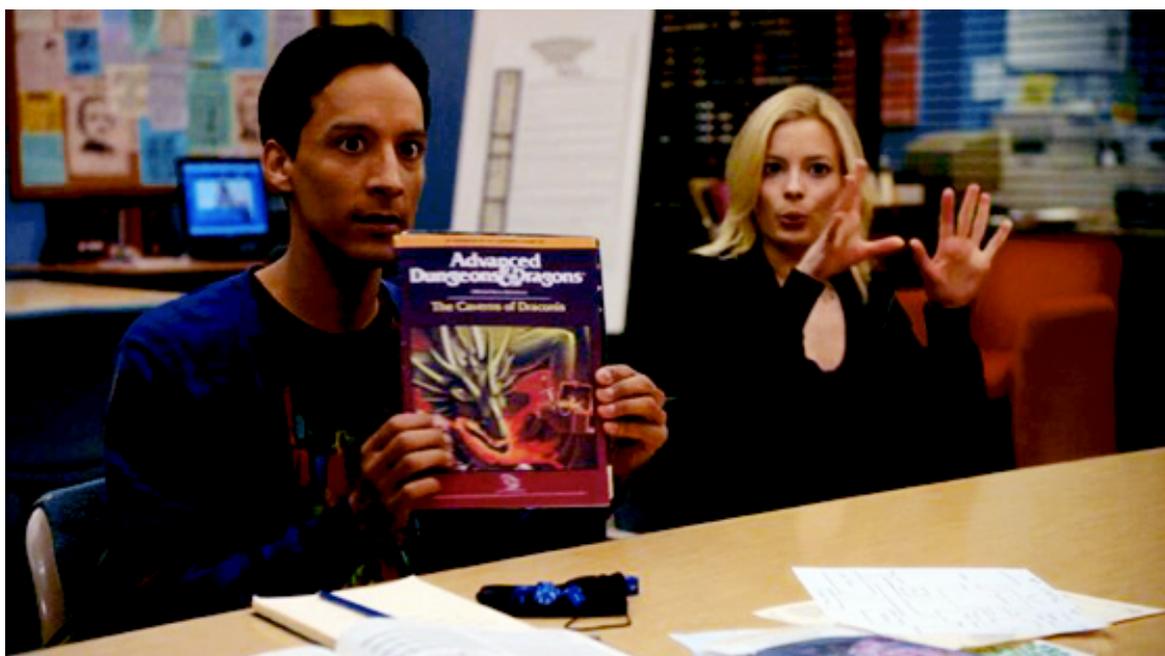
Резюмируя, можно сказать что эта *структура* позволит вам (*даже если вы новичок*) сделать добротное скроенное подземелье и провести неплохую игру по нему. При этом вы сможете благополучно избежать:

1. Противодействия игроков вашим решениям.
2. Их собственного конфуза (*от непонимания целей и задач персонажей – прим. пер.*).

Всё это – великолепно.

Именно благодаря «зачистке подземелий «D&D» снова и снова становится кузницей начинающих ведущих, чем большинство других НРИ вряд ли может похвастаться.

Помимо того, «зачистка подземелий» обладает ещё рядом уникальных достоинств:



Во первых: Она предоставляет удобный каркас игры, но не сковывает игроков подобно смирительной рубашке. Когда игрок спрашивает себя: «А что мне теперь делать?», сама *структура* «зачистки» подсказывает ему очевидный ответ – «Идти дальше!».

Однако, при этом *структура* не мешает ему придумать множество других ответов на этот вопрос, например:

- «Драться с гоблинами!»;
- «Исследовать вон те магические руны»;
- «Вырастить грибницу лечебных опят»;
- «Проверить комнату на предмет скрытых ловушек»;
- «Расшифровать вот эти иероглифы»;
- «Разобраться в конструкции вон тех дварфийских големов»;
- «Заклучить сделку с некромантом»;
- И так далее, и тому подобное.

Вы даже можете полностью отойти от изначальной *структуры*. Правила «D&D», например, содержат множество вариантов «выхода за пределы подземелья».

Во вторых: Гибкость без потери узнаваемости. Ведущий всегда может просто вставить интересные ему элементы внутрь уже существующей *структуры*. Ведь каждая комната подземелья является изолированным от других куском сценарной *структуры*, чистым холстом, позволяющим нарисовать всё, что угодно...

Наличие такой простой для понимания, простой для создания и простой для использования сценарной *структуры* позволяет делать игру в «D&D» чрезвычайно доступной вещью в отличие, например, от игры в «[Transhuman space](#)».

А теперь давайте перейдём от макро-уровня к микро-уровню...

ч.4: Битва

Во многом успех игр в стиле [«зачистка подземелий»][4] связан с успехом традиционной боевой системы в настольных ролевых играх.

Несмотря на то, что в частностях её реализации в разных играх различаются, по факту все они являются производными от первоначальной боевой механики D&D:

- Бой делится на раунды, во время которых каждый из его участников совершает свои действия;

- Как правило, порядок действий участников определяется той или иной системой раздачи инициативы, дающей простой ответ на вопрос «Кто следующий?».

Если это и выглядит как жёсткая структура из настольной или карточной игры, то только потому что, будучи наследником настольных варгеймов, боевая система усреднённой настольной ролевой игры стремится максимально быстро и чётко отвечать на вопросы типа «Что мне делать?» и «Как мне это делать?».

Или, в терминах ранее разобранных нами «зачистки подземелий»:



- Типовая цель: Убей или выведи из строя противника.
- Типовое действие: Ударь его!
- Лёгкость подготовки: Просто возьми пачку монстров из бестиария.
- Лёгкость проведения: Боевая система автоматически разделяет действие на упорядоченную последовательность частей и обычно предоставляет прозрачный и всеобъемлющий метод для определения исхода каждого действия.

Всё выше перечисленное – одна из причин того, почему так много настольных ролевых игр так много внимания уделяют именно боевой подсистеме.

Вне зависимости от того, насколько игроки запутались в игровом процессе, всё, что вам нужно – напустить на них пару головоломок. После этого они сразу поймут, что им нужно делать. Такой вот удобный и простой типовой приёмчик.

Здесь становится легко заметна почти идеальная схема взаимодействия между макро-уровневой структурой «зачистки подземелий» и микро-уровневой структурой боёвки.

То есть, когда во время «зачистки» вы заходите в комнату наполненную монстрами,

вы плавно переходите на боевку.

А когда она закончена (и данная комната перестаёт быть интересной) - без усилий возвращаетесь обратно на макро-уровень сценарной структуры «зачистки» и двигаетесь к следующей двери.

Промыть, сплюнуть, повторить.

Награды



Боевка так же показывает нам, как «D&D» напрямую увязывает систему поощрений со своей типовой игровой структурой:

1. «Зачистка подземелий» приводит вас к монстрам;
2. Боевка приводит вас к победе над ними.
3. Победённые монстры награждают вас очками опыта и сокровищами.

Это как раз, то что позволяет мне считать другие системы получения очков опыта неполноценными:

Во многих играх получение опыта отделено от награды за бой, но при этом никак не прикреплено к какой-либо другой игровой структуре.

Как бы то ни было, уместность такой замены является темой отдельной дискуссии, включающей в себя рассуждения о лабораторных крысах, раздражителях и рефлексах, психологии поощрения, игромеханическом принуждении и прочих подобных вещах.

Однако я думаю, что именно эта малоисследованная часть пространства игрового дизайна достаточно интересна для того, чтобы рассмотреть её более подробно.

В особенности если учесть, что та же «(A)D&D» уже более 20 лет включает в себя различные небоевые награды, но некоторые люди всё это время исправно продолжают пенять ей «фактом» того, что абсолютно весь опыт в ней вы получаете только за убийство монстров.

ч.5: Загадки и тайны

Первой полноценно успешной после «[зачистки подземелья](#)» сценарной структурой в индустрии НРИ стали сценарии, построенные на загадках.

Для того, чтобы вам проще было вспомнить то, о чём я говорю, описываемый успех начался после публикации «[Зова Ктулху](#)» в 1981-ом, вызвавшего настоящий бум популярности «загадочных» сценариев.



CALL OF CTHULHU

Sooner or later it turns out like this, usually sooner.

WWW.CHESHIRECATSTUDIOS.COM

Сейчас, тридцать лет спустя, нам достаточно сложно оценить насколько радикальным и освежающим оказался «Зов» в те времена.

Некоторые говорят, что он «выбросил наши игры из подземелий» (*под подземельями тут подразумевается сценарная структура типа «зачистка подземелья»*), и сейчас мы можем наблюдать повсеместные следы той революции.

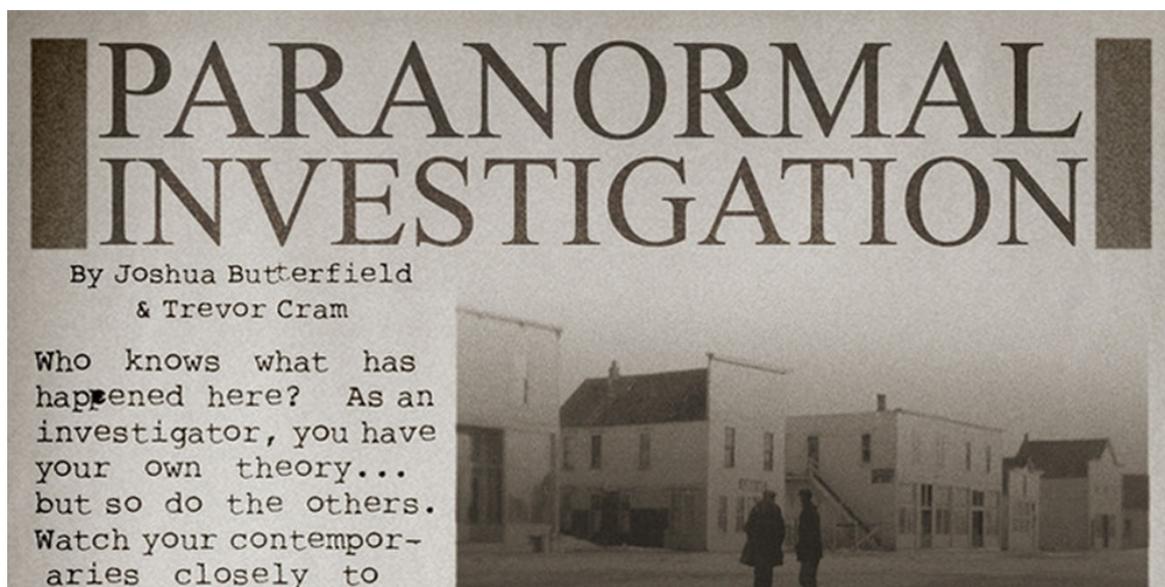
Если вы посмотрите на публикуемые сейчас сценарии для ролевых игр, то не сможете не заметить, что сценарии-загадки, как минимум, не менее популярны, чем сценарии типа «зачистки подземелья» (и, зачастую, даже эти «зачисточные» сценарии содержат большую дозу основанных на загадках элементов).

Вне мира «D&D» победная поступь сюжетов-загадок ещё более заметна. Фактически, каждый публикуемый сценарий там основан на той или иной загадке.

Степень, в которой тотальное доминирование отражает актуальные тенденции наших игровых столов, может даже послужить основой для шуток.

Однако, в любом случае это весьма любопытный повод для размышления. Ведь вне игр загадки тоже популярны, однако не всепоглощающи.

Впрочем, даже в мире игр и игроков мы не наблюдаем, например, как тренд «загадочности» поглощает рынки настольных и/или видео-игр.



Есть ряд причин такой большой популярности сценариев-загадок в НРИ

Например:

- Нераскрытая загадка представляет собой вызов.
- Преодоление этого вызова путём решения загадки является в некотором роде победой, достигаемой весьма малым числом способов за пределами прямой соревновательности боёвки.

Однако, подозреваю, большая часть этих причин – это то, что сценарии–загадки предоставляют весьма прямолинейную игровую структуру, которая:

1. Проста для понимания ведущим;
2. На лету подхватывается игроками.

Если мы взглянем на сценарий-загадку используя те же принципы структурного анализа, что мы применяли к «зачистке подземелий», то мы сравнительно просто сможем встать на точку зрения игрока:

- **Типовая награда?** Разрешение загадки!
- **Типовое действие?** Поиск улик!

С этой точки зрения можно заметить некоторое отличие структуры сценариев-загадок (от структуры «зачистки» – прим. пер.).

Когда структура сюжета-загадки даёт игроку ответ на вопрос «Что мне делать дальше?», она никогда не даёт ему полного ответа.

Вместо этого, когда игроки находят нужные зацепки, им нужно самостоятельно

сформулировать ответ, исходя из найденного.

Ну а если они не в состоянии этого сделать, что ж, структура просто перестаёт предоставлять им возможность выбора типового действия.

Другими словами, структура сценария-загадки куда более хрупка, чем структура «зачистки».

Эта хрупкость становится более ещё более очевидной, когда мы переходим на сторону ведущего:

Простота подготовки?

В отличие от «зачистки подземелий», начинающему ведущему чрезвычайно просто запороть дизайн сценария-загадки.

Если он, например, забудет включить в игру необходимую улику, или будет ожидать от игроков чудес догадливости на которые они не способны, вся структура такого сценария рухнет.

Простота проведения?

На микро-уровне, как бы то ни было, сценарии-загадки чрезвычайно просты и легко играются до тех пор, пока вы используете систему правил, основанную на навыках.

Которые, возможно, не случайно зарождались как грибы примерно в то же время, когда сценарии-загадки начали свой реактивный скачок ко всеобщей славе.

Так происходит потому, что система правил, основанная на навыках, как правило, легко может быть разбита на:

1. Определение успеха или неудачи чисто физического действия;
2. Получение нужной информации.

Улики, само собой, являются одной из разновидностей информации, так что (в их отношении) система правил, основанная на навыках, предоставляет автоматический метод определения исхода игровых заявок.

В контрасте с этим, проведение сценария-загадки по системе правил наподобие «D&D» (не имеющей блока игромеханики определяющего способ поиска улики) может оказаться затруднено. Да, конечно, вы можете разрешить возникшие трудности каким-нибудь простым правилом.

Например, чем-то типа: «Когда игроки решают осмотреться, они автоматически находят все улики расположенные неподалёку».

Система правил «СЫЩИК» использует примерно такую механику.

Она говорит нам: «Если игроки говорят, что используют верный (в данном случае) навык, они автоматически находят и сопоставляют все соответствующие улики в этой сцене».

В такой игровой структуре, без сомнения, есть некий шарм (поощряемые к тому правилами, игроки врываются в каждую сцену и пробуют на ней все свои навыки по списку, словно вещи для прачечной).

Однако я отвлёкся.

Хрупкость сценария



Смысл всего вышесказанного в том, что сценарии-загадки (как правило – прим. пер.) предоставляют нам очень хрупкую сценарную структуру:

- Хрупкую более, чем то необходимо для простого создания препон игрокам;
- Хрупкую более, чем достаточно для того, чтобы сбить с толку начинающего ведущего;
- Хрупкую в достаточной степени для того, чтобы усложнить его подготовку к игре.

Эти выводы, как правило, соответствуют действительности.

Множество сценариев из тех, что мы используем в наших играх, в высшей степени хрупки.

Подобно хрупким кусочкам сахара, они склонны рассыпаться на песчинки прямо в процессе игры, вынуждая ведущего на лету собирать их обратно.

Очевидно, что когда вы заметите такую хрупкость в вашей игре, вы начнёте думать о способах придать ей большую прочность.

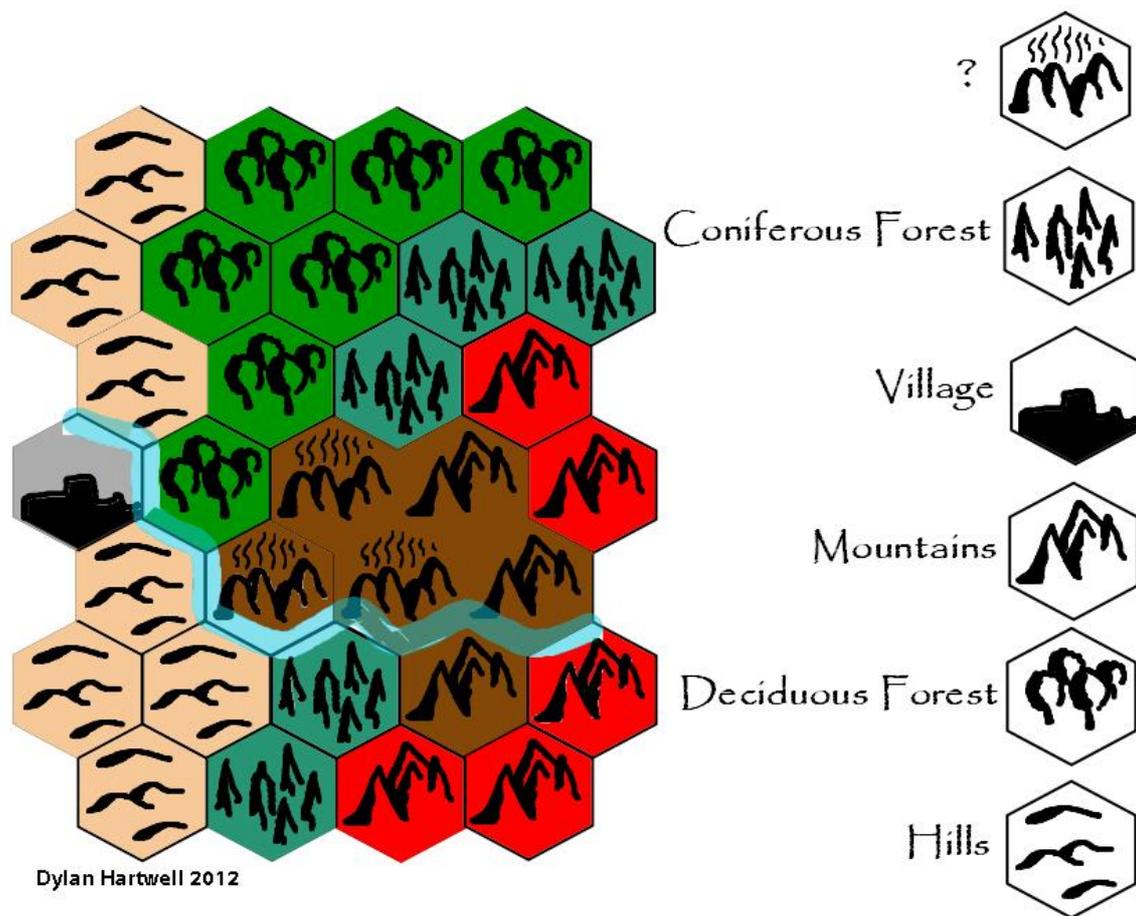
[Правило Трёх Улик](#) является одним из таких способов.

Оно представляет прямолинейную методологию эффективно укрепляющую типичный сценарий-загадку непосредственно в его потенциальной точке отказа.

И вот здесь нам нужно вернуться назад, к массивной и прочной родовой основе всех структур типа «зачистка ...».

Для этого мы совершим путешествие в далёкие дикие земли королевства «Hexcrawl».

ч.6: Hexcrawl



Hexcrawl, Нех crawl, НхС, производное от «*hexagon*» (шестиугольник) и «*crawling*» (ползать/тщательно обследовать/зачищать) –

Вид открытого (без конкретного predetermined момента окончания) приключения-«песочницы», зародившийся во времена «D&D-игр старой школы». Для Hexcrawl ведущий создаёт географическую/топографическую карту (обычно размеченную сеткой из шестиугольников – прим. пер.) с различными Точками Интереса (интересными объектами), указанными на ней, для того чтобы игроки исследовали их, путешествуя по просторам этой карты. © *Mediaprophet*

В русскоязычном медиа-пространстве термину Hexcrawl обычно соответствует выражение «зачистка карты», однако в качестве дани уважения симпатично звучащему словечку, в этой статье мы оставим его непереведённым. – прим. пер.

Базовый, традиционный дизайн для Hexcrawl обычно выглядит примерно так:

1. Нарисуйте карту-из-шестиугольников. В общем случае тип местности каждого шестиугольника получает собственное типовое графическое обозначение, а сам шестиугольник пронумеровывается (по порядку, или по схеме решётчатой нумерации).

2. Напишите **легенду** вашей карты. Используя нумерацию клеток, присвойте шестиугольникам собственное событие и/или описание местности (*при этом нет необходимости присваивать что-то каждому шестиугольнику на карте*).
3. Используйте (*или придумайте*) механику, которая позволит вам понять, с какой скоростью персонажи ваших игроков могут передвигаться по карте. Определите шестиугольник, в котором они начинают и путь, по которому они двигаются.
4. Когда персонажи будут входить в пространство нового для них шестиугольника, описывайте им местность этого шестиугольника и запускайте те события, которые указаны для него в легенде карты так, чтобы персонажи узнавали что-то новое, встречали монстров или исследовали местность.

Традиционная структура такого типа игр также предполагает, что персонажи будут рисовать карту исследованного ими пространства, и весьма подробную.

Анализируя исследование

Типовой наградой в Нехсrawl является Исследование. При этом оно не является сильным и конкретным мотивирующим фактором.

Как мы уже упоминали, в «зачистке подземелий» типовые награды – это «*найти все сокровища*», «*убить всех чудищ*», и прочие варианты, собственно, «зачистки».

Исследование и картографирование подземелья в таких играх обычно только часть игрового процесса, используемая для достижения первичных целей.

Таким образом, в течение долгого времени самые различные дополнительные цели прививались на базовую структуру Нехсcrawl с целью дополнительного усиления мотивации для исследования.

Для примера: в Нехсcrawl, которым я сейчас занимаюсь, действие происходит на самом краю цивилизации и правительство выплачивает щедрые премии первооткрывателям различных интересностей в глуши местных чащоб.

Однако я подозреваю, что одной из главных причин того, почему Нехсcrawl утратил свою популярность на поздних стадиях развития нашего хобби, стало то, что в отличие от «зачистки подземелий», он не предоставляет ясной цели, определяющей чёткую структуру мотивации и награды.

Типовое действие

Как и в случае «зачистки подземелья», стандартным действием в Нехсcrawl является «*выбери направление и вперёд!*».

Лёгкость подготовки

С точки зрения надёжности дизайна, Нехсcrawl очень лёгок в плане подготовки.

Создать Нехсcrawl, в котором игроки не смогут выбрать направления для своего похода так же трудно, как и забыть нарисовать выход из комнаты при подготовке «зачистки подземелий»*.

Хотя если ведущий пренебрежёт добавлением описания к каждому шестиугольнику, есть небольшая опасность, что их наполнение не будет достаточным для создания интересной игры.

Это небольшой риск, однако вспомните что-нибудь типа «[X1 Isle of Dread](#)»:

Представленный как ознакомительный Нехсcrawl-сценарий в условиях дикой местности для «[ВЕСМИ](#)», он не содержит достаточного количества деталей для того, чтобы хоть как-то работать.

Со стороны предварительной подготовки Нехсcrawl несколько более хлопотен.

Частично причина состоит в том, что нет никакого «момента окончания подготовки к Нехсcrawl». Попытка снабдить описанием в легенде карты весь мир (или весь этот большой лист с шестигранниками) выглядит несколько обескураживающе, а ранние

книги правил были не особенно информативны в плане того, как вообще организовать выполнение такой задачи.

К тому же Hexcrawl имеет свойство время от времени добавлять нам работы, так как каждый из шестиугольников карты может потребовать для подготовки усилий, сравнимых с подготовкой целого подземелья (*особенно с учётом того, что в нём как раз и может скрываться целое подземелье*).

Лёгкость проведения

Если взять только его игровую *структуру*, Hexcrawl очень прост для проведения. Он даже проще «зачистки подземелий», так как его игровое содержимое естественным образом разделено на самостоятельные шестиугольные секции.

Но есть вещь, которая делает Hexcrawl более сложным для игры - это перемещение между *«уровнями» его содержимого*.

В «зачистке подземелий» весь игровой процесс происходит на примерно одном и том же уровне абстракции: когда вы перемещаетесь между двумя заранее прописанными игровыми областями или взаимодействуете с их прописанным содержимым, все ваши действия описываются точным (*и весьма специфичным*) образом.

А вот в Hexcrawl ведущему придется лавировать между *«Вы тратите весь остаток дня, преодолевая холмы к востоку Маерната» и «Итак, вы дерётесь с этими орками, ваши действия на ближайшие 10 секунд?»*.

Само собой, это не составляет большой сложности, но это требует от ведущего разучивания и использования нескольких новых трюков.

Таким образом, мы легко можем видеть, что Hexcrawl для ведущего игры является естественным развитием идей «зачистки подземелий»: крепко скроенной *структурой*, требующей сходного набора навыков, но также требующего некоторых дополнительных умений.

Каркас, а не смирительная рубашка

Так же, как и в «зачистке подземелья», у игроков есть типовой способ действовать (*«выбери направление и иди»*), и в Hexcrawl они также вольны делать всё, что подскажет им воображение.

Гибкость без потери узнаваемости

Даже в большей степени, чем в «зачистку подземелья», ведущий может добавлять в сценарную структуру Hexcrawl всё, что его душе угодно.

И вот это как раз может стать способом *«описать весь мир»*.

Суммируя вышеописанное



Сопоставляя «зачистку подземелий» и Hexcrawl, как мне кажется, мы можем сделать ряд общих умозаключений об общей структуре всех подобных «зачисток»:

1. В них используются маркированные, ограниченные и описываемые легендой карты участки. *И это упрощает подготовку к проведению игры.*
2. В них персонажи перемещаются между этими участками при помощи простой формальной процедуры. *Это создаёт для них типовой вид активности и упрощает ведущему подготовку отказоустойчивого сценария.*
3. Их структура включает в себя типовую цель, основанную на «Исследовании». *Это мотивирует игроков закреплять/документировать своё представление об игровом пространстве и синхронизирует игровой процесс с географической/ топографической структурой сценария игры.*

На практике я нахожу, что структура этих «зачисток» хороша тем, что позволяет чрезвычайно легко подключать, отключать и переподключать игровую группу к вашему сценарию.

Вы можете проследовать в игровую зону, посражаться там, уйти, вернуться, и по возвращению эта зона будет там же, где и раньше.

Это - тут мы вернёмся немного назад - делает их структуру идеальной для казуальных игроков (так как у игроков есть ощущение достигнутой цели даже в том случае, если они обследовали только половину игровой зоны) и **открытых столов** (поскольку

быстрое подключение/отключение игроков позволяет вам проводить игры для разных по составу игровых групп используя одни и те же игровые материалы).

В результате напряжённых раздумий я прихожу к выводу, что все эти свойства обусловлены следующими факторами:

1. Всё содержимое внутри игры сегментировано. *Например, зона 5 обычно не зависит от зоны 20.*
2. Главная награда делима. *Вы можете исследовать только часть местности или найти только часть сокровищ, и всё равно чувствовать, что вы добились успеха. А вот наполовину решённая загадка или наполовину совершённое дерзкое ограбление не вызовет у вас аналогичных тёплых чувств.*
3. Типовая цель не специфична. *Вы можете добыть только часть сокровищ из «Зоны А», потом – ещё часть из «Зоны Б», и всё равно реализовать цель «Натаскать Сокровищ».*
4. Выполнение типовой цели одного игрока никак не мешает типовой цели другого. *Вы можете зачистить одну половину подземелья, а кто-то ещё – другую. А вот разгадать загадку, добыв только вторую половину улик, зачастую просто невозможно.*

В дальнейшем мы ещё не раз вернёмся к этим фундаментальным принципам, чтобы посмотреть, что ещё интересного можно сделать на их основе, но для начала я хочу ещё раз обратиться к структуре *Hexcrawl* и взглянуть, что именно поверх неё мы сможем соорудить.

ч.7: Играемся с *Hexcrawl*

Когда опытный ведущий приобретает умение использовать ту или иную конкретную *игровую структуру*, ему несложно становится расцветить её, добавив красок, завершенности и деталей к сценариям на её основе.

Итак, если мы возьмём *структуру Hexcrawl*, как думаете, что мы могли бы добавить к ней (или поменять в ней), для того чтобы изменить (а может и улучшить) нашу игру?

Случайные встречи

Простейший пример: Точно также как *Случайные встречи* добавляют жизни и действия в ваше подземелье, они могут сделать ваши дикие просторы более живыми (и убедительными – прим. ред.).

Вам всего лишь нужно добавить регулярную проверку на возможность случайной

встречи в ваши стандартные Hexcrawl-процедуры.

Конечно, здесь есть несколько важных вопросов:

- Насколько часто происходят проверки?
- Один раз на шестиугольник?
- Один раз в день?
- Несколько раз в день?
-

Размерность Шестиугольников

Стоит ли игрокам получать случайную встречу сразу, когда они входят в очередной шестиугольник? *Полагаю, что нет.*

Стандартный шестиугольник размером в 30 миль (например тот, который используется в «*Darlene map of Greyhawk*») больше, чем весь Нью-Йорк, и равен двум третям штата Род-Айленд.

В нём точно могут попросту затеряться пара десятков орков или одинокий вход в пещеру.

Чтобы смоделировать это, мы должны сознательно определить шанс встречи с прописанным в легенде шестиугольника событием.

Мы можем даже подтасовать вероятность такой встречи (*скажем, сделав такую вероятность ниже для замаскированных объектов и выше для очень заметных*).

Ориентирование на местности

Когда вы оставляете проезжий тракт за спиной и покидаете проторённые пути, вы остаётесь один на один с дикими просторами, в которых совсем несложно заблудиться (*особенно если вы впервые в подобной ситуации*).

В связи с этим, ещё до того как игроки точно определяют для себя желаемое направление, вам нужно произвести проверку их навыков и выяснить, есть ли у них шанс заблудиться прямо сейчас (*и если да – отправить их в другую, абсолютно случайную сторону*).

Для пущей остроты, мы можем проводить проверку с учётом типа местности, по которой герои держат путь. Мы даже можем сделать эту проверку зависящей от погоды.

Дождливая и беззвёздная ночь - не лучшее время, чтобы найти путь до цели.

Особенности путешествия

С какой скоростью двигаются персонажи?

- В нормальном темпе?
- Спешат?
- Замечают следы?
- Тратят время на мелкие грабежи?
- Или даже бродят кругами, тщательно исследуя местность?

Исходя из ответа на эти вопросы, мы можем варьировать их скорость передвижения, сложность ориентирования на местности, шансы найти что-нибудь интересное, и так далее.

Дополнительные игровые структуры

«[Tulan of the Isles](#)» – малоизвестное творение Рэймонда Фейста и Стивена Абрамса, написанное ими в 1981 году, включает в себя полноценную игровую структуру, предназначенную для поиска драгоценных камней.

«[The Ready Ref Sheets](#)» от [Judges Guild](#) содержит схожую систему для геологоразведки, советы о количестве времени, предоставляемого на исследование шестиугольника, расчета вероятности найти месторождение драгоценных металлов, а также методы определения типа найденного месторождения и подсчёта его оценочной стоимости.

Я предполагаю, что всё это нужно далеко не в каждой Нехсгawl-кампании, но это хороший пример того, что зачастую мы даже не задумываемся о той игровой структуре, которую используем.

Как вы будете принимать решения за игровым столом, если ваши игроки решили заняться геологическими изысканиями?

Как долго ваша игра сохранит баланс, после того как игроки сделают разведку ископаемых важной частью своих персонажей?

Сможете ли вы сделать такую игру не менее увлекательной, чем «зачистка подземелий»? Если – «нет», то почему? Подумайте над этим.

Рассмотрим также то, как доступность той или иной игровой структуры формирует сам способ того, как мы играем.

Стала бы вам (как ведущему) более симпатична мысль о создании сюжетного хода типа «Персонажей нанимает Подгорный Король для разведки золотых жил в горной

гряде Клыки Мороза», если бы у вас была простая и забавная механика для геолого-разведки, позволяющая быстро создать общую картину происходящего, включая набеги гоблинов, морозную нежить и одичалых магов-холодомантов?

Стали бы персонажи ваших игроков при безденежье с большим интересом рассматривать спонтанную геологоразведку в глуши как жизнеспособную альтернативу другим способам заработка, если бы в книге правил нашлась глава про это?

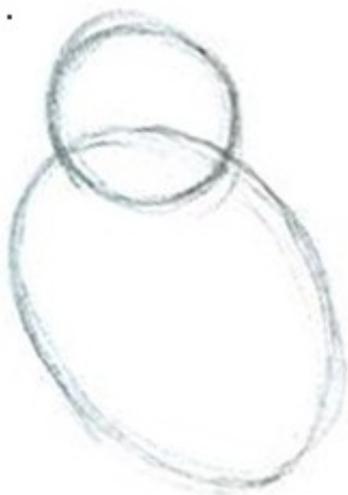
ч.8: Важность чистоты

Раз уж мы начали дополнять структуру игры, то весьма важным становится определение и разработка эффективного метода управления этой структурой.

Позвольте мне объяснить это на простом примере

How to draw an owl

1.



2.



1. Draw some circles

2. Draw the rest of the fucking owl

В течение всего последнего года я использовал мою OD&D [кампанию в формате](#)

«открытого стола» как тестовую площадку для моей улучшенной системы [игры в Hexcrawl](#).

В качестве части процесса разработки этой системы я прошёлся по множеству книг правил, игровых дополнений и готовых приключений в поисках интересных материалов, которые потом попробовал пересобрать в виде набора унифицированных механик.

Когда эта пересборка была закончена, у меня в руках осталась горсть «базовых систем», к которым были привязаны многочисленные вспомогательные механики.

Краткий список этих систем

Таблицы случайных встреч

Они сводят работу с событиями из легенды (*описания*) шестиугольника, просто случайными встречами, логовами монстров и обнаружением следов монстров в единую механику бросков и проверок.

Дистанции обнаружения

Объединяют всю информацию, которую персонажи могут получить (*путём наблюдения – прим. пер.*) о предстоящих событиях, встреченных существах и/или особенностях ландшафта.

Система учёта времени

Она разбивает каждый день на семь кусков (*примерно в четыре часа длинной каждый*) и включает в себя систему определения произвольного момента времени внутри каждого куска.

Зачем? Затем что это предоставляет простую структуру для «ежедневной поправки курса движения», который, как оказалось, многие хотят производить играя в Hexcrawl.

Она также предоставляет удобную основу для организации множественных проверок на случайные встречи в течении дня, которые я считаю полезными по целому ряду причин.

Система учёта расстояния и скорости

В первую очередь основанная на аналогичной подсистеме из третьей редакции D&D и определяющая как далеко продвинутся приключенцы исходя из их базовой скорости и того ландшафта, через который они путешествуют.

Система ориентирования на местности

Система определяющая то, что персонажи заблудились, то, как именно они заблудились, и то, как им теперь вернуться к первоначальному маршруту.

Проверка практикой

Перед первым плейтестом я дополнительно причесал все эти подсистемы и убедился в том, что большинство из них основаны на уже используемых мной техниках и *уверился, что основание всего этого монолитно и прочно.*

Однако когда я таки начал игру то, грубо говоря, получил вот это:

Окай, проверка на случайную встречу... Ага, у нас есть случайная встреча, посмотрим из чего она состоит. Группа из 1d12 гоблинов... Бросаем куб, записываем количество. Окай, где бы разместить эту встречу?

Во первых, определим время дня. Окай, где приключенцы будут находиться в этот момент? Спросим их куда они двигались, подсчитаем скорость, определим ожидаемое местоположение...

Теперь посмотрим, не заблудились ли они.

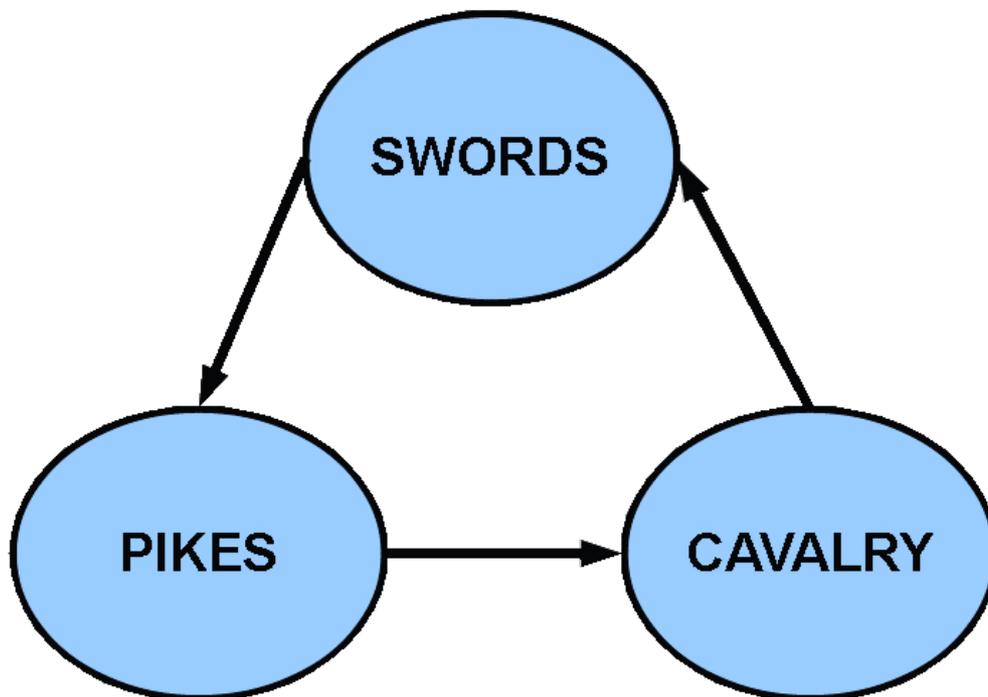
Ага! Заблудились! Что ж, вернёмся назад и определим их реальное местоположение... Хм. Значит, что они вот в этом шестиугольнике. Но здесь же совсем другой тип ландшафта... Охохо, значит и таблица случайных встреч нужна другая. Ну ладно, не встречали они никаких гоблинов, а вместо них... Стоп, а какой был результат на бросок случайной встречи? Эмм...

Это должно было быть «83», так как это были гоблины, так что берём другую таблицу встреч и «83» значит «**вомбаты-вампиры**». Бросок на количество. А теперь, раз уж это другой тип ландшафта, давайте-ка переопределим то, как именно приключенцы с ними встретятся.

И так далее, и тому подобное. Весьма познавательная пробная катастрофа, наполненная мучительными паузами, в течение которых я нервно возился со своими заметками.

Вся эта история, кстати, показывает, зачем нужны предварительные плейтесты.

Цепочки обработки



После некоторой подстройки результаты плейтестов стали лучше.

Например, у меня было немало головной боли с группами персонажей, внезапно решивших сменить направление движения прямо посреди какого-нибудь шестиугольника.

В связи с этим я ввёл простенькую систему контроля продвижения персонажей через шестиугольник и абстрактную механику для тех групп, которые хотели повторно пересечь/прочесать тот или иной участок местности в поисках чего-либо.

Однако, как я понял в итоге, самой большой моей проблемой был всё же *недостаточно чисто и грамотно составленные цепочки обработки действий игроков*.

Три из четырёх используемых мной подсистем правил зависели друг от друга. В результате я часто возвращался назад и, с учётом изменившейся ситуации, производил повторные вычисления вместо тех, что уже сделал ранее.

Через пару игр после того как проблема была обнаружена и сформулирована, я наконец пришёл к следующей чистой и прозрачной цепочке:

1. Определяем направление и характер их движения;
2. Не заблудились ли они?

3. Проверка на возможность случайной встречи;
4. Определение настоящего местоположения путешественников;
5. Создание и детализация случайной встречи.

Применение этой последовательности в момент выхода группы персонажей из шестиугольника на базовом уровне решило вышеописанную проблему и сделало мою Трацианскую Hexcrawl-кампанию возможной.

В течение дюжины сессий после этого знаменательного момента я изучил ещё немало других трюков, позволяющих мне играть более эффективно (*трюков наподобие размещения издалека заметных ориентиров на местности и заранее накиданных результатов проверки на случайную встречу, которые позволяют просто сгенерировать эту встречу в назначенный для неё час*), однако все эти трюки базируются на крепком основании прозрачной, чистой и чёткой последовательности обработки.

Моим следующим экспериментом станет система описания троп и путей

Игроки, как правило, следуют вдоль каких-то уже существующих маршрутов: дорог, троп, рек или иных выделяющихся объектов.

Я думаю, что это хорошая возможность для создания «маршрутных карт», которые существенно упростят и упорядочат путешествие по уже известным маршрутам. Я думаю, это также сделает возможным создание правил для прокладки новых маршрутов через неисследованные просторы.

Однако я отвлёкся.

Списки источников, бланки и заметки

D&D Encounter Planner

Party Level: 8 1750 (5 PCs) 2100 (6 PCs) 2450 (7 PCs)

Encounters			
Encounter Level	Encounter XP	Encounter Type	Description of Encounter (Where? What? Who?) Treasure Parcel
N+1	2000	Combat	Inside Redash someone party meet up with missing townsfolk. Also an undead skeleton. 1. 2000 + 2000 = 4000
N+0	1750	Combat	Combat with an Owl night later 2 mummies and a Flame Bull 5. 1750 + 1750 = 3500
N+0	350	Skill Challenge	The ghost of the Dwarf Murat offers help 4. 350 + 350 = 700
N+0	1900	Combat	Pre-1, night, dwarf skeletons 2/9. 1900 + 1900 = 3800
N+0	2400	Combat	Through the Underdark. Golem, crawling spider, fullspoon 12. 2400 + 2400 = 4800
N+1	2850	Combat	Overgrown zombies with townsfolk 10. 2850 + 2850 = 5700

LOCAL NPC 5

Основная мысль всего, что я написал ранее в том, что структура игры - это не только сумма используемых вами игромеханик, но и то, как именно вы используете эти механики.

Если мы вернёмся к похожей (на НРИ – прим. пер.) структуре настольных и карточных игр, то мы с лёгкостью заметим, как правила этих игр всегда готовы предоставить игроку чёткую последовательность действий: «Сделай это, а теперь – это, а теперь – вон то»

Гибкая и открытая натура ролевых игр очевидным образом затрудняет использование подобных жёстких последовательностей.

Но, опять же, как легко можно заметить, наличие базовой структуры чрезвычайно важно, ведь она служит хребтом для запуска в полёт нашей фантазии.

Шпаргалки

Полагаю, так произошло потому, что именно в это период наше хобби стало всё больше отдаляться от использования прозрачных и чётких игровых структур, что одновременно означало невозможность создания универсальных и применимых в любой момент игры справочных материалов.

Однако, одной из первых вещей, которой я обзавёлся для своего Трацианского Hexcrawl-a, стал путевой лист для отметок о продвижении персонажей по карте.

Другими словами

- Потратьте некоторое время на раздумья о том, как именно вы делаете ваши заметки;
- Что именно, начиная от запаса морали и заканчивая АС персонажей, вы чаще всего уточняете у ваших игроков?
- Наилучшим ли образом вы отмечаете актуальное состояние здоровья монстров?
- И так далее и тому подобное.

ч.9: Устаревшие игровые структуры

Раз уж мы завершаем наше обсуждение структуры Hexcrawl, я думаю, будет интересно потратить ещё немного времени и обратить взгляд к некоторым другим архаичным игровым структурам, забытым в среде нашего хобби...

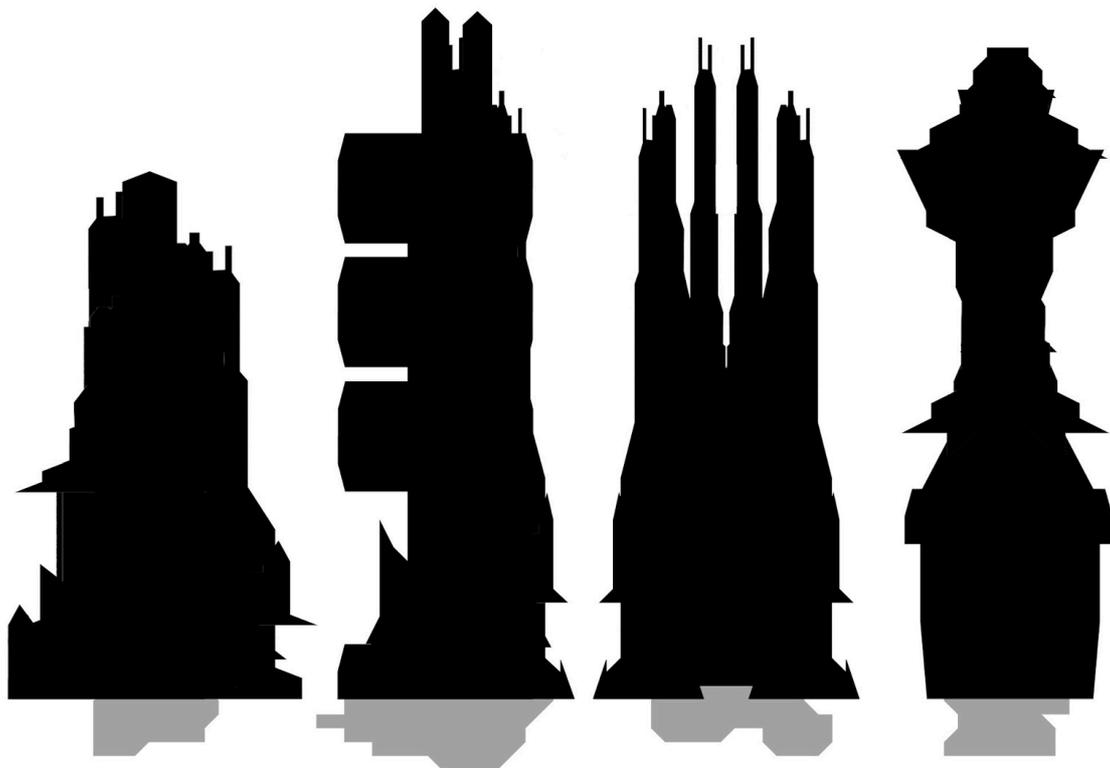
До недавних времён и сам Hexcrawl можно было причислить к устаревшим игровым структурам.

К 1989 году вы только изредка могли встретить карты с шестиугольниками в руководствах для НРИ, но при этом ни одна из них не предназначалась для полноценного Hexcrawl.

Вторая редакция AD&D полностью исключила материалы по Hexcrawl из своих базовых книг.

Так продолжалось до той поры, пока «Necromancer Games» не выпустили свои «Wilderlands», а Бен Роббинс со своими «Западными пустошами» не заразил людей желанием заново открыть забытое искусство Hexcrawl.

Замки и их обитатели



Оригинальная структура Нехсrawl, описанная в OD&D, несколько отличается от той, что я описывал ранее (*описанная мной структура сильно модернизирована «Judges Guild» и не является адаптацией аналогичной структуры из AD&D*).

Большая часть приключений в глуши, в случае OD&D, была завязана на замках.

Замки: Как правило, пруды и озерца (*присутствующие на глобальной карте диких земель*) указывали на наличие рядом замков.

Обитатели этих укрепленных твердынь определялись случайным образом.

Помимо того, они могли отважиться на вылазку, если группа персонажей-исследователей оказывалась неподалёку.

Каждый оказавшийся в шестиугольнике с замком имел 50% шанс (*значения 1–3 на d6*) встретить его обитателей, бродящих по округе. В соседних шестиугольниках шансы на встречу с ними составляли 33% (*1/3, значения 1–2 на d6*), а через один шестиугольник от замка шансы составляли только 16% (*1 на d6*).

Если группа персонажей находилась в шестиугольнике с замком и чем-нибудь привлекала внимание его обитателей, то они выдвигались в сторону группы (*если персонажи не выглядели слишком сильными или воинственными*).

Вожди обитателей этих замков всегда были законопослушного мировоззрения, а их Высшие Жрецы Зла – хаотического. Остальные обитатели были настроены или враждебно (*1–3 на d6*) или – нейтрально (*4–6 на d6*).

Основой всему этому служили таблицы вероятностей, определявшие состав обитателей замков и их слуг.

Система также предоставляла специальные правила для каждого типа возможных обитателей:

- В замках могли обитать Драчуны, что требуют поединка от любого проходящего мимо, если он благородных кровей;
- Маги, которые отправляли героев на поиски сокровищ и брали с них клятву отдать половину найденного самому магу;
- Жрецы, которым необходимо было пожертвовать немного (10%) всех камней и драгоценностей и т.д.

В остаточном виде следы этой структуры живы в «Rules Cyclopedia», в которой всё ещё представлены таблицы случайной генерации настроек обитателей замков. Однако я почти уверен, что сама эта структура, по сути, не встречается в реальных игровых практиках после 1980 г.

И я сомневаюсь, что, в отличие от Nuncrawl в стиле «Judges Guild», эта игровая структура типа «*обитатели замков устраивают рейды*» имеет какие-либо шансы на возрождение былой популярности в ближайшее время.

Хотя, с другой стороны, в такой структуре есть немало потенциально интересных моментов:

1. **Во первых:** Генерируемый сеттинг, в рамках которого цивилизация и население распределены между феодальными владками, которые разъезжают далеко за пределами своих родных стен, чтобы повстречать путешественников, проходящих даже на большом удалении от этих самых стен.
2. **Во вторых:** Заметьте как эта структура сама подсовывает нам сюжетные зацепки. Подобно [картам сокровищ](#), случайным образом укрытым среди вражеских орд в OD&D, квесты, предлагаемые феодальными лордами, могут внезапно преобразить бесцельное исследование шестиугольников в целенаправленный поиск.

Однако, я отвлёкся.

Защита территории



Другой важной процедурой для «игры в глуши» в OD&D была идея «зачистки» шестиугольника от монстров, которая являлась необходимым условием, например, для обладания собственной крепостью/фортом.

Игрок/персонаж в таком случае заявлял свои права на шестиугольник, ведущий бросал кость для определения того, есть ли в шестиугольнике монстры и, если они там оказывались, игрок/персонаж устранял их.

Если монстров не оказывалось, шестиугольник помечался как зачищенный. Все земли на 20 миль от крепости, зачищенными таким образом, становились безопасными, заселённая крепость считалась основанием для закрепления за шестиугольником статуса свободной от монстров местности.

Эта базовая структура была сильно расширена в AD&D.

Для примера: в AD&D была добавлена точная система определения того, когда и как монстры могут вернуться в зачищенную зону, включая множество дополнительных нюансов, наподобие появления в области черепов и скелетов, предупреждающих о близкой угрозе.

Однако, и улучшенная структура из AD&D канула в лету.

Другие структуры

Если вы присмотритесь к ранней истории наших игр, вы увидите там подобные скрупулёзно прописанные наборы правил повсюду:

- Система артефактов из «Gamma World»;
- Модели торговли в «Traveller»;
- Система банд и преследования из «Boot Hill» (которая во втором издании этой игры была развита в объёмную механику соревнования законников против бандитов);
- Очки Статуса в «En Garde!», и так далее.

Появление подобных структур было следствием наличия, на тот момент, в индустрии кучки игроделов-варгеймеров, склонных к созданию игровых структур плотно нагруженных деталями жёсткого моделирования игрового мира.

Эти ребята привыкли годами использовали детальные и выверенные игровые структуры для моделирования исторически достоверных сражений.

Ролевые игры, как бы то ни было, склонны взламывать и расширять статичный игровой мир, и те игроделы (пытаясь угнаться за расширяющимся миром – прим. пер) добавляли в свои игры всё больше инструментов для «моделирования мира».

Через некоторое время, по разным причинам, эти точные механизмы стали носить всё более симуляционный характер.

Когда их фокус сместился с «в это интересно играть» на «этим можно точно обчитать детали мира», они быстро стали скучными (как любая «симуляции ради симуляции») и, преимущественно, слишком сложными для использования в реальной игровой практике.

Произошедшее в дальнейшем (буквально в течение нескольких лет) было неизбежно: Детальные игровые структуры стали отмирать и, параллельно наступлению универсальных систем правил для НРИ, полностью исчезли из книг правил.

Исключением стала, конечно, всё ещё крайне детализированная боевая подсистема.

Однако (и это важно для понимания), прописанные игровые структуры на самом деле не покидали наши игры! Они, в конечном итоге, критически важны для этих игр.

Вместо этого толика наиболее популярных из них стала восприниматься нами как нечто очевидное и общеизвестное. Все «знали о них», а игроделы без проблем могли рассказать о них подробнее.

Хотя, на самом деле, немногие о них реально задумывались.

Значимость чёткой структуры



Представление о том, что основной смысл НРИ сводится к *«игроки просто говорят мне, что они хотят сделать и я разрешаю их заявку (тем или иным образом)»* и глубоко укоренился в игровой индустрии.

Однако, *как мы уже могли видеть*, это однозначная ошибка.

Это укоренившееся заблуждение приводит к тому, что ведущие используют случайный набор слабо изученных техник, нахватанных от людей с которыми они играли, из коммерческих сюжетных модулей или сочинённых в результате случайного озарения.

Всё это, само собой, зачастую завершается весьма неудовлетворительной игрой.

Недостаток прописанных игровых структур в книгах правил (*особенно – чётких сюжетных структур*) делает НРИ существенно менее доступными для людей никогда ранее в них не игравших.

Представьте, что вы взяли правила для настолки *«Ужас Аркхема»* и выкинули оттуда всё, касающееся точной последовательности ходов (*выкинули правила сценарной структуры этой игры*).

Таким образом, у вас остались:

- Правила, касающиеся проверок навыков;
- Правила того как далеко вы продвигаетесь по игровому полю на каждом ходу;
- Правила для драк с монстрами;
- Правила прохода через врата и правила закрытия врат;
- Правила сражения с Великими Древними, если они проснутся и т.д. и т.п.

Однако... как теперь вы собираетесь во всё это играть?

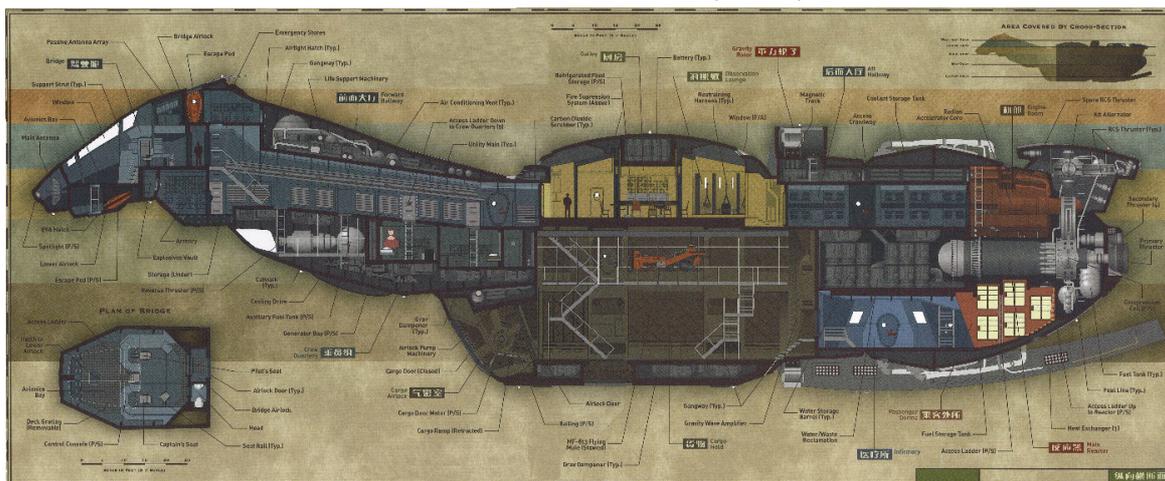
А ведь именно так, по сути, выглядит для новичка любая НРИ, за исключением D&D, выпущенная в течение последних 30-ти лет.

И, что печально, каждая новая редакция D&D, начиная с 1983 г., содержит всё меньшее количество прописанных игровых структур в базовой книге правил. Эта тенденция достигает апогея в D&D4, из которой полностью исключены описания процедуры зачистки подземелья.

Как бы то ни было, когда мы оглядываемся в прошлое, во времена архаичных и точных игровых структур, мы можем подметить кое-что, объясняющее нам причины их ухода: *За исключением различных «зачисток» ('crawls) и некоторых других, все эти структуры были изначально неполноценны.*

Связанные документы: [encumbrance.md](#)

ч.10: Неполные игровые структуры



Посмотрим, для примера, на прописанные игровые структуры из оригинального «Traveller»:

1. Создание субсектора пространства

Для этого игра даёт нам инструкции:

- По созданию звёздной карты;
- Распределению планет по этой карте;
- Определению их населённости;
- Их уровню политического и технологического развития;
- Определению зон, доступных для путешествий и торговых маршрутов;

- И так далее, и тому подобное.

2. Приобретение корабля

Игра предложит Вам разнообразные опции того, как персонажи могут купить, арендовать или как-то иначе приобрести свой корабль.

3. Межзвёздные перемещения

Игра предоставляет механику, определяющую как далеко и как быстро герои смогут двигаться в своих путешествиях между планетарными системами.

4. Торговля и финансы

Наконец, в «Traveller» есть чёткие механизмы того, как герои могут получать доход от транспортировки грузов, перевозки пассажиров и тому подобного.

Перемешав всё это, мы получим [«Firefly: The Roleplaying Game»](#) (это такая шутка, судя по всему – прим. пер.).

Но вот чего сценарной структуре «Traveller» не хватает, так это какой-либо поддержки игры на уровне ниже меж-планетного.

Сам «Traveller» признаёт наличие подобного недостатка и стремится залатать дыру при помощи концепции «постоянного клиента» (*«concept of the Patron» – прим. пер.*):

«Ключ к любому приключению в «Traveller» – это «постоянный клиент».
Когда ваша банда приключенцев знакомится с подходящим для них постоянным клиентом, в игре появляется персона, придающая направление их действиям, и награждающая их за успехи в этом направлении. Постоянный клиент - это самый важный NPC из всех возможных (в этой игре – прим пер.)» *«Traveller», Книга 3: Миры и Приключения*

Именно «постоянный клиент» служит основным методом заброски сюжетных семян в поле зрения героев игры.

А «Traveller», в свою очередь, встраивает этого «клиента» в собственную глобальную игровую структуру путём активации таких клиентов через субмеханику случайных встреч.

Вкратце: Каждый раз, когда герои прибывают в космопорт, есть некоторый шанс, что на них самостоятельно выйдет кое-кто с интересным предложением по работе.

Конечно, здесь всё равно присутствует громадный разрыв между структурой игры и собственно структурой конкретной сюжетной миссии.

Однако «Traveller» далеко не одинок в плане наличия подобных брешей сценарной

структуры.

Фактически, она присутствует во всех современных НРИ.

Фактически, на микро-уровне все современные НРИ-механики представляют собой неполные (неполноценные) игровые структуры, как вы уже могли видеть [в примере с Герцогиней Кантерлоксской](#).

Механики без структуры



Я уже долгое время утверждаю, что процесс игры естественным образом тяготеет к тем механикам, которые она использует.

Для примера, когда я ввёл механику контрразведки в «D&D», контрразведка внезапно стала важной сюжетной составляющей моей игровой кампании.

А когда я добавил [удобную механику отягощения к моей OD&D-кампании](#), массовое использование её в игре последовало незамедлительно.

В любом случае ещё более верным утверждением будет то, что игровой процесс настольной ролевой игры тяготеет к её собственной игровой структуре.

Не подразумевая какого-то конкретного завершения игры, НРИ, конечно, не связаны собственной структурой (как, например, настолки), и грамотная игровая структура в НРИ **не станет для вас смирительной рубашкой**.

Однако чистая и чёткая игровая структура так или иначе будет увлекать игроков и ведущего в том или ином направлении.

Иначе говоря: Раз уж вы в подземелье, в какой-то момент вы точно перейдёте к его зачистке.

Интересным следствием всего этого является то, что механика, которая не использует чёткую игровую структуру или использует излишне чёткую структуру, как правило, будет проигнорирована игроками.

А последствием уже этого следствия является то, что мы легко можем обнаружить вокруг множество популярных игровых систем, снабжённых большим количеством правил, которые никто не использует. *И, насколько я могу судить, большая часть таких правил рождены рудиментарным стремлением к симуляции.*

Вышеприведённое наблюдение особенно характерно для специализированных дополнений к правилам.

Рынок D20-дополнений переполнен игровыми продуктами, готовыми предоставить нам *«Наиболее полное руководство по парусному судоходству»*. Наш маленький внутренний любитель симуляции говорит нам: *«В нашей волшебной стране есть парусные суда. Это значит, нам нужны правила по судоходству»*.

Однако... заимев такие правила, как вы собираетесь в них играть?

Типичное мореходное дополнение обычно содержит множество вариантов правил для определения скорости, с которой двигается группа персонажей, в зависимости от:

- Их судна;
- Скорости ветра;
- Опытности группы;
- Результатов проверки Навигации;
- Погодных условий;
- Океанических течений и т.д.

Однако если вы не используете сценарную структуру, при которой время путешествия важно – а в современную нам эпоху жёстких и прямолинейных сценариев оно обычно не важно – все эти правила становятся совершенно неуместны.

О, конечно, наличие руководства по определению того, как долго они будут добираться из точки “А” в точку “Б”, это отлично, но необходимость производить массу вычислений, внося в них изменения для каждого нового дня путешествия делает руководство непригодным к использованию мусором.

И вот таким образом вы приобретаете книжки полные **фитов**, которые ничего не дают, изредка используемых заклинаний, правил по внезапным атакам, которые никому не интересны, и т.д. и т.п.

Без поддержки сценарной структурой все эти дополнения кособоки и ущербны: иногда вы играетесь с ними, но очень редко они оказываются действительно полезны.

Однако представьте на минуту, что кто-нибудь нашёл-таки время на создание полноценной, встроенной в правила сценарной структуры для морской игры, которая, например, позволяет играть в пиратов или капёров с тем же удовольствием, что и в зачистку подземелий или разгадывание загадок.

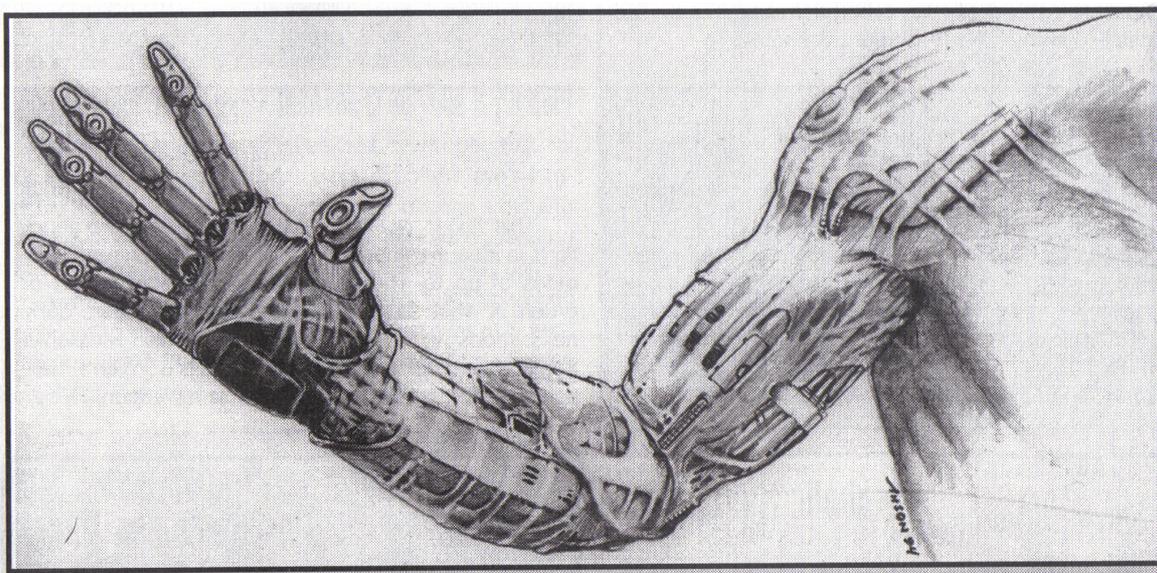
Представьте, что вы можете создавать целые сюжетные кампании вокруг этой структуры, или просто включать её в уже существующие кампании.

Может быть, вы даже сможете пойти и опубликовать такую кампанию, чтобы люди могли просто взять её и начать играть по ней.

Внезапно, все те правила по поддержанию духа корабельной команды и морскому бою окажутся вполне применимы.

Ну а если эта *новая сценарная структура* будет действительно полноценной, внезапно вы также можете открыть целый новый рынок, требующий поддержки продуктов на её основе.

Ценность неполных структур



«Эффект тяготения» к чётким и прописанными игровым структурам может помочь нам с объяснением того, почему даже частично прописанные сценарные структуры оказывались чудовищно успешными в рамках ролевой индустрии.

Для примера, возьмём [«Shadowrun»](#) и [«Paranoia»](#).

Ни та, ни другая игра не снабжена собственной полноценной сценарной структурой, но обе они предоставляют базовые методы для включения в игру сюжетных зацепок, которые и придают общую форму концепциям сценариев этих игр.

Как вы можете видеть, эти методы весьма действенны, судя по количеству историй «про предавшего нас мистера Джонсона» применительно к «Shadowrun», и по множеству «историй ужасов из переговорной комнаты», относящихся к «Paranoia».

По факту, даже частично прописанная структура создания сценариев может быть весьма эффективна при организации и создании общего для всех игроков впечатления от игры, сплачивающего их в осмысленные сообщества, которые устанавливают между собой прочные сети взаимодействий, в дальнейшем ещё больше поддерживающие и укрепляющие конкретную игру.

Это вдвойне верно относительно структур сюжетных зацепок.

Общность впечатлений также делает возможным производство игровых дополнений, изначально нацеленных на вышеописанное общее поле.

«760 Patrons» для «Traveller» или «Mr. Johnson's Little Black Book» для «Shadowrun» – замечательные примеры тому.

Всё это особенно важно, когда речь заходит о сюжетных модулях:

- Вы легко можете создать приключенческий сюжет для D&D, который (*в теории, конечно*) можно будет вставить в более чем 90% готовых сюжетных кампаний, использующих ту же систему правил.
- С другой стороны, создание аналогично универсального сюжета для «[Heavy Gear](#)» может оказаться вообще неосуществимым.

Само собой, именно наличие жизнеспособного рынка для таких универсальных сюжетов приключений позволяет издателям продолжать их производство.

А наличие готовых приключений в свободной продаже упрощает их использование начинающими ведущими для организации собственных игр.

Что, в свою очередь, ещё более укрепляет сеть распространителей игры.

ч.11: Полноценные игровые структуры

Теперь, после того как мы обсудили неполные игровые структуры, позвольте мне оставить эту несправедливую стезю и объяснить, что именно я подразумеваю под «*полной (полноценной) игровой структурой*».

Важное примечание: под «полной игровой структурой» я не подразумеваю то, что игроки ни в коем случае не смогут совершать действия за пределами этой структуры.

Как я уже неоднократно упоминал, НРИ (*функционально*) открыты для изменений со стороны игроков.

В отличие от обычных настольных или карточных игр, игроки всегда вольны делать то что им нравится.

Наоборот, мы поговорим о *структуре, в теории, предоставляющей игроку завершённый и полноценный игровой опыт*.

А также о структуре, в которой игроки никогда не попадут туда, где эта структура отсутствует.

Здесь играет важную роль полученный за игровым столом практический опыт, а, кроме того, я ожидаю и толику здравого смысла.

К примеру, можно утверждать, что правила «[Traveller](#)» предоставляют полноценную и завершённую игровую структуру - при условии, что персонажи не будут вылезать из своего звездолета.

Но ведь каждому понятно, что рано или поздно им придётся оттуда вылезти?

Что происходит за игровым столом в «[Traveller](#)», когда его игровая структура

доставляет ваш корабль в космопорт, ваши персонажи ступают на трап, и...? Вот здесь-то сценарная структура «Traveller» и доставляет вас в пространство-без-структуры.

На практике, полноценная игровая структура требует наличия подсистем вертикальной интеграции и закольцовывания разрешений заявок.

А эти подсистемы, в свою очередь, обычно требуют возможности полноценной трансляции структуры с макро-уровня на микро-уровень.

Закольцовывание



Для примера, представьте структуру типичного сценария-загадки:

- Вы появляетесь в некоем месте и ищете улики;
- Улики приводят вас в другое место, где вы снова ищете улики...
- Которые, конечно же, приводят вас ещё куда-нибудь.

Вот это и есть пример закольцовывания заявок: Вы можете следовать такой игровой структуре до бесконечности.

Вертикальная интеграция



Ранее мы уже говорили о гладком переходе между «зачисткой подземелий» и боёвкой в «D&D»:

- Вы в комнате подземелья находите выход и выходите через него в другую комнату (таким образом, кольцо разрешения заявок замыкается);
- Однако эта (следующая) комната полна монстров, так что вы переключаетесь на боевую подсистему (ещё одно замкнутое кольцо разрешений заявок) на то время, пока монстры не закончатся;
- Когда боёвка завершена, вы возвращаетесь обратно к структуре «зачистки», находите дверь и выходите в неё (и, если в следующей комнате тоже есть монстры, снова переключаетесь на боёвку).

Это и есть «вертикально интегрированная структура».

- Структура «зачистки» содержит специфический сигнальный элемент («Здесь есть монстры!»), который активирует переход к структуре боёвки;
- Ну а структура боёвки предоставляет аналогичный критерий: «все монстры мертвы, комната пуста и не интересна» – который возвращает вас обратно к «зачистке».

В качестве мысленного эксперимента представьте, что вы используете структуру «зачистки», но не используете боевую подсистему.

Что, в таком случае, произойдёт когда «зачистка» приведёт вас в комнату полную орков?

В этот момент игровая структура окажется неполноценной.

Теперь представьте, что вы используете структуру «зачистки» без боевой подсистемы, заменив её грамотной механикой постановки и разрешения загадок.

Это будет совсем другое подземелье, не так ли?

Микро и Макро



Точно также происходит расширение подобной цепочки до возможности перехода с макро-уровня на микро-уровень

Наглядной демонстрации этого принципа является, например, hexcrawl-шестиугольник, помеченный как «содержащий подземелье»:

- Hexcrawl-структура в этом месте предоставляет сигнальный элемент, инициирующий исследование подземелья;
- Вход в это подземелье запускает процедуры «зачистки подземелья»;
- Ну а знакомство с монстрами подземелья перемещает игру в пространство боёвки.

Время от времени я представляю всё это в виде обратной пирамиды, хотя именно такая последовательность переходов и не обязательна.

Например, описание hexcrawl-шестиугольника может напрямую инициировать боевую сцену.

Достоинства полноценной игровой структуры



Давайте посмотрим какие базовые особенности делают игровую структуру полноценной.

Из необходимости также примем на веру следующее утверждение: В настольных ролевых играх есть не так уж много полноценных игровых структур, так что описываемые мной качества встречаются далеко не везде.

Во-первых, триггеры (сигнальные элементы)

Каждая часть игровой структуры нуждается в чётком и специфичном сигнальном элементе.

Для примера, боёвка начинается в тот момент, когда кто-либо желает атаковать и сделан бросок инициативы.

Вертикальная же интеграция вашей структуры нуждается в том, чтобы макроструктура поставляла необходимый сигнальный элемент микро-структуре

Для примера, структура «зачистки подземелья» сигнализирует о начале боёвки в тот момент, когда вы открываете дверь в комнату, полную монстров.

Во-вторых, сюжетные зацепки

Необходимо наличие «типичной сюжетной зацепки». Технически она тоже всего лишь сигнальный элемент для макро-структуры, внутри которой существуют игровые микро-структуры. Типичной зацепке не обязательно быть сложной.

Например, базовая сюжетная зацепка для «зачистки подземелья» звучит как «*Вход в подземелье прямо по курсу!*»

В-третьих, цели

Вам понадобится «типичная цель», то, что мотивирует игроков увлечься предоставленной вами типичной сюжетной зацепкой.

Вот, скажем – «Персонажи идут в подземелье (т.о. следуя зацепке в виде входа) потому, что они хотят найти сокровища».

Тут стоит отметить, что это будет только базовой сюжетной зацепкой и, как правило, первой вещью, которая будет заменена в процессе подгонки вашей игры под реальную игровую сессию.

С тем же успехом персонажи могут отправиться в подземелье – или, скажем, крепость – потому, что их друзья были похищены и томятся внутри.

В-четвёртых, типовое действие

Вашей структуре понадобится типовое действие.

Примерам таких действия являются:

- Поиск следующей двери [во время «зачистки подземелья»](#);
- Выбор направления исследования в [Hexcrawl](#);
- Поиск улик [в сценарии-загадке](#);
- Избиение противников во время боёвки, и т.д.

В пятых, закольцованность

Убедитесь в том, что ваше типовое действие возвращает вас (*напрямую или через цепочку других действий*) к месту, в котором снова предлагается выполнение типового действия.

Это место и станет той точкой, в которой вы замыкаете разрешение заявок в кольцо, делая вашу игровую структуру полноценной, полной, всеобъемлющей и завершённой.

Эффективные игровые структуры



Я также выделю несколько вещей, не необходимых для полноценной игровой структуры, но способных сыграть ей на руку.

Во первых, игровая структура должна быть гибкой

- Для игроков эта гибкость означает возможность делать свободный выбор, не ограниченный рамками структуры.
- Для Ведущего эта гибкость означает широкие возможности для творчества и добавления собственного игрового содержания в рамках «контейнера» структуры.

Это тот самый принцип – «Каркас, а не смирительная рубашка» – о котором мы [говорили ранее](#).

Во вторых, типовое действие должно быть значимым

Типовое действие должно позволять игрокам делать [значимый выбор](#).

НРИ – это игры, в первую очередь посвящённые совершаемым выборам, и игровые структуры, не дающие возможности их совершать, на мой взгляд, слишком трудоёмки в использовании.

К тому же структура, не включающая точек, в которых игроки могут сделать свободный выбор, скорее всего, сильно ограничит их возможность совершать выборы, структурой не предусмотренные вовсе (см. выше).

В качестве контр-примера представьте гипотетическую структуру «пиратской зачистки» (*piratecrawl*), в которой игроки выбирают курс следования судна, а Ведущий случайным образом определяет тип этого судна.

Таким образом структура игры чрезвычайно гибка для Ведущего, до тех пор пока у него сохраняется возможность включить в игру всё, что он сможет засунуть в корпус судна.

Однако, как видите, выбор игроками направления движения в такой структуре становится бессмысленным, что влечёт за собой неудовлетворительную игру.

В третьих, помните о персонажах

Как мы уже упоминали в разговоре о различиях НРИ и просто настолок, в НРИ внутриигровые решения должны быть завязаны на персонажа и ассоциированы.

По всё тем же причинам, по которым любая другая механика в **НРИ должна быть ассоциированной**.

В-четвёртых, структура игровых наград

Структура игровых наград должна быть плотно подогнана к типовым действиям и типовым целям общей игровой структуры.

Простым примером тут служит то, что я уже упоминал касательно «D&D»: Типовой наградой для «зачистки подземелий»/боёвки служат **очки опыта** (за убийство монстров) и золотые монеты (награда за поиски сокровищ).

В-пятых, игровая структура должна развлекать

Это «должна развлекать», само-собой, весьма расплывчатая формулировка, и её точное значение может сильно различаться в разных игровых группах.

Однако основной смысл тут в том, что полноценная игровая структура должна служить прочной основой для вашего сюжета. *Если основание увлекательно, то и всё, что вы и ваши игроки построите поверх него, будет увлекательно.*

Если же увлекательность этой структуры окажется сравнима с интересностью бухгалтерского учёта, то вы рискуете перестать получать от неё хоть какое-либо удовольствие, а постройка чего-либо интересного поверх неё более проблематична.

И в-шестых, игровая структура должна быть проста для подготовки

Частично это качество следует из чётко прописанной структуры этой подготовки.

Думаю, вы уже заметили, что чёткие и детальные игровые структуры предоставляют нам понятные и простые руководства о том, что вам нужно делать в плане подготовки.

Однако, я тут имею ввиду ещё и чётко ограниченное правилами количество подготовки необходимой для начала вашей игры.

Если ваша структура требует, чтобы Ведущий прочёл 500 страниц игровых материалов перед игрой и был готов использовать их все во время игры, то она плавно движется к совершенной неприменимости в реальных условиях.

Помимо того, игровая структура должна предоставлять инструменты для подготовки (*наподобие всех этих старых карт подземелий или hexcrawl-таблиц, на которые вы всегда можете опереться в «D&D»*).

Помимо того

Я ещё хотел было добавить пункт *«должна быть простой в применении»*, однако... Я предполагаю, что это качество естественным образом приобретает любая полноценно и правильно собранная игровая структура.

Если хотите припомнить о чём это я, перечитайте [восьмую часть](#) моего цикла.

ч.12: Практическое использование игровых структур

До этого момента вся моя болтовня о «структурах игры» могла выглядеть как что-то, касающееся только игроделов (*гейм-дизайнеров*).

Однако, на самом деле, структура игры – важный и нужный инструмент даже для рядового ведущего.

Чем больше тех или иных игровых структур освоил ведущий, тем проще ему будет использовать одну из них в его собственной игре.

Обратное тоже верно. Чем меньше игровых структур знакомо ведущему, тем меньше у него вариантов сценарной структуры, и тем сложнее ему будет подготовиться к игре.

Основным аргументом в пользу этой позиции служит то, что каждый ведущий одновременно ещё и игродел (*гейм-дизайнер*), а любая НРИ, лишённая правильно собранного сюжета, подобна *«Монополии»* без игрового поля.

Другими словами, если бы «Монополия» поставлялась в том же комплекте, что и НРИ, то в ней были бы правила того, как перемещаются пешки и правила покупки недвижимости, но при этом авторы игры предполагали бы что, каждая игровая группа создаст собственное игровое поле самостоятельно.

Таким образом, дизайн сценария в НРИ – тоже гейм-дизайн.

Для демонстрации того, что я имею в виду, называя сценарные структуры «инструментами ведущего», возьмём исключительно прямолинейный концепт приключения.



Персонажи игроков сопровождают слугу герцогини Кантерлокской, которому поручено приобретение полуразрушенного поместья неподалёку от [Садов Двеределл](#).

Персонажи защищают его от других сторон, заинтересованных в покупке, и начинают замечать присутствие таинственной секты, чья деятельность связана с поместьем.

Пятнадцать лет назад моё мастерство использования игровых структур было весьма ограничено

У меня было буквально два варианта: «зачистка подземелья» и «жёсткий линейный сюжет».

Конечно, исходя из концепции сценария я бы прибег ко второму методу и выстроил бы весь сюжет как чёткую последовательность сцен, проходя через которые игроки/персонажи получали бы игровой опыт.

В свою защиту могу сказать, что я постарался бы сделать эти сцены максимально гибкими, так как я никогда не являлся оголтелым фанатом по-настоящему жёстких сюжетных структур.

В любом случае, мне бы пришлось сильно напрячься, сражаясь с предоставляемой «линейным сюжетом» структурой подготовки к игре, что, как правило, означает куда большие объём этой самой подготовки.

С другой стороны, вы и сами можете видеть как отсутствие подходящей для приключений в дикой местности игровой структуры приводит к тому, что современные готовые сюжетные модули подают нам путешествие в глуши как линейную последовательность заранее спланированных событий.

Вот например:



Однако сегодня, имея на руках куда большее количество доступных мне игровых структур, я нахожу тривиальной задачу по разбиению вышеупомянутого сценария так, чтобы упростить подготовку, упростить проведение игры, и предложить игрокам столько свободы выбора в рамках сценария, сколько им нужно.

Итак...

1. Персонажам нужно защищать этого человека



sample assassin

Полагаю, это означает, что у них должна появиться сама возможность и необходимость его защищать.

Для подготовки этой части я пишу список угроз (т.е. способов, которыми противники постараются достать защищаемого персонажа).

Эти угрозы могут быть привязаны к месту («убийца нанесёт удар в тот момент когда они достигнут Водной улицы»), однако привязка их к определенному моменту времени тоже возможна.

2. Нужно приобрести (на торгах) заброшенное поместье



Когда я готовлю объёмное социальное или деловое взаимодействие, я руководствуюсь двумя списками:

- Во-первых, списком ролей всех важных персон, участвующих во взаимодействии, включающим их ролевые (манеру, мотивацию, и т.п.) качества;
- Во вторых, списком всех важных событий, связанных с этим взаимодействием.

Иногда важные события привязаны к определённому времени. Иногда – к одному из моих персонажей или конкретному месту. *Такое разнообразие наиболее практично в моём случае.*

3. ...заброшенное поместье, расположенное напротив Садов Дверделла



А вот здесь мы подходим к очень интересному вопросу:

- Является ли поместье чем-то, что персонажам необходимо исследовать комнату за комнатой (*наподобие исследования дома с привидениями*)?
- Или мы рассматриваем его в качестве некоего абстрактного лота на аукционе?

В первом случае будет необходима полноценная подготовка к приключению в стиле «зачистка подzemелья».

Во втором будет достаточно общего описания поместья и, может быть, абстрактного плана здания, если он зачем-нибудь нужен.

Наконец, возможны комбинированные варианты:

- Поместье само по себе будет всего-лишь лотом на аукционе, однако семейный склеп, расположенный глубоко под поместьем, потребует обследования в духе «зачистки».
- Или, например, продажа поместья на аукционе будет формальностью, но сразу после вступления в права владения его придётся обследовать, в ночи, среди призраков, пробуждающихся и вылетающих из Колодца Душ.

4. Подозрительная активность таинственной секты вокруг поместья



Как и в случае других структур **игр-загадок**, тут я перехожу к проработке ключевых узлов сюжета, разбивая его на отдельные, **легко управляемые и легко продумываемые части**.

Для того, чтобы помочь игрокам ввязаться в расследование, я щедро рассеиваю улики по Угрозам из п.1, Персонам из п.2, и комнатам поместья из п.3 (если я предполагаю на этом этапе наличие элементов «зачистки подземелья»).

Простейший список сюжетных узлов может выглядеть так:

- Отряд убийц-культистов;
- Святыня Чернобога;
- Храм Одноглазого Святоши;
- Советник Джафар (замаскированный культист).

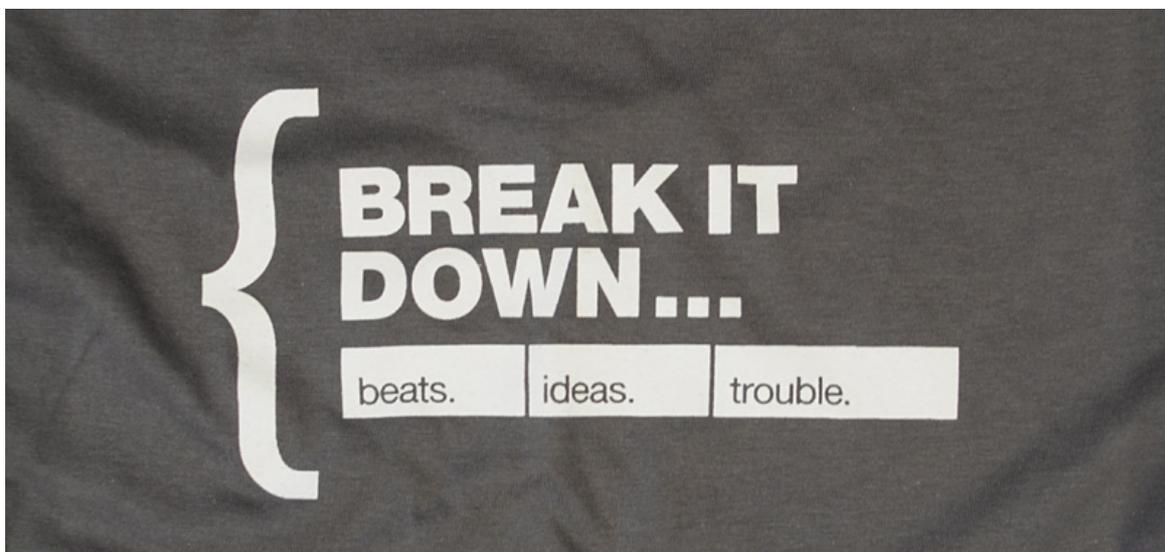
Отряд убийц – это проактивный узел. Убийцы атакуют защищаемого слугу графини. Один из убийц носит приметную татуировку (расспросив местное население персонажи могут узнать, что люди, носящие такие татуировки, связаны с культом Святыни Чернобога).

Допрос одного из убийц может привести персонажей к Храму Одноглазого Святоши.

Возможно, один из них также имеет эдикт от Джаффара, предписывающий ему убить поделщиков, как только работа будет закончена.

И так далее.

Разбивка на составляющие



Первейшей вещью тут будет первоначальная сюжетная зацепка: *Графиня Кантерлокская желает нанять персонажей игроков для охраны одного из её слуг.*

Эта зацепка привязана к простейшей временной шкале:

- Слуга должен прибыть на осмотр поместья в момент «А»;
- Убийцы могут начать действовать в моменты «В» и «D»;
- Строения поместья откроются для всеобщего обозрения и аукциона в момент «С».

Временная шкала имеет следующие сигнальные элементы:

- Улики, полученные после встречи с убийцами, запустят движение персонажей по узловым моментам расследования сюжета-загадки;
- Сопровождение слуги графини в процессе осмотра дома запустит «зачистку подземелья» в масштабах поместья;
- Участие в сцене аукционных торгов запустит механизмы социальной игры персонажей.

«Зачистка» поместья также может включать в себя сигнальные элементы для начала боевых сцен (*при встрече с мертвьями из фамильного склепа или чем-то подобным*).

Социальная игра во время торгов может дать персонажам дополнительные улики для их расследования.

Ну и, наконец, само расследование может привести их к Святыне Чернобога, в храм Одноглазого Святоши, что также сподвигнет их к переходу в режим «зачистки».

Используем правильно



Как и в других делах, раз уж мы берёмся за использование тех или иных инструментов, нам очень важно уметь верно подбирать и правильно использовать их.

Для понимания того, что я сказал, давайте представим, что мы воспользовались для вышеописанного приключения совершенно неверными структурами и методами.

Неверные методы

1. Мы подготовили сопровождение слуги в виде «зачистки»

Подготовка включила в себя прописывание каждой улицы по которой пройдут персонажи так, чтобы они столкнулись с тем, с чем им нужно столкнуться вне зависимости от нюансов выбранного ими маршрута.

В результате: Очень большой объём подготовки, много выборов игроков, никак не влияющих на их движение к цели и, возможно, некоторые проблемы симуляции/ достоверности общего воображаемого пространства.

2. Мы подготовили сцену с фамильным склепом как череду своевременных

встреч-с-мертвецами

Через 5 минут прогулки по подземелью мы запускаем «встречу №1», через 10 – «встречу №2», и т.д. и т.п.

В результате: Единственной значимой заявкой игрока в этой сцене будет «продолжаем бродить туда-сюда».

Нашим естественным ответом на такую заявку, само-собой, будет импровизация на тему того, что именно видят вокруг персонажи, но это вернёт нас к структуре «зачистки подземелья», которую мы изначально отвергли в целях нарочитой кривизны примера.

3. Вместо того, чтобы подготовить сцену торгов для ролевой и социальной игры...

Мы сразу выдали всем участникам торгов кучу боевых характеристик, а теперь каждый раз кидаем инициативу для того, чтобы определить кто с кем говорит первым.

И так далее...

Выводы

При использовании верных инструментов, подготовка к игре станет для вас простой и естественной, а внутриигровые выборы ваших игроков будут значимы и разнообразны.

В случае же неверно подобранных игровых структур (*по случайности или потому, что верные вам неизвестны*) ваша подготовка будет тяжела, а вашим игрокам станет сложнее делать те выборы, которые они хотят сделать.

Но что делать, если подходящей вам игровой структуры попросту не существует?

ч.13: Самодельные игровые структуры

Когда я писал «The Lost Hunt RPG» для «[Fantasy Flight Games](#)», я начал со сценария, в котором эльфийская деревня подвергается нападению кехталя (слуги могущественных демонических богов Кехта).

Идея была проста: Персонажи игроков могут просто идти по следу этого смертоносного существа, который приведёт их к межпространственной трещине, из которой как раз готовятся освободиться заточённые там демоны.

Вся хитрость была в самом процессе выслеживания

Несмотря на то, что тогда, в 2001, я ещё не задумывался над всеми этим в терминах

игровой структуры, я уже тогда осознавал, что эта часть приключения должна быть чем-то большим, чем простая проверка навыков персонажей.

Игровой опыт этого приключения не должен был сводиться к «Побей монстра, прокинь проверку «Выживания в глуши» и оп-ля! Ты обнаружил межпространственную тюрьму древнего демонического культа!»

Поэтому я закончил свою мысль на том, что создал самодельную игровую структуру-счётчик:

Пять успешных проверок на «Выживания в глуши» подряд позволяли успешно выследить монстра.

Каждая неудачная попытка возвращала игроков на шаг назад (и требовала дополнительных успехов для нахождения потерянного следа).

Каждая успешно пройденная проверка приводила персонажей к очередному «ключевому моменту» преследования, который был описан в соответствующем примечании-врезке:

- Один из таких моментов демонстрировал чрезвычайную прыгучесть монстра;
- Другой – его кровожадность, проявившуюся в очередной резне, и т.д. и т.п.

В общем-то это было несложно: Я попросту адаптировал (*встречающийся во множестве других игр*) принцип комплексных проверок навыков и немного подогнал его под приключение.

Помимо того, я потратил немного времени на раздумья и провёл пару экспериментов, чтобы закрепить все детали.

Единожды заимев такую структуру «ключевых моментов и возвратов» в своём мысленном инструментарии, я возвращался к ней снова и снова. Пожалуй, с тех пор я использовал её более дюжины раз.

Как видите, это весьма простой пример того, как Вы можете создать собственную игровую структуру для реализации ваших идей и нового внутри-игрового опыта ваших игроков.

Фактически, это настолько просто, что некоторые из вас захотят сказать – «Подумаешь!» Что ж, тогда давайте создадим кое-что посложнее.

Блуждая меж звёзд



Концепция кампании

Главные герои – команда (а возможно – и владельцы) космического корабля, курсирующего по межзвездным торговым путям. Несмотря на некоторую игровую активность на планетах, сама игровая кампания фокусируется непосредственно на космических перелётах.

Макро-структура

Для создания макро-структуры кампании я буду использовать [“Traveller”](#). Как я уже упоминал в [10-ой части](#), «Traveller» обладает отличной системой для межзвездных путешествий и торговли. Он дает игрокам возможность принимать решения о том, куда путь держать, чем торговать и так далее.

Сюжетные сигнальные элементы

Тем не менее, как я уже писал в 10-ой части цикла, *игровая структура «Traveller» неполноценна*.

В ней присутствует собственное кольцо разрешений заявок (*добраться до космопорта > забрать и доставить груз в точку назначения > добраться до космопорта, и т.д.*), однако в ней же отсутствует вертикальная интеграция вложенных структур.

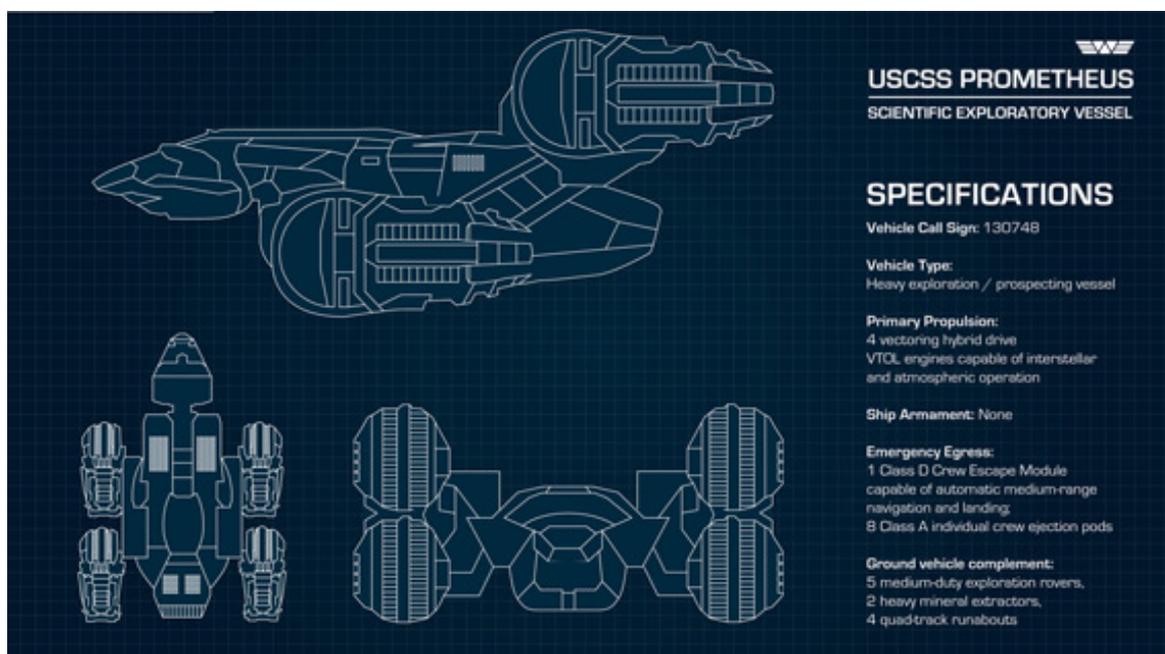
Таким образом, перво-наперво нам необходимо понять – какое действие или событие станет сигнальным элементом, запускающим переход от макро-структуры путешествий и торговли к тем более конкретным сюжетам, что, скорее всего, будут занимать большую часть реального игрового времени.

Таким образом я могу предложить, так же как подземелье на комнаты, а дикие земли на шестиугольники, разбить события этой игровой кампании на отдельные рейсы.

Иными словами, мы можем наполнить содержимым любой рейс между звёзд тем же способом, которым мы наполняем содержимым комнату в подземелье или шестиугольник на карте.

Конечно же, некоторые комнаты могут пустовать, а некоторые рейсы могут быть скучны и лишены происшествий. Но об этом чуть позже.

Блуждая меж звёзд - легенда для путешествия



Мы все знаем как однозначно прописать информацию о комнате подземелья или о шестиугольнике на карте: вы помечаете комнату или шестиугольник каким-нибудь номером и привязываете к этому номеру описание (*легенду*) содержимого, вынесенное за пределы карты.

Однако как нам прописать содержимое конкретного рейса?

Иными словами, как мы можем узнать, что именно поджидает героев в предстоящем перелете уже в момент отбытия из космопорта?

Линейная последовательность

Самым простым решением будет линейная логическая последовательности событий.

- Вы просто готовите какой-нибудь сюжет для их первого рейса (*тут даже не важен первоначальный пункт отправления*);
- А затем, принимая во внимание их предыдущие действия, готовите второе, третье, и так далее.

Основным недостатком такого подхода будет малая значимость решений (выборов) и воли персонажей. (*Они просто идут туда, куда захочет ведущий. И это печально. - прим. пер.*)

По воле случая

Ещё мы можем приготовить несколько возможных вариантов развития событий и затем случайным образом определить, что же все-таки произойдет в том или ином рейсе. *Однако это также лишает персонажей возможности выбора.*

Космические шестиугольники

По аналогии с Hexcrawl мы можем разделить космос на зоны с тем или иным содержанием.

Однако и здесь мы сталкиваемся с некоторыми проблемами:

- Во-первых, всего один рейс может включать в себя сразу несколько зон;
- Во-вторых, так как сутью игровой кампании не является исследование пространства, то персонажи, скорее всего, пропустят или же просто не станут посещать некоторые из зон, и будут придерживаться наиболее прямых и известных маршрутов;

Вы, конечно, можете ограничиться заполнением только зон, лежащих вблизи торговых путей, а затем случайным образом определять, какая из посещаемых зон «среагирует» на появление путешественников. *Но что-то мне подсказывает, что всё можно сделать гораздо проще...*

Прокладка маршрутов

А может, просто прописывать содержимое каждого маршрута?

В таком случае, когда герои выбирают тот или иной путь, мы сразу сможем применить к ним его прописанное содержимое.

Потенциальная проблема здесь в том, что игрокам может понравиться перемещаться только по одному маршруту: рано или поздно они исчерпают ресурс этого маршрута и не встретят на нем уже ничего нового (*Что, в общем-то, логично и игроки сами должны*

это понимать - прим. пер.).

Эффект истощения ресурсов маршрута можно смягчить за счет случайного назначения пунктов выгрузки товара (*что будет мешать персонажам пользоваться только изблюбленным маршрутом*), или включив в один маршрут сразу несколько комплектов содержимого.

Это сильно усложнит подготовку для ведущего, но так у игроков будет меньше шансов истощить события того или иного маршрута.

Блуждая меж звёзд: приправы и дополнения

Итак, наша структура выглядит следующим образом:

- Для каждого маршрута прописаны события, с которыми персонажи могут столкнуться;
- В дополнение, случайное определение пунктов назначения предупреждает возможность игроков привыкнуть к одному маршруту.

Такой структуры, самой по себе, уже достаточно для запуска нашей кампании.

Создаем начальный субсектор пространства, намечаем карту основных торговых путей, придумываем для них сюжеты и ключи, *3, 2, 1, поехали!*

Однако как мы можем сделать эту кампанию более вкусной, полной ярких деталей и/или запоминающихся моментов?

Один шанс из...

Что, если вместо автоматического срабатывания сигнальных элементов маршрута мы введём дополнительную *«проверку на срабатывание»*?

В таком случае игроки не будут наверняка знать, с чем столкнутся, да и встретят ли что-то вообще в течение рейса. Это, в свою очередь, сделает кампанию менее предсказуемой и снизит шанс возможных разочарований (*так как уменьшит скучную предсказуемость – прим. ред.*).

Выбор подходящей степени вероятности срабатывания может потребовать ряда экспериментов (и наблюдений):

- Станут ли герои, в результате, выбирать разные маршруты для своих путешествий?
- Захотят ли лететь с планеты «А» на планету «В» через планету «С»?

- Насколько игроки будут заинтересованы в использовании механики торговли в противовес механике путешествий или простой доставки груза?
- И так далее.

Например давайте скажем, что мы хотим срабатывания нашего сигнального элемента маршрута примерно в одной трети случаев (*1 или 2 на db*).

Scenario Sources: Now that we've randomized the occurrence of scenarios, we can use that same mechanic to include encounters from non-route-based sources.

Источники сценариев

Итак, теперь мы сделали случайным проявление привязанных к маршруту сценарных элементов и можем использовать эту же механику для активации событий, не связанных напрямую с действиями персонажей.

Теперь, во-первых:

Мы заведём отдельные таблицы событий для грузовых и пассажирских рейсов, с собственным набором сценарных элементов в каждой.

Например, при перевозке груза искусственных позитронных мозгов, вы имеете немалые шансы подвергнуться нападению пиратской банды роботов, а при перевозке VIP-персоны столкнуться с наёмным убийцей.

И во-вторых

Нам стоит пересмотреть и дополнить наши «проверки на срабатывание сценарного элемента» (*которые мы делаем один раз за рейс*):

- Теперь при выпадении единицы мы запустим сценарий маршрута;
- При 2 или 3 – «пассажирский сценарий»;
- При выпадении 4 или 5 начнём сценарий, связанный с грузом;
- При выпадении шестерки ничего не будем делать и рейс завершится без осложнений.

В теории, тот или иной сценарий всегда будет активирован при значениях от 1 до 5 при броске db.

Однако на практике получается, что вероятность напороться на один из сценариев составляет 1/3, так как персонажи не могут перевозить и груз и пассажиров одновременно.

Приоритеты маршрутов

Вместо того, чтобы снабжать каждый маршрут собственным событием (*или событиями*), мы можем привязать к маршруту таблицу приоритетов событий:

- Например, в пространстве Чёрного Простора у героев будет гораздо большая вероятность подвергнуться нападению пиратов;
- А во Внутренних Мирах их, напротив, могут неожиданно подвергнуть таможенному досмотру.

Мы можем перестроить наши сценарные проверки и иначе, привязав часть из них к конкретным регионам:

- Каждый маршрут имеет закреплённый за ним уникальный сценарий;
- Каждый регион космоса также имеет свою таблицу случайных событий;
- И, наконец, у нас всё ещё есть сценарии, связанные с пассажирами/грузом.

«Пустые» рейсы

Как уже отмечалось выше, в нашей структуре присутствуют «пустые» рейсы (*рейсы без осложнений*).

Чтобы сделать интересными и их тоже, я собираюсь взять кое-что из [Ars Magica] [http://en.wikipedia.org/wiki/Ars_Magica], совместить это с механикой создания персонажа из «Traveller» и создать специальную игровую структуру для заполнения «пустующего времени».

Эта структура будет включать:

- Механику улучшения корабля;
- Механику прокачки навыков персонажа;
- Механику исследовательских (лабораторных) проектов;
- И т.д. и т.п.

Портовые происшествия

Другая возможность разнообразить игру – добавить в нашу структуру различных портовых происшествий.

Я осознанно игнорирую эту возможность, так как изначально развиваю концепцию игровой кампании вокруг космических перелётов.

Конечно даже так есть вероятность, что игроки ввяжутся в какую-нибудь интригу планетарного масштаба, однако исключив механизмы подобных интриг из игровой структуры я сместил с них и фокус внимания игроков.

ч.14: Игровые структуры для межзвёздных блужданий

Теперь, когда у нас есть специальная структура для кампании в стиле «блуждая меж звёзд», давайте посмотрим на сюжеты, которые инициируются этой структурой.

При наличии большого количества возможных сценариев мы, конечно, можем выбрать из них только те, которые используют уже знакомые нам игровые структуры.

Например

- Таинственное убийство во время перелёта? Берём и используем структуру сюжета-загадки.
- Астероид с древними нечеловеческими руинами прямо по курсу? Настало время старой доброй «зачистки подземелья».

В какой-о момент мы можем задуматься о первоначальной сюжетной зацепке для каждого такого сценария. Однако нам не придётся изобретать велосипед для создания их самих.

Внезапная мысль

В поисках более-менее общей структуры создания сюжетных зацепок, имеет смысл сразу выделять для каждой зацепки:

- а) В какой момент она инициируется;
- б) Кем именно она инициируются;
- с) Ну и что представляет собой сама зацепка;

Например, сценарий с контрабандой...

Сценарий с контрабандой может быть запущен *в порту ещё до появления в нём героев.*

В такой ситуации *возможный сигнальный элемент (и/или тот кто его инициирует) – работник грузового отсека, ну а сама зацепка – приглашение к встрече в баре космопорта».*

«Астероид с руинами» может быть обнаружен при помощи проверки Сенсоров:

- В случае успеха проверки, путешественники успевают заметить астероид издалека;
- При провале они внезапно натываются на него и автоматика астероида захватывает их в силовое поле.

В сюжете с убийством зацепкой можно сделать проверку навыка **Безопасность для офицера охраны**:

- Успех будет означать, что именно он нашёл труп;
- Провал – что это сделал один из пассажиров.

Само-собой, для других сценариев этот метод так же может послужить источником свежих мыслей по подгонке и оптимизации.

Для иллюстрации моего утверждения давайте рассмотрим произвольны сюжет с ограблением. Однако перед этим я хочу подчеркнуть несколько важных моментов.

Во первых, напомним, что типовая цель любого макро-сюжета нашей кампании – это успешное, максимально прибыльное, завершение перелета. Это означает, что сюжеты/зацепки угрожающие прибыли или, наоборот, предлагающие возможность увеличения барышей будут наиболее успешны.

Во-вторых, хочу отметить, что вся эта часть моего эссе исключительно умозрительна.

На практике может оказаться, что часть предложенного просто не работает, а часть можно оформить и получше. *И это будет абсолютно нормальной частью процесса разработки.*

Сценарная структура: Захват

Здесь рассмотрим сценарий, включающий попытку пассажиров, безбилетников или членов экипажа взять контроль над судном в свои руки.

Если корабль небольшого размера, мы можем просто использовать структуру «зачистки».

Иными словами, нам нужно составить подробную карту корабля, на просторах которой будут действовать захватчики и их противники, так сказать, «в реальном времени».

Всё это в таком случае будет походить на что-то вроде «[Самолета президента](#)».

Однако давайте представим, что корабль большой, а мы хотим игровую структуру похожую на «[Крепкий орешек](#)» или [["В осаде"](https://ru.wikipedia.org/wiki/B_осаде)][https://ru.wikipedia.org/wiki/B_осаде]

Условная карта

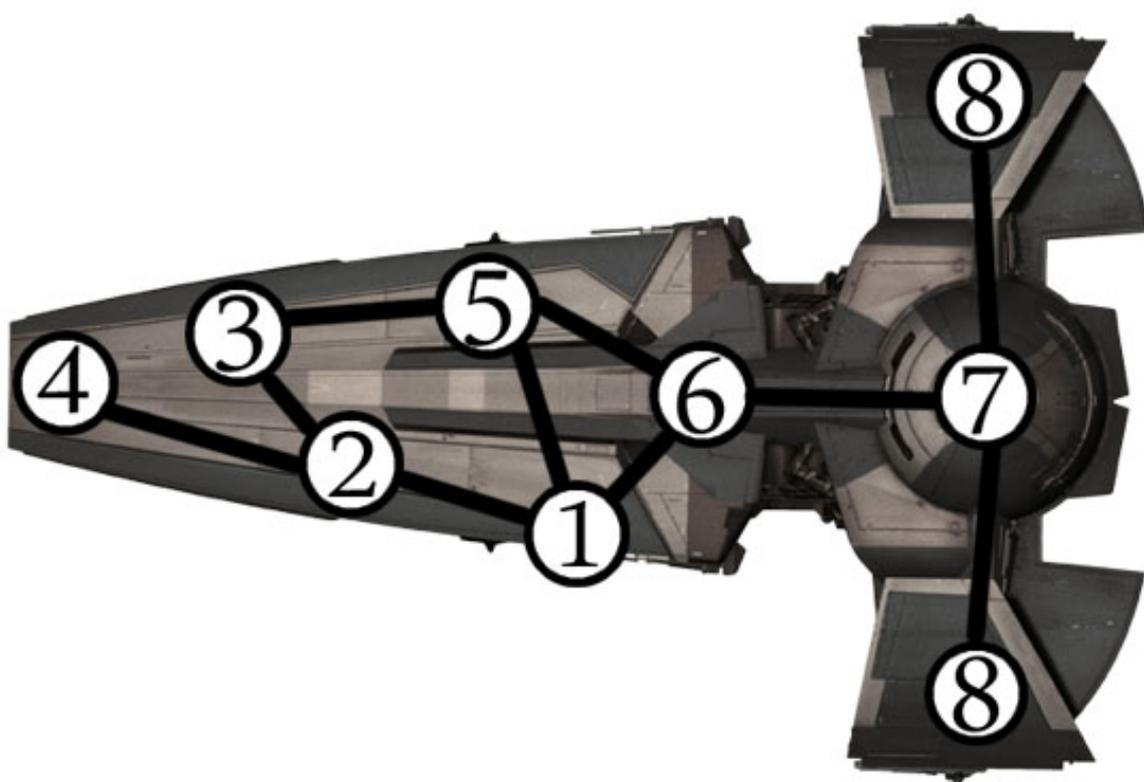
Во-первых

Для навигации по кораблю, нам нужно создать его «*точно прописанную*» карту

(мостик, отсек “А”, отсек “Б”, столовая, пропускаем, кочегарка, камбуз, например – прим. ред.).

Такая абстрактная карта понадобится нам для координации передвижений персонажей и их противников, а также в качестве основы для их значимых решений о том, где, куда и как они собираются перемещаться. Помимо того, такая карта позволит нам не увязнуть в путешествии коридор-за-коридором и комната-за-комнатой.

Однако некоторые ключевые области – вроде капитанского мостика – в тактических целях лучше все же проработать (и прорисовать) детально.



С такой картой мы можем прописать её «ключевые точки» и продумать маршруты между ними. Мы так же можем позволить персонажам замаскировать и/или заблокировать те или иные узлы или маршруты (сделав их неравноценными – прим. ред.).

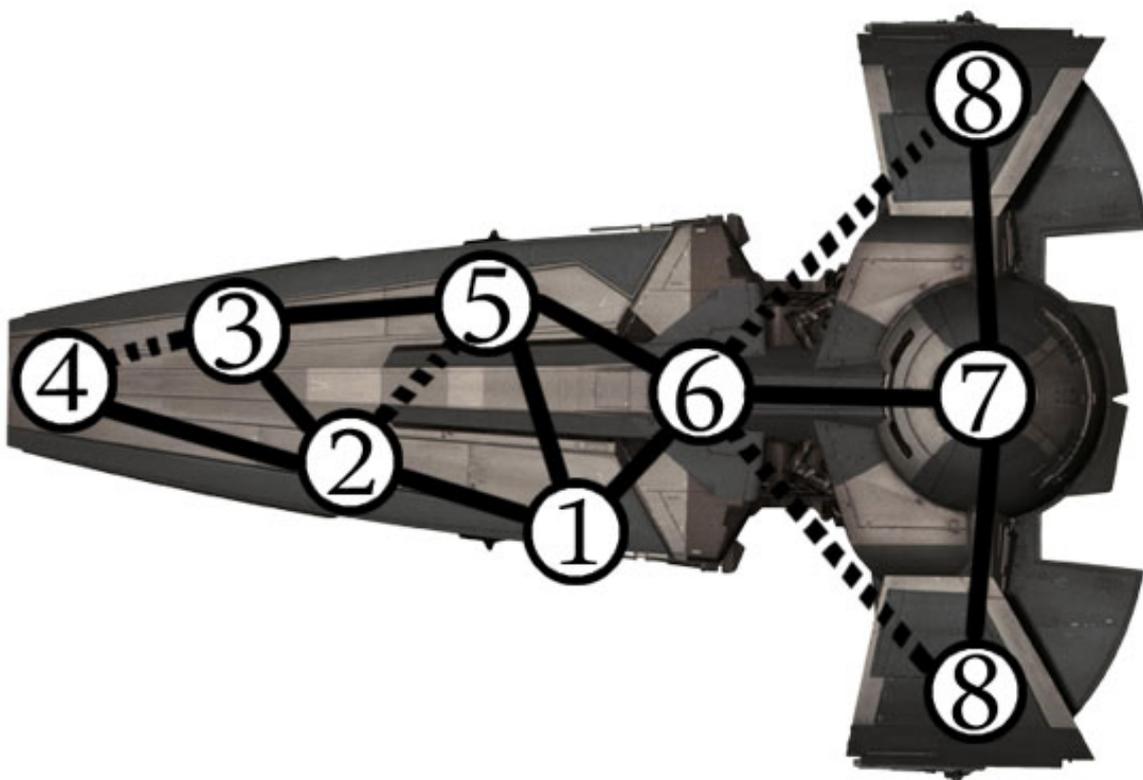
Для примера, некоторые охраняемые маршруты на капитанский мостик могут охраняться менее качественно.

Так же мы можем присвоить то или иное время перехода между локациями для каждого из маршрутов.

Короткие пути и тайные тропы

Глядя на главных героев «Крепкого орешка» и «В осаде» мы легко можем заметить привычку главных героев искать альтернативные способы добраться из одной точки в другую. **Пролезть через вентиляционную шахту, пробраться по служебному коридору и проч.**

Мы можем попробовать включить подобные маршруты в нашу карту корабля, например, обозначив их пунктирными линиями.



Или, для простоты и гибкости, мы можем предположить, что судно имеет достаточно сложную структуру, в силу чего отыскать альтернативные пути можно всегда.

Успешно пройдя проверку с повышенным уровнем сложности, персонаж может найти короткий путь (*уменьшающий время путешествия из одной точки в другую*), или скрытый от чужих глаз маршрут (*который, возможно, делает достижимыми ранее недоступные помещения*).

Добавим деталей

Дополнительное правило: Если персонажи приложили должные усилия, та или иная зона может считаться защищённой.

Например, в фильме «Чужие» последние из оставшихся в живых пытаются

изолировать часть колонии до прилета спасательного судна. Конечно Чужие находят путь внутрь, однако давайте введём встречную проверку навыков для подобных случаев:

Если ваш бросок на поиск лазеек лучше, чем мой бросок на изоляцию зоны, то вам удалось найти что-то, что я упустил.

Контроль над кораблем

Для упрощения структуры мы можем приравнять взятие под контроль капитанского мостика к захвату всего корабля.

Однако, если мы хотим реализовать более сложный и интересный сценарий, мы можем реализовать возможность автономного управления отдельными подсистемами корабля, а также перехват контроля над судном извне мостика.

Например, вы можете дать возможность контролировать курс корабля из машинного отделения, отрубить дальнюю (и/или внутреннюю) связь из радиорубки, отключить систему жизнеобеспечения из рубки контроля микроклимата или получить доступ к системам автоматизированной обороны корабля из кабинета офицера безопасности.

Эффекты места

Схожим образом Вы, возможно, захотите назначить отдельные игровые структуры для некоторых конкретных моментов и мест игры.

- Например, если вы можете проникнуть в узел связи и отправить сигнал бедствия, то какой эффект будет иметь это действие?
- Даёт ли доступ в кабинет офицера безопасности возможность контроля систем безопасности судна? Требуется ли это (*встречной*) проверки какого-либо навыка? Проверки нескольких навыков?
- Потребуется ли эти проверки времени и дадут ли возможность плохим парням вломиться в помещение?
- Будет ли взлом системы производиться слой за слоем?
- Или эта будет эпичная, хакер против хакера, битва в виртуальной реальности?
- Достаточно ли нам для подготовки оружейной комнаты судна простого перечня содержимого?
- Или у нас будет отдельная проверка (*наподобие проверки Предусмотрительности*/

Богатства) для поиска каждого понадобившегося предмета на этом складе?

Случайности

Наконец, как большой поклонник случайных встреч и событий, я всегда получаю массу удовольствия, используя их в качестве симуляции внутриигровой активности.

У вас паника среди пассажиров или вас штурмует отряд космических пиратов?

Неважно! Грамотно составленная таблица случайностей эффективно привнесёт в ваш сценарий дозу восхитительного хаоса и крутых поворотов сюжета.

Прочие сценарные структуры

Вот вам ещё несколько возможных сценарных структур для кампании в стиле «*Блуждая меж звёзд*».

Бомба

В качестве эксперимента вы можете использовать террориста-смертника, как в фильмах «*Крепкий орешек–2*» и «*Законопослушный гражданин*».

- Обнаружение такого смертника может использовать стандартную структуру сценария-загадки, но что насчет поиска (*и, по возможности, разминирования*) установленных зарядов?
- К чему приведет подрыв бомб на борту вашего судна?

Эпидемия

Эпизод [Confessions and Lamentations](#) сериала «*Вавилон–5*» хорошо показывает нам особенности эпидемии в космосе.

Эпизод [Genesis](#) из [Star Trek: The Next Generation](#) при этом выглядит откровенно тупо.

Однако, [Identity Crisis](#) из того же «*ST:TNG*» демонстрирует весьма интересную возможность развития идеи.

Затерянные в космосе

В качестве эксперимента... ну... «*Затерянные в космосе*».

Здесь подойдут идеи из [Тау Ноль](#) Пола Андерсона.

Столкновение

Здесь можно попробовать применить ту же структуру повреждений судна, что и в случае «Бомбы».

Мятеж

Сюда можно вписать много всего из нашего примера структуры «Захвата».

Контрабанда

Контрабанда возможна как со стороны персонажей игроков, так и со стороны пассажиров с их собственными целями.

Если вам близка тема контрабанды, вам стоит проработать её так же, как я проработал сценарий захвата.

И я был бы очень рад ссылке на результат вашей работы.

ч.15: Универсальные сценарные структуры

В ранних НРИ буквально для каждой задачи использовалась своя уникальная игровая структура.

В «OD&D», например, чтобы избежать монстров в подземелье вы использовали одну механику, а для избегания монстров в дикой местности – совершенно другую.

Игроделы того времени, встречаясь с необходимостью разрешения принципиально новой ситуации, попросту придумывали ещё одну механику для работы с ней.

Такое положение дел сохранялось недолго.

Хорошо показавшие себя системы правил делались основой для подсистем. Распухшие и избыточные системы объединялись.

Что ещё важнее, Ведущие искали способы выносить решения по непредвиденным ситуациям быстро и согласно единым универсальным правилам.

Если ты хочешь сделать «Х», ты делаешь «У».

Ну а если ты хочешь сделать что-то типа «Х», то просто ещё раз сделай «У».

И вот так в кратчайшие сроки возникла первая общая универсальная игровая механика:



Брось 3d6/1d20 и сравни со значением навыка персонажа.

Почти сразу же последовала идея изменения результата броска при помощи навыков персонажа.

Затем всё это пришло к принципу «базовая характеристика + модификатор навыка», доминирующему в НРИ-механиках последующих трёх десятилетий.

Общая и универсальная механика предоставляла Ведущим простой инструмент для создания частных правил прямо за игровым столом.

Вкупе с достаточным списком навыков, она позволяла свести механизм разрешения новой ситуации всего лишь к проверке одного, (*самого подходящего*) из этих навыков.

В противовес тому, процесс создания многих ранних версий правил для НРИ обычно начинался с создания инструментов.

Фактически, считалось хорошим тоном взять и придумать собственную механику бросков «с нуля».

В общем, ничего удивительного, что Ведущие, столкнувшись с подобным подходом, постарались создать универсальную игровую механику так быстро, как только возможно.

Очевидно, что универсальная механика – благо для Ведущего (*ровно потому же, почему мы предпочтём иметь ящик инструментов пересборке молотка под каждый забиваемый гвоздь*), однако она же является благом и для остальных игроков:

Она создаёт гибкое (и понятное – прим. пер) игровое окружение, в котором любое действие поддерживается структурой игромеханики.

На практике это означает, что любое действие может быть разрешено быстро и без запинки.

Это также означает, что на уровне игромеханики отсутствует какая-либо структурная предрасположенность по отношению к тому или иному типу деятельности.

Само-собой, на практике предрасположенность всё-таки имеет место быть, и одни действия производятся проще, чем другие, но это – тема для отдельного разговора.

Помимо того, когда я говорю про «структурную предрасположенность», я вновь ссылаюсь на тот факт, что характер игрового процесса, как правило, определяется игровыми структурами, используемыми в той или иной конкретной игре.

Я неоднократно упоминал это обстоятельство ранее:

- Если у вас есть механика для геологической разведки, ваши игроки с большей вероятностью займутся поиском ископаемых.
- Если в игре присутствует удобная система расследования загадок, но нет механики для боя, то и загадки в игре будут чаще решаться словами, а не пулями.

Универсальные сценарные структуры

Generic Structure

- > Orientation
- > Complication
- > Resolution



Раз уж общая и универсальная механика разрешения заявок-действий показала себя настолько полезной, несложно понять насколько более полезной может оказаться общая и универсальная сценарная структура.

С инструментом, подобным ей, Ведущие могли бы плавно и гладко вводить в свою кампанию что угодно, *также легко и непринуждённо, как мы можем ввести боёвку в любой момент зачистки какого-нибудь подземелья.*

В связи с этим не удивительно, что история развития индустрии НРИ плотно усеяна попытками расширения области действия общей универсальной игромеханики на сюжетные структуры макро и микро-уровней.

Большинство из этих попыток остались в истории не более чем невнятными рекомендациями и туманными, сложными для понимания рассуждениями.

Впрочем, некоторые из них всё-таки смогли породить более чёткие и объёмные структуры.

За последние несколько лет лучшим образцом подобного, без сомнения, являются «skill challenges» из «Dungeons & Dragons 4th Edition».

К несчастью, эти же «skill challenges» демонстрируют нам все ошибки и недочёты, характерные для подобных систем:

- Де-ассоциированность механики от персонажа (*со всеми вытекающими последствиями*);
- Систематическую «вялость» правил, обыкновенно сводящую на нет всё удовольствие от игры;
- Предохранение игроков от совершения ими значимых выборов;
- И т.д. и т.п.

В 11-ой части этого цикла я перечислил шесть качеств эффективных игровых структур:

1. Они должны быть гибкими (*позволяя игрокам делать выборы без принуждения*);
2. Они должны позволять делать по-настоящему значимые выборы;
3. Они должны позволять игрокам делать выборы ассоциированные с их персонажами;
4. Типовые действия, предлагаемые ими, должны быть тесно связаны с предлагаемыми ими же типовыми наградами;
5. Они должны быть увлекательны;
6. Они должны быть легки в подготовке;

Несмотря на то, что механизм «skill challenges» соответствует части из этих критериев (*в большей или меньшей степени, в зависимости от того варианта «SC», который вы используете*), они очевидным образом проваливаются относительно оставшегося большинства (*и, на мой взгляд, проваливаются относительно самых важных из них*).

Большая часть проблем здесь, как мне кажется, возникает из-за недостатка, с самого начала присущего каждой общей (*обобщённой*) структуре.

Например

Практически любую активность персонажа можно низвести до абстрактного «*действия*», результат которого потом можно определить проверкой навыка.

Однако разница между мирными переговорами, безопасным пересечением кишашего призраками леса и поисками рудных жил настолько велика, что бросает вызов любой попытке обобщения.

И когда такая попытка всё-таки случается, результат пытается отмежеваться сам от себя, превращаясь в чисто механический алгоритм принятия решений, не имеющих ничего общего с теми решениями, что принимают персонажи внутри игры.

С другой стороны, пока некоторые европейские образчики игростроя доказывают нам, что абстрактные механистические структуры могут дать увлекательный игровой процесс, попытки решения проблемы отстранённостью (и де-ассоциированности) общей сценарной структуры тяготеют к невнятным, вялым и излишне «ванильным» механикам.

В результате в реальной игре все они оборачиваются механической скукой.

Исторически всё это выражается в том, что:

- Чем больше наград за те или иные сюжетные ходы вы добавляете в игромеханику, тем более специфичной она становится, и тем сильнее она отвязывается от происходящего в мире игры.
- И чем более общей вы делаете механику, тем всё более мягкотелой и скучной она делается.

Так же кажутся безуспешными попытки решения смежного вопроса:

Создаётся ощущение, что уменьшение специфичности механики может решить проблему де-ассоциации от игрового мира, однако такое решение само порождает множество других проблем.

В поисках Святого Грааля



Полагаю сейчас самое время для того, чтобы я вынес на свет мой способ эффектно разубить этот Гордиев узел, снять покрывало с моей собственной Невероятной Общей Универсальной Сценарной Структуры, которая произведёт Революцию за вашим игровым столом.

Как ни печально, но ничего такого я не сделаю.

Истинно полноценная, увлекательная и эффективная общая сценарная структура будет Святым Граалем для НРИ. Однако, *даже в большей степени чем сам Грааль*, она может оказаться недостижимой целью.

С другой стороны, в это же время в прошлом году я говорил, что даже универсальные структуры, сравнимые с боёвкой (*т.е. общие структуры разрешения конфликта за несколько шагов*) – провальны чуть менее, чем полностью.

Однако, как я уже [упоминал недавно](#), «Technoig» добилась замечательного успеха именно в этом (*в форме, которую сложно воспроизвести другим играм*).

Так что здесь всё-ещё могут крыться блестящие находки и революционные прорывы, до которых мы пока не добрались, только и ждущие своего часа и места.

Но, к сожалению, я – не тот, кто вытащит их на свет (как минимум, я не вытащу их прямо сейчас).

Я полагаю, что последней частью проблем, стоящих на пути у подобных прорывов, служит то, что наш арсенал надёжных, целиком проработанных сценарных структур крайне ограничен по своим масштабам и разнообразию.

А ведь «Если у тебя есть только яблоко и два персика, тяжело тебе будет вывести из них общее определение Фрукта».

Я также думаю, что было бы замечательно, если бы внезапно мы увидели на просторах нашего хобби и индустрии НРИ множество уникальных, хорошо проработанных сценарных структур.

Так что их разработка как раз и занимает всё большее количество моего времени *(как вы уже заметили по этой небольшой серии эссе)*.

И я твёрдо уверен, что большое количество экспериментов в этой области рано или поздно, но откроет перед всеми нами возможность создания такого динамичного игрового процесса, который здесь и сейчас мы даже вообразить не можем.

The end is nigh.

ч.16: явные и скрытые сценарные структуры

В качестве финального размышления о природе игровых структур, я хочу обсудить случаи явных *(для игроков)* и сокрытых *(от них же)* игровых структур, а также разницу между ними в реальных игровых условиях.

И давайте-ка я продемонстрирую вам смысл вышесказанного на простом примере.

Неизученный шестиугольник



В структуре раннего [Hexcrawl](#) игроки были в курсе существования шестиугольников на карте мира.

«Vol.3: The Underworld & Wilderness Adventures for OD&D», например гласит:

Когда игроки вступают в ту или иную зону, для них она представляет собой абсолютно пустое пространство, разбитое на шестиугольники. Когда они начинают движение через тот или иной шестиугольник, рефери информирует их о том, что за земли они видят.

Однако я, играя в Hexcrawl, всячески избегаю подобных вещей.

Несмотря на то, что абстракция hexcrawl-шестиугольника удобна и полезна для меня во множестве смыслов, я не хочу, чтобы мои игроки напрямую взаимодействовали с подобной абстракцией.

Я хочу, чтобы они взаимодействовали с самим игровым миром.

В то время как я (Ведущий) использую эту абстракцию карты из шестиугольников для удобства картографии и маркировки объектов, мои игроки прокладывают свой путь через дикие земли, руководствуясь исключительно точкой зрения их персонажей.

Оригинальный Hexcrawl – это Явная игровая структура:**

Игроки могут видеть, понимать и оказывать прямое воздействие на лежащую в основе описываемого Ведущим мира.

Большинство боевых подсистем в НРИ также являются характерным примером

явной (для игроков) игровой структуры.

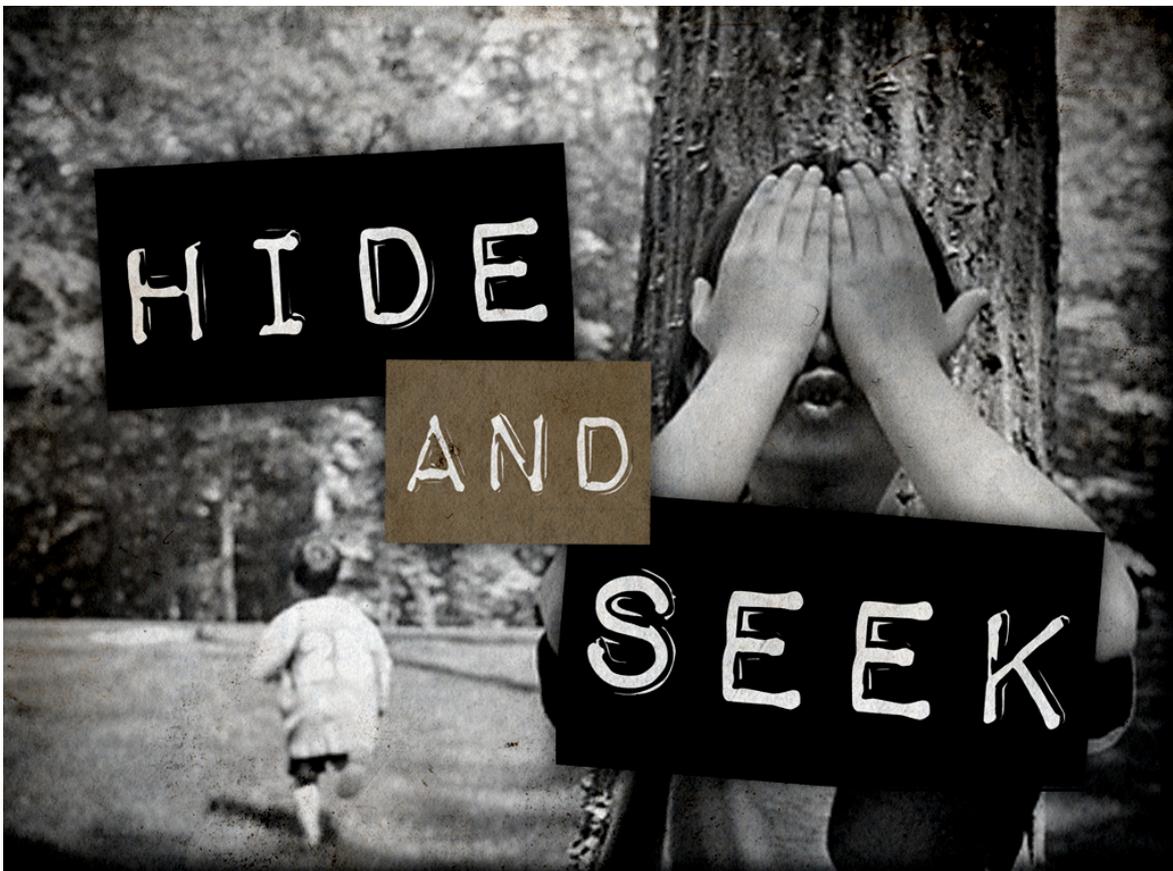
Мой Hexcrawl – Сокрытая (от игроков) игровая структура**

Им демонстрируются только реалии игрового мира и они ничего не знают структуре, которая используется мной для подготовки и запуска этого мира.

Другой хороший пример скрытой структуры – механика случайных встреч:

Игроки не ведают, что послужило причиной их randevu с гоблинами, вне зависимости от того, была встреча спланирована заранее или она взята из таблицы случайных встреч.

Польза сокрытых структур



Моё решение по сокрытию процедур Hexcrawl далеко не бесполезно.

В качестве Ведущего я, как правило, ишу простые способы организации работы по подготовке к игре, чтобы я мог запросто опереться на эту подготовку и запросто использовать её на игре.

При этом я не считаю нужным, чтобы мои игроки могли видеть игровые структуры в моих руках. *Я хочу, чтобы они видели живой и полный хаоса мир вокруг себя.*

Пример #1

Показательным примером принципа можно считать метод *«Вторичного следа»* (из моего *«Продвинутого Дизайна Ключевых (Сюжетных) Узлов»*).

Я создаю две группы отличающихся и простых в управлении ключевых сюжетных узлов, а потом смешиваю их внутри игры для формирования у игроков более объёмной и комплексной картины происходящего.

Пример #2

Я упоминал также другой пример, «Незначительные изменения высот», в качестве одной из *Техник Жако*:

«Когда персонажи игроков подходят к лестнице, они могут сразу, естественным образом, понять, идёт она вверх (*к поверхности*) или вниз, к новому уровню подземелья.

Однако используя незначительные изменения высот в топографии подземелья вы легко можете обмануть их ожидания.

...Подобные техники предназначены не только для того, чтобы затруднить составление карт для ваших игроков. При помощи подобных техник вы уменьшаете из способность к интуитивному пониманию закономерностей карт ваших подземелий через анализ игрового мира.

Используя, в то же время, простые и понятные карты у себя за ширмой, вы создаёте мир, который не просто кажется более динамичным и объёмным вашим игрокам, вы создаёте мир который является таковым.

Краткое разъяснение

Проще говоря, когда игроки не знают, что за структуру вы используете, они даже не пытаются заигрывать с ней. *Вместо заигрываний они концентрируются на действиях от лица своего персонажа.*

Представьте на секунду, какими могли бы стать боевые сцены, если бы игроки не имели никакого представления о том, что за игровые механизмы скрываются за ними.

И я не имею ввиду игры, в которых Ведущий скрывает от игроков количество очков здоровья их персонажей.

Я имею ввиду игры, в которых игроки даже не знают о том, что такое раунды боя. Игры, в которых они не знают, что такое бросок на атаку.

Игры, в которых они не имеют даже отдалённого представления о шкале здоровья своего персонажа.

Какой эффект возымеет подобное, и какой игровой опыт мы все вынесем из такого боя?

Соккрытие как инструмент тестирования

Опять же, запуск игры с новой структурой, полностью скрытой от игроков, может стать великолепным методом диагностики несоответствий, дефектов и де-ассоциаций этой структуры.

Если вы подойдёте к вашим игрокам и скажете: *«Вот системка для Крутых Штук, и вот её правила для «А», «В» и «С»»*, ваши игроки могут уткнуться только в то, что вы описали.

Однако если вы подойдёте к ним и скажете: *«Пошли играть в Крутые Штуки»*, они (во время игры) смогут предложить любое действие, какое им заблагорассудится.

И если они сконцентрируются именно на «А», «В» и «С», то вы скроили свою структуру на отлично.

Ну а если они постоянно предпочитают варианты «D», «E», «F» и «G», то в вашей структуре *определённо* хватает прорех, которые стоит залатать.

Аналогично, если ваша игровая структура предполагает, что игроки будут принимать решения, которых они на в реальной игре не принимают (или которые не в состоянии принять, без знакомства с внутренностями этой структуры), то это – верный признак того, что ваше детище уже де-ассоциировано от самой игры.

Польза явных структур



Как бы-то ни было, вышесказанное ещё не означает, что сокрытые игровые структуры – это всё, что необходимо для игры и венец развития этой самой игры.

На другом конце поля явные (для игроков) структуры могут быть чрезвычайно полезны, так как они позволяют (игрокам) делать выбор исходя из подоплёки происходящего.

Пример из личного опыта

В структуре моей версии Nexcrawl, например, игроки могут сами выбрать для себя один из возможных режимов путешествия: Нормальный, Спешный, Осторожный или Исследовательский:

- Нормальный режим не имеет каких-либо особенностей.
- Осторожный режим снижает скорость передвижения до $\frac{3}{4}$ от нормы, сложность броска Ориентирования на местности при этом снижается, и шанс на неожиданную встречу с чем-либо уменьшается в половину.
- Наконец, в Исследовательском режиме скорость персонажей снижается до $\frac{1}{2}$, а вот шанс обнаружить что-либо (или столкнуться с чем-либо) удваивается.

Примерно первые 12 игровых встреч я скрывал всю эту структуру от игроков.

Вместо её демонстрации я прикидывал текущий режим перемещений персонажей исходя из того, что персонажи делали.

Например, если игроки говорили, что они *крадутся через лес настороже* и в

ожидании встреч с его обитателями (*бандой орков*), так как уже видели орков издалека, я считал их режим перемещения Осторожным.

Однако со временем я пришёл к выводу, что нужно сделать структуру выбора режима более явной для игроков:

Во-первых, потому что игроки даже не могли предположить – без знания используемой мной игровой структуры – что те или иные их действия хоть как-то на неё влияют

Помимо того, придумав у себя в голове какую-то собственную схему, они просто переставали подавать мне сигналы, которые я ранее использовал для изменения режима путешествия.

Во-вторых, в связи с тем, что выбор режима движения влиял на эффективность системы ориентирования на местности, и сокрытие структуры выбора режима от игроков внезапно делало их куда менее компетентными, чем их собственные персонажи.

Отступление и параллели

Вы можете наблюдать схожую диалектику в традиционной для нашего хобби дискуссии о том, стоит ли Ведущему явным образом сообщать игроку сложность его броска.

Моё скромное мнение по вопросу состоит в том, что у вас есть необходимость скрывать эту сложность только в том случае, если сокрытие отражает недостаток информации у персонажа игрока.

В ином случае раскрытие сложности действия – самый простой и быстрый путь нивелировать разницу между картиной мира с точки зрения игрока, и той же картиной с точки зрения персонажа.

Для примера: персонаж, стоящий прямо перед трещиной, однозначным образом может видеть эту трещину.

Игрок же, напротив, в вопросе восприятия трещины целиком и полностью зависит от качества голосовой коммуникации с Ведущим.

Однако я отвлёкся.

Точка контакта



В качестве последнего важного примечания на тему Явных игровых структур рассмотрим вопрос важности Точки Первичного Контакта игроков с той или иной игровой структурой.

Вот что написано об этом в эссе от «D-Construtions»:

Хорошо это или плохо, но большинство НРИ содержат в себе как неопределенные так и структурированные (прописанные) участки, и неплохо бы нам заранее продумывать то, как лучше начинать вторые из них...*

Первый куб (который вы берёте со стола для броска – прим. пер.) сразу же переносит фокус внимания на игру, потому что это переломный момент. Это момент, когда вы концентрируетесь и начинаете взаимодействовать с Правилами. В этот момент у вас в мозгу как бы возникает всплывающее окно с надписью «ЭТО ДЕЙСТВИЕ ВАЖНО».

В некотором смысле, это даже более важный момент, чем вся остальная работа с игромеханикой, так как первый встреченный (человеком) объект привлекает наибольшее количество внимания...

Как бы-то ни было, вам очень важно быть уверенным в качестве и надёжности точки первичного контакта игроков с той игрой, что вы собираетесь провести.

В «Smallville RPG», например, ваш «первый куб» - это ваша Цена, то, во что вы

верите, то, почему вы вообще ввязались в эту борьбу.

В «Marvel RPG» – то какую компанию вы предпочитаете: Вам лучше работается в команде, с приятелем или в одиночку? *Именно этот выбор и станет центральным элементом динамики дальнейшей игры.*

А что является вашей точкой первичного контакта в вашем случае? «Точкой первичного контакта» во всех смыслах этого слова?

В качестве вывода



Это была весьма продолжительная серия эссе.

Я затронул в ней множество самых разных вещей (и не удивительно, ведь объект моих рассуждений лежит в основе практически каждого момента, что мы проводим за игровым столом).

Но если вы совсем ничего не вынесли для себя из результата моей работы...

Я надеюсь что вы по крайней мере восприняли два момента:

Во-первых

Я думаю, что множество линейных, подобных рельсам железной дороги игровых сценариев, которые мы повсеместно наблюдаем в НРИ, являются результатом недостатка *(или даже отсутствия)* у наших Ведущих соответствующего структурного инструментария.

Я подозреваю, что, как правило, Ведущие даже не знают о существовании подобного, структурного, типа инструментов.

Однако эти инструменты существуют, и нет в них ничего загадочного или сложного.

Всего лишь узнав о них, любой Ведущий может освоить их без какого либо напряжения.

Во-вторых

Если вы – Ведущий, я думаю, что вы получите много пользы, начав осознанно работать с используемыми вами игровыми структурами, проводя их через цепочку концептуализации, экспериментов, конструирования, обсуждения с коллегами и проверок практикой.

И напоследок

Одной из наиболее важных для меня вещей в «[Old School Renaissance](#)» является его роль в извлечении на свет всех тех высокоэффективных игровых структур, которые ранее были почти полностью забыты основной частью нашего сообщества.

В течение буквально нескольких последних лет мы можем видеть как свежие творческие решения и оригинальные моменты игрового процесса могут возникнуть всего лишь из обсуждений старых добрых игровых структур типа Hexcrawl.

И, я думаю, даже это – только царапины на поверхности мегалита.

Если нам удаётся получать игровые продукты типа «Carcosa», «Points of Light» и «Kingmaker» из обыкновенного Hexcrawl, то что ещё мы могли упускать всё это время?

Игровые структуры - всего лишь причудливый ключ. Самое интересное лежит за вратами, что отпираются этим ключом.