

# **Всегда во всеоружии**

*Детальное руководство ведущего  
по подготовке к игровой сессии*

*Перевод:  
Егор Мельников*

## Создатели

**Автор:** Фил Векиони

**Издатель:** Мартин Ралия

**Редактор:** Мартин Ралия

**Художественный руководитель:** Джон Аркейдиан

**Графический дизайнер:** Даррен Харди

**Разметка:** Даррен Харди

**Автор обложки:** Мэтт Морроу

**Дизайнер обложки:** Даррен Харди

**Внутренние иллюстрации:** Мэтт Морроу, Кристофер Рич

**Диаграммы:** Фил Векиони

**Составители индексов:** Мартин Ралия, Фил Векиони

**Корректоры:** Роберт М. Эверсон, Дэниэл Милн

**Менеджер по продажам:** Курт Шнайдер

### Памяти Эрика Вуйчика

Выражаю особую благодарность кофейной продукции фирмы *Keurig* и своему “креслу для толстяков”, которое так помогало мне писать эту книгу.

Ф.В.

### Посвящаю

Моей жене Флоренс, которая заставила меня сделать первый шаг на этом пути и поддерживала как игровые, так и другие формы моих развлечений в течение стольких лет.

Моим детям, Данте и Роуз: всегда полагайтесь на свои творческие способности, чем бы вы ни занимались.

Моей игровой компании, члены которой стали моими подопытными крысами в ходе безумных экспериментов и испытаний, которые были необходимы мне для завершения этой книги.

Ф.В.

## Содержание

Предисловие.....	4
Вступление.....	6
Как использовать эту книгу.....	8
Освоение подготовки.....	10
Подготовка – не пустое слово.....	11
Стадии подготовки.....	16
Мозговой штурм.....	22
Отбор.....	29
Концептуализация.....	38
Документация.....	47
Превью.....	56
Инструментарий.....	63
Инструменты для подготовки.....	64
Управление творческим циклом.....	72
Совершенствование стиля.....	83
Индивидуальные шаблоны для подготовки.....	84
Сокращённая подготовка.....	95
Подготовка в реальном мире.....	102
Заключение.....	112
Ссылки и источники вдохновения.....	114

## Предисловие

“Почему я никогда об этом не думал?”

Вот первый вопрос, который я задал себе, когда Фил попросил меня написать предисловие к его книге. По мере того, как я погружался в чтение первых страниц его текста и всё лучше начинал понимать, какие идеи заложены в эту книгу, мне всё сильнее хотелось хлопнуть себя по лбу.

Да это же **потрясающе!**

Миру ролевых игр чертовски повезло, что я *не* додумался до этого первым, потому что выяснилось, что Фил – это тот самый парень, который и должен был написать книгу на данную тему.

О, не поймите меня превратно. У меня хватает идей, которыми я могу поделиться, я хорошо знаком с разными взглядами на подготовку сценариев и, разумеется, у меня хватает опыта в сфере проведения ролевых игр. Чего мне не хватало, так это методики – во всяком случае, отлаженной настолько, чтобы я сумел внятно расшифровать её окружающим.

Что касается Фила, то он использовал свои профессиональные навыки менеджера и наследственное стремление маниакально готовиться ко всему, что только может случиться в жизни, для создания чёткой, систематической и эффективной методики, подробно расписанной в этой книге. Он разложил весь процесс на отдельные компоненты, после чего шаг за шагом описал, как они протекают в голове человека. Что в итоге? Он показал все эти компоненты в работе – понятным, лёгким и убедительным образом.

Самое важное заключается в том, что он низвёл до предмета конкретного разговора такую абстрактную вещь, как “подготовка к игре”. Это больше не бугимен, поджидающий вас в личном кабинете за несколько часов до игры и ежесекундно напоминающий вам, что до начала сессии осталось всего ничего. Равным образом, отныне это уже не тяжкий неблагодарный труд, который вам приходится *заставлять* себя проделывать. Вам больше не нужно в отчаянии отрываться от MMORPG и роликов на YouTube просто потому, что надо выполнить план на эту неделю. Нет, теперь подготовка к игре – совершенно внятный и управляемый процесс, которым, в сущности, будет даже весело заниматься. И к тому моменту, когда игроки действительно явятся к вам домой, вы больше не будете испытывать того стресса, который, вполне вероятно, переживали раньше.

Основное достоинство этой книги заключается в том, что Фил не выкладывает одного-единственного перечня “шагов”, которых необходимо придерживаться каждому мастеру. Говоря откровенно, последнее было бы столь же бесполезно, сколь и претенциозно. Но Фил, будучи человеком неоспоримо мудрым, рассказывает, как можно оценить свои потребности в качестве игрового мастера, основываясь на своём индивидуальном стиле вождения. Отталкиваясь от понимания своих нужд, вы сможете предпринять именно те шаги, которые имеют смысл лично для вас.

Знаете, я довольно известен в определённых кругах как классический пример мастера-импровизатора. В сущности, иногда друзья приводили ко мне на игры своих знакомых, чтобы те посмотрели, как можно построить динамичный сюжет, не имея на руках никаких заготовок. И раньше я действительно придумывал каждую игру в прямом смысле слова за миг до того, как объявлял, что она начинается (один из самых известных случаев произошёл в игровом клубе, где я провёл игру по *Star Wars RPG* – той, которая от *West End Games*, – не располагая ни одной заметкой и не обладая опытом игр или вождения по этой системе; хотя в клубе не оказалось никого, кто рискнул бы попробовать это сделать, я провёл совершенно полноценный сценарий).

Однако смотрите какое дело. Я всегда хотел проводить игры, которыми игроки будут наслаждаться, которые они будут помнить и о которых они будут говорить ещё долго после их завершения. Учитывая, сколько всего происходит в моей жизни сегодня, я вынужден вкладывать кучу сил и времени в составление даже самых базовых заметок. Мне нужно набросать общий портрет врагов, придать смысл и оригинальность самой

истории и, наконец, проследить, чтобы каждая сцена отвечала запросам моих игроков. Я начал придумывать собственную методику подготовки потому, что без этого я бы просто пропал.

И знаете что? Эта книга стала для меня настоящим спасением. Я позаимствовал из неё далеко не одну идею и теперь знаю, что мои игроки получают огромное удовольствие, пережив на собственном опыте всё, чему я научился у Филадельфии.

Не меньшее удовольствие получают и ваши игроки.

Уж можете мне поверить.

*Шон Патрин Фэннон  
Создатель сеттинга Шаинтар,  
Автор "Fantasy Roleplaying Gamer's Bible"  
Хантсвилль, Алабама  
Апрель 2012 г.*

## Вступление

Я никогда не слышал о ролевой игре или справочнике, в котором бы говорилось, как мне готовиться к ролевым сессиям. В большинстве книг подробно рассказано, как построить сцену или запланировать ход кампании, но я нигде не встречал подсказок относительно того, что мне следует заносить в свои мастерские заметки, какими объёмными они должны быть и на каком из материальных носителей их удобно записывать. Возможно, с моей стороны было бы нелепо ожидать, что гейм-дизайнеры станут заниматься такими вопросами, когда перед ними стоит задача по разработке целых ролевых сеттингов, однако с тех пор, как наше хобби впервые появилось на свет, мы – мастера и ведущие ролевых игр – оказались вынуждены бродить по пустыне информационного вакуума, пытаясь самостоятельно выяснить, как нам следует подготавливаться к игровым сессиям.

В блогах, посвящённых ролевым играм, изо дня в день появляются статьи с советами по вождению, однако на моей памяти только несколько небольших статей затрагивали вопрос самой подготовки к сессиям – и каждая из них быстро оказывалась погребена под завалами обсуждений о том, как ускорить битву, какой класс лучше, какие характеристики следует развивать и нужно ли нам любить или ненавидеть очередную версию Dungeons & Dragons™. Если вам повезло, то раз или два вы натыкались на одинокие статьи с крупными буквами информации о том, как путём проб и ошибок можно составить личную методику подготовки к игре. И только.

Итоговый результат: значительное количество мастеров ненавидят процесс подготовки. Я ещё ни разу не встречал мастера, который признался бы, что получает искреннее удовольствие от составления заметок к грядущей игре – в лучшем случае встреченным мной мастерам удавалось заключить с подготовкой что-то вроде холодного перемирия, основанного на понимании того обстоятельства, что к началу игры на руках у них должны оказаться хоть какие-нибудь заметки.

Что касается меня, то я был единственным человеком, которому действительно нравилось готовиться к играм. И вовсе не потому, что я считал подготовку к сессии в целом более важным занятием, чем расстановку сил для одной-единственной боевой сцены. Нет, я любил готовиться потому, что я слишком ценил своё время, которое приходилось обильно вкладывать в подготовку – а избежать последнего было нельзя, поскольку именно подготовка делала мои игры живыми и интересными. По этой причине я взялся за создание собственного метода подготовки, который не делал бы меня заложником своего времени. Я сосредоточился на создании такой техники, которая занимала бы у меня как можно меньше свободного времени при подготовке к сессии.

Основным побуждением, которым я руководствовался при написании этой книги, стало желание поделиться опытом и методикой подготовки. Равным образом, я хотел сделать этот процесс как можно более безболезненным – или даже приятным – для других мастеров. И насколько мне известно, это первая в мире книга, посвящённая исключительно подготовке к ролевым играм.

То, что я предлагаю вам в книге *“Всегда во всеоружии: Детальное руководство ведущего по подготовке к игровой сессии”*, представляет собой отнюдь не единый, неизблемый метод по разработке грядущей игры. Такой подход выглядел бы инновационно, однако он был бы также сугубо консервативен и быстро утрачивал бы актуальность по мере развития нашего хобби. Вместо этого книга рассматривает процесс подготовки глобальнее, определяя ваш стиль вождения и ваши потребности как игрового мастера и предлагая решение по адаптации различных методов подготовки к вашим собственным нуждам. О, и не беспокойтесь: в тексте вы найдете достаточно рекомендаций и подсказок совершенно конкретного характера.

Когда вы прочтёте эту книгу, изучите свои потребности как ведущего и определите подход к их удовлетворению, итоговым результатом станет ваша личная техника

подготовки – а самое важное состоит в том, что вы будете знать, как изменить или адаптировать эту технику для проведения разных игр по разным системам и жанрам.

*Фил Векиони  
Баффало, Нью-Йорк  
Март 2012 г.*

## Как использовать эту книгу

Я писал эту книгу так, чтобы вы могли вычитать для себя что-то важное, остановиться, обдумать это и адаптировать под свои нужды как игрового ведущего. Вне зависимости от того, обладаете ли вы опытом проведения всего нескольких игр, или провели сотни и тысячи разных сценариев, или никогда не садились за игровой стол, данная книга содержит достаточно элементов, которые вы можете напрямую использовать для ускорения, улучшения и понимания цели своей подготовки.

### Зачем писать книгу только о подготовке?

Один из ключевых элементов моего воспитания гласил, что в жизни я должен быть готов ко всему. По материнской линии я унаследовал кровь шотландцев из клана Джонстон. Девиз нашего клана звучал как “*Nunquam non paratus*”, то есть “*Всегда во всеоружии*”. Хотя это стремление почти никак не отразилось на моих родственниках, я буквально вырос на этом призыве. Я редко хожу без карманного ножа, а в моей сумке всегда найдётся проверенный инструмент для разрешения большинства проблем. Если я что-то и ненавижу в своей жизни, так это те случаи, когда я оказываюсь не готов справиться с возникшей проблемой. Равным образом, я никогда не чувствую себя так комфортно, как в те минуты, когда мне удаётся подготовить себя к какому-нибудь значимому событию.

Я играл в ролевые игры с 1982 г., и большую часть этого времени я провёл в кресле ведущего. Моя первая игра прошла по *D&D Basic Set* издательства *Moldvay*, а своё первое подземелье я нарисовал на графической бумаге, приобретённой в школьном канцелярском магазине. За последующие годы я провёл бессчётное количество игровых кампаний по самым разным системам и опробовал самые разные методы подготовки. Я сочинял и реализовывал тысячи сценариев и побывал в ситуациях, когда я был недостаточно подготовлен, чересчур подготовлен или подготовлен как раз достаточно для проведения текущей игры. По мере того, как я проводил всё больше различных игр, у меня появлялось всё более отчётливое представление о том, какие элементы подготовки должны присутствовать абсолютно всегда и какие – только от случая к случаю.

Когда я не занимаюсь проведением ролевых игр у себя в подвале (да, я играю в подвале своего дома), написанием книг (я участвовал в написании, оформлении и организации разработки двух других книг издательства *Engine Publishing*: “*Eureka: 501 Adventure Plots to Inspire Game Masters*” и “*Masks: 1,000 Memorable NPCs for Any Roleplaying Game*”) или составлением игровых статей для мастерского блога *Gnome Stew* ([gnomestew.com](http://gnomestew.com)), в наполнении которого я участвую с 2008 г., я работаю менеджером ИТ-проектов. И как менеджер я хорошо знаю цену времени, составлению графиков и планированию новых проектов. У меня богатый опыт оценки очередного грандиозного задания, его разделения на мелкие части и затем – быстрой переработки этих частей для своевременного завершения проекта.

Апофеозом всей моей деятельности стало путешествие по ролевым играм, занявшее десять долгих лет – путешествие, целью которого был анализ и усовершенствование существующих методов подготовки к отдельным сессиям. Только методом проб и ошибок я сумел освоить концепции и элементы, которые вы найдёте далее в этой книге, и я горячо надеюсь, что те явления, которые показались мне подлинными открытиями, будут представлять важность и для других мастеров.

### Распределение материала

Вот что вас ждёт в каждом разделе книги. Каждая секция также разбита на отдельные главы.



## **Освоение подготовки**

Для того чтобы приступить к созданию собственной методики, мы должны понять, из чего вообще состоит подготовка. Сначала мы посмотрим, какую роль играет подготовка в деятельности каждого мастера и какие стадии мы должны пройти, чтобы её завершить. После этого мы подробно обсудим каждую стадию и посмотрим, какой эффект она оказывает на игру. К концу раздела мы также узнаем, что составляет индивидуальную технику подготовки каждого мастера, и научимся определять свои сильные и слабые стороны, с тем чтобы компенсировать уязвимые точки посредством грамотной подготовки к игре.

## **Инструментарий**

В этом разделе мы исследуем фундаментальные элементы, участвующие в создании заметок для проведения игры. Мы обсудим различные инструменты, помогающие готовиться к игре, и узнаем больше о своих творческих циклах, с тем чтобы заниматься определёнными фазами подготовки в нужное время. Затем мы приступим к созданию индивидуальных шаблонов, которые помогут вам скомпенсировать ваши слабые стороны как ведущего.

## **Совершенствование стиля**

В последнем разделе мы поговорим о том, как развить свой стиль вождения и адаптировать под него составленные ранее методики. Кроме того, мы обсудим изменения, которые необходимо вносить в свой инструментарий по мере того, как технологии развиваются, а вы – переходите от одного стиля игры к другому.

## **Освоение подготовки**

## **Глава первая:**

### **Подготовка – не пустое слово**

Услышав словосочетание “подготовка к сессии”, большинство игровых мастеров воображают себе груды записок, сделанных от руки и разбросанных по всему столу. Они представляют кипу отрывков и чернильных пятен, усеивающих всё свободное пространство вокруг них. Они с ужасом ожидают того момента, когда им придётся сесть за стол подобно монахам, приступающим к переписыванию Библии в бесконечной тишине. Многие даже вспоминают своё далёкое прошлое, когда им приходилось писать домашнее задание для учителей в средней школе или курсовую работу для преподавателей колледжа. А это означает бесчисленные ночи, проведённые за кропотливым трудом, усталость и ненависть к самому себе, без которой не обходится ни одна попытка посвятить целую ночь ничему иному, кроме выполнения домашней работы.

**Подготовкой к сессии** называется процесс, необходимый для вступления в роль игрового ведущего, или мастера, с целью дальнейшего проведения сессии. Подобные приготовления (для простоты я буду избегать громоздкого определения “подготовка к игровой сессии”) опираются непосредственно на подготовку к кампании, а потому главным образом представляют собой попытку организации воображаемого пространства для проведения череды сессий – как связанных, так и несвязанных друг с другом. Книга, которую вы читаете в настоящий момент, посвящена в первую очередь подготовке к отдельным игровым сессиям, однако все описанные к ней концепции и методики применимы и к проведению полноценных кампаний.

За историю своего существования процесс подготовки заработал довольно сомнительную репутацию, поскольку многие мастера получают несоизмеримо большее наслаждение от проведения игр, чем от подготовки к их организации. Это подталкивает некоторых мастеров к освоению навыков игровой импровизации, которая заключается в полном отказе от каких-либо приготовлений и заменяет их органическим использованием идей, зарождающихся в сознании уже в ходе игры. Хотя умение импровизировать можно назвать одним из наиболее ценных в игровой практике, большинству из нас просто необходимы внешние материалы, будь это карта города, перечень ключевых сюжетных ходов или пятнадцатистраничный труд по истории игрового мира.

Кроме того, существуют определённые типы историй, которые лучше не проводить, опираясь на одну лишь смекалку. Сюжет, густо замешанный на интригах и тайнах со множеством отвлекающих маневров; запутанный политический триллер или игра, сфокусированная на древних заговорах – всё это может служить примером истории, предполагающей активное использование дополнительных материалов как мастером, так и игроками. Проведение таких игр без каких-либо заметок на руках сопряжено с риском пренебрежения теми малозаметными фактами и деталями, которые, в сущности, и составляют большую часть подобных сюжетов.

Что касается нежелания многих ведущих подготавливаться к игре, то я глубоко убеждён, что во многом это зависит от неумения правильно подходить к самому процессу приготовлений. Возможно, это заявление кажется чересчур смелым, а потому я чувствую за собой обязанность защитить его справедливость позже в этой главе. Тем не менее, я действительно твёрдо верю, что в последние годы ведущие ролевых игр незаслуженно пренебрегают ценностью подготовки. А потому, учитывая, что большая часть методик, связанных с нашим хобби, передаётся от одного ведущего к другому, я выражаю надежду, что моя вера со временем передастся и остальным, превратив подготовку из “необходимого зла” в приятный творческий процесс.

#### **Цель подготовки**

Каждый игровой мастер, будь он новичком или ветераном ролевых игр, не раз бывал в ситуации, когда игроки совершают что-то по-настоящему неожиданное, и мастеру

приходится срочно придумывать, что делать дальше. Возможно, игроки напали на короля или начали искать ведьму на западе вместо севера, а волшебник удачным броском убедил злодея рассказать ему о своих планах. В таких ситуациях разум мастера на мгновение замирает, судорожно пытаюсь выработать хоть какую-нибудь идею по спасению положения. Кажется, что в такие моменты время замедляется, а внимание игроков к игре начинает стремительно ускользать подобно песку в песочных часах. И скажите: разве не мечтает мастер в такую секунду, чтобы рядом с ним сидел запасной ведущий, который тихонько шепнул бы ему на ухо, как возобновить игровую сессию?

В целом, именно эти ситуации обуславливают необходимость подготовки. Заметки, составленные нами в процессе приготовлений, – это и есть наш резервный ведущий, сидящий с ответом в руках. Результатом хорошей подготовки становится такая организация информации, которая позволяет с максимальным эффектом поддерживать ход игры и всё глубже погружать своих игроков в отыгрыш выбранных ролей.

Проведение ролевых игр во многом напоминает участие в радиотрансляции, в которой тишина равнозначна смерти. Когда я учился в колледже, мне довелось поработать диджеем на местной станции. Моя основная задача заключалась в трансляции тяжёлого рока в десять утра. Первым уроком, который я получил на этой работе, стало понимание того обстоятельства, что тишина в эфире – это худшее, что вообще может допустить ведущий. Если кто-нибудь слушает вашу радиостанцию и замечает, что после окончания одной песни *в ту же секунду* не начинается следующая, он просто переключает приёмник на следующую станцию. Мне не раз говорили, что во избежание паузы между треками я должен говорить всё, что угодно, только бы не допускать тишины. Если мне не удавалось поставить следующий трек сразу по окончании предыдущего, я должен был нести любой вздор до той самой секунды, когда мне не удавалось снова вернуть в эфир музыку.

Проведение ролевых игр несколько не отличается от радио. Помните, что тишина равнозначна смерти. Когда игра идёт полным ходом и вы напряжённо описываете сцену, решая, к чему приводят действия игроков, и отыгрывая роли дополнительных персонажей, игроки практически неизменно будут следить за развитием сюжета. В лучших из таких ситуаций стены воображаемого пространства становятся тонкими и прозрачными, а игроки начинают вглядываться в своих персонажей и мир, окружающий их со всех сторон. Это означает, что вы достигли абсолютного погружения в игру, и ваш сюжет оправдал своё причастие к *ролевой* индустрии. Когда вы добиваетесь подобного погружения, единственной вашей задачей как мастера становится поддержание этого состояния в течение стольких минут, сколько вы вообще в состоянии предоставить. Именно эти моменты участники ролевого процесса – будь они игроками или ведущими – вспоминают на протяжении долгих лет после окончания сессии.

Последнее, что вам нужно в такие минуты – это замолкнуть, обнаружив, что вы просто не подготовились к описанию ситуации. Когда это происходит, погружение обрывается, а игра стремительно превращается в возведение гор из брошенных дайсов, пролистывание книг и беседы на отвлечённые темы. Чем дольше сохраняется тишина, тем сильнее становится её пагубное влияние на игру – и тем сложнее вам возвратиться в блаженное состояние погружения.

Именно подготовка помогает предотвратить эти жуткие мгновения тишины. Чем лучше вы подготовились, тем реже вы будете замолкать и тем больше у вас появится возможностей достичь состояния погружения.

Другими словами:

***Цель подготовки к игре состоит в том, чтобы обеспечить ведущему достаточный уровень комфорта для проведения сессии благодаря пониманию того факта, что любая информация, необходимая для проведения этой сессии, находится у него под рукой.***

Подготовка не сводится к одному лишь составлению игровых заметок. Нет, это образ мышления, необходимый вам для претворения замысла в жизнь. Обязательно ли

составлять заметки? Большинство из нас считают это естественным элементом приготовлений, однако есть и другие ведущие, предпочитающие довольствоваться одними лишь карточками с перечислением основных сюжетных моментов – или даже собственными мыслями, витающими в голове. Вне зависимости от того, сколько описаний и примечаний вы заготовили, у вас всегда остаётся одна ключевая потребность, которая и должна подталкивать вас к подготовке. Вам нужно подготовиться к игре *самим*.

Процесс подготовки включает в себя множество факторов, начиная с вашего опыта проведения ролевых игр, а также знакомства с сеттинговым материалом, и заканчивая вашей способностью запоминать большие объёмы информации. Тем не менее, точная форма подготовки целиком зависит от вас – и будьте готовы к тому, что со временем она будет меняться, поскольку вы будете приобретать всё больше опыта организации воображаемого пространства и знакомиться с новыми типами ролевых игр.

### **Что необходимо для качественной подготовки**

Основой основ любой подготовки служат четыре ключевых признака. Прежде всего, результат подготовки должен быть вам **доступен**. Вы должны убедиться, что сможете использовать плоды своей подготовки в ту же секунду, когда в них возникнет нужда. Во-вторых, она должна быть правильно **организована**. Удостоверьтесь, что вы сможете без труда найти ту или иную памятку, когда она понадобится вам для продолжения игры. В-третьих, подготовка должна быть **эффективной**. Информация, которую вы продумываете в ходе приготовлений, должна давать вам чёткие ответы всегда, когда вы почувствовали в них нужду. Наконец, она должна быть **надёжной**. Вы должны твёрдо знать, что когда вам понадобится информация, она будет на месте и не исчезнет в самый неподходящий момент.

Всё, что написано выше, в действительности служит основой любой базы данных, вне зависимости от того, идёт ли речь о поиске кулинарного рецепта на смартфоне или использовании банковского сервера. Подготовка к игре означает составление базы данных. Именно она содержит информацию, которая должна быть организована, сохранена и доступна к использованию при малейшей необходимости.

Когда ведущий пренебрегает любым из вышеописанных признаков, ему следует подготовиться к тому, что плохая организация подготовки подведёт его в самый решающий момент. Когда вы проектируете базу данных, вам необходимо чётко представлять, каким требованиям она должна соответствовать: на каком носителе её следует разместить, какие данные она будет содержать, в каком порядке их расположить и т.д. Опираясь на собственный игровой опыт, могу с уверенностью утверждать, что в случае с подготовкой к игре мы, как правило, упускаем из виду структуру своего плана, а потому часто начинаем делать заметки совсем не по тем элементам, которые понадобятся нам в игре. Само собой, трудно винить себя в допущении подобной ошибки. В отличие от других игровых моментов, подготовка к проведению сессии редко становится активной темой для обсуждения в среде игровых мастеров.

### **Первое правило подготовки:**

#### **Никому не рассказывать о подготовке**

Как игроки мы много говорим о нашем хобби. Мы можем проводить целые часы за обсуждением лучшего класса или комбинации навыков, подсказывать друг другу, как лучше всего провести игру в жанре ужасов, или спорить до самой ночи о том, следует ли ведущему кидать дайсы в открытую или втайне от игроков. О чём мы не говорим никогда, так это о методах подготовки к проведению игр. У каждого из нас есть тот или иной метод приготовлений, однако мы никогда не делимся этими методами друг с другом. Складывается впечатление, будто это торжественный ритуал, который каждый игровой мастер должен обнаружить самостоятельно.

Нам следовало бы куда больше говорить о подготовке, делиться идеями, мыслями и деталями. Многие мастера, бросающие проведение игры задолго до её завершения – или, что ещё хуже, бросающие саму идею проводить ролевые игры, – в первую очередь жалуются на недостаток времени для подготовки. А ведь для занятия, вдохнуть жизнь в которое невозможно без присутствия мастера, подготовка никогда не должна превращаться в причину отказа от самого участия в ролевой игре.

Мой собственный стиль подготовки во многом был выработан без какого-либо влияния со стороны окружающих мастеров. Разумеется, я использую определённые инструменты, предложенные моими друзьями, однако содержание моих заметок и сама система, которую я использую для составления этих заметок изо дня в день, были придуманы мной в результате множества ошибок. *Бесчисленного* множества. За эти годы я развил стиль подготовки в достаточной степени, чтобы он стал проверенным и удобным методом проведения ролевых игр, однако я никогда не понимал, как на самом деле работает эта система. Я придерживался её лишь потому, что она давала неизменный результат.

Когда я стал отцом, в моей жизни произошло что-то поистине восхитительное. Радость отцовства не описать словами. Однако с появлением ребёнка произошло и ещё одно, не столь приятное изменение: я забыл о том, что такое свободное время. Внезапно проверенный метод приготовления к играм обрушился под давлением времени, словно картонный домик.

Лишённый даже малейшей надежды на восстановление этого времени, я вернулся к самому началу и начал долгий процесс адаптации своей прежней системы к новому, куда более сжатому графику. И по пути получил несколько ценных уроков.

### **Это делается не так**

Те муки, которые испытывают мастера, приступившие к подготовке игры, являются прямым следствием несоответствия между системой их подготовки и их потребностями как мастеров. Я провёл огромное множество игр в роли ведущего и обсудил этот вопрос с сотнями других мастеров, как достигших успеха, так и ещё пытающихся найти свой метод. А потому, когда я в очередной раз слышу жалобы о трудности подготовки, я отношу их к одной из четырёх основных категорий.

### **Слишком много бумажной работы**

Именно так звучит формулировка самой распространённой причины, по которой ведущие испытывают неприязнь к игровым приготовлениям. Они не хотят писать для игры колоссальные объёмы текста. Как правило, эта мысль опирается на их ранний опыт проведения игр, поскольку в самом начале пути они записывали каждую мысль, пришедшую им в голову, в надежде удостовериться, что они не забудут её к моменту проведения сессии. По мере того, как годы сменяли друг друга, а они получали всё больше опыта как ведущие ролевых игр, бывшие новички освоили навыки ролевой импровизации – однако они до сих пор считают необходимым записать каждую мысль, которая навещает их при подготовке к игре.

Самый частый вопрос, который мне задают мастера при обсуждении подготовки к ролевым играм, звучит следующим образом: “Какой длины должны быть мои заметки, чтобы я мог успешно провести сессию?” Мой ответ всегда одинаков: они должны быть ровно такой длины, которая необходима вам для того, чтобы чувствовать себя *комфортно* при проведении игры. Молодые ведущие часто нуждаются в объёмных (и чрезвычайно подробных) заметках лишь потому, что это помогает им унять беспокойство перед игрой. Более опытные мастера часто нуждаются в куда меньшем количестве текста, поскольку они всегда могут заполнить пробелы посредством импровизации. Чего подавляющее большинство мастеров не делает, так это не учитывает собственные навыки. Вместо этого мастера попросту урезают объём подготовки, надеясь на собственный игровой опыт.

## **Плохие инструменты или инструменты, которые мало вас вдохновляют**

Другой ключевой проблемой подготовки к игре становится либо использование неподходящих инструментов, либо использование инструментов, которые вам на самом деле не слишком-то хочется применять на деле. Нельзя отрицать, что подготовка к игре – столь же кропотливая работа, что и любая другая, и, как любой вид работы, она подразумевает использование надлежащих инструментов. Вам следует максимально адаптировать выбранные инструменты к привычному для вас методу подготовки. Когда вы используете инструменты, полностью соответствующие вашему методу подготовки, или находите возможность подготовиться к игре интересным или даже забавным способом, это делает сам процесс составления текста более увлекательным, а потому может устранить чувство скуки, с которым большинства мастеров приступают к приготовлениям.

## **Незнание своих творческих циклов или плохое использование графика**

Заключительная проблема, с которой сталкивается большинство мастеров, абсолютно созвучна аналогичной проблеме многих других людей. Это непонимание своих творческих циклов. Наша способность поддерживать творческое настроение усиливается и ослабевает по несколько раз в течение дня. Одни люди лучше всего работают утром, в то время как другие чувствуют прилив сил с наступлением темноты. Попытка заняться творчеством при отсутствии креативной энергии может стать очень болезненным процессом для мастера – не в последнюю очередь потому, что плоды такого труда оказываются несоизмеримо бледнее всего, что вы могли бы придумать на пике творческой активности.

В дополнение к пониманию своих творческих циклов вам следует задуматься о личном графике. Многие люди просто не оставляют в графике повседневных обязанностей достаточно места для того, чтобы взяться за приготовления к ролевой игре – а потому они либо испытывают колоссальный стресс при попытке закончить приготовления перед началом игры, либо попросту отменяют ближайшую сессию. Знание личного графика и обязанностей, которые вы выполняете в тот или иной момент времени, позволяет вам составить точный план своей деятельности и понять, когда вы сможете уделить время подготовке к игре.

## **Время заключать мир**

Подготовка к игре далеко не так тяжела, как кажется на первый взгляд. В сущности, это лишь возведение основания для запоминающейся игры. Учитывая, какой опыт вы можете получить благодаря проведению действительно интересной игры, подготовку следует рассматривать как подлинное благословение, а не помеху. Но для того, чтобы окончательно заключить мир с таким нелюбимым процессом, как подготовка, нам следует лучше понять свои творческие способности, узнать о своих игровых потребностях и разобраться в своих повседневных обязанностях. Только когда мы выберем правильное время для подготовки, получим самые подходящие инструменты и поймём, чего мы должны достигнуть при составлении плана, приготовления станут естественным и безболезненным процессом, позволив создавать по-настоящему целостные и законченные истории.

## **Глава вторая:**

### **Стадии подготовки**

Одно из самых распространённых заблуждений гласит, что приготовление к игре заключается в написании памяток и составлении карт. Тем не менее, настоящая подготовка начинается ещё до этого и проходит серию фаз, которые лишь в конечном итоге могут привести к составлению карт и памяток. Разные люди делают акцент на разных стадиях подготовки, а кроме того, у каждого мастера есть свои сильные и слабые стороны при работе с каждой из таких фаз. Достижение подлинного мастерства в одной из подобных фаз может наделить вас особым талантом к работе с теми или иными элементами игровой подготовки, однако это не значит, что вы освоите сразу все из них.

Говоря о процессе подготовки далее в этой книге, мы будем иметь в виду весь ход приготовлений, начинающийся в тот момент, когда мастер ещё ничего не знает о будущей сессии, и заканчивая той минутой, когда он действительно садится за составление памяток, карт и других инструментов, необходимых ему для воплощения своего замысла. Важно понимать, что для проведения игры нам нужны не только письменные материалы, но и общая умственная подготовка, позволяющая правильно организовывать воображаемое пространство уже в игре. О том, как именно мы переходим от работы с абстрактными образами к составлению детальных описаний, пойдёт речь далее. Этот процесс можно разделить на несколько совершенно конкретных стадий, и каждая из таких стадий позволяет мастеру сделать ещё один шаг к получению точного представления о грядущей игре.

#### **Как я пришёл к этой мысли**

Не следует полагать, будто я самостоятельно разработал концепцию подготовительных стадий. Вовсе нет, я столкнулся с ними естественным образом, когда начал интересоваться производительностью человеческого сознания и раскладывать по полочкам разные части человеческой психологии (последнее подразумевает использование всевозможных хитростей, обходных путей и других методик с целью увеличения эффективности своей работы в самых различных областях жизни; подробнее с этой практикой можно ознакомиться на сайте *lifehacker.com*). Я начал читать статьи, посвящённые изучению креативных процессов и методам решения творческих проблем, которыми пользуются самые разные люди, от художников и дизайнеров до рекламщиков и копирайтеров. В те годы я был разработчиком программного обеспечения, а это не менее творческая работа, чем любая из вышеперечисленных, даже если на ней и приходится иметь дело с более структурированным материалом.

Я начал применять методы, предложенные этими людьми, к проведению своих игр, выработав по-настоящему креативный подход к созданию приключений (или историй, или сюжетов – можете использовать любое определение, которое нравится лично вам). Чем больше я это делал, тем лучше начинал видеть, что настоящий процесс подготовки представляет собой нечто большее, нежели составление памяток. Я начал обращать внимание на творческие стадии, предшествующие всему, что я замечал ранее. Я обнаружил, что подготовка начинается уже в минуту чистого творческого мышления, во время которого зарождаются первые идеи для проведения грядущей игры. По мере изучения этого процесса я начал замечать границы между одной стадией и другой. Я постарался исследовать каждую из этих творческих фаз, после чего посмотрел на то, как они объединяются в единое целое.

Результатом этого наблюдения стало более полное понимание творческого процесса, которому мы посвящаем себя на протяжении всей подготовки к игре. Опираясь на результаты обсуждений этого процесса со множеством друзей и знакомых (также из числа игровых мастеров), я пришёл к выводу, что это совершенно естественный процесс,



которому многие из нас следуют безотчётно, даже не понимая, в какой момент наше сознание находится на одной творческой стадии, а в какой – переходит к следующей.

### **Фазы**

Приготовительный процесс включает в себя пять фаз. Все вместе они позволяют пройти долгий путь от формирования общих идей до их претворения в полноценные сцены и даже истории. Наш мозг естественным образом проходит каждую из этих стадий, хотя большинство из нас не отдаёт себе в этом отчёта.

Всего можно выделить пять фаз подготовки к игре:

- 1. Мозговой штурм**
- 2. Отбор**
- 3. Концептуализация**
- 4. Документация**
- 5. Превью**

### **Мозговой штурм**

На этой стадии у человека рождаются идеи. Они ещё очень грубы и туманны, поскольку представляют собой только общие мысли о характере истории, о конкретной сцене, а иногда даже просто о линии диалога в том или ином эпизоде. Это просто идеи, крохотные и неполные. Им не хватает точности сформированной мысли, и они даже не всегда имеют подлинный смысл; они могут быть глупыми, несерьёзными или просто неподходящими вашей игре. Однако их сила заключается в безграничном потенциале. Благодаря своей абстрактной и неполноценной природе они выходят далеко за пределы любых законов и правил. Абстракция есть абстракция: мозговой штурм порождает самые разнообразные идеи в самой сырой их форме.

Мозговой штурм может произойти где угодно и при каких угодно условиях. Он может застичь вас спонтанно, когда вы идёте, работаете, говорите с другом или даже сидите на совещании. Некоторые люди даже полагаются на такие идеи, появляющиеся безо всякой причины, называя их вспышками вдохновения или гениальными ходами своего подсознания. Другие учатся совершенствовать этот креативный процесс и стараются входить в это творческое состояние по собственной воле, вырабатывая бесчисленное количество самых разнообразных идей (или тем). Лучшим примером использования этой методики может служить рекламная область, которая объединяет глубоко творческие процессы с необходимостью укладываться в кратчайшие сроки и конкурировать с другими компаниями. Любой рекламный агент знает, что если он не сможет придумать огромное количество свежих идей прямо здесь и сейчас, то он проиграет в этом соревновании.

Когда мы проводим коллективное обсуждение, каждый из нас производит целую массу непродуманных и неочищенных идей, у каждой из которых есть шанс стать полноценным элементом грядущей игры. Тем не менее, очевидно, что далеко не каждую мысль, пришедшую нам на ум, можно использовать без изменений. И именно за изменения отвечает фаза отбора.

### **Отбор**

Отбором называется фаза, в ходе которой мы выбираем идеи, которые нам хотелось бы использовать в грядущей игре. Любая мысль, пришедшая вам на ум в процессе мозгового штурма, обладает потенциалом к перевоплощению в полноценный игровой элемент. На этой стадии мы уже добавляем в запас общих идей толику реализма и сужаем весь спектр пришедших нам в голову мыслей до одной – или небольшой горстки – идей, которые мы затем начинаем “очищать”, адаптируя к нуждам игры.

Таким образом, вы должны принять роль резчика по драгоценным камням, который обследует целую гору сырого материала, анализирует отдельные его элементы и

подыскивает в них особенности, которые необходимы для создания полноценного камня. Лишь после этого он выбирает лучших кандидатов на обработку. Некоторые “камни” будут столь качественны, что вы поймёте их ценность сразу после того, как на них упадёт ваш взгляд. Ценность других вы поймёте лишь на другой день, а от некоторых вам придётся отказаться наотрез, поскольку они никогда не смогут стать бриллиантами.

Метод, которым вы сортируете свои идеи и выбираете лучшие из них, должен опираться на непосредственное понимание типа игры, которую вы планируете провести, и характера игроков, которые будут участвовать в будущей сессии. Вам нужно будет хорошо понимать, какие элементы подходят миру кампании и что может сломать четвертую стену в ходе игры. Вам нужно будет знать, какие виды историй интересуют ваших друзей, а какие покажутся им не слишком увлекательными или даже расстроят их. Кроме того, вам нужно будет чётко осознавать свои способности как игрового ведущего. Наконец, вам следует научиться заранее определять, подходит ли та или иная идея запланированной игре или нет.

Хотя к концу сортировки отобранные вами идеи не становятся ничуть полноценнее, чем в ходе мозгового штурма, с этого момента вы сможете уверенно заявить, что они прошли через ряд логических фильтров и доказали своё право на дополнительное изучение. Теперь вам нужно претворить набранные идеи во что-то более годное к употреблению – и для этого вам понадобится метод концептуализации, служащий третьей стадией подготовки.

### **Концептуализация**

В процессе концептуализации мы берём каждую идею, отобранную в ходе предыдущего шага, и изучаем её как можно подробнее. Мы обращаемся к логике, наделяем рудиментарные образы сцен описаниями и помещаем их непосредственно в игровой антураж. В то время как ценность мозгового штурма трудно переоценить из-за его безграничных возможностей, фаза концептуализации существует для адаптации выбранных ранее элементов к внутриигровой действительности.

Для того, чтобы идеи стали доступны к использованию в ходе игры, вам нужно удостовериться, что они вписываются в логику истории. Какие персонажи или организации будут связаны с этим элементом и что они будут делать? Опираются ли эти вещи на то, что вы уже знаете о грядущей игре? Как вы сможете выразить определённые действия или элементы на игромеханическом уровне? Соответствуют ли эти идеи правилам игры?

Ответы на эти вопросы становятся необходимым шагом для их претворения в настоящую историю. Они позволяют вам объединить разрозненные элементы в полноценную ролевую игру. Иногда этот процесс подразумевает совершенно прямолинейные действия наподобие размещения нескольких орков в пещере. В других случаях он выражается в разрешении сложных проблем наподобие вопроса о том, почему союзник из числа NPC желает предать героев. В некоторых случаях даже самой прекрасной идеи, выработанной на стадии мозгового штурма, оказывается недостаточно, что основать на ней целую игру, и при близком наблюдении вам приходится от неё отказаться.

Как только вы полностью завершили процесс концептуализации той или иной идеи и пришли к выводу, что она достаточно хороша, чтобы использовать её в игре, следующим шагом должна стать фиксация вашего замысла на бумаге и организация концептуализированных идей. Для этого и существует документация.

### **Документация**

Документацией называется именно та часть подготовительного процесса, которую большинство мастеров напрямую ассоциируют с подготовкой. Тем не менее, как вы

можете видеть, в действительности она служит только четвёртым шагом в более общем процессе приготовлений.

На стадии документации вы записываете свои концепции теми способами, которые кажутся удобными лично вам. Какой метод фиксации идей и какой материальный носитель вы будете использовать, целиком зависит от ваших потребностей как игрового мастера. Возможно, вы предпочитаете писать свои примечания от руки или надиктовывать их на голосовой редактор, приспособленный для распознавания звука. Некоторые мастера создают целые переплётые со множеством аккуратно организованных секций, в то время как некоторые заносят лишь несколько беглых примечаний в блокнот. Подробность записей также целиком зависит от мастера: некоторые в деталях расписывают локации и второстепенных персонажей, в то время как другие составляют лишь маркированный список ключевых элементов, необходимых для правильного восприятия тех или иных элементов. Один мастер может провести всю документацию за один присест, в то время как другой будет развивать её на протяжении множества дней.

Фаза документации охватывает сразу множество самых разных частей подготовки к игровой сессии. Чаще всего мастера посвящают этот процесс созданию примечаний, необходимых для проведения сессии, а также записывают детали всех столкновений и сцен, которые и образуют сюжет. Кроме того, документация включает создание карт, монстров, характеристик для неигровых персонажей, а также конфликтов, символов и других компонентов, которые могут пригодиться мастеру в ходе игры. Равным образом, эта фаза охватывает создание всех физических или цифровых инструментов, в которых мастер может нуждаться в ходе игры.

Многие мастера полагают, что процесс документирования своих мыслей завершает всю подготовку. Тем не менее, существует ещё одна фаза, пропуск которой может затруднить вам реализацию всего замысла в ходе сессии. Речь идёт о превью.

### **Превью**

В заключительной фазе подготовки вы совершенствуете плоды документации и устраняете любые ошибки или проблемы, которые могли возникнуть на предыдущих стадиях. Игнорирование этой фазы может оказать весьма и весьма отрицательное влияние на качество материала, который вы предоставите во время игры. Этот процесс позволяет заранее выявить сюжетные дыры, плохие диалоги и сверх- (или недостаточно) мощных антагонистов.

Фаза превью служит генеральной репетицией вашей сессии. Теперь, когда вы уже отобрали и разложили по полочкам все детали и концепции, вы можете обратиться к своим примечаниям во всей их полноте и заняться решением потенциальных проблем. Возможно, в сюжете не достаёт одной крохотной улики, без которой игроки не смогут перейти от одной сцены к другой, а возможно, вы просто забыли составить список заклинаний для злого волшебника. Самое время найти все эти ошибки и исправить их.

Даже если не говорить о поиске ошибок, фаза превью позволяет понять, насколько вы готовы к реализации сцен, которые запланировали для наступающей сессии. Возможно, одна сцена предполагает пересечение моста через бурную реку. Знаете ли вы систему падения и утопления, действующую в этой игре? Если нет, то самое время бегло их просмотреть или, может быть, разместить закладку на определённой странице книги правил.

### **Это естественнее, чем вам кажется**

Глядя на расположение стадий подготовки, легко прийти к мысли, что этот процесс кажется достаточно неестественным. Тем не менее, это совсем не так. В большинстве случаев наш мозг работает именно по такой схеме, и зачастую мы переходим от одной фазы к другой естественным образом. Столкнувшись с проблемой, обычно мы производим целую груду потенциальных решений, затем отбираем сильных кандидатов, тщательно

продумываем всё отсортированное, проверяем его и затем совершенствуем его в зависимости от результатов проверки. Однако если этот процесс отличается столь естественным характером, почему мы вообще говорим об этом? По двум причинам. Это управление и последовательность.

Быть хорошим ведущим не означает стать рабом своего творческого процесса; ваше воображение – отнюдь не ментальная пустыня, и вы не обязаны ждать порывов вдохновения, которые насытят вас дождём творческой энергии. Как игровые ведущие мы должны всегда сохранять способность к подготовке для наших сессий по собственному требованию, вне зависимости от того, планируется ли ближайшая игра на этой неделе или уже через час – например, просто потому что вы неожиданно встретили хорошего друга. Способность сгенерировать хорошие идеи и свыкнуться с ними в достаточной мере, чтобы подготовиться к этой игре, должна постоянно оставаться с вами.

Когда вы пускаете свои творческие навыки в ход, вашей целью должно быть поддержание последовательности. В следующих главах мы обсудим каждую фазу более подробно и постараемся изучить, что происходит, когда вы уделяете той или иной стадии подготовки недостаточно много времени (или не уделяете его вообще). Изучая каждую из фаз и стараясь улучшить собственные навыки по взаимодействию с ними, насколько это возможно, мы способны более основательно подойти к творческому процессу, что производит ещё более мощный субпродукт – сумму всех ваших приготовлений, которая может возникнуть лишь в случае с правильным проведением предыдущих фаз.

### **Это может произойти где угодно, в любое время**

Удобство разграничения разных фаз приготовительного процесса состоит в том, что его не нужно осуществлять в особой, заранее определённой обстановке. В то время как вы можете быть и не в состоянии записать все примечания, которые могут сработать в вашей игре, вы можете провести мозговой штурм, выбрать подходящие идеи и превратить их в полноценные концепты, даже находясь в постоянном движении. Успех ожидает вас тогда, когда вам удаётся командовать всем процессом – везде, всегда и повсюду, когда у вас есть время. Проведя каждую фазу по отдельности, вы можете распределить все идеи по своей истории и конкретизировать их до тех пор, пока они не будут полностью сформированы.

Я проводил мозговой штурм в ожидании своей очереди в продуктовом магазине, осуществлял отбор, посещая ресторан быстрого питания, и концептуализировал подобранные идеи, ожидая приёма перед кабинетом врача. Я готовился к сессиям между рабочими заседаниями и додумывал их в душевой кабинке. Хотя в ситуации, когда у вас есть супруг, карьера и дети, подобная деятельность может показаться ненужным баловством, способность готовиться к игре в краткосрочные периоды свободного времени может оказаться поистине неоценимой.

### **Фазы не обязательно проходить по порядку**

Хотя полный процесс подготовки требует прохождения всего пути от мозгового штурма до превью, у вас будут возникать ситуации, когда вам придётся двигаться лишь в заранее определённом направлении. Одним из самых распространённых случаев можно считать ситуацию, когда вы проходите фазу превью и внезапно обнаруживаете, что задуманная вами сцена просто не может быть реализована на грядущей сессии. А потому вам придётся вернуться на стадию документации или даже концептуализации для внесения необходимых изменений. Равным образом, вы можете обнаружить, что у вас не хватает идей или что вам нужно создать совершенно другой сюжет, что отбросит вас к мозговому штурму для того, чтобы вы смогли придумать ещё одну-две идеи для заполнения промежутка.

И в этом нет ничего страшного. Помните, что это совершенно естественный процесс. Фактически, одно из неоспоримых достоинств подготовительного процесса заключается в том, что вам необходимо пройти весь путь от отсутствия идей к их изобилию – и в случае

необходимости вернуться по этой тропе назад. Мы часто делаем это на рефлексорном уровне: суть этого процесса хорошо описывает выражение “назад к исходной точке”. Когда мы застреваем на чём-то определённом, нет ничего плохого в том, чтобы вернуться назад и расширить выбор, назначить новый курс и лишь затем продолжить движение.

## Глава третья: Мозговой штурм

Лучшие истории, которые когда-либо были рассказаны в этом мире, начинались с идеи. Мы начинаем придумывать свои истории с чистого листа, когда из пустого пространства безграничных возможностей неожиданно появляется одна идея, потом вторая – и если мы достаточно удачливы, то они будут прибывать ещё долго, наделяя нас целой бездной различных вариантов развития сюжета. Некоторые идеи покажутся вам поистине великолепными. Другие такими не будут.

Помните, что на стадии мозгового штурма у вас ещё нет задачи оценивать эти идеи. Напротив, представьте себя ребёнком, бегущим по летней лужайке в попытке наловить светлячков. А потому мы должны упорно искать *любые* идеи, не пытаясь заранее определить их пригодность для нашей истории, и аккуратно складывать их в баночку.

Мозговой штурм носит характер достаточно увлекательной умственной деятельности, однако не каждому этот процесс даётся легко и естественно. На каждого человека, который может закрыть глаза и позволить идеям наполнить его сознание, всегда найдётся другой, который просто уставится в стену в попытке понять, какого чёрта он вообще делает. В дополнение ко всему, многие люди привыкли ждать вдохновения и подчиняться его изменчивым прихотям, отказываясь призывать его по собственному желанию в случае необходимости.

Истина заключается в том, что проведение мозгового штурма требует навыка – и подобно любому другому навыку, со временем это процесс можно освоить. Если вы испытываете затруднения с пониманием этой концепции, вспомните о мире рекламы. Создатели рекламных объявлений должны создавать целые груды идей для маркетинга на постоянной основе, и зачастую – под заметным давлением. Эти люди буквально учатся наделять себя творческой энергией по команде. Когда вам удастся в достаточной степени развить навык по активации мозгового штурма, мы обнаружим, что способны также наделять себя креативными качествами буквально по требованию. Первый шаг к приобретению этого навыка заключается в том, чтобы вообще признать, что это – просто умение и что как таковое его можно совершенствовать и развивать.

### Как создать что-то из ничего

С точки зрения подготовки к сессии целью мозгового штурма становится создание идеи или идей, в конечном счёте образующих полноценную сессию, которую вам и предстоит провести. Любую сессию или историю можно описать как сумму нескольких идей. Одна идея может быть основанием для целого приключения: “Агенты должны будут прокрасться в секретную лабораторию и похитить смертельный вирус”. Другая может быть только поводом для запуска вторичной сюжетной линии для определённого персонажа: “Когда Жан Баптист будет возвращаться с дозорного пункта, дорогу ему перегородит девушка-мушкетёр”. А может быть, вас посетит идея одной-единственной сцены: “Табрис попадёт в крепость и убьёт демонического рыцаря”.

Когда вы проводите мозговой штурм для создания новой сессии, в идеале вы стремитесь к формированию одной большой идеи, которая и положит начало всему приключению – однако не обесценивайте идеи, которые потенциально могут стать лишь единственной сценой или вторичной сюжетной линией. Хотя я и сам предпочитаю начинать проработку истории с сочинения одной общей идеи, мне случалось сосредотачивать полноценные сессии и вокруг одной маленькой сцены или даже создавать игру из череды сцен, окружающих одну чрезвычайно абстрактную мысль. Кроме того, вам может удастся объединить большую идею и несколько меньших в одну историю. Просто позвольте большой идее сформировать главную цель сессии, и пусть меньшие формируют отдельные сцены в рамках этого приключения.

## Как подстегнуть воображение

Мозговой штурм требует только нескольких компонентов: ясного ума, места для размышлений, некоторого времени и любого подручного средства для записи своих идей. Когда люди только учатся проводить мозговой штурм или не отличаются в этой сфере особым опытом, им, как правило, требуется тихое место и определённый объём свободного времени. Акт мозгового штурма может быть сведён к ситуации, когда вы задаёте себе один-единственный вопрос: “Что я должен сделать на следующей сессии?” После этого вам нужно лишь вслушаться в ответы, которые последуют на этот вопрос из глубины сознания.

Когда я провожу мозговой штурм, я всегда начинаю именно с этого вопроса. Если в ответ ничего не слышно, я задаю дополнительные вопросы, такие как:

- Какую сессию я хочу провести? (Преследование, сражения с кучей бросков, ограбление банка и т.д.)
- Что ключевой NPC должен делать в этот момент времени?
- Хочу ли я сосредоточиться на определённом персонаже?
- Есть ли особая сцена, которую я хочу увидеть в игре? (Большое сражение, наводнение, атака со стороны толпы зомби)
- Есть ли что-нибудь такое, что мои игроки хотели бы сделать?
- Есть ли NPC или монстр, которого я хочу использовать в этой игре?
- Существует ли цель, которой должны достичь PC? (Приобрести священный артефакт, понять, кто совершил преступление, или похитить секретное оружие).

Зачастую один из этих вопросов даёт толчок к началу мозгового штурма. Когда идеи начинают прибывать, я пытаюсь думать о таком количестве вариантов развития событий, какое я вообще могу захватить. И я не сосредотачиваюсь *ни на каких* деталях. Мне нравится фиксировать эти идеи в особом перечне, на бумаге или в электронном виде. По мере того, как в мой список попадают всё новые идеи, я начинаю смутно осознавать, что одни мне нравятся больше других, однако я пытаюсь избежать какого-либо уклона в определённом направлении и просто стараюсь собрать их все. Не существует определённого количества идей, которые я стремлюсь накопить на стадии мозгового штурма, однако я не останавливаюсь до тех пор, пока у меня не будет *больше одной*. Наличие вариантов лучше, чем присутствие одной-единственной идеи.

По мере того, как я записываю идеи, я заносу их в список в виде простых и понятных формулировок. Обычно это просто одно или два предложения, записанных в маркированном списке. В течение долгого времени моим излюбленным инструментом был блокнот Moleskine®; у меня до сих пор хранятся целые стеки изношенных чёрных блокнотов, заполненных различными идеями для RPG. На этих страницах записаны идеи, ставшие основой множества незабываемых приключений, однако они терялись в числе настоящих *сотен* идей, которые никогда мною не затрагивались (об этом мы будем подробнее говорить в следующей главе).

Когда я впервые начал проводить мозговой штурм как осознанную и контролируемую деятельность, я делал это в тихой комнате с блокнотом и ручкой. Я буквально нуждался в тихой комнате, которая была бы надёжно отгорожена от каких-либо отвлекающих факторов. С течением времени – и с повышением моего мастерства – я понял, что могу проводить мозговой штурм в любом месте: между встречами на работе, во время ожидания перед приёмной врача, при посещении продуктового магазина и т.д. Всё, что мне нужно теперь, – это время, когда я не обязан что-либо говорить. При этом условии я вполне могу очистить свой разум и начать процесс мозгового штурма.

## Спонтанные приливы вдохновения

Даже после того, как вы заточите своё мастерство проведения мозгового штурма, вас ещё будут посещать вспышки неожиданного вдохновения. Это подобно удару молнии. Такие вспышки всё ещё обладают огромной ценностью даже при том, что они не входят в

формальную часть мозгового штурма. Такие моменты часто предоставляют вам подсознательно разработанные идеи, сформировавшиеся без вашего ведома.

В таких ситуациях лучше иметь под рукой хоть что-нибудь, на чём вы сможете записать свою новую идею. Первоначально носителями таких идей у меня были простые блокноты, которые никогда не покидали моё поле досягаемости, однако когда я перешёл к цифровым инструментам, их роль занял Evernote® ([evernote.com](http://evernote.com)).

### **Направленный мозговой штурм**

В предыдущих примерах мозгового штурма я сосредоточился на сохранении объективности и призвал вас исследовать любые виды идей, которые только могут прийти вам в голову, чтобы ваш разум мог работать максимально свободно. Однако порой случается так, что вы нуждаетесь в определённых идеях. Например, вы можете писать приключение к уже прошедшей сессии, в конце которой РС были пойманы в ловушку врагом. В этом случае вам не подойдёт любая идея, которая только может прийти вам в голову – нет, вам больше нужны идеи о том, с чем игроки столкнутся в темнице и как они смогут сбежать.

В таких случаях вы можете обуздать процесс мозгового штурма, установив череду начальных параметров. Лучшим способом это сделать служит изменение первоначального вопроса, который вы сами себе задаёте. Накладывая на этот вопрос определённые ограничения, вы можете сосредоточить творческий процесс на разработке идей в заранее установленных рамках. Конечно, у вас могут появиться “сторонние” зарисовки, и, как и прежде, вам следует их записать: в конце концов, прекрасные идеи иногда рождаются из странных ассоциаций. Однако если ваш разум уж слишком блуждает по сторонам, а вы раз за разом обнаруживаете, что опять вышли за пределы самостоятельно установленных границ, просто напомните себе первоначальный вопрос или задайте дополнительный, чтобы сосредоточить свои мысли на том, что необходимо.

Ещё одной причиной использования направленного мозгового штурма может стать необходимость вернуться назад уже на поздних этапах подготовки к игре. Возможно, вы дошли до стадии концептуализации, когда неожиданно поняли, что некоторые части сцены или истории требуют доработки, а потому вам нужно заполнить пробелы новыми идеями – но лишь такими, которые подойдут уже задуманному типу истории. Как только ваши идеи сформировались в достаточной степени, вы можете вернуться к прерванной концептуализации и включить их в общий сценарий.

### **Когда мы делаем слишком мало**

Как и в случае с любой другой стадией подготовки, если мы не уделяем достаточно времени мозговому штурму, процесс подготовки оказывается под ударом. Когда мы не выполняем то, что должны выполнять при проведении качественного мозгового штурма, мы сталкиваемся с нехваткой творческих идей для игры, которую собираемся провести. Первая проблема, которая ожидает вас в этом случае, заключается в том, что набор задуманных идей быстро заканчивается и вы просто не знаете, что делать с протагонистами после определённой сцены. Когда это происходит, существуют две вещи, которые может сделать игровой мастер: попытаться заставить себя написать хоть что-нибудь в ходе насильственного, болезненного и весьма утомительного процесса или отменить грядущую сессию. Между тем, отмена может быть опасной для долгосрочной кампании: отмените игру два или три раза, и можете ставить крест на самом желании игроков продолжать кампанию.

Другой побочный эффект отказа от выполнения полноценного мозгового штурма заключается в нехватке оригинальности многих идей, которые могут прийти вам в голову. Когда мы не проводим достаточного времени за мозговым штурмом, мы отступаем к идеям, которыми уже пользовались и которые наделяют нас чувством комфорта. Часто мы обращаемся к тем идеям, которые уже использовали в предыдущих кампаниях, или просто



воруем идеи у других мастеров. В случае подлинного отчаяния мы можем позаимствовать идеи из книг, фильмов или сериалов – и сделать это слишком уж очевидным образом. И хотя в том, чтобы заимствовать идеи у СМИ и использовать их творческим путём, нет ничего дурного, отчаяние часто принуждает мастеров хватать первые же подходящие идеи, ничуть не скрывая их происхождения.

### **Когда мы делаем слишком много**

Трудно вообразить ситуацию, в которой мозговой шторм затянется на действительно долгий срок, однако это может произойти. Мы можем прийти в настоящий восторг от обилия свежих идей и сосредоточиться на их создании, исчерпав свои творческие ресурсы слишком рано. В сущности, единственным недостатком длительной остановки на стадии мозгового шторма становится потенциальная нехватка времени на работу над другими фазами подготовки, что может вызвать проблемы в соответствующих областях. Если вы собираетесь провести за мозговым штормом действительно много времени, убедитесь, что оно у вас есть (как и надёжные инструменты для фиксации этих идей). Нет ничего ужаснее, чем потратить все силы на создание горы идей только затем, чтобы тотчас забыть их, потому что у вас просто не было при себе хорошего инструмента.

### **Методики для улучшения**

Если вы ещё не свыклись с практикой мозгового шторма, не считаете её эффективной или просто ищете способа адаптироваться к этой технике, знайте, что существуют определённые способы усовершенствовать свои навыки в данной области. Конечной целью развития любого из этих навыков служит достижение способности генерировать свежие идеи по команде и придумывать небольшой список вариантов грядущей игры буквально за несколько минут сконцентрированных усилий. Ниже подробно описано, как вы можете обучиться искусству мозгового шторма.

### **Мозговой шторм по команде**

Это как добраться в короткие сроки до Карнеги-холл: хитрость состоит в том, чтобы долго практиковаться и вовремя распознавать вероятные затруднения. Посвятите некоторое время выработке умения просто садиться и записывать по несколько идей за раз. Делайте это каждый день или хотя бы несколько раз в неделю. Проводите мозговой шторм в любой удобной форме, задавайте себе любые вопросы и учитесь сосредотачиваться. Чем чаще вы будете это делать, тем быстрее ваш разум научится погружать себя в творческое состояние прямо здесь и сейчас.

### **Мозговой шторм при любых условиях**

Как только вы научитесь практиковать мозговой шторм в целом, у вас появится шанс освоить и метод его применения в любой обстановке. Начинать мозговой шторм в различных местах: например, когда вы стоите в очереди в продуктовом магазине, едете на работу или сидите на скучном собрании, ожидая запаздывающих коллег. Цель здесь состоит в том, чтобы избавиться от необходимости находиться в тихом или просто знакомом месте для проведения эффективного шторма. Зачем это делать? В первую очередь для того, чтобы вы могли придумывать целые сюжетные линии, просто выкраивая для этого по несколько минут в течение всего дня (подробнее об этом мы будем говорить позже).

Проводя мозговой шторм за пределами комфортной зоны, вы должны будете сосредотачиваться на необходимых мыслях и инструментах, отрешаясь при этом от всего, что происходит вокруг. В конце концов, именно побочные факторы могут пустить под откос весь процесс подготовки с такой удивительной лёгкостью.

Когда я замечаю, что мне так и не удалось сосредоточиться на процессе, я повторно задаю себе вопрос, лежащий в основе моего творческого замысла. И я продолжаю

задавать его до тех пор, пока мне не удаётся сфокусироваться на возникающих образах и идеях. В качестве альтернативной возможности можно прочесть список идей, которые уже были придуманы ранее. Важно при этом подумать, как именно вы будете заносить идеи, пришедшие вам в голову в ходе мозгового штурма, в какую-либо базу данных. Допустим, если вы сидите в классной комнате, ожидая занятий, вам не так уж и сложно оторвать листок и записать появившиеся идеи на нём – тем не менее, если вы стоите в пробке по дороге на работу, мозговой штурм может потребовать от вас обладания превосходной памятью или же просто удобными цифровыми инструментами.

### Ускоренный штурм

Практика и только практика позволит вам ускорить процесс генерации новых идей, однако есть два дополнительных способа набрать темп. Первый заключается в том, чтобы упорно трудиться и при этом не торопиться критиковать или пересматривать уже сгенерированные идеи (подробнее об этом будет рассказано в следующей главе). Если вы подсознательно объедините мозговой штурм с фазой отбора, скорость и продуктивность работы будет существенно медленнее, чем если бы вы просто сосредоточились на мозговом штурме. А потому старайтесь никак не оценивать приходящие вам на ум мысли по мере того, как они появляются сами собой. Просто записывайте их там, где вам удобно, и продолжайте прислушиваться к новым идеям. В конце концов, позже вы сможете возвратиться к уже записанному и рассмотреть занесённые в базу данных идеи со всей желаемой строгостью.

Второй способ ускорить мозговой штурм заключается в том, чтобы обеспечить сознанию достаточную подпитку книгами, фильмами, песнями и другими художественными произведениями. В основном практика мозгового штурма направлена на создание ассоциаций между тем, что вам нужно, и тем, что вы уже знаете. Фактически вы просто задаёте себе череду вопросов, которые указывают на потенциальные решения там, где они действительно могут существовать – а такие решения опираются как раз на то, что вас впечатлило в последнее время. Таким образом, когда вы читаете статью в журнале, смотрите кино или вслушиваетесь в текст песни, подобные элементы наряду с их темами и художественные предпосылками перевариваются в вашем сознании и хотя бы отчасти сохраняются в памяти. Чем больше таких элементов плавают у вас в мозгу, тем быстрее возникнут ассоциации между ними и тем, в чём вы нуждаетесь перед лицом грядущей игры.

Несколько лет назад, когда я пытался придумать идею для новой кампании, я обнаружил, что оперирую прежде всего сценами, подчерпнутыми из *Унесённых ветром*. Само собой, я бы просто не смог воспользоваться элементами этого кино, если бы не смотрел его раньше – хотя, говоря по совести, я бы и не посмотрел его, если бы не пытался понравиться своей девушке (ныне моей жене). Дайте своему мозгу пищу – чем разнообразнее, тем лучше, — и у вас появится больше вариантов, из которых можно будет выбирать элементы грядущей игры. Именно на этом зиждется фаза отбора, которую мы подробно рассмотрим в следующей главе.

### Правдивая история: Тучи на Экспресс-лейн

Одним летом, когда я работал на каникулах между первыми годами обучения в колледже, мне довелось побывать кассиром в продуктовом магазине. Работал я днём; вечерами же – раза два в неделю – мне удавалось поводить друзей по *Amber Diceless Role-Playing*. Всё моё время на подготовку для целого вечера игры (где мне приходилось водить до четырёх отдельных сюжетных линий) сводилось лишь к трём дням, за которые я должен был придумать, осмыслить и записать идеи, которых должно было быть достаточно, чтобы я был готов к полноценной игре. Для того чтобы выполнить эту задачу, я начал проводить мозговой штурм прямо на работе: за прилавком. Я бродил по

помещению с пустым взглядом, хватал заказанные товары, пропускал их через сканер, а в это время мой ум генерировал бессчётное количество новых идей. И пока клиент платил мне наличкой или выписывал чек (да, я работал в те годы, когда это было в порядке вещей), я успевал записать придуманное на задней части листка с указанием новых цен для старых товаров. В течение дня мне удавалось заполнить идеями до нескольких страниц, и каждый вечер я приходил домой с пачкой этих бумаг в кармане. Когда в конце лета игра завершилась, у меня в ящике хранились *сотни* этих бумаг. Если бы я не использовал каждую минуту своей работы для того, чтобы сгенерировать ещё несколько идей для игры, могу поспорить, я просто не смог бы провести кампанию в таком интенсивном темпе.

### **Оцените свои способности**

Теперь ваша очередь. Для того, чтобы эта книга дала вам как можно больше, прошу вас уделить немного внимания самоанализу. В конце концов, как вы вообще узнаете, какие качества вам необходимо улучшить, если не осознаете свой текущий уровень квалификации?

Этот элементарный тест, состоящий из двух вопросов, укажет вам направление, в котором вам следует поразмыслить. А потому запаситесь терпением ровно на одну минуту и подумайте вот о чём:

#### **Частота**

Как часто вы начинаете подготовку к игре с проведения мозгового штурма? Пожалуйста, оцените себя по шкале от 1 до 5 баллов.

1 – Никогда (я никогда не провожу мозговой штурм; куда больше я полагаюсь на искры вдохновения)

2 – Редко (я провожу мозговой штурм лишь тогда, когда у меня вообще нет свежих идей)

3 – Иногда (я провожу его раз в несколько сессий)

4 – Регулярно (мозговой штурм – важная составляющая моего подготовительного процесса)

5 – Всегда (я постоянно провожу мозговой штурм, когда у меня появляется время подумать об игре)

#### **Продуктивность**

Теперь оцените по той же шкале от 1 до 5, как много идей приходит вам в голову на протяжении мозгового штурма.

1 – Несущественно (когда я этим занимаюсь, передо мной ещё долго продолжает лежать чистый лист)

2 – Слабо (после значительных усилий я наконец получаю несколько новых идей)

3 – Средне (при наличии какого-то времени и тихой, располагающей обстановки я могу придумать кое-какие идеи для грядущей игры)

4 – Хорошо (я способен провести мозговой штурм в большинстве мест, и мне не требуются особые усилия, чтобы сгенерировать полный лист новых идей)

5 – Превосходно (когда я нуждаюсь в идеях, я могу придумать их где угодно и в исключительно короткий срок)

Сложение этих чисел даст вам показатель между 2 (неопытность) и 10 (мастерство), где 6 можно рассматривать как результат среднестатистического человека. Конечно, это достаточно грубое представление о вашей способности проводить мозговой штурм. Однако взгляните на различие между показателями Частоты и Продуктивности. Если между тем и другим существует большой разрыв, сосредоточьте свои усилия на выравнивании показателей. Если же между ними особых различий нет, сосредоточьтесь прежде всего на развитии Частоты, чтобы научиться как можно чаще практиковать

мозговой штурм. В конце концов, у повышения Частоты неизбежно проявится побочный эффект в виде увеличения Продуктивности.

## Глава четвёртая: Отбор

Нетрудно потерять из виду саму цель подготовки в этом циркулирующем море вариантов и возможностей. Ваш ключ к полноценной игре кроется в обнаружении идеи, которая и создаст ближайшую сессию. Некоторые идеи кажутся по-настоящему вдохновляющими; некоторые хороши, но требуют определённых усилий для того, чтобы из них можно было выжать что-то действительно стоящее; третьи интересно рассматривать как побочные варианты, однако они никогда не станут основой для целой сессии; наконец, всегда найдутся и те идеи, которые соблазняют вас сладкими обещаниями, но которые никогда не смогут быть реализованы на игре.

Ваше умение просеивать эти идеи и своевременно отделять зёрна от плевел зависит от вашего понимания самой игры, от ваших достоинств и недостатков как мастера, а также от игроков и персонажей, вовлечённых в игровой процесс. Знание этих основных факторов позволит вам оценить, какие идеи потенциально могут стать частью грядущей сессии, после чего вы сможете сосредоточиться только на них.

В ходе мозгового штурма вы набрали все идеи, которые вообще могли зародиться у вас в голове в связи с заданной темой, без каких-либо оценок и предпочтений. Я с такой силой подчёркивал важность *свободной* генерации этих идей потому, что лишь в этом случае ваш разум мог дотянуться до тех идей, которые несвойственны вам самим. Только такие идеи позволяют придумать что-нибудь по-настоящему вдохновляющее и неопробованное. В новой же фазе вы должны осмотреть созданные идеи критическим взглядом и понять, какие из них подходят для игры лучше, чем другие.

### Глазами судьи

Фазой отбора становится процесс, в ходе которого вы берёте свой перечень неотфильтрованных идей и рассматриваете его (опираясь на знания об игре, своих навыках и своих игроках) с целью фильтрации тех идей, которые достаточно сильны, чтобы вместе образовать большую, здоровую череду игр. Если мозговой штурм требует навыка, то отбор больше зиждется на простой дисциплине. Он требует от вас некоторой отрешённости и способности подыскать то, что лучше всего подойдёт *всей* группе, а не конкретным людям – включая, разумеется, вас самих.

На стадии отбора вы должны обратиться именно к тем идеям, которые были созданы вами ранее, после чего взять одну или несколько наиболее подходящих. Каждая из таких идей должна быть достаточно интересной, чтобы её можно было развить в полноценную сессию. Идеи оцениваются по целому ряду критериев – и вполне очевидно, что вам следует отобрать те, которые будут соответствовать этим критериям больше, чем остальные. Впрочем, вам неизбежно будут попадаться и такие идеи, которые не подходят вам хотя бы по одному критерию – или же потому, что они просто чертовски плохи и это видно невооружённым глазом.

Ваши критерии должны основываться на тех областях, которые обладают важностью для конкретной игры. Если вы будете знать каждый из ключевых аспектов грядущей сессии, вам не составит труда рассмотреть идеи из своего списка со всех сторон. Идеи, которые лучше всего смотрятся с самых разных перспектив, и обладают самым здоровым потенциалом для их использования в качестве основы для целой серии игровых сессий. Ключевыми критериями оценки служат четыре фактора: игроки, вождение, игра и кампания.

### Знайте своих игроков

Даже в пределах одной и той же группы людей вкусы нередко разнятся в невообразимых масштабах. Одни любят фильмы, изобилующие экшеном, другие не могут жить без научной фантастики, а третьи без ума от политических триллеров. Когда дело

доходит до ролевых игр, мастеру следует понимать, что игроки ничем не отличаются от других людей: одни обожают лазать по подземельям, в то время как другие хотят вести торговые переговоры. Чёткое понимание того, что доставляет удовольствие вашим игрокам непосредственно в ходе игры, поможет вам определить, будет ли данная идея работать на группу в целом.

Хотя существует немало ценных советов относительно видов и архетипов игроков, лучшей книгой по этому вопросу до сих пор остаётся *Robin's Laws of Good Game Mastering*. Если у вас этой книги нет, ничто не мешает вам придумать свои категории для идентификации игроков. Однако помните, что практически все ролевые игры включают в себя *по меньшей мере* три вида деятельности:

- **Отыгрыш роли** (игрок говорит и действует, опираясь на характер протагониста, беседует с NPC и так далее)
- **Бой** (участие в драках, сражения с монстрами, битвы на звездолётах)
- **Решение задач** (планирование большого грабежа, участие в длительном состязании, расследование таинственной ситуации)

Подумайте о своих игроках и постарайтесь понять, какие действия им нравится совершать в игре. Большинство игроков наслаждаются всеми тремя элементами из указанных выше, однако некоторым свойственно искать реализации прежде всего одного из этих аспектов. Зная тип своих игроков, вы сможете с большей точностью отобрать идеи для своих сессий. У вас может быть совершенно прекрасная идея для организации сложного расследования, однако если ни один из игроков не собирается напрягать голову, решая очередную головоломку, скорее всего, вам не стоит пользоваться этой идеей на ближайшей игре – во всяком случае, в её текущей форме.

### **Знайте свой стиль вождения**

У всех мастеров есть свои достоинства и недостатки. Некоторые любят отыгрывать NPC, другие обожают планировать и проводить масштабные боевые сцены, третьим же нравится водить политические драмы. Любому человеку удобнее всего заниматься тем, что он любит, а потому, когда мы вынуждены покинуть зону комфорта, мы по вполне очевидным причинам чувствуем себя не в своей тарелке. Подробнее я рассмотрю эту тему буквально через минуту, но для начала прошу вас подумать о собственных преимуществах и недостатках, ответив на следующие вопросы:

- Нравится ли вам описывать в ходе игры множество разнообразных деталей или вы предпочитаете описывать общую картину происходящего?
- Каковы ваши любимые типы приключений именно с точки зрения вождения (триллеры, зачистки подземелий, политические драмы)?
- Любите ли вы отыгрывать действия своих NPC или же реагируете исключительно на действия игроков?
- Предпочитаете ли вы истории, которые вписываются в одну сессию, или вам больше нравится проводить по несколько сессий подряд?
- Нравится ли вам постепенное развитие сюжета или ваш конёк – динамика безумного приключения?
- Какие сцены вам нравятся больше: бой, отыгрыш взаимодействия NPC с героями игроков, создание интересных препятствий)?
- Нравится ли вам просто создать череду проблем для персонажей, а затем расслабиться и посмотреть, как они будут их решать, или вам больше подходит активное участие в создании коллективной истории?
- Работаете ли вы сразу с большим количеством разрозненных элементов или вам нравится сосредотачиваться лишь на одной ключевой идее?

Основываясь на ответах на эти вопросы, вы сможете добиться общего представления о своей зоне комфорта как мастера. Когда вы рассматриваете идеи, созданные в ходе мозгового штурма, имейте в виду, что любая принятая вами идея в конечном счёте станет

тем инструментом, которым вы будете пользоваться в ходе игры. А потому, вероятно, вас будут особенно привлекать те идеи, которые соответствуют вашей зоне комфорта. Равным образом, идеи, выходящие за пределы знакомого и привычного, скорее всего, покажутся вам отталкивающими.

Например, лично я предпочитаю создание сложных историй с простыми боями. Я никогда не любил составлять полные списки заклинаний для NPC и продумывать, в каком порядке, на кого и в котором раунде будут наложены эти заклинания. Когда я выбираю идеи, я чаще всего испытываю естественное нежелание связываться с теми концептами, которые предполагают пректировку сложной боевой сцены, однако замыслы, опирающиеся на создание длительного рассказа, кажутся мне особенно привлекательными.

### **Выход из зоны комфорта**

Как уже было сказано, у всех нас есть зоны комфорта – однако мы не должны позволять им становиться единственными творческими полями, в которых мы готовы развивать свою деятельность как ведущие. Хотя бы время от времени вы должны выходить за границы привычного и расширять свою зону комфорта, принимаясь за вождение тех типов игр (как однократных, так и многосессионных), которые вы не считаете удобными для себя. Разумеется, бывают случаи, когда это плохо подходит самой игре: так, на первых нескольких сессиях лучше избежать рискованных действий, с тем чтобы заложить прочный фундамент для всей дальнейшей кампании. Кроме того, когда вы приближаетесь к кульминации, имеет смысл использовать только те сюжетные ходы, которые вы считаете достаточно комфортными для себя, чтобы вы могли описать их действительно интересно и увлекательно в этот важнейший момент кампании.

Однако когда вы всё же решаете ступить за пределы зоны комфорта, лучше убедиться, что у вас есть хоть немного дополнительного времени для подготовки. Это необходимо для того, чтобы подкрепить идеями и информацией те области игры, в которых вы, скорее всего, не будете обладать особым опытом. Например, в моём случае труднее всего проводить крупномасштабные сражения, а потому, если я знаю о желании моих игроков сыграть во что-то подобное, я просто оставляю немного дополнительного времени для ознакомления с тактиками и заклинаниями противников. В сущности, иногда я даже создаю шпаргалки для проведения таких сцен, используя специально отведённое для этого время.

### **Знайте свою игру**

Подобно самим игрокам и ведущим, каждая игра обладает определёнными достоинствами и недостатками. Часто бывает так, что идея, *прекрасно* сочетающаяся с сеттингом одного игрового мира, плохо подходит другому. Я подчёркиваю слово “прекрасно” потому, что большинство идей без особых проблем адаптируются под любые стили игры и системы – однако есть и такие игры, которые сделают вашу работу намного легче, если вы знаете, как работать с игромеханикой. А потому имеет смысл подумать, что составляет ключевые достоинства и недостатки выбранной вами игры. Например, включают ли её особенности следующие черты:

- Сильная тактическая составляющая или лёгкий, не особенно вдумчивый бой?
- Правила по социальному противостоянию (то есть удобные методы решения словесных баталий и убеждения других персонажей в необходимости совершения тех или иных поступков)?
- Правила для воздушного боя?
- Система страха/самообладания/здравомыслия?
- Хорошие правила для проведения авантурных сюжетов?
- Подробное дерево навыков?
- Гибкая магическая система для создания сверхъестественных эффектов на лету?

- Система, позволяющая игрокам самим получать права мастера для решения определённых ситуаций?
- Правила массового боя?
- Правила по созданию королевства?

Когда вы ответите на эти вопросы, подумайте о том, насколько правила выбранной системы подходят вам для проведения игры, которую вы задумали. Мастер ни в коем случае не должен отказываться от идеи потому, что ей не соответствуют правила, однако иногда случается так, что плохо подобранная система просто не создаёт достаточного основания для адекватного решения ситуаций, возникающих на игре.

Например, во время игры вы можете столкнуться с необходимостью проведения и оцифровки сложных переговоров о перемирии между двумя королевствами. Если вы играете по *Advanced Dungeons & Dragons*®, эту проблему можно решить, только выйдя за рамки правил. В третьей редакции той же системы уже содержатся правила по использованию полноценного навыка – Дипломатии, позволяющей решать как раз подобные ситуации. Тем не менее, игра *Burning Wheel*® оснащена детальной системой *Поединка находчивости*, который позволяет легко и азартно отыгрывать словесные баталии, и это несоизмеримо более интересный выход из сложившейся ситуации. Разумеется, вы можете провести переговоры между делегатами двух королевств в любой из указанных трёх систем (как и в бесчисленном количестве других), однако, вероятнее всего, далеко не каждая из них будет столь же хороша, что и системы, специально заточенные под оцифровку подобных сцен.

### Знайте свою кампанию

Ещё один фактор, который необходимо учитывать при отборе идей, касается непосредственно вашей кампании. Любой сеттинг – от детально прописанного мира *Dragonlance*® до вселенной, придуманной самими игроками – содержит определённые предпосылки, свидетельствующие о том, что может и что не может произойти в подобной игре. Именно поэтому важно учесть то, насколько ваша идея соответствует *миру* игры, а не только её механике.

Идеи, мало созвучные миру игры, могут ослабить степень правдоподобия происходящего, помешав вашим игрокам погрузиться себя в мир игры из-за логических несостыковок, которые они неизбежно увидят на сессии. Например, далеко не каждая игровая компания отнесётся без возражений к вторжению пришельцев на летающих тарелках в мир *Dragonlance*®.

В то время как определённые эксперименты по смешиванию жанров могут привести к созданию откровенно классных моментов (классический модуль *Expedition to the Barrier Peaks* для *AD&D*® – прекрасный тому пример), всё же лучше сосредотачивать выбор на тех идеях, которые соответствуют логике игрового мира. Если вам хочется выйти за определённые рамки, хорошей идеей будет заранее обсудить это с игроками, чтобы удостовериться в их заинтересованности в подобной игре. Это не означает, что вы должны выложить на стол все карты, однако вы можете завлечь их чем-нибудь вроде вопроса: “Что если полицейские детективы, роли которых вы будете отыгрывать, в ходе игры обнаружат улики, указывающие на существование инопланетных форм жизни?”

### Со всех сторон

При должном понимании своих игроков, своего стиля вождения и типа игры, в которую вы играете, вы можете объективно рассмотреть идеи, накопленные на стадии мозгового штурма. В частности, я пропускаю свои идеи через своеобразный умственный фильтр, который выглядит приблизительно так:

1. Прежде всего я пытаюсь понять, интересна ли эта идея (скорее всего, она кажется мне действительно интересной, иначе она не оказалась бы в моём списке)



2. Затем я смотрю, подходит ли она под общий типаж идей, которые мои игроки захотят видеть на игре? (Лично я руководствуюсь правилом, согласно которому желания игроков приоритетнее желаний мастера)

3. Я спрашиваю себя, хочу ли я сам провести игру, включающую подобные элементы, и если да, то требуется ли от меня знание каких-либо нюансов, выходящих за пределы моей зоны комфорта?

4. Вписывается ли идея в сеттинг моей кампании?

5. Поддерживает ли идею механика игры?

Разумеется, только два пункта из этих пяти способны вышвырнуть идею прочь из моего списка. Прежде всего, если я предполагаю, что игроки не захотят в это играть, то идея попросту не сработает. Это же касается ситуации, в которой я сам не готов водить игру, опирающуюся на такую идею. С другой стороны, если я просто не считаю идею достаточно увлекательной, у меня всегда найдётся время обработать её на следующей стадии – а уж если идею не поддерживают сеттинг или система игры, я всегда могу выбрать что-нибудь более подходящее.

### **Когда мы делаем слишком мало**

Когда вы просто хватаетесь за одну из старых идей и закладываете её в основу игры, полноценного отбора не происходит. Отчасти процесс отбора держится на готовности мастера покинуть границы своей зоны комфорта, а это неизбежно влечёт ряд проблем.

### **Использование неотфильтрованных идей**

Когда вы не обеспечиваете себя возможностью объективно взглянуть на идею в целом и сопоставить её с желаниями игроков, своим мастерским стилем и миром самой игры, вы рискуете предоставить игрокам не слишком подходящую идею. Такой замысел может оказаться ущербен по меньшей мере в одной из следующих областей: возможно, он просто покажется скучным (или, что ещё хуже, оскорбительным!) некоторым игрокам, что создаст не самое благоприятное настроение за столом; с другой стороны, это может быть мысль, которую вам не захочется развивать, когда вы наконец дойдёте до её внедрения в мир игры, а это ослабит ваш собственный интерес; кроме того, это может быть мысль, которую плохо поддерживает игровая механика, что приведёт к возникновению пауз и спорам о правилах и решениях неоднозначных ситуаций. Если подобное будет происходить в ваших играх достаточно часто, интерес к игре в целом окажется под ударом.

### **Проведение игры исключительно для себя**

Когда вы хватаетесь за идею, основанную только на интуитивно ощущении её увлекательности (иногда, увы, только мнимой), вы подступаете к краю совсем другой пропасти. Вы рискуете провести игру исключительно для себя, что далеко не всегда совпадает с желаниями игроков. Быть может, это произойдёт случайно (хотя иногда – что не столь вероятно – мастер делает это из личной уверенности в приоритете собственной воли над желаниями игроков). Но как бы то ни было, вы должны помнить, что мнение игроков обладает огромным значением для игры. В конце концов, это они решают, приходить им в следующий раз к вам на сессию или посвятить своё время более интересным делам. Допустив подобное, вы нарушите одну из священных обязанностей игрового мастера: организацию приятного времяпровождения для всей группы. Когда случается что-то подобное, это порождает обидный разрыв между мастером, который рассказывает излюбленную историю, и игроками, которые скучают в ожидании чего-нибудь более увлекательного или даже искренне ужасаются происходящему за игровым столом (быть может, даже во всей кампании). Такая игра никогда не даст вам отдачи от игроков и в конечном счёте развалится, потому что игроки попросту перестанут на неё приходить.

### **Когда мы делаем слишком много**

Уделение слишком большого объёма времени этой стадии зачастую становится результатом одной из двух схожих проблем: неспособности выбрать конкретную идею из списка или устранения слишком большой части списка, составленного в ходе мозгового штурма. В обоих случаях результатом становится отказ от множества потенциально хороших идей. Если вы будете подходить к отбору идей слишком строго, в конце концов вы загоните себя обратно в рамки зоны комфорта – и хотя это не всегда означает, что вы проведёте слабую сессию, это гарантирует, что вы не получите нового опыта как ведущий. Кроме того, со временем ваши истории начнут напоминать друг друга, лишённые всякой оригинальности и новизны.

Если, напротив, у вас возникла проблема с отбором действительно интересных идей из обширного списка, помните, что пока вы не примете окончательного решения, вы будете задерживать проработку оставшихся фаз подготовки – а это вынудит вас пробежаться по ним второпях, страдая от стресса и недостатка времени. В итоге медленный отбор может стать причиной внутренних проблем в других фазах (как это будет видно из соответствующих разделов). В сущности, если вы присутствуете на игре, в ходе которой мастер излишне торопит события, можете побиться об заклад, что он просто не уделил достаточно времени подготовке или не успел свыкнуться с элементами, находящимися за пределами его зоны комфорта. А игроки всегда замечают подобные вещи.

### **Методики для улучшения**

Если вы чувствуете, что ещё не отшлифовали процесс отбора, вспомните, что всегда есть способы отточить свои навыки. Вот несколько ключевых моментов, на которых вам следует остановиться.

#### **Всё по отдельности**

Прежде всего вам нужно привыкнуть к мысли о том, что отбор хороших идей – это полноценный, отдельный навык, оперирование которым является важной частью подготовки к игре. Я настаиваю на этом по той причине, что многие мастера подсознательно смешивают процессы отбора и мозгового штурма: они начинают составлять общий список идей, однако практически сразу хватаются за первую же из них и начинают развивать её для игры, как если бы были убеждены, что эта идея – лучшая, какая только могла посетить их перед грядущей сессией. Разумеется, это ведёт как минимум к двум проблемам.

Прежде всего, учитывая, что подобный мастер так и не завершает стадию полноценного мозгового штурма, первая же идея не обязательно оказывается сопоставима по качеству с теми бриллиантами, которые могли бы возникнуть у него в голове спустя какое-то время свободного размышления. Вторая проблема проявляется уже на стадии отбора: столь быстрое сосредоточение на одной идее означает, что мастер просто не сможет рассмотреть её со всех углов, критически и объективно. А пропуск последнего условия приводит уже к проблемам, рассмотренным ранее во фрагменте *“Когда мы делаем слишком мало”*.

#### **Умейте прислушиваться к себе**

Ваша способность распознавать идеи, которые хорошо подойдут и вашей игре, и вашей компании, зиждется на персональном фильтре, который может возникнуть только при регулярной практике тщательного отбора идей. Для того чтобы создать – или хотя бы улучшить – подобный фильтр, вам необходимо повысить своё понимание всё тех же ключевых аспектов: ваших игроков, вашего стиля вождения и типа игры, в которую вы играете.

Если вы не задумывались о том, с какими типами игроков вам приходится взаимодействовать на каждой сессии, имеет смысл прояснить этот момент. Книга *Robin's*

*Laws of Good Game Mastering* даёт превосходную категоризацию игроков по узнаваемым архетипам, а потому я ещё раз настоятельно рекомендую обзавестись копией этой книги. Когда вы поймёте, с какой группой взаимодействуете от игры к игре, вам станет легче решить для себя, какие виды историй они полюбят, а какие – отвергнут. И разумеется, это облегчит задачу отбора новых идей для кампании.

Для того чтобы понять свой стиль вождения, поговорите на эту тему с собственными игроками. Именно они (особенно если вы играли вместе уже не раз) смогут определить, к какому типу ведущих вы принадлежите. В конце концов, мы никогда не видим себя так, как видят нас окружающие, а потому нам самим будет трудно понять, какими мастерами мы являемся *на самом деле*. Конечно, если вы не привыкли терпеть даже конструктивную критику или просто не отличаетесь толстой кожей, этот процесс может вас отпугнуть. А потому, если по этой или другой причине вы не хотите спрашивать игроков напрямую, можете попросить одного из них анонимно понаблюдать за вашими методами вождения, и сделать косвенный вывод с его слов.

Как только у вас появится представление о своём стиле вождения, вы сможете с большей точностью определять, какие идеи смогут предоставить вам возможность проявить свои сильные стороны. Взгляните на свою текущую игру и подумайте, какие из возникших на ней ситуаций вам было легче, а какие – труднее водить. Если вы имеете опыт вождения множества совершенно различных игр, скорее всего, вы также сможете распознавать сильные, слабые или даже лишние моменты в тех или иных системах. Если у вас такого опыта нет, проведите маленькое исследование: почитайте отзывы и рецензии на другие игры и посмотрите, что о них думают другие игроки. В таких случаях вы можете просто посетить крупные игровые форумы наподобие RPGnet (*rpg.net*) или даже узкоспециализированные сайты, на которых фанаты обсуждают совершенно конкретные сеттинги и системы. Спросите их мнения по указанным выше вопросам.

### **Настройте свой фильтр**

Если вы видите, что идея действительно стоит того, чтобы тратить время на её разработку, следующее, что нужно сделать – это расставить приоритеты и решить, что для вас важнее. Например, важнее ли интерес ваших игроков к идеям подобного рода или же сочетание этой идеи с правилами игры? Или для вас важнее то обстоятельство, что идея попадает в пределы вашей зоны комфорта, и только убедившись в этом, вы готовы рассматривать вопрос о том, понравится ли такая идея игрокам? Эти приоритеты помогут вам настроить свой внутренний фильтр.

Если вы подозреваете, что упускаете нечто важное в ходе отбора, вернитесь ко всё той же практике расставления приоритетов, попытавшись понять, какие идеи вы вообще готовы принять. Если вы испытываете трудности с расстановкой приоритетов, напомните себе, что вы знаете об игроках, своём стиле вождения и игре. Это поможет увидеть, действительно ли идеи, придуманные вами на стадии мозгового штурма, подходят для грядущей игры.

### **Оцените свои способности**

Что вы думаете о своих навыках по отбору свежих идей? Подумайте, как бы вы оценили собственный уровень, опираясь на приведённые ниже критерии.

#### **Частота**

Насколько часто вы отбираете идеи из списка, составленного при мозговом штурме, в качестве совершенно отдельной, самостоятельной практики? Оцените свой уровень по шкале от 1 до 5 баллов.

1 – Никогда (я просто хватаюсь за первую идею, которая выглядит многообещающе, и начинаю игру с неё)

- 2 – Нечасто (я приступаю к фазе отбора только тогда, когда у меня есть больше одной хорошей идеи в списке и я понимаю, что не могу взяться за них разом)
- 3 – Иногда (я пробегаюсь по списку идей между сессиями, отмечая лучшие из них и использую их до тех пор, пока они себя не исчерпают)
- 4 – Регулярно (я стараюсь убедиться, что выбрал самую лучшую из накопленных идей, прежде чем приступать к проработке сессии)
- 5 – Всегда (я стараюсь улучшить любые накопленные идеи, прежде чем окончательно выбрать одну из них для игры)

### **Продуктивность**

Как бы вы оценили свою объективность при отборе идей по шкале от 1 до 5?

- 1 – Несущественно (я выбираю то, что мне кажется классным, и не слишком беспокоюсь о том, как воспримут ту или иную идею мои игроки)
- 2 – Слабо (я использую те идеи, которые мне нравятся и которые не вызовут у моих игроков явного отторжения)
- 3 – Средне (я стараюсь подобрать те идеи, которые могут принести удовольствие всем участникам и которые наверняка понравятся моим игрокам)
- 4 – Хорошо (я знаю свой стиль вождения и типы своих игроков, а потому опираюсь на эти знания для того, чтобы выбрать самые подходящие идеи из списка)
- 5 – Прекрасно (я знаю себя, своих игроков и особенности игры, выбранной для проведения сессии, и я совершенно уверен, что используемые мной идеи покажут себя с лучших сторон, каким бы боком ни повернулась игра)

Сложив эти показатели, вы получите сумму от 2 (неопытность) до 10 (мастерство), где средним значением будет 6. Как и раньше, вам следует взглянуть на разницу между значениями обоих аспектов и сфокусироваться на развитии того из них, который в данный момент обладает наименьшим показателем. Если они равны, то сосредоточьтесь на повышении Продуктивности, чтобы вы научились выбирать лучшие идеи всякий раз, когда принимаетесь за подготовку, даже если вы делаете это редко. По мере того как ваша способность делать правильный выбор будет улучшаться, вы начнёте отказываться от большего числа неподходящих идей – а это уже заставит вас чаще и внимательнее оценивать свои идеи по объективным критериям, изложенным ранее в этой главе. В таком случае многие из действительно классных идей, не замеченных вами ранее, получат шанс воплотиться в жизнь.

### **Правдивая история:**

#### **С возрастом некоторые идеи становятся лучше**

Когда я начинаю большую кампанию, я провожу стандартный процесс мозгового штурма с целью набрать побольше идей, подходящих для выбранной мной игры. На этой стадии я ещё мало знаю о персонажах и даже о мире игры. Мой выбор идеи, которая ляжет в основу самых первых сессий, базируется куда больше на интуиции и чутье, нежели на каком-либо чётком списке критериев. Однако я всегда сохраняю первоначальный список идей, полученных в ходе мозгового штурма, дополняя его с каждой новой сессией. Я *никогда* ничего не выкидываю из этого списка.

Позже, когда кампания уже будет в самом разгаре, мне нужно будет выбрать череду новых идей. В такие минуты я возвращаюсь к своему списку и начинаю с первых же его пунктов. Дело в том, что, согласно моим наблюдениям, многие базовые идеи, отвергнутые мной поначалу, становятся всё интереснее по мере того, как я узнаю что-то новое об игроках, персонажах и мире игры. Например, после сессии, в ходе которой протагонистов предал вероломный барон, отвергнутая мной идея игры, посвящённой свержению местного правителя, становится неожиданно актуальной. Не забывайте, что мозговой штурм специально задуман как самый общий, абстрактный процесс по набору расходного материала буквально из ничего. Контекстами, персонажами и проработкой мы занимаемся

уже начиная со стадии отбора, поскольку здесь мы уже хоть что-то знаем о том, во что собираемся играть – и именно поэтому мысли, которые в самом начале нам кажутся совершенно нежизнеспособными, иногда могут обрести новую, яркую и продуктивную жизнь.

## Глава пятая:

### Концептуализация

Идею следует рассматривать как семя, которое обладает лишь общим потенциалом, а потому не может стать полноценной концепцией само по себе. Для того, чтобы идея выросла в нечто такое, что можно было бы использовать в ходе игры, вам нужно бросить это семя в почву своего разума, позволить ему пустить корни и помочь ему вырасти в настоящий цветок. Процесс раскрытия потенциала, заложенного в идею – будь это сцена или вся сессия – называется концептуализацией.

Начинается этот процесс с потока идей, которые вы собираете вместе в единое полотно, опираясь на внутреннее вдохновение, подкреплённое знанием своего стиля вождения, игровой группы и самой игры. Когда вы сможете раскрыть потенциал отобранных идей, у вас наконец появится возможность превратить их в логически завершённые сессии, приключения или даже истории. Всё, что для этого нужно – воспользоваться чередой правильно заданных вопросов и ответов.

Занимаясь концептуализацией отобранной ранее идеи, вы должны рассмотреть её с точки зрения конкретной истории, которую вы планируете рассказать на ближайшей сессии. Как и любая другая история, игровая сюжетная линия должна обладать началом, логическим развитием и внятным окончанием. Это не означает, что вы должны придумать жёсткую сюжетную линию, от которой игроки не смогут отклониться, или что запланированные сюжетные сцены обладают приоритетом над выбором, сделанным персонажами в тот или иной момент сессии. Тем не менее, концептуализация обозначает границы самой игры. Подумайте, какие элементы были бы обязательны для истории, если бы мы говорили не о ролевых играх, а о другой форме искусства? Вам понадобятся локации и ключевые NPC, приблизительный порядок сцен (которые, по возможности, будут плавно перетекать из одной в другую), логическое и эмоционально насыщенное завершение, а также другие традиционные элементы истории – *без* сюжетных несостыковок и дыр.

На этой стадии вам нужно будет оперировать уже по-настоящему большими объёмами информации. В зависимости от цепкости вашей памяти, вам могут понадобиться (или не понадобиться) материальные носители для хранения сведений. Обратите внимание, что целью этой подготовительной фазы служит отнюдь не создание детализированной, структурированной сюжетной канвы, а ознакомление самого мастера с общим ходом развития истории. Тем не менее, если записывание ключевых деталей уже на этой стадии поможет вам достичь указанной цели, в этом нет ничего плохого.

### Детали превыше всего

Если только вы по каким-то причинам не отличаетесь от других людей, то основы концептуализации вы освоили ещё в детстве – когда учились писать. В сердце этого процесса лежит умение ответить на пять элементарных вопросов: “Кто? Что? Где? Зачем? Как?” (хотя в случае с ролевыми играми, вопрос “Когда?” можно проигнорировать, потому что очевидный ответ указывает на ближайшую сессию). Эти вопросы научили вас прорабатывать детали, основываясь на одной ключевой идее – а это прекрасная предпосылка для объяснения сути третьего шага при подготовке к игре.

Взгляните на идею, которую вы отобрали на предыдущей стадии приготовлений и задайте себе один из вопросов, указанных ниже. Для того, чтобы обеспечить читателя очевидными примерами, не требующими долгих разъяснений, я сосредоточился на традиционном фэнтези (то есть добрые парни против бесчеловечных злодеев), однако это ни в коем случае не означает, что приведённая мной система работает только в случае с этим жанром игры.

**Кто** – Кто гонится за артефактом? Кто пытается остановить персонажей? Какие NPC будут попадаться им на пути?

**Что** – Что ищут персонажи? Что происходит в начале, давая толчок всему сюжетному вагону? Что может сделать данную сцену ещё интереснее? Что произойдёт в случае проигрыша игроков? Что сделает антагонист, если персонажи победят и оставят ему возможность исправить содеянное?

**Где** – Где начинается сюжетная линия? Где должны оказаться протагонисты к концу истории? Где пройдёт сама сессия? Где спрячется антагонист, пока персонажи пытаются разрушить его планы?

**Зачем** – Зачем персонажам вообще помогать кому-то решить проблему? Зачем злодею так нужно победить? Зачем кто-то наложил на храм столь могущественное проклятие?

**Как** – Как персонажи могут пробраться в подземелье? Как главный злодей защитил свою крепость? Как активируется ловушка? Как изменятся NPC в случае победы героев?

Задавая себе эти вопросы, вы направляете своё сознание в нужное русло, помогая себе выдумывать именно те ответы, которые позволят превратить базовые идеи в полноценные части истории. Посредством этой элементарной системы вопросов и ответов вы сможете не только развить отвлечённый замысел в конкретную историю, но и привыкнуть к нему. Когда игроки решат сделать шаг в непредвиденном направлении, именно этот базовый уровень комфорта, полученный благодаря привыканию к сюжетной линии, поможет вам сохранить ясность ума и привести игроков к не менее интересному финалу, нежели тот, что был задуман вами в самом начале.

В дополнение к простым вопросам, приведённым наверху, существуют и более конкретные, которые можно использовать для того, чтобы проверить степень своего привыкания к выбранным идеям. Лично мне эти вопросы всегда помогали сформулировать логическое обоснование всего, что происходит в истории. Если во время сессии обнаружится сюжетная несостыковка, есть риск, что хотя бы один игрок это заметит – а это влияет на степень удовольствия, которое игрок получает от игры и возможности поверить в происходящее. Чем логичнее обоснование вашего сюжета, тем лучше для истории. В определённых случаях ответы на эти вопросы даже не обязательно превращать в крупницы информации, предназначенной для игроков: иногда один факт обладания этими сведениями придаёт вам достаточно уверенности, чтобы вы провели игру более решительно.

**Цель** – За что борются конфликтующие стороны?

**Мотивация персонажей** – Зачем на самом деле протагонисты будут решать стоящие перед ними вопросы?

**Оппозиция** – Кто или что (какой злодей или какая жуткая сила) мешает протагонистам достичь своей цели?

**Мотивация антагониста** – Почему злодей или какая-то жуткая сила противостоит персонажам?

После того, как логика истории становится мне понятна, я предпочитаю решить, кто будет в ней участвовать и где это будет происходить. На этой стадии я придумываю интересные места и неигровых персонажей, которые станут неотъемлемой частью истории. Хотя некоторые локации и персонажи возникают у меня в голове именно после того, как я отвечаю на эти вопросы, не стану утверждать, будто ответы позволяют придумать всё сразу.

**Союзники протагонистов** – Кто будет оказывать главным героям поддержку? Почему? Что они могут сделать?

**Союзники антагонистов** – Кто будет помогать злодеям? Почему? В чём конкретно будет выражаться их помощь?

**Другие интересные персонажи** – Кого ещё персонажи встретят в ходе истории?

**Локации** – В каких местах будет разворачиваться история и чем они интересны? Где они расположены?

## Структура седьмого класса

Теперь, когда стало ясно, что и как будет происходить в истории, каковы ставки и где всё это будет разворачиваться, самое время продумать ход сессии как таковой. Хотя существует далеко не один способ составить план приключения (в сущности, таких способов не меньше, чем методов написания истории), лично я предпочитаю придерживаться самого основного их них. Я узнал об этой структуре, применяющейся при написании настоящих драматических произведений, ещё в седьмом классе – однако с тех пор она меня ни разу не подводила.

**Вступление** – Как начинается история? Находятся ли персонажи в таверне или они обыденно патрулируют улицы родного города? Основываясь на мотивации игрока и его персонажа, мы знаем, что когда каждый игрок увидит ключевую проблему, стоящую перед его персонажем, он не остановится, пока не решит её.

**Начало действия** – Какие шаги предпринимают протагонисты в попытке справиться с силами оппозиции? Идёт ли всё к драке? Или к напряжённым переговорам? К социальному манипулированию? В зависимости от продолжительности истории, я обычно планирую от 3 до 4 таких сцен.

**Кульминация** – Где персонажи должны окончательно настичь своих врагов в схватке, которая определит победителей и проигравших? Что враг подготовил к этому неизбежному столкновению?

**Заключение** – Что происходит, если протагонисты выигрывают? И что – если победу одерживает противник?

Когда я чувствую, что могу описать в таких кратких чертах всю сессию, я понимаю, что завершил третью стадию подготовки. Обычно я трачу от одного до двух дней на то, чтобы как следует всё обдумать, поскольку мне редко удаётся концептуализировать *всю* игровую сессию за один присест. А потому я люблю задать себе несколько из указанных выше вопросов, пока еду на работу, ещё несколько – когда скучаю в ожидании деловой встречи, после чего оставляю последние несколько вопросов на следующий день, который я проведу дома. В целом на концептуализацию я трачу столько же времени, сколько и на документацию (то есть четвёртую фазу, о которой мы будем говорить в следующей главе).

## Знание – сила

Как и в случае с фазой отбора, чем лучше вы будете знать своих игроков, свою кампанию и свою игру, тем легче вам будет ответить на вышеописанные вопросы на стадии концептуализации. Существует далеко не один способ превратить идею в полноценную сессию, однако каждый из них основывается на всё том же пути проработки сюжета от первых деталей до последнего противостояния. А потому, отвечая на эти и другие вопросы, указанные в текущей главе, держите в голове следующее:

**Какие игроки будут присутствовать на вашей сессии?** Зная, что ваши игроки предпочитают драться, а не болтать, вы сможете сосредоточиться на совершенно конкретном виде игры, в то время как проработка сюжета для группы, предпочитающей сложные социальные конфликты, подразумевает совсем иное сюжетное полотно.

**Насколько хорошо вписывается та или иная идея в вашу кампанию?** Кампанией называется череда историй. Каждая история должна быть выдержана в той же тональности, что и вся кампания, а потому в каждой истории должно происходить только то, что может случиться по внутренней логике игрового мира. Так, например, вы можете задуматься, насколько хорошо идея о модуле, посвящённом свержению короля, будет вписываться в рамки игры, повествующей о королевстве, живущем по законам мира и добродетели уже тысячу лет? Скорее всего, она в такой мир не впишется – хотя вы можете придать ей реалистичности, позволив игрокам обнаружить свидетельства лживости всех утверждений о мирном характере королевства. Пусть игроки узнают, что всё в королевстве было совсем не тем, чем казалось на первый взгляд!



**Какую игромеханику имеет смысл использовать в ходе игры?** История, которую вы создаёте, будет хотя бы отчасти реализована на игромеханическом уровне. Поэтому вы должны убедиться в том, что система игры поддерживает все придуманные вами сцены и элементы (и что вы знаете эту систему в достаточной степени, чтобы решать игровые споры без длительных пауз). В крайнем случае убедитесь, что игровая система не пострадает, если вы введёте в неё необходимые элементы по собственной воле. Например, история о напряжённой гонке на кораблях, несущихся по самым опасным водам этого мира, предполагает наличие проработанной системы погонь. В обратном случае вам придётся самостоятельно поработать над восполнением этого пробела.

### **Концептуализация сцен**

Любая описанная выше техника по концептуализации игровых сессий при небольших изменениях может быть использована и для проработки отдельных сцен. По сути, каждая сессия представляет собой набор сцен, вне зависимости от того, были они запланированы заранее или возникли сами по ходу игры. А потому, когда вы прорабатываете детали сцены, вам нужно знать ответы на несколько базовых вопросов:

**1.Какова цель всей сцены?**

**2.Кто присутствует в этой сцене и каковы его/их мотивации?**

**3.Где разворачивается действие сцены?**

**4.Когда должна произойти эта сцена?**

Ответьте на те вопросы, которые имеют смысл в отношении конкретной сцены, и проигнорируйте те, ответы на которые попросту не имеют значения. При наличии подробных ответов вы будете готовы провести любую из них. В принципе, вы сможете вернуться к этим вопросам на стадии документации, а потому приведённые выше вопросы можно рассматривать просто как инструменты, позволяющие очертить общие границы той или иной сцены.

### **Когда мы делаем слишком мало**

Когда ведущий пренебрегает процессом концептуализации или попросту сокращает его, под ударом оказывается вся сессия. Голой идеи недостаточно для того, чтобы она могла в два счёта развиваться в полноценную историю. Разумеется, идея предоставляет ведущему превосходный старт, однако лишь дополнительные материалы наделяют её драматическими элементами, благодаря которым и складывается позитивное настроение за игровым столом (как и запоминающиеся игровые события). Если вы пренебрежёте этим правилом, игроки очень быстро узнают – быть может, на собственном горьком опыте, – где их мастер не стал прорабатывать материал. В рамках этого разговора можно упомянуть три ключевые проблемы, которые могут возникнуть на стадии концептуализации.

### **Логические пробелы**

Именно так называются самые очевидные признаки недостаточно развитой идеи. Если вы забываете подумать о мотивации антагониста, игроки быстро поймут, что злодеи действуют против собственных интересов лишь потому, что так захотел ведущий. Если вы не успели продумать пути, ведущие персонажей из одной сцены в другую, игроки едва ли простят вам мгновенное перемещение с Земли на Лунную базу Дельта.

Также нередко ведущие придумывают для игроков препятствия, не позаботившись проверить, какими инструментами те обладают для их разрешения. В последнем случае удовольствия от игры не получит буквально никто. Например, вы можете второпях создать логово главного злодея, усыпав его ловушками и придумав несколько боевых сцен для того, чтобы игроки изрядно попотели, пробираясь к своему заклятому врагу. Однако вы забываете, что один из персонажей обладает заклинанием телепортации, а также способностями к ясновидению. Вот игрок дистанционно заглядывает в логово

антагониста, телепортирует туда всю группу и... и всё приключение идёт под откос. Вне зависимости от того, позволите ли вы игроку сделать это или придумаете отговорку, по которой данный подход не сможет сработать, разрешение ситуации в любом случае не принесёт чувства удовлетворения большинству игроков (для контраста можем рассмотреть сценарий, в которой персонажи не обладают вышеописанными способностями, однако тратят достаточно времени и прилагают достаточно усилий, чтобы достичь аналогичной цели: в этом случае игрокам приходится поработать умом, и в итоге все получают удовольствие от процесса).

Пожалуй, самым болезненным недостатком при возникновении логических несостыковок служит ситуация, в которой вы просто забыли продумать мотивацию для героев. Как только игроки начнут задаваться вопросом, зачем их протагонистам вообще беспокоиться о достижении заданной цели, о решении проблемы или устранении риска для чужих жизней, у вас останется только несколько вариантов ответа – каждый из которых неизбежно будет плохим. Конечно, вы можете попросить игроков просто согласиться на выполнение миссии, либо отбросить свои задумки в сторону и импровизированно провести новую сессию, либо направить деятельность персонажей в нужном вам направлении, чем бы они ни решили заниматься. Однако все три варианта существенно подорвут желание игроков участвовать в приключении.

### **Вздор**

Нередко случается так, что ведущий просто забывает все важные части концептуализации первой же информацией, пришедшей ему в голову, не стараясь выполнить свою задачу креативным и изобретательным образом. Быть может, это случается потому, что у него нет времени готовиться к сессии или потому что он вышел далеко за пределы зоны комфорта, однако в таких ситуациях ведущий попросту машинально выполняет свою работу, отвечая на вопросы, приведённые выше в этой главе, и не пытаясь решить проблему по-настоящему творчески. Результатом становится логичная и даже вполне динамичная история, которая, тем не менее, ужасающе предсказуема, суха или – в худшем случае – откровенно скучна. Например, представьте себе игру в жанре научной фантастики, в ходе которой протагонисты вынуждены сражаться с пиратами в грузовом отсеке своего корабля.

Скажите, какой из приведённых ниже вариантов звучит интереснее?

**А.** Грузовой отсек полон контейнеров.

**Б.** Грузовой отсек полон контейнеров, и автоматизированные роботы постоянно поднимают, перемещают и переставляют их в нужном порядке. Роботы полностью игнорируют перестреливающих людей, однако предметы, которые они постоянно передвигают, могут открыть, спрятать или защитить от верной смерти как протагонистов, так и пиратов. Умные персонажи могут взломать программу, которой руководствуются роботы, и направить их в нужную сторону или найти им другое творческое применение.

В обоих случаях речь идёт о грузовом отсеке космического корабля, и в обоих случаях это кажется совершенно нормальным местом для схватки, однако в то время как первый случай предлагает нам всего лишь очередное сражение, второй позволяет провести битву, которую игроки запомнят на долгие годы.

### **Преждевременное документирование**

Когда вы придумываете новую идею и сразу начинаете прорабатывать её в деталях, записывая их на материальном носителе – иными словами, переходите от мозгового штурма сразу к документации, – результат редко оказывается по-настоящему плодотворным. Чаще всего вы просто не успеваете записать все детали, пришедшие в голову, а потому вам приходится сделать паузу, подумать, что написать в каждом абзаце, затем решить, какими словами вам следует описать эти элементы, и так далее. Результатом становится долгое, медленное документирование, по окончании которого вам

снова приходится собирать мысли в кучу, чтобы заставить себя придумать ещё череду деталей, которые вы также записываете в ходе длительного процесса.

Трудно поспорить с тем, что подобный способ документирования носит медленный и довольно выматывающий характер. Было бы куда легче и быстрее задокументировать мысли, которые вы уже хорошенько обдумали и к которым привыкли, не заставляя себя сразу описывать целое поле новых идей, которые всё ещё кажутся вам незнакомыми. Кроме того, чем дольше вы записываете свои идеи, тем выше становится риск так и не закончить конспектирование вовремя – а это означает, что вы либо приступите к сессии без череды полезных заметок, либо просто отложите сессию. Для того, чтобы избежать последнего, вам придётся писать ещё усерднее, а это только повысит усталость и увеличит стресс перед игрой.

### **Когда мы делаем слишком много**

Когда мы слишком много занимаемся концептуализацией, мы начинаем удаляться от понимания самой сущности игры или сцены. Прежде всего стоит выделить две ловушки, в которые может попасть ведущий, уделяющий концептуализации исключительно много времени.

#### **Слишком много деталей**

Проблема может иметь сколько угодно вариантов решения, однако помните, что игроки прибегнут лишь к одному. Как игровой мастер вы *не должны* рассматривать все возможные решения. Ваша задача – обеспечить доступность самого очевидного из них. Если вы попытаетесь учесть все решения, ваша творческая энергия уйдёт на обработку событий, которые, вероятно, так и не произойдут. Куда разумнее было бы вложить те же силы в проработку самого очевидного решения плюс, вероятно, пары обходных путей – но лишь при условии, что у вас есть на это время.

Хотя поначалу подобное утверждение может показаться солидным преувеличением, уверяю вас, что при должной степени знакомства со своими игроками ведущий может предсказать самые вероятные методы решения проблемы, к которым они прибегнут. Когда вы сможете предсказывать наиболее очевидные шаги своих игроков, вы сможете понять, на каких решениях вам следует сфокусироваться, а о каких нужно думать в последнюю очередь.

#### **Огромные блокноты**

Другим негативным исходом слишком подробной концептуализации сцены или игровой сессии может стать составление документа, в котором указаны все дополнительные детали, которые только могут понадобиться вам для описания сцены. Когда вы составляете такие списки деталей, у вас на руках оказываются огромные, распухшие кипы бумаг, лишь малая часть из которых будет действительно использована вами в игре. Само собой, даже при грамотном составлении заметок вы неизбежно упомянете элементы, которые вам не слишком понадобятся на игре – однако если вы принесёте с собой огромный блокнот с перечислением даже мельчайших деталей, вам придётся в панике продираться сквозь них в поиске чего-нибудь более важного, что катастрофически скажется на динамике повествования.

### **Методики для улучшения**

Концептуализация несколько не отличается от других навыков в том отношении, что её можно осваивать и улучшать. Ниже представлены несколько техник, способных повысить вашу способность придумывать по-настоящему классные приключения.

## **Концептуализация как самостоятельный вид подготовки**

Подобно фазам отбора и мозгового штурма, которые часто приходится комбинировать друг с другом, концептуализацию легко подменить документированием незаметно для самого себя. Для того, чтобы повысить навык проработки деталей на стадии концептуализации, вам понадобится научиться посвящать время проведению именно этой фазы в отрыве от документирования. Учитывая, что большая часть концептуализации проходит на ментальном уровне и не требует составления заметок, вы можете заниматься ей везде и всегда – до тех пор, пока у вас остаётся свободная минутка, чтобы подумать об игре.

Позже мы ещё будем рассматривать методы по использованию свободного времени в целях ускорения подготовки, однако пока запомните, что, подобно практике мозгового штурма, концептуализацию можно проводить даже за рулём, или стоя в очереди в продуктовом магазине, или ожидая освобождения стоматолога. Всегда, когда у вас появляются несколько лишних минут, вы можете просто вспомнить какую-либо идею или сцену и начать мысленно её прорабатывать. Задайте себе все базовые вопросы и послушайте, что ответит сознание. Чем больше вы будете прорабатывать таким образом сцену, тем легче вам будет решить, что именно следует записать уже в ходе документирования.

### **Циклизация**

Иногда ответы даже на самые базовые вопросы попросту не появляются в голове. Один или два ещё удаётся выжать из себя, однако все остальные так и не дают о себе знать. Вы можете облегчить себе задачу, превратив концептуализацию из линейного процесса в циклический: ответьте на один из этих вопросов, после чего суммируйте полученные результаты и задайте себе следующий. Например:

*“Битва с космическими пиратами пройдёт на борту судна. Хорошо. Но где именно? В отсеке для двигателя? Нет, он должен быть запечат. Мост? Едва ли – как пираты вообще туда попадут? Грузовой отсек? Точно. Грузовой отсек подойдёт.*

*Итак, битва проходит в грузовом отсеке. Что будет происходить в помещении по мере развития ситуации? Может быть, контейнеры будут передвигаться по всему отсеку? Как именно? Их будут поднимать автоматизированные подъёмники. Зачем? Искусственный интеллект корабля оптимизирует пространство для следующей остановки”.*

Этот внутренний диалог может разыграться у вас в голове в одно мгновение, пока вы едете на работу, а может растянуться на долгие часы – например, первая его часть может завершиться за утренней чашкой кофе, в то время как последняя может посетить вас по пути домой из продуктового магазина. Если вам удастся запомнить всё самое ценное, что придёт в голову за пределами дома, прекрасно – однако если вы не так уверены в цепкости своей памяти, удостоверьтесь, что записали предложение-другое для того, чтобы позже восстановить по записям всю картину.

### **Правдивая история: Вопрос Коломбо**

Будучи менеджером IT-проектов, я провожу значительное количество времени, организовывая коллективное создание новых систем и программного обеспечения. В большинстве случаев моя работа заключается в том, чтобы вовремя задавать вопросы и заставлять всех высказываться. Куда реже я отвечаю на вопросы сам – в сущности, моя работа в том и заключается, чтобы выявить человека, который знает ответ, даже если он сам об этом не подозревает, и подтолкнуть его к решению проблемы. Когда все за нашим рабочим столом замолкают, чаще всего я выбираюсь из этого затруднительного положения, задавая вопрос, который я про себя называю “Вопрос Коломбо”.

В детективном сериале “Коломбо” заглавный герой часто задавал подозреваемым серию совершенно невинных вопросов, чтобы ослабить их бдительность, после чего обрушивал на них настоящий вопрос, который при этом был совершенно прост и стилистически ничем не отличался от остальных. Именно этот вопрос всегда заставлял убийцу выболтать что-нибудь такое, что ему следовало сохранить при себе. Хороший “Вопрос Коломбо” всегда заставляет жертву дать точный ответ.

Когда я занимаюсь концептуализацией, мне часто приходится играть ту же самую роль у себя в голове. Я задаю себе череду самых простых вопросов и честно на них отвечаю, заполняя сцену или историю поверхностными деталями. Затем я обрушиваю на себя Вопрос Коломбо. Чаще всего он звучит либо как “Почему герои должны быть заинтересованы в том, чтобы этим заняться?”, либо как “Что сделает эту сцену ещё интереснее?” Когда мне удаётся ответить на этот вопрос, я понимаю, что готов к проведению этой сцены или даже ко всей истории.

### **Оцените свой уровень**

Насколько развиты ваши навыки концептуализации? Используя всё те же категории, на которые мы опирались и в предыдущих главах, попробуйте определить, как часто и с какой продуктивностью вы проводите концептуализацию в ходе подготовки к игре.

#### **Частота**

Как бы вы оценили частоту проведения концептуализации как *самостоятельной* и *отдельной* фазы приготовлений к игре, не связанной с занесением данных на материальные носители (поскольку это уже фаза документации)? Дайте себе оценку по шкале от 1 до 5 баллов.

- 1 – Никогда (я никогда ничего не придумываю до того, как сесть за написание истории)
- 2 – Редко (я думаю об общих чертах истории до того, как приняться за её написание, однако детали конкретных сцен я начинаю придумывать уже в ходе составления текста)
- 3 – Иногда (я придумываю общие черты истории и несколько ключевых сцен, однако остаток работы я проделываю уже за написанием модуля)
- 4 – Регулярно (я уделяю определённое время обдумыванию истории в целом, а также придумываю все сцены; только после этого я принимаюсь писать)
- 5 – Всегда (я постоянно придумываю детали грядущей сессии)

#### **Продуктивность**

Теперь попробуйте оценить количество деталей, которые вы придумываете в ходе концептуализации. Используйте всё ту же шкалу от 1 до 5.

- 1 – Несущественно (я никогда не придумываю детали до того, как сесть за написание документа, или даже выдумываю их по ходу самой игры)
- 2 – Слабо (я стараюсь убедиться, что история обладает последовательностью, однако на этом детализированность моей работы заканчивается)
- 3 – Средне (я задаю себе базовые вопросы кто/что/где и так далее)
- 4 – Хорошо (я задаю себе базовые вопросы и придумываю мотивацию, которой руководствуются действующие лица в пределах истории и/или каждой отдельной сцены)
- 5 – Превосходно (я анализирую свои идеи со всех сторон, выявляя логические несостыковки, и не останавливаюсь до тех пор, пока меня не удовлетворит весь ход истории и/или каждой сцены)

Как и раньше, суммируйте эти числа и получите результат от 2 (неопытность) до 10 (мастерство). Средним числом считается 6. Если вы менее подкованы в Частоте проведения концептуализации, постарайтесь привыкнуть к использованию этой практики в качестве естественной и самостоятельной части вашего подготовительного процесса (а кроме того, проводите её в свободное время, выкроенное между различными периодами

деятельности – например, когда куда-нибудь едете). Если же Частоте уступает Продуктивность, сфокусируйтесь на составлении ключевых вопросов, ответы на которые позволят вам сделать процесс концептуализации более эффективным. Это позволит вам выжать из концептуализации всё, что она способна предложить вам как мастеру.

## Глава шестая: Документация

Идеи превращаются в концепции, а концепции – в полноценные документы. Способность записывать важные вещи на материальных носителях играла огромную роль в большинстве мировых культур начиная с самого зарождения цивилизации. Сначала это были рисунки на стенах. Потом они превратились в символы. Наконец, символы породили письменность. В то же самое время люди никогда не переставали пользоваться вербальными методами коммуникации со всеми их фонетическими и синтаксическими преимуществами. Однако зачем использовать оба метода, если каждый из них достаточно хорош, чтобы полагаться исключительно на него?

Вербальные способы коммуникации служат методом передачи сообщений здесь и сейчас. Именно благодаря ему мы способны быстро делиться идеями с окружающими, а при помощи современных технологий наподобие телефонов и видеочатов мы распространяем эту способность на передачу идей на многие мили от своего текущего местоположения. Это быстрый способ коммуникации, однако это ещё и самый грубый метод передачи *смысла*. Мы говорим сумбурно, а воспроизвести нашу речь в деталях практически невозможно (вспомните детскую игру в испорченный телефон).

Совсем по-другому дело обстоит с письменной речью. Она создана для вечного хранения информации. Задача по фиксации текста на материальном носителе требует большего количества времени, нежели речь, однако его воспроизведение всегда будет чище, стабильнее и точнее.

Какое отношение всё это имеет к ролевым играм? Проведение игры – задача достаточно холерическая. В ходе сессии вам придётся выполнять сразу несколько дел одновременно или по очереди, но быстро. В частности, вы будете заняты следующими видами деятельности:

- Повествованием
- Рассуждением спорных ситуаций
- Интерпретацией результатов броска
- Анализом настроения за столом
- Ответами на вопросы игроков
- Принятием тактических решений

А это достаточно много, если учесть, что каждое из указанных дел иногда приходится выполнять буквально одновременно. Неудивительно, что это требует от ведущего умения быстро и продуктивно мыслить. Теперь представьте, что вам также нужно держать в голове весь сюжет с его сложными тайнами, уловками, уликами и личностью настоящего убийцы – и да, при этом вы продолжаете выполнять описанные выше задачи. Согласитесь, что в такой ситуации довольно легко что-нибудь упустить, превратив даже самую проработанную загадку в неразбериху.

Здесь-то в игру и вступают заметки. То, что вы записали при подготовке, всегда статично и неизменно: это – якоря вашей игры. Когда вы не успеваете следить за происходящим, потому что игрок задаёт вам вопрос, а в игре происходит что-то неожиданное, именно заметки позволяют вам вернуть всё на свои места. Когда игроки поворачивают в направлении, о котором вы попросту не подумали, именно заметки напоминают вам о том, что вы задумали, и позволяют вашему сознанию сосредоточиться лишь на своевременном внесении изменений. А уж в случае с играми, сюжет которых развивается на протяжении месяцев или даже лет реального времени, только незыблемая природа письменного слова позволяет следить за прогрессом игры, не забивая себе голову деталями. Именно такова цель документации – предпоследней стадии подготовки, в ходе которой вы записываете всё там, где позже сможете прочитать.

Эта глава не описывает определённых аспектов приключения и не называет конкретные инструменты, которые вам следует использовать для создания заметок. И то и

другое мы затронем позже. Текущая глава фокусируется в первую очередь на процессе упорядоченного документирования ваших идей – а также поясняет, как превратить эту деятельность в полноценную часть подготовки.

### **Это личное... очень личное**

Именно в процессе документации вы записываете свои идеи в том формате, который позволит вам быстро получить доступ к задуманным элементам игры уже после начала сессии. Зачастую это означает составление самых буквальных записей, однако вы не привязаны именно к этому формату. Существует далеко не один способ задокументировать сессию – в сущности, этих способов не меньше, чем самих мастеров. Некоторые любят составлять карточки с пунктами, соответствующими наиболее важным аспектам игры, другие предпочитают использовать вики-формат, в то время как третьи приклеивают стикеры в тех или иных местах игрового пространства. Иными словами, если что-то вообще можно написать (или использовать для написания), существует высокая вероятность того, что хотя бы один игровой ведущий использовал это для составления плана игры.

Тем не менее, документация обладает и ещё одной, неочевидной целью, которой многие мастера неосмотрительно пренебрегают. Подлинная цель составления заметок для сессии заключается в том, чтобы сделать для вас вождение этой сессии исключительно *комфортным*. До тех пор, пока памятки или заметки позволяют вам проводить игру с полной уверенностью в своих силах, способ составления этих заметок не играет никакой роли. Не важно, сколько предложений (или даже слов) вы запишете.

Нет никакого магического числа слов или страниц, которые необходимо записать для проведения великолепной сессии. Если для уверенности за столом вам нужно составить двадцать страниц предельно детализированных сцен, значит, это то, что вам нужно. Если всё, в чём вы нуждаетесь, – это карточка с общей схемой проведения сессии, знайте, что это сработает не хуже подробного плана. Худшее, что вы можете сделать в последнем случае, – это составить двадцать страниц головомомных сведений, в то время как вам нужна была только карточка, уместяющаяся в ладони.

Как бы то ни было, существует несколько общих компонентов игры, которые следует зафиксировать в ходе документации:

**Сцены/Столкновения** – совершенно конкретные и зачастую взаимосвязанные элементы сессии. В сюжетных играх речь часто идёт о буквальных сценах, в то время как игры стиля “песочница”, а также тактические приключения, развивающиеся в пределах заранее прописанной местности, опираются на столкновения. И сцены, и столкновения включают в себя:

**Описания** – необходимые для детализации окружающей среды

**Диалоги** – ключевые сведения, которые должны сообщать NPC

**Предметы** – важные объекты (от катящихся булыжников до волшебных мечей), без которых сцена не смогла бы функционировать

**Список характеристик** – статистика по различным монстрам и/или NPC, которую можно как зафиксировать на отдельном носителе, так и сохранить в виде закладки с указанием страниц официальной книги, на которых можно найти подробные сведения по тем или иным характеристикам.

**Карты/Рисунки** – картины тех мест, в которых героям доведётся действовать в ходе истории, будь это общие зарисовки или кропотливо составленные иллюстрации. На картах может быть изображено что угодно, от одинокой спальни до целого орбитального комплекса.

**Правила** – особые правила, необходимые для проведения конкретных сессий. Обычно в ходе подготовки имеет смысл фиксировать только те правила, которыми вы не пользуетесь на каждодневной основе или которые придумали сами для адаптации общих правил игры к конкретной сцене.



Подробность записей в каждой из означенных сфер зависит от того, насколько комфортно вы себя чувствуете при их вождении. Если вы способны восстановить по памяти даже самые редкие правила из официальных книг, у вас просто нет никакой нужды в детализированном упоминании правил в подготовительных записях. Если, с другой стороны, вам редко удаётся придумать на ходу хороший диалог для NPC, скорее всего, вам захочется проработать его ещё до начала сессии и добавить череду ключевых заметок в свои документы (позже мы более подробно поговорим о том, как именно вам следует отражать свои слабые и сильные стороны в процессе документации).

Во многом документация зиждется на письме, а потому вам понадобятся письменные принадлежности и определённое время, которое вы гарантированно сможете посвятить составлению заметок. В зависимости от инструментов, которые вы выбрали для осуществления этой деятельности, и от вашей способности фокусироваться на письме вне зависимости от внешних шумов, этот процесс может проходить как в офисе с любимой ручкой и записной книжкой в кожаном переплёте, так и в электричке с планшетом в руке.

Поскольку проводить этот процесс можно множеством самых разных методов, у вас есть все возможности для экспериментирования; в сущности, попытки подобрать под себя наиболее подходящий носитель (как и метод занесения записей), работать с которым вам будет наиболее комфортно, всегда оправдывают затраченное на них время. Комбинация методов документации и письменных носителей разнятся от мастера к мастеру, однако одна истина никогда не утрачивает справедливости: когда вы находите правильную комбинацию специально для себя, процесс документации становится не только удобным, но и приятным.

В течение многих лет я экспериментировал с практически любыми медиумами, которые только мог использовать для сохранения информации. Подобно многим другим мастерам своего возраста (читай: старикам), я начинал с графической бумаги и блокнотов с отрывными страницами, внося в них записи с помощью карандаша. С тех пор я успел перепробовать разные виды журналов и дневников, карточек, текстовых редакторов, веб-страниц, сайтов в стиле вики и прочих программ, предназначенных для сохранения небольших заметок. Я записывал идеи для сессий, лёжа на диване, за обеденным столом в своём офисе, в ходе деловых встреч, в самолётах, в отелях, на улице и так далее. Конкретно сейчас я использую Microsoft® OneNote и делаю записи главным образом дома или во время обеденного перерыва на работе, однако я никогда не перестаю искать новых, ещё более совершенных методов хранения информации.

### **Соотношение документации и концептуализации**

Сложнейшая часть документации заключается в отделении этой фазы от концептуализации. Оба вида деятельности представляют собой две отдельные рабочие сферы, которые, тем не менее, вполне могут пересекаться. На стадии концептуализации ваша задача заключается в том, чтобы облечь заранее отобранные идеи в плоть и кровь, дополнив их соответствующими деталями. Во время документации вы уже записываете конкретные, детализированные идеи в форме законченных описаний. Тем не менее, любой писатель скажет вам, что нередко ему хватает просто базовой идеи произведения, которую он развивает и детализирует наряду с сюжетом только тогда, когда он садится перед пустым листом бумаги (или пустым экраном), прорабатывая всю историю за раз.

В этом подходе нет ничего дурного, хотя замечу, что он не столь эффективен и чаще всего – не столь удобен с точки зрения экономии времени. Когда вы объединяете фазы документации и концептуализации воедино, вам практически неизбежно приходится столкнуться с необходимостью затрачивать огромные периоды времени на концептуализацию идеи перед её фиксацией на письме. Разумеется, можно работать и таким методом – вспомните школьные эссе, когда вам давали топики, а вы дополняли его деталями в пределах времени, отведённого на урок. Тем не менее, насколько легче было

бы написать эссе, если бы вам давали день на размышления перед тем, как спрашивать законченный материал!

Иными словами, хотя концептуализацию и документацию можно проводить одновременно, вы рискуете потерять львиную долю возможностей по улучшению базовых идей, которые открываются вам при посвящении части своего времени исключительно на концептуализацию. Документация требует определённого времени и места для фиксации данных, однако концептуализацию можно проводить где угодно, лишь бы у вас была чистая голова и какое-то время на размышления. Куда лучше использовать сильные стороны обеих фаз по отдельности и расходовать свободное время, которое появляется у вас между сессиями, на проработку новых идей. В этом случае, когда дело будет доходить до фазы документации, у вас в голове будет уже вся информация, необходимая для составления полноценных заметок.

### **Цикл документация – концептуализация**

Вне зависимости от того, насколько умело вы разделяете обе стадии, в процессе подготовки к игре всегда будут возникать ситуации, когда стадия документации перетекает обратно в концептуализацию и наоборот. Тем не менее, я ещё раз напоминаю, что нет никакой необходимости придерживаться какого-либо порядка в процессе приготовления. Если вы чувствуете необходимость вернуться к одной из более ранних стадий – пожалуйста.

В сущности, вам не избежать случаев, когда вы начнёте документировать уже концептуализированную идею и вдруг поймёте, что забыли подумать о факторе, который рискует перевернуть всю сцену вверх дном. Возможно, вы забыли продумать мотивацию важного NPC, а может быть, описание локации кажется вам недостаточно подробным для её уверенного использования в игре. Когда происходит что-то подобное, нет ничего плохого в том, чтобы прервать фазу документации и перейти обратно к третьему шагу подготовки. Когда вы заполните все лакуны, можно будет вернуться к документации.

В текущий момент я провожу по одной игре раз в три недели. Первую неделю после игры я полностью посвящаю обдумыванию хода кампании и проведению мозгового штурма. Затем я отбираю наиболее подходящие идеи и трачу следующую неделю на скрупулёзную их концептуализацию. Последнюю неделю перед игрой я трачу на составление заметок. После того, как я провёл всю вторую неделю за концептуализацией материала, мне достаточно просто сесть и записать общий смысл нескольких сцен, чтобы создать структурную рамку для большей части сессии. А это делает документацию совершенно безболезненным процессом, в ходе которого мне достаточно просто занести на бумагу уже полученные результаты.

### **Когда мы делаем слишком мало**

Какой объём документации можно считать “слишком малым”? Речь вовсе не идёт о количестве страниц – последнее держится на вашем личном уровне комфорта. Слишком малый объём документации означает, что вы не записываете достаточного количества деталей, которые необходимы вам для проведения сессии. В вашей голове слишком много информации, которая, тем не менее, недоступна вам в удобном и легкоупотребимом виде. В случае с некоторыми мастерами это означает недостаточное количество записанных идей, в случае с другими – слишком общая схема, занесённая в памятку. Тем не менее, в любом из подобных случаев мастер сталкивается с одним и тем же эффектом.

Когда вам не удаётся обеспечить себя достаточным уровнем комфорта при проведении сессии, вы начинаете пропускать важные детали, запинаться и создавать ситуации, в которых игроки просто застают вас врасплох. Вы слишком часто делаете паузы, роетесь в бумагах или хватаетесь за свои книги. Игроки замечают такие слабости моментально и начинают всё сильнее отрешаться от игры. Для вас как мастера это – полный провал. Только проведение тщательной подготовки на каждой из рассмотренных в этой книге

стадиях позволяет этого избежать. Давайте взглянем на эти проблемы более пристально и подумаем, как нам заблаговременно их устранить.

### **Упущенные детали**

Гуру повышения продуктивности Дэвид Аллен как-то сказал, что наш разум – один из худших инструментов для запоминания информации. “Оперативная память человека”, как он её назвал, способна придержать для вас кое-какие сведения, однако она далеко не всегда соглашается восстановить информацию в нужный для вас момент – особенно если вы отвлекаетесь на что-либо ещё. А роль мастера просто обязывает вас постоянно на что-нибудь отвлекаться. Если вы держите все ключевые заметки по игре в своём уме, то готовьтесь к тому, что всякий раз, когда они вам понадобятся, вам придётся бороться за каждый клочок информации. Когда это случается, вы начинаете упускать детали.

В зависимости от конкретной игры и конкретного типа сессии, пропадающие детали могут иметь существенное или практически нулевое значение для игрового процесса. Если вы играете в классическую зачистку подполья и забываете упомянуть дверь справа, игроки могут просто пройти мимо нескольких монстров, потеряв несколько очков опыта и сокровищ. Если же вы ведёте игру в жанре готических тайн и забываете дать игрокам ключ к разгадке секрета, они могут обнаружить, что попросту не способны завершить расследование, с которого начиналась игра, или, возможно, вы сами захотите объявить паузу или даже откат (сокращение от “откат событий”, то есть изменение определённых фактов уже после того, как они заняли своё место в сюжете игры). В некоторых случаях обнаружение ключа к решению головоломки может оказаться ещё возможным, но чрезвычайно трудным процессом.

Если вы боретесь за восстановление данных из собственной памяти для проведения сессии и/или если вы часто делаете вынужденные паузы в ходе игры для того, чтобы вспомнить, что вообще следует за только что произошедшим событием, вам необходимо вносить в свои записи больше деталей.

### **Неожиданности**

Как уже говорилось в предыдущей главе, посвящённой концептуализации игровых данных, каждое приключение проходит сюжетную прогрессию от старта до финиша. В случае с литературными произведениями автор всегда держит действия своих героев под абсолютным контролем. Тем не менее, мастера, ведущие ролевые игры, не обладают подобной роскошью. Игроки куда свободнее решают, что им сделать на пути к завершению приключения. В то же самое время, вне зависимости от степени их свободы, мастер ожидает от них продвижения по совершенно конкретному пути и держит этот путь в уме на протяжении третьего и четвёртого шага подготовки.

Тем не менее, как бы хорошо вы ни знали своих игроков, всегда будут возникать случаи, когда они совершают поистине неожиданные поступки (что, в сущности, и делает проведение ролевых игр таким весёлым занятием). Когда они это делают, вы как мастер должны успеть адаптировать приключение под них и продолжить идти вперёд. Если у вас нет записанной версии своей истории, вероятность того, что вы забудете, куда вообще должны двигаться игроки, станет выше.

Если вы держите всё приключение в голове и вам приходится постоянно вспоминать детали запланированной истории, вы рискуете забыть многие из придуманных ранее деталей и случайно направить сюжет в совершенно ином направлении. Документация предоставляет вам справочник, на который вы сможете ориентироваться вне зависимости от любых поправок и изменений в сессии, не заботясь о том, что вам придётся держать в голове все детали.

Если вы замечаете, что вам не удаётся грамотно среагировать на ситуацию, когда вас застали врасплох собственные игроки, вероятно, вы просто не задокументировали достаточное число деталей.

### **Игромеханическая путаница**

Ничто так не охлаждает интерес к игре, как листание книги правил в центре драматической ситуации. Представьте себе эпическое сражение на тонком, растрескавшемся льду, хрустящем под ногами протагонистов и огромного злодея. Неожиданно лёд под одним из героев трескается, и тот падает в воду! Игрок взбудоражено смотрит на вас, ожидая указаний, что сделать дальше. Проверку на плавание? Или он должен немедленно занести очки повреждений от ледяной воды? Или проверить, как долго его герой сможет удерживать дыхание? Если вы недостаточно тщательно подготовились к сессии, то вы будете знать только то, что в одном из разделов книги правил описаны методы вычисления повреждений в таких ситуациях – однако для этого её нужно открыть. В каком разделе описаны правила задержки дыхания? Связано ли это с природными угрозами или лучше начать с таблицы Выносливости? А где эти чёртовы правила по оцифровке плавания? Учитывается ли надетая броня, и если да, то описано это ли в правилах, касающихся навыков, или в разделе самой брони?

Если бы вы подготовились к сессии по-настоящему, вы бы знали, что в конце игры грядёт бой на замёрзшем озере, а потому самые очевидные элементы игромеханики уже были бы вынесены вами в заметках. Вы бы сопроводили свои записи краткой памяткой по проверкам плавания, задержки дыхания, штрафам за надетую броню (включая ту самую броню, которую носят протагонисты) и указали бы конкретные страницы основной книги правил – на всякий случай.

Подготовленный мастер не упустит ни малейшей детали, а потому сможет поддерживать интерес и активность игроков столько, сколько понадобится для проведения успешной сессии. Неподготовленный мастер будет то и дело хвататься за книгу правил в поисках ответа, замедляя игру.

Помните, что если в ходе игры вам часто приходится прибегать к использованию книги правил, возможно, вы просто не включили в свои заметки достаточный объём игромеханической информации.

### **Когда мы делаем слишком много**

Существует ли вообще такое явление, как слишком обильное документирование? Если задача документации помогает вам вести игру, то можно ли быть слишком подготовленным к ней? Короткий ответ звучит как “нет, вы не можете переусердствовать с подготовкой” – однако у слишком длительной документации есть свои слабые стороны.

### **Всё, что вы делаете, сводится к письму**

Документация требует времени, а также предполагает, что вы будете сидеть и работать с каким-нибудь из носителей информации. А потому, когда вы слишком много времени посвящаете документации, вы крадёте часть времени у других аспектов игры или даже рискуете не проработать сессию в целом. Если у вас много свободного времени, вы едва ли сильно от этого пострадаете, поскольку вы просто работаете с заметками. Однако когда ваше время постоянно уходит на работу, поддержание отношений и/или заботу о собственных детях, потеря слишком большого количества времени на стадии документации может принять критический характер.

Во многих случаях мастера, которым кажется, что они просто не успевают сделать все записи до того, как начнётся игра, в действительности просто слишком много пишут. Это превращается в следующую спираль негативного опыта:

- Стресс из-за недостатка завершённых заметок
- Игра подготовлена неполностью
- Мастер не чувствует себя комфортно в ходе сессии, зная о её незавершённости
- Недостаточный уровень уверенности на игре
- Мастер утрачивает желание вести игру
- Страдает вся группа

- Игра в конце концов отменяется

Худшая сторона этой негативной спирали заключается в том, что она не завязана на конкретной игре или сеттинге, а переносится на общее нежелание мастера водить ролевые игры как таковые. Избежать этой ситуации можно, попросту отказавшись от слишком подробного документирования игровой информации.

### **Потеря свободного пространства**

Ещё один побочный эффект, связанный с документированием, заключается в том, что вы не успеваете привыкнуть к своему материалу. Ваши игроки будут двигаться только по определённому пути, и некоторые из предусмотренных вами вариантов окажутся под ударом из-за неожиданных действий со стороны игроков. Рассмотрим, например, игру, для которой вы продумали и записали все имена и личности обитателей городка, расположенного неподалёку от подземелья. Когда игроки посетят город, они смогут вступить во взаимодействие с абсолютно любым человеком, и вы как мастер будете знать, кто он, в чём заключаются его цели, к чему он стремится, каковы его секреты и так далее. Затем в ходе развития сюжета игроки решают пропустить город и просто с головой погрузиться в подземелье, потому что им не нужны какие-либо вспомогательные товары.

Хороший мастер отбросит всю дополнительную документацию в надежде включить её в игру позже. Возможно, игроки посетят город после того, как пройдут подземелье, а даже если и нет, то материал может быть использован для любого другого города.

Плохой мастер будет возмущён тем, что игроки не использовали материал, который он создал, и заставит игроков посетить город с тем, чтобы они смогли оценить его труд. Это может показаться удовлетворительным результатом для мастера, который теперь сможет насладиться итогами своей долгой работы, но вместе с тем это может привести к разочарованию или недовольству среди игроков. Если вы сразу откажетесь от мысли уделять слишком много времени документации, то сможете избежать соблазна проделать слишком много работы.

### **Методики для улучшения**

Технику документации можно улучшить и адаптировать к своим нуждам. Вот несколько проверенных методов повышения эффективности и результативности этой стадии подготовки.

#### **Разделение размышлений и написания**

Для того, чтобы улучшить свои способности к документации, научитесь избегать цикла документация – концептуализация, то есть выполнения обоих видов деятельности в одно и то же время. Вместо этого старайтесь посвящать совершенно конкретное время концептуализации своих идей, с тем чтобы они успевали обзавестись деталями и глубиной. Используйте советы, приведённые в предыдущей главе, для улучшения своих навыков концептуализации, чтобы к тому моменту, когда вы будете садиться за написание заметок, ничто уже не отвлекало вас от работы. Это существенно увеличит скорость выполнения данной стадии подготовки.

#### **Пишите ради эффекта**

Об этом мы будем куда обстоятельнее говорить в последующих главах, однако уже сейчас имеет смысл акцентировать ваше внимание на том обстоятельстве, что единственной задачей документирования всегда оставалось обеспечение мастеру определённого уровня комфорта, необходимого для проведения игры. Избегайте цветастых выражений и пропускайте детали, которые вы сможете придумать и описать на ходу. Заносите в свои документы лишь то, что понадобится вам в игре. Чем меньше вам придётся писать для конкретной сессии, тем быстрее вы закончите фазу документации.

### **Владейте выбранным методом документации**

Документация предполагает физическую деятельность, а потому требует и определённых способностей или навыков. Убедитесь, что выбранный вами метод занесения данных на материальный носитель удобен лично для вас. Если вы решили писать от руки, однако у вас быстро устают пальцы и каждые две минуты вам приходится их разминать, то уже сейчас понятно, сколь медленным и болезненным будет для вас процесс документации. Если же вы способны печатать по 90 слов в минуту, использование компьютера представляет для вас очевидный выбор. Тем не менее, и написание от руки, и печатание представляют собой навыки, которые можно улучшать благодаря практике.

Это правило касается и владения программами, которые вы используете при работе с компьютером. Если вы хотите делать электронные карты, однако плохо владеете выбранной программой, то использование карты в ходе игры может оказаться непосильной для вас задачей. Если вы пользуетесь специализированным программным обеспечением для создания NPC, однако ещё не привыкли к работе с ним, вероятно, вам придётся изрядно попотеть в ходе документирования неигровых персонажей. Используйте время между сессиями для ознакомления с выбранными программами и старайтесь повысить уровень своего владения ими.

### **Правдивая история:**

#### **Орфографические ошибки и лишние, запятые**

Я никогда не блистал знанием орфографии, да и грамматика всегда оставалась выше моего понимания. Редакторы всё время подшучивали над обилием запятых в моих текстах. Я вообще один из тех математических/научных парней, которым легче писать языком программистов, чем простым человеческим.

Некогда я тратил колоссальные объёмы времени на исправление ошибок по всему тексту. Я подыскивал слова, переписывал целые предложения и занимался самой настоящей редакторской работой. А затем до меня дошло, что никто, кроме меня, никогда не станет читать мои собственные записи. Так зачем тратить время на грамотно составленные предложения и исправление ошибок, если я запросто могу понять, что написано у меня в блокноте?

Поэтому, если вы отличаетесь редким перфекционизмом по отношению к текстам, откажитесь от этой привычки. Я не предлагаю вам забыть обо всех грамматических правилах, однако я призываю вас не тратить драгоценное время на подбор слов и составление идеально выверенных предложений. Просто запишите классные идеи и потратьте оставшееся время на игру.

### **Оцените свой уровень**

Давайте выясним, насколько вы подкованы в сфере документации – то есть в плане занесения своих идей и сцен на материальные носители.

#### **Частота**

По шкале от 1 до 5 оцените, как часто вы проводите документацию в качестве занятия, отдельного от проработки ранее выбранных идей (то есть концептуализации), а потому позволяющего вам полностью сосредоточиться на составлении заметок?

1 – Никогда (я вообще не записываю каких-либо материалов перед сессией)

2 – Нечасто (я записываю материал, однако всегда заканчиваю лишь незадолго до начала самой игры)

3 – Иногда (я записываю материал и заканчиваю вовремя, однако всегда чувствую, что мне следует поторопиться)

4 – Регулярно (если у меня есть свободное время, я всегда провожу полноценную фазу документации)

5 – Всегда (я никогда не тороплюсь, однако всегда успеваю закончить составление заметок за несколько дней до игры)

### **Продуктивность**

По шкале от 1 до 5 оцените, насколько вам помогают заметки во время сессии.

1 – Несущественно (мне всегда не хватает того, что я задокументировал, и я всегда замечая пропуски, которые следовало бы заполнить)

2 – Слабо (часть материала кажется мне поленой, однако многое приходится додумывать уже на ходу)

3 – Средне (все важные части сессии оказываются детализированы моими записями, хотя обычно мне приходится раз или два за сессию погружаться в активное додумывание свежего материала)

4 – Хорошо (составление заметок наделяет меня достаточным уровнем комфорта при проведении сессии, а потому я редко останавливаюсь для того, чтобы найти или выдумать что-нибудь сверх записанного)

5 – Превосходно (когда у меня есть заметки, я готов ко всему)

Сложите полученные результаты. Итоговое число будет разниться от 2 (неопытность) до 10 (мастерство), со средним показателем 6. Если более низким значением обладает Частота, поработайте над своей способностью посвящать время целиком документации и убедитесь, что вы разделяете документацию и концептуализацию. Если ниже оказывается Продуктивность, сфокусируйтесь на том, *что именно* вы заносите в документы – а что ещё важнее, на том, что вы упускаете.

## **Глава седьмая:**

### **Превью**

Ошибки случаются. Детали остаются без должного внимания. Никто не совершенен.

Создание сессии представляет собой сложный процесс, который может иметь множество компонентов, от написания сцен до разработки конкретных диалогов, от генерации NPC до проработки их статистики, рисования карт или даже изготовления реквизита. Это процесс, который нередко делается вовсе не за один присест, а в случае с большинством мастеров – даже в разных местах.

И равным образом, существует множество мест, в которых могут возникнуть ошибки. Перед тем, как вы начнёте своё приключение (которое выросло из идеи, которая затем была продумана, развита и задокументирована), вам следует сделать небольшой перерыв, чтобы убедиться, что вы не допустили никаких ошибок на этом пути. Ошибки могут разниться в диапазоне от самых маленьких, которые едва ли будут замечены вашими друзьями, до колоссальных чудовищ, которые могут заставить вас подскочить на месте и броситься залатывать их прямо посередине игры. Мелкие ошибки представляют собой опечатки, неверное указание объёма сокровищ и другие незначительные упущения. Средние ошибки – это те, которые не способны сорвать игру, однако по-прежнему требуют быстрой фиксации, будь это упущенный диалог, неточная статистика монстров или пропуск ссылки на правило, которое наверняка понадобится вам в ходе игры.

Но вот серьёзные ошибки – это те монстры, которые могут застопорить весь сюжет, нарушив саму логику приключения. Эти ошибки нередко требуют остановить игру и перемотать сцену назад, с тем чтобы заблаговременно устранить опасный элемент. Между тем, всякий раз, когда ход игры прерывается, внимание ваших товарищей уходит в дрейф. Время, необходимое для того, чтобы заново сгруппироваться и перейти к игре, приходится исключать из того периода времени, который вы могли бы потратить на увлекательное приключение. Ваша обязанность как мастера – сохранять темп игры. Поскольку основная часть повествования зависит от вас и вашей документации, вы должны чувствовать себя совершенно комфортно во время проведения сессии, а ваши заметки должны предоставлять все необходимые данные. Для достижения такой степени комфорта, как на психологическом уровне, так на уровне заметок, вам как ведущему необходимо вспомнить, что вы вообще делали до сих пор.

### **Трое цензоров**

В ходе этой фазы вам будет необходимо взглянуть на подготовленный материал в целом – как на то, что вы записали, так и на то, что документировать не понадобилось. Данная фаза спаивает воедино как мысленные, так и материальные элементы подготовки и оценивает завершённость всей истории – не говоря уже о том, что она предоставляет вам ценный шанс вовремя заметить и исправить любые ошибки. Главным упущением мастеров обычно становится мнение, согласно которому превью заключается в простом исключении грамматических и пунктуационных ошибок. Хотя подобная деятельность может входить в процесс превью, мы говорим о гораздо более важной проверке.

Когда вы проводите превью, вашей задачей становится оценка грядущей сессии с точки зрения трёх различных цензоров, каждый из которых фокусируется на своей сфере деятельности. Это корректор, режиссёр и плейтестер. Вообразите их как трёх разных людей, каждый из которых приходит к вам специально для оценки запланированной сессии.

### **Корректор**

Первой ролью, в которой вам придётся выступить, должен стать корректор. Это самая старая форма цензора, известная вам, поскольку вы познакомились с ней ещё в средней школе. Задача корректора сводится к поиску письменных ошибок по всему документу.



Ключевыми считаются орфографические и грамматические ошибки. Хотя их поиск и исправление могут не представлять особой значимости (как уже было подчёркнуто в предыдущей главе), если вы наткнётесь на них, пробегаясь глазами по тексту, исправьте эти уязвимые точки.

Кроме того, корректор выискивает ошибки и неточности в описаниях, будь это неоправданно высокое количество очков здоровья у NPC или неподходящий вид сокровища в отдельном секторе подземелья. Сюда же относится исправление игромеханических ошибок, особенно если речь идёт об игре, опирающейся на большие объёмы технических характеристик.

Выступая в роли корректора, вы стараетесь довести свои записи до завершения и придать им максимальную точность. Итоговая форма записей, лишённая отвлекающих или просто нелепых ошибок, даст вам хороший толчок к проведению сессии.

Навыки корректора предполагают знание грамматики и правописания, внимание к деталям и знакомство с правилами игры.

### **Режиссёр**

Когда вы берётесь за эту роль, старайтесь думать о себе одновременно как мастере ролевой игры и режиссёре от мира кино. Задача режиссёра заключается в том, чтобы пробежаться глазами по вашим записям и изучить структуру всей сессии, чтобы удостовериться, что в ней нет логических пробелов, что сюжет развивается плавно и что сценарий несёт хоть какой-то смысл – в сущности, это всё, ради чего и существует сценарий. Проследите за тем, чтобы сцены перетекали одна в другую – если, конечно, игра это предполагает. Изучите мотивацию NPC и удостоверьтесь, что они действуют именно так, как и должны для создания интересной истории. Пробежите глазами по описанию локаций и убедитесь, что протагонистам и NPC есть куда пойти, а также проследите, чтобы ваш язык был как можно более приспособлен для описаний.

В роли режиссёра вы изучаете не только те части, которые были вынесены в документ, но и концепции, блуждающие у вас в голове. Постарайтесь убедиться, что вы чувствуете себя комфортно при мысли о проведении грядущей сессии, что вы знакомы со всеми частями своего приключения и что оно выглядит именно так, как должно выглядеть приключение, готовое к использованию здесь и сейчас. Мысленно пробежитесь по кульминационным сценам, подумайте о голосах ваших NPC и критически оцените свои диалоги, с тем чтобы заблаговременно выявить все нелепые реплики.

Если вы обнаруживаете ту или иную проблему, внесите необходимые изменения. Постарайтесь сделать из своего приключения лучшую ролевую историю, какой оно только может быть в данных обстоятельствах. Когда вы понимаете, что ваша работа как режиссёра подходит к концу, знайте, что вы подготовили себя к проведению сессии потому, что теперь вы твёрдо знаете, насколько мощным выглядит ваше приключение.

Навыки режиссёра предполагают богатое воображение, креативность, а также знакомство с литературой и самим искусством повествования.

### **Плейтестер**

Последним цензором должен стать плейтестер. Если режиссёр выступает в роли внутреннего мастера, то плейтестер должен использовать навыки вашего внутреннего игрока. Задача плейтестера заключается в том, чтобы пройти сквозь всю историю в качестве игрока, взглянув на обратную сторону модуля. С этой точки зрения плейтестер существует для того, чтобы оценить всё, что предлагает ему мастер, и решить, имеет ли это смысл. Заинтересовал бы подобный старт вас как игрока? Какие решения вы могли бы принять в ходе сессии? Попробуйте предсказать эти решения и убедитесь, что вы подготовили достаточно материала, чтобы оцифровать любые последствия.

Подобно режиссёру, плейтестер оценивает как задокументированную часть приключения, так и мысли, оставшиеся у вас в голове. Вы должны разыскать все

логические пробелы и недостоверности, которые игроки могли бы использовать в своих целях, разрушив тем самым атмосферу игры. Старайтесь решать внутриигровые проблемы не так, как вам бы этого хотелось как мастеру, а так, как решил бы их умный игрок. Выискивайте обходные пути, старайтесь решить любые проблемы без малейших потерь и применяйте чудовищные комбинации сил, способные смять любое сопротивление.

Если в роли плеейтестера вы обнаруживаете слишком очевидный обходной путь, позволяющий игроку избежать интересного столкновения, наденьте обратно свою режиссёрскую шляпу и закройте этот обходной путь прямо перед носом плеейтестера. Затем продолжайте двигаться по истории. Когда плеейтестер проделает всю работу качественно и добросовестно, приключение станет достаточно сложным и интересным для игроков, а вы подготовитесь к многим из тех вещей, которые они могут сделать в ходе игры.

Навыки плеейтестера предполагают суммирование знаний всей вашей игровой группы и умение предсказать поведение каждого из игроков – а это серьёзно меняет характер деятельности плеейтестера от одной игровой группы к другой.

### **Генеральная репетиция для ума**

Я рассматриваю оценку своей игры и все изменения, которые мне приходится вносить от лица внутренних цензоров, в качестве генеральной репетиции перед игрой. Как правило, для превью я отвожу сам день игры. Я просто сажусь со своими заметками на диван и натягиваю шляпу корректора, с тем чтобы отформатировать и почистить ненужное, сделав заметки ещё более удобными для использования. Когда я заканчиваю с корректированием заметок, я прохожу через весь контент сессии в качестве режиссёра, воображая себе в деталях каждую сцену, стараясь описывать их живым языком и говоря от лица любых встреченных NPC. Когда я чувствую, что та или иная сцена отполирована в достаточной степени, я перехожу к роли плеейтестера и пробегаюсь по сцене, воображая, как мои игроки будут взаимодействовать с окружающим материалом, предсказывая их решения и стараясь убедиться, что моих заметок и умственной подготовки достаточно, чтобы решить исход любого из этих решений.

На стадии работы корректором я стараюсь ограничиваться только собственной документацией, а потому мне приходится работать с ноутбуком или записной книжкой. Как правило, я проделываю это утром перед игрой. Свои обязанности как режиссёра и плеейтестера я могу выполнить как за столом, так и в любом другом месте дома, а потому их я растягиваю уже на всё оставшееся до игры время.

### **Когда мы делаем слишком мало**

Когда у вас не хватает времени, именно фаза превью, как правило, оказывается наиболее очевидной жертвой. Это самый последний шаг перед игрой, а потому, когда время поджигает, большинство мастеров стараются записать как можно больше сведений в попытке довести концепцию до завершения. Кроме того, многие мастера абсолютно уверены что единственный способ подготовиться к сессии – это зафиксировать на бумаге всю информацию, пришедшую им в голову. Однако помните, что когда вы сокращаете или игнорируете фазу превью, вы упускаете шанс сделать именно письменные заметки настолько эффективными, насколько они могли бы быть. А когда вы игнорируете одного или даже всех цензоров (корректора, режиссёра или плеейтестера), может случиться одно из трёх: об этом мы и поговорим ниже.

### **Куда я это записал?**

Когда вам не удаётся посвятить достаточно времени на корректировку своих заметок, появляется шанс, что вы так и не вспомните часть информации по ходу сессии. Если вы забыли придумать, что находится в оружейном шкафчике, это ещё не так страшно: но вот когда вы даже не ознакомились с колдовскими силами антагониста, встреча с которым

должна была стать центральной частью вашего повествования, ситуация становится куда хуже. В обоих случаях неприятные упущения заставляют вас рассосредоточиться или даже запнуться. В зависимости от серьёзности такой ошибки у вас может появиться или *не* появиться возможность продолжить игру на импровизированной основе. Если такой возможности у вас не появится, вам придётся объявить перерыв, изменить часть событий и сбить ритм всей сессии.

Нехватка времени на выполнение корректорских обязанностей может придать вашей игре достаточно дезорганизованный характер. Мастер, не позаботившийся о вычитке своего текста, рискует начать листать на игре книги правил в поиске сил главного злодея или правил по набрасыванию сокровищ в оружейный шкафчик. Он постоянно прерывается в ходе сессии, натываясь на новые упущения и стараясь как-либо компенсировать их в игре. Такие сессии редко отличаются по-настоящему весёлым характером, и даже если это не так, они никогда не длятся подолгу.

### **Я думал, он в западной комнате**

Если вам не удаётся проверить свои заметки на содержательность, сюжет редко обходится без логических несостыковок. Небольшие ошибки, такие как неспособность вспомнить, в какой именно комнате находится тело, могут вызвать у игроков лишь лёгкое непонимание, хотя и это способно привести к чувству расстройств или застопорить ход игры. Более заметные сюжетные дыры способны обрушить всю логику повествования, заставив вас приостановить игру и внести поправки уже постфактум, что почти неизбежно предполагает откат событий на более раннюю стадию приключения.

Другие виды логических дыр могут возникнуть в период между сценами: вот персонажи начали игру в баре, а вот они уже в офисе мэра без каких бы то ни было объяснений тому, что случилось в промежутке. Логические ошибки, сюжетные дыры и прочие недочёты сценария достаточно трудно исправить и залатать уже после того, как игра началась, не привлекая к этому особого внимания. Игры с обилием сюжетных пробелов часто приобретают характер бессвязного приключения, в ходе которого персонажи путешествуют от сцены к сцене без каких-либо переходов. Такие сюжеты редко способны похвастаться тщательно продуманной мотивацией для протагонистов или NPC. Мастера, допускающие подобное на игре, не обязательно создают дезорганизованное приключение, однако их игрокам гораздо труднее понять, что вообще происходит в сюжете, а потому у них будет складываться впечатление “рельсовой игры”, в ходе которой мастер буквально гонит их в нужном ему направлении. Веселья на таких играх добиться особенно тяжело, поскольку ошибки в контенте будут создавать у игроков смятённое и неприятное восприятие всего сюжета.

### **Я и не думал, что это произойдёт**

Мастера, которые избегают плейтеста собственного материала, часто лишают себя возможности подготовиться к вероятным действиям игроков. Они придумывают ситуации, которые кажутся увлекательными и сложными, однако многие игроки с лёгкостью решают эти проблемы каким-нибудь креативным или даже прямолинейным методом. Иногда мастеру просто приходится смириться с этим, и тогда сложная ситуация превращается в лёгкую и ничуть не запоминающуюся. В другие времена мастер решает защитить собственное изобретение и препятствует осуществлению планов своих игроков. Хотя справедливое приведение аргументов, свидетельствующих о том, что план игроков просто неосуществим в данных условиях, ещё может сработать, невзрачное объяснение придаст решению мастера характер нежелания примириться с креативностью самих игроков. Игроки быстро замечают, когда мастер самовольно отказывается принимать их решения, даже если ему и удаётся какое-то время выдумывать этому логическое объяснение. Недостаток плейтеста приводит к играм, которые игроки воспринимают как

слишком простые или лишённые кульминации – или, что ещё хуже, как игры, которые можно пройти только так, как задумал мастер.

В таких ситуациях игроки начинают подозревать – и небезосновательно, – что их вклад в создание коллективной истории остаётся неоценённым. А это способно разочаровать любого игрока.

### **Когда мы делаем слишком много**

Бывает и так, что мастер уделяет слишком много времени и усилий превью. Слишком интенсивное рецензирование своей работы способно вызвать у мастера подозрительность и заставить его подолгу рассматривать с разных сторон уже завершённые и удавшиеся сцены. Такой мастер начинает видеть ошибки там, где их просто не существует, или придавать слишком большое значение несущественной части истории, или даже ставить под вопрос интересность всего приключения. Когда подобные подозрения прокрадываются внутрь, мастер начинает удваивать свои усилия по поиску проблем, которые ему попросту не удаётся решить из-за их вымышленной природы. Он создаёт вечную петлю, которая с каждым новым циклом всё удваивает сомнения и сеет в душе мастера неуверенность. Вот несколько ключевых проблем, связанных со слишком тщательным анализом сессии.

### **Чрезмерное внимание к мелочам**

Должны ли гоблины носить кинжалы или короткие мечи? Шесть ли человек в таверне или 2d6? Должен ли владелец лавки сказать “Эти люди были здесь прошлой ночью” или “Эти странные типы заглядывали сюда вчера”? *Чрезмерным* внимание к мелочам становится тогда, когда вы уже настолько пристально разглядываете каждую часть игры, что начинаете тратить время впустую или отвлекаться от более важных аспектов превью. Незначительные изменения вроде тех, которые упомянуты выше, никоим образом не повлияют на восприятие игры вашими игроками. Мастера часто думают, что игрокам свойственно вдаваться в любые детали, однако истина заключается в том, что игрокам есть о чём подумать и кроме мельчайших элементов истории; они куда больше сосредоточены на восприятии общей картины, а если они и задумывают о деталях, то лишь о тех, которые способны решить, будет ли жить их герой (и уж точно не о том, сколь “нехарактерное” оружие носят гоблины). А потому не вдавайтесь в такие детали – вместо этого направьте энергию на проработку более значимых частей сессии.

### **Критиканство**

Когда вы начинаете слишком активно искать ошибки в своём документе, вы почти неизбежно их находите – даже если в действительности их там нет. Важный момент, касающийся критического отношения к своему творчеству, заключается в том, чтобы не проявлять слишком много критики. Сюжет истории подобен свитеру, из которого торчит тонкая ниточка: если слишком долго тянуть за неё, развяжется весь свитер. То же касается и приключений. Незначительное изменение в одном месте способно повлиять на весь дальнейший сюжет и неожиданно изменить структуру вашей истории.

Худшее, что с вами может случиться на данном этапе – это решение покритиковать свой сюжет тогда, когда у вас и так не хватает времени на его проработку. Изменения нужно вносить аккуратно и тщательно – а это почти невозможно сделать, когда вы торопитесь. Другой отрицательной стороной критиканства может стать ослабление решительности перед игрой. Проведя столько времени и вложив столько усилий в критику всех частей приключения, вы рискуете заполнить свой разум сомнениями. На игре эти сомнения станут уже настоящими барьерами, способными отвлечь вас от развлечения собственных игроков.

## **Правдивая история: Необязательная информация**

Одна из излюбленных практик, к которым я прибегаю вечером перед игрой, – это горячий душ и бритва. Этот ритуал заставляет меня чувствовать себя более профессионально: складывается впечатление, будто я готовлюсь к работе. Единственная причина, по которой я упоминаю это здесь, заключается в том, что душ становится моей священной обителью: моих детей поблизости нет, здесь тихо и спокойно. Как правило, я исполняю свои обязанности как плеейстера и режиссёра именно здесь. Я заметил, что мне легче думать именно в душе, где нет никаких отвлекающих факторов. Я мысленно продвигаюсь по всей сюжетной ткани, отыгрываю несколько ключевых диалогов и повторяю некоторые описания. Зачастую я выхожу из душа и сразу же направляюсь к своим заметкам с тем, чтобы внести в них последние изменения.

## **Методики для улучшения**

Всегда можно стать более эффективным и опытным цензором. Нехватка опыта на этой стадии проявляется в двух категориях: затрате слишком большого объёма времени и незнакомстве с техникой. Приведённые ниже методики помогут вам решить, нужно ли вам развивать свои навыки в одной или сразу обеих областях.

С точки зрения временных затрат ситуация полностью повторяет те, что мы наблюдали на предыдущих стадиях подготовки. Прежде всего вы должны посвящать достаточно времени на проведение превью. Я заметил, что лучше всего проводить превью в последние несколько часов перед игрой. Изучение собственного материала в течение этого времени не только помогает повысить качество запланированных сцен, но и “загружает” все необходимые данные в вашу оперативную память, позволяя освежить в памяти всю историю.

С точки зрения техники вы должны помнить о трёх цензорах: корректоре, режиссёре и плеейстере. Подумайте, всегда ли вы проводите все три вида работы перед игрой? Уделяете ли вы равное время каждой из трёх ролей или сосредотачиваетесь на одной из них больше, чем на других? Если у вас есть время, начните исследовать свою историю в одной роли, затем перейдите к другой, а когда и то и другое будет завершено, переходите к последней.

Превращая фазу превью в отдельный вид деятельности, вы приучаете себя фокусироваться на конкретных задачах и развивать свои навыки по решению каждой из них. По мере того как ваш уровень мастерства будет повышаться, вы станете замечать, что способны автоматически проводить корректуру своей игры, даже не задумываясь об этом.

## **Оцените свой уровень**

Вот и настало время провести последний тест. Давайте посмотрим, насколько вы подкованы в искусстве исследования собственного материала.

### **Частота**

Насколько бы вы оценили частоту исследования подготовленного материала перед игрой? Дайте себе оценку по шкале от 1 до 5.

1 – Никогда (после того, как я заканчиваю делать заметки, моим следующим действием становится проведение самой игры)

2 – Нечасто (я могу быстро пробежаться по общей структуре игры, пока люди усаживаются за игровой стол)

3 – Иногда (если у меня остаётся ещё какое-то время до игры, я могу пройтись по запланированным сценам; в обратном случае я не трачу на это время)

4 – Регулярно (большую часть сессии я провожу только после тщательного исследования своих задумок; лишь в редких случаях я вожу сразу после того, как закончил делать заметки)

5 – Всегда (я никогда не вожу игр, которые прежде не отыграл в сознании сам)

### **Продуктивность**

По шкале от 1 до 5 оцените, насколько тщательно вы проводите фазу превью.

1 – Несущественно (я никогда не нахожу ошибок)

2 – Слабо (я замечаю очевидные ошибки наподобие недостающего списка характеристик, однако всегда хватает того, что я пропускаю)

3 – Средне (я всегда был хорош в одном из трёх типов превью и неплохо справлялся с двумя другими)

4 – Хорошо (я всегда был хорош в двух из трёх типов превью и неплохо справлялся с последним)

5 – Превосходно (я отлично справляюсь со всеми тремя типами превью)

Сложите полученные результаты. Итоговое число будет варьироваться от 2 (неопытность) до 10 (мастерство), со средним показателем 6. Если более низким значением отличается Частота, вам следует больше проводить времени за оценкой и редактированием своих заметок перед началом игры. Если низкий результат достался уровню Продуктивности, оцените свои навыки в каждом из трёх видов превью и отсортируйте их от лучшего к худшему. Сначала развивайте навыки в худшем из этих видов превью и затем переходите к среднему результату, стараясь в конечном итоге выровнять уровень мастерства во всех трёх сферах.

# **Инструментарий**

## **Глава восьмая:**

### **Инструменты для подготовки**

На протяжении многих лет я работал с самыми разными методами составления заметок для ролевых сессий. Я проходил каждую стадию подготовки, вооружившись то одним, то другим инструментом, записывал идеи на самых разных носителях, от лабораторных книг до простых ежедневников в кожаном переплёте, и уж конечно, я пользовался множеством разных программ и компьютеров. За это время я многое узнал о том, что делает инструмент хорошим или неподходящим, как и о том, каким образом лучше всего совмещать различные инструменты для подготовки к тем или иным сессиям. Учитывая, что подготовка представляет собой нечто большее, чем составление текстовых заметок (последнее реализуется только в ходе документации), вы можете использовать разные инструменты на разных стадиях подготовки. Само собой, вы можете использовать один и тот же инструмент от мозгового штурма до превью, однако некоторые мастера обнаруживают, что фиксировать свободные идеи на стадии мозгового штурма лучше на одном носителе, а документировать их – на другом.

Мой выбор инструментов основан на двух источниках: философии Дэвида Аллена и моей необъяснимой страсти к офисным принадлежностям. В книге *“Getting Things Done”* Дэвид Аллен много рассказывает о критериях отбора правильных инструментов для построения эффективной системы деятельности. Он не называет конкретной системы, а вместо этого призывает каждого пользователя изучить и развить собственную систему, основываясь на нескольких принципах. Тот же подход я использовал при написании этой главы.

Кроме того, я уже говорил, что заметно подсел на офисные принадлежности. Я полюбил их ещё в детстве. Моим излюбленным развлечением после школы был поход в магазин за новыми инструментами. Когда я был ребёнком, родители брали меня в свои офисы и позволяли мне забирать оттуда любые папки, бумаги, ручки и переплётчики, которые мне нравились. Я и по сей день остаюсь одним из тех людей, которые регулярно ходят в магазины письменных принадлежностей. И да, я пристально изучаю каждый товар на предмет возможности его использования в текущей или грядущей сессии. Не нужно и говорить, что каждый такой инструмент я опробовал на всех стадиях подготовки к игре.

#### **Что делает инструмент подходящим?**

Хороший инструмент может обусловить разницу между нескладной, спешной подготовкой – и подготовкой удобной и эффективной. Когда у вас на руках есть действительно хороший инструмент, вы можете провести подготовку с лёгкостью, без малейших затруднений. Я даже осмелюсь сказать, что при наличии удобного инструмента подготовка к игре становится приятным процессом сама по себе.

Хорошие инструменты располагают тремя ключевыми качествами.

#### **Они подходят вашему стилю**

Первое, о чём нужно позаботиться в случае с любым инструментом, – это их соответствие вашему стилю работы. Когда дело доходит до написания текстов, следует задуматься, принадлежите ли вы к числу тех ребят, которые до сих пор пишут от руки, или вы предпочитаете клавиатуру. Это поможет вам решить, будете ли вы использовать карандаш и бумагу или текстовый редактор. Нужен ли вам Интернет при работе над игрой или вы справитесь и без доступа к сети? Последнее определяет, нуждаетесь ли вы в подключении к сети или способны работать при помощи одних лишь локальных программ. Занимаетесь ли вы подготовкой к игре только в одном месте (будь это дом, или офис, или специальная комната для игр) или во множестве разных мест? Последнее определяет, насколько мобильными должны быть ваши инструменты.



При отборе подходящего инструмента вам следует иметь в виду ответы на эти вопросы. В сущности, эти ответы и позволяют определить, какие инструменты вам подойдут большие и какие – меньше. Если вам кажется, что выбранный инструмент не работает так, как хотелось бы, не заставляйте себя им пользоваться: это лишь сделает весь процесс подготовки сложнее. Вам нужен именно тот инструмент, который идеально подойдёт к вашему стилю работы – даже если вы и не сразу сообразите, что это будет за инструмент. А потому ваша задача – найти инструмент, подходящий к вашему стилю. После этого вы всегда будете готовы начать разработку сессии.

Я люблю простые ручки и дневники, хотя я и не использую их на фазе документации; в последнем случае я прибегаю к услугам Microsoft® *OneNote*. Несмотря на свою любовь к ручкам, я плохо справляюсь с грамматикой, а пишу куда быстрее на клавиатуре. Таким образом, большие объёмы текста мне легче составлять на электронном носителе. При этом стоит отметить, что раньше *OneNote* вовсе не был для меня идеальным решением, потому что большую часть подготовки я проводил за обедом на работе. Тогда я использовал домашний компьютер, а на работе – Макинтош. В конце концов я начал использовать *Dropbox* ([dropbox.com](http://dropbox.com)) для хранения подготовленных файлов *OneNote*, а *Parallels* помогла мне запускать *OneNote* на своём Маке. Всё это образовало единую систему, которая до сих пор остаётся для меня идеальным решением.

### **Вам нравится их использовать**

Это может прозвучать странно, но это правда. Лучшими инструментами становятся те, которые сами вдохновляют вас на работу. Если вы не слишком заинтересованы и уж тем более не испытываете восторга от мысли использовать текущие инструменты (а что ещё хуже – если вам откровенно лень их использовать), то в конце концов вы начнёте избегать самой мысли о подготовке к игре. Это замедлит весь процесс разработки истории и, скорее всего, закончится обилием незавершённых модулей или отбоем сессий. Когда вы смотрите на инструменты которые можете использовать в подготовке к игре, задумайтесь, какие чувства они будут у вас вызывать. Будет ли этот ноутбук удобно лежать на столе? Будет ли удобно на нём писать – или вам придётся принуждать себя к его использованию? Мне нравится применять *OneNote* потому, что это гибкая система. Если мне в голову приходит идея, я могу записать её в виде текста, картинки, скачанного изображения, таблицы или карточки, после чего поместить данные в хранилище *OneNote*. Меня вдохновляет использование этой программы, потому что мне нравится использовать на игре самый разносторонний материал, который я могу открыть прямо по ходу игры.

### **Их отличает высокое качество**

Подумайте, сколько времени вы планируете проводить за подготовкой на протяжении своей мастерской карьеры: то есть не только за подготовкой к текущей игре, но и к другим играм тоже. Нет, я не говорю о тривиальном объёме времени. Как и в случае с любой другой формой занятости, если вы собираетесь проводить значительное количество времени за работой, вам понадобятся самые лучшие инструменты, которые только были придуманы человечеством к этому времени. Выбранные вами инструменты должны быть изготовлены первоклассно, и их качество должно ощущаться уже тогда, когда вы берёте их в руку или открываете на компьютере. Кроме того, они должны быть надёжны. Если вы работаете с ноутбуком, вам не понравится, если он начнёт зависать в самые неподходящие для этого моменты или даже выбрасывать часть сохранённых данных. Если вы выбрали записную книжку, вам явно не захочется, чтобы из неё начали выпадать страницы или чтобы карандаш протыкал бумагу насквозь.

Когда я провожу мозговой штурм, мне нравится записывать идеи от руки. Я использую записные книжки от *Moleskine*®, потому что мне нравится качество их бумаги и общее тактильное ощущение от книги в руке. Кроме того, они довольно прочны. Дополняю я их ручками *Cross*® *Morph* с красивыми чёрными набалдашниками. Они удобно сидят в руке,

вешать всего ничего, и писать ими – одно удовольствие. Есть что-то особенное в том, чтобы писать от руки, чувствуя лёгкий вес ручки в пальцах и наблюдая за тем, как она выписывает букву за буквой на странице. Это приятно и с визуальной, и с тактильной точки зрения.

Если дело доходит до начертания карт, вы можете приобрести принадлежности для черчения и хороший механический карандаш, а также качественную бумагу. Если вы предпочитаете электронные программы, всегда продумывайте запасной план. Если вы оставили карту в *OneNote*, а ваш ноутбук не запускается, как вам провести эту сессию? Всегда следите за тем, чтобы у вас оставался дополнительный способ получить доступ к своим заметкам; для меня таким способом стал *Dropbox* – не в последнюю очередь потому, что пользоваться им можно бесплатно. Кроме того, периодически вам нужно быть готовым к перенесению данных на другие носители или программы.

### **Бумага против электроники**

Должен сказать несколько слов о двух ключевых видах инструментов для подготовки к игре: бумажных и электронных. Оба типа обладают своими плюсами и минусами, и оба следует оценивать по критериям, которые я обозначил ниже. Какой именно тип инструментов следует выбрать вам, зависит от вашего общего уровня комфорта при работе с ними, а потому выбирайте то, что нравится лично вам. Вот несколько факторов, которые следует иметь в виду при их выборе.

### **Бумажные инструменты**

#### **Плюсы**

- Всегда доступны
- Не требуют электроэнергии
- Не требуют подключения к Интернету
- Практически универсальны: если вы потеряли любимую ручку, достаточно взять другую в пределах пары секунд
- Не могут просто “не завестись”
- Пригодны для использования практически везде
- Недороги

#### **Минусы**

- Редактирование текста проходит с большим трудом, чем в случае с электронными программами; приходится стирать или зачёркивать записанный ранее материал
- Неспособны фиксировать видео- и аудиоматериалы
- Не предполагают восстановления – если вы потеряли записную книжку, у вас не будет шанса найти его запасную копию
- Качество текста и рисунков зависит исключительно от ваших собственных навыков
- Может закончиться свободное место

### **Электронные инструменты**

#### **Плюсы**

- Легко читать
- Могут записывать любые виды материалов
- Легко стирать, копировать и переносить фрагменты материала; легко редактировать
- Способны вместить больше информации, чем вам понадобится за всю вашу мастерскую карьеру

## Минусы

- У вас могут отрубить электричество
- Могут потребовать соединения с Интернетом
- Иногда возникают проблемы с совместимостью разных программ
- Куда дороже, чем ручка и бумага

Если вы студент или научный сотрудник с постоянным доступом к компьютеру, электричеству и сети, электронные инструменты, скорее всего, будут обладать для вас приоритетом. С другой стороны, если вам не комфортно работать с высокотехнологическими программами или если у вас на работе намеренно следят за выходом сотрудников в Интернет и использованием компьютеров, либо если вы вообще работаете в той сфере, в которой трудно использовать электронику, бумажные инструменты могут стать для вас лучшим или даже единственным выбором.

## Знайте свои потребности

Одна из моих излюбленных поговорок гласит: “Если у вас есть только молоток, рассматривайте любую проблему как гвоздь”. Она напоминает мне, что если у меня на руках будет только один инструмент, мне придётся решать любые проблемы одним и тем же, далеко не всегда совершенным методом. Эта истина сохраняет свою справедливость и по отношению к инструментам, которые вы используете при подготовке к играм. Для того, чтобы понять, какие инструменты вообще нужны вам в работе, вы должны понять, что вам требуется для проведения успешной подготовки к игре и кто будет видеть результаты вашей работы.

Первым шагом должна стать сортировка каждого инструмента по стадиям подготовки:

**Мозговой штурм:** Эта фаза требует инструмента который позволит вам быстро фиксировать идеи в самых разных местах и в самое разное время. Лучше всего для этих целей подходят инструменты, легко размещающиеся в кармане и не мешающие передвигаться.

**Отбор:** Эта фаза требует некоего способа отсортировать уже набранные идеи, а также заархивировать те из них, которые обладают хорошим потенциалом, однако не могут быть использованы прямо сейчас. Инструмент, подходящий для этой фазы, предполагает активный доступ к редактированию текста и способ архивировать дополнительную информацию

**Концептуализация:** Эта фаза требует способа расширять небольшие заметки в полноценные идеи, которые были отобраны на предыдущей стадии. Лучшим инструментом для концептуализации становится тот, который позволяет фиксировать примечания, списки и, может быть, один-два скетча.

**Документация:** Эта фаза предполагает использование инструмента, располагающего к фиксации полной, детализированной сессии. На этой стадии вам придётся записывать как пространственные примечания к концептуализированным идеям, так и списки характеристик, а также хранить рисунки и карты. Лучшим инструментом для документации становится такой, который предполагает гибкость и может использовать множеством разных способом: для написания текста, рисования карты и так далее.

**Превью:** Поскольку предшествующая фаза не предполагает создания новых идей, большая часть работы по подготовке закончится уже на стадии документации. Если вы применяете отдельный инструмент для превью, он должен быть совместим с предыдущим.

## Один, два или много?

Совершенно нормально использовать один инструмент на всех стадиях подготовки. Один и тот же ноутбук может использоваться для осуществления каждой стадии, хотя следует помнить, что он едва ли окажется наиболее эффективным в случае с каждой из них (поскольку каждая фаза подготовки отличается собственными требованиями).

Использование двух инструментов позволяет вам применять один метод фиксации при мозговом штурме и другой – при документации. Во многих случаях инструмент, подходящий для мозгового штурма, хорошо работает и на двух следующих стадиях, а второй инструмент оказывается эффективен не только при документации, но и на фазе превью.

**Пример:** *Вы записываете идеи, пришедшие в голову во время мозгового штурма, в карманную записную книжку, по одной идее на строку. На стадии отбора вы проставляете звёздочки напротив идей, которые вы хотите использовать. Затем вы развиваете выбранные идеи на следующих страницах, пока у вас не появится уже чёткое видение игры. Наконец, вы садитесь за документацию и используете текстовый редактор для суммирования набранного материала. Позже вы просматриваете файл перед игрой и проводите генеральную репетицию.*

На другом конце спектра находится система, предполагающая использование отдельного инструмента почти на каждой из стадий.

**Пример:** *Вы записываете идеи, пришедшие в голову в ходе мозгового штурма, на карточки (по одной идее на каждую карточку). На стадии отбора вы сортируете карточки и выбираете нужные вам идеи, откладывая остальные в коробку, специально отведённую под неиспользуемые идеи. Затем вы приклепываете нравящиеся вам идеи с подробными комментариями к доске, образуя на ней своеобразную схему продвижения героев от сцены к сцене. Наконец, вы заносите дополнительные примечания в записную книжку и проводите превью уже по ней.*

Использование отдельного инструмента для каждой стадии подготовки несколько усложнит вашу работу, однако если такая методика соответствует вашим требованиям (см. ниже), в этом подходе нет ничего дурного. Важно лишь научиться балансировать сложность вашей подготовки с вашими нуждами как ведущего ролевой игры. Лично я полагаюсь на два набора инструментов. От мозгового штурма до концептуализации я использую записную книжку и ручку – лишь потому, что сюда я могу записать что угодно, плюс я могу с лёгкостью добавлять стрелки от одной идеи к другой, рисовать скетчи и так далее. Мне не нужно беспокоиться о том, сможет ли кто-нибудь разобраться в написанном в долгосрочной перспективе. Однако в случае с документацией я знаю, что обычно к этому времени я уже оказываюсь в месте, в котором имеется компьютер, а потому я могу использовать программу *OneNote*. Заметки непосредственно к сессии должны быть более легко читаемы, нежели мои каракули в записной книжке, а потому я больше слежу за тем, что и как пишу. В случае с картами я хорошо понимаю, что недостаточно хорошо владею электронными программами для создания изображений, а потому рисую всё в той же книжке, после чего сканирую изображение и добавляю его в *OneNote* к другим записям.

## **Мастерство и комфорт**

Вне зависимости от инструментов, которые вы используете, вам нужно чувствовать определённый комфорт при их использовании и вы должны быть уверены, что владеете ими на достаточном уровне. Инструмент, к которому вы не приучены, становится лишь отвлекающим фактором, и чем дольше вы с ним работаете, тем больше он вас утомляет. Со временем вы начинаете подсознательно избегать работы с таким инструментом, и если вам приходится применять его в работе, утомление уже заметно сказывается на результатах. В конце концов вы понимаете, что больше так не можете (причём, как правило, это происходит в середине подготовки), и вам приходится взять перерыв на поиск нового инструмента. В случае с бумажными инструментами вы можете поискать чего-нибудь более удобного наподобие бумаги (карточек и т.д.), которая не будет рваться всякий раз, когда вы что-то стираете, и не будет пропускать гель на другие страницы. Если проблема в ручке, то достаточно будет просто сходить в ближайший канцелярский магазин. Если вы пишете часто, то приобретение хорошей ручки может оказать

сильнейшее влияние на весь процесс подготовки. В случае с электронными инструментами комфорт становится важным фактором прежде всего тогда, когда вам нужен ноутбук, удобно сидящий в ладони, хорошая клавиатура или планшет с достаточным уровнем освещения.

Чем лучше вы владеете выбранным инструментом, тем эффективнее будет проходить подготовка. Равным образом, в случае с незнакомым инструментом вы будете проводить кучу времени в поисках неизученных опций или сделанных ошибок. Особенно справедливо последнее утверждение по отношению к электронным носителям, которые часто требуют от вас мастерства во множестве самых разных сфер: в общем использовании компьютеров, в знании текущей оперативной системы, в применении конкретных программ. Вполне возможно, что между сессиями вам придётся посвящать немало времени повышению своего мастерства при работе с выбранными инструментами, особенно путём чтения пособий и непосредственной практики.

В случае с электронными инструментами вам, скорее всего, понадобятся навыки по использованию конкретных программ, подходящих к проработке грядущей сессии. И если работа с текстом потребует только знания редактора, освоение которого редко оказывается сложной задачей, использование картографических программ для создания карт может потребовать куда больше практики – и пройдёт ещё немало времени, прежде чем вы сможете нарисовать нормальную карту в пределах разумного количества времени. Мне даже трудно подобрать слова, чтобы ещё раз подчеркнуть значимость этого момента: если вы полагаетесь прежде всего на электронные приборы, вам нужно уметь действительно быстро печатать. Когда дело дойдёт до документации, разница между умением печатать всеми десятью пальцами и необходимостью выискивать каждую кнопку по отдельности становится колоссальной. Если вы никогда не отличались скоростью набора текста, поищите программу, которая поможет вам развить этот навык.

В случае с бумажными инструментами существует лишь два ключевых навыка: умение быстро писать и внятно рисовать. Если ваша документация главным образом заключается в написании текста, вам следует убедиться, что вы способны писать подолгу, не делая комментариев, которые сами же неспособны будете прочитать. Для того, чтобы написать несколько страниц подробного текста, нужно обладать особой выносливостью. Если вы планируете рисовать от руки карты для игры, вам также следует быть уверенным, что вы обладаете хотя бы базовым пониманием изобразительного искусства.

### **Добавление и устранение инструментов**

Инструменты для подготовки всегда оставались такой же личной частью ролевого искусства, как и идеи или истории, зиждущиеся на замысле каждого отдельного мастера. Некоторые сохраняют свои заметки в той же форме, которую они начали придавать своим замыслам с тех самых пор, как влились в ряды ролевиков, будь это год или тридцать лет назад. Другие меняют инструменты от кампании к кампании. Возможно, вы обнаружите, что вам просто нравится постоянно использовать разные методы подготовки. В частности, я всегда продолжаю искать новые программы (и новые офисные принадлежности) в попытке дополнить свой инструментарий.

Добавление нового инструмента может внести в ваши игры новый элемент, который не появлялся раньше именно из-за ограниченного инструментария. Когда вам на глаза попадается что-нибудь многообещающее, устройте этому инструменту тест-драйв. Возьмите инструмент в руки и постарайтесь воссоздать часть подготовки с предыдущей сессии. Если это неэлектронный инструмент, посмотрите, насколько удобным он кажется вам сейчас, и решите, подходит ли он к вашему нынешнему стилю подготовки. Если это электронная программа, убедитесь, что вы сможете работать с ней быстро и эффективно и что у вас установлен весь необходимый софт.

Кроме того, у вас будут возникать ситуации, когда вы будете замечать, что больше не хотите (или не можете) использовать один из своих инструментов. Если вы считаете, что

готовы выкинуть его, подумайте, какой инструмент лучше подошёл бы для выполнения текущей задачи. Возможно, у вас уже есть такой инструмент, а возможно, вам нужно подыскать что-то новое. Зачастую устранение одного из инструментов принимает форму его обмена на что-нибудь другое, а потому вам нужно удостовериться, что вы будете чувствовать себя совершенно комфортно прежде, чем выкинете ненужный предмет. Например, какое-то время я пытался использовать электронные картографические программы для рисования карт. Тем не менее, я оказался к этому не приспособлен, и у меня совершенно не было времени обучаться этому ремеслу. А потому в конце концов я решил отказаться от этой мысли и вернулся обратно к ручному созданию карт. Конечно, теперь у меня не стало карт, которые так и кричали о своём профессиональном формате и которые щеголяли всеми красками цветовой палитры, однако мне удалось сделать процесс подготовки более удобным для самого себя и заодно сэкономить время для более глубокой разработки самой истории – как по мне, вполне честный обмен.

### **Правдивая история: Написано “кровью”**

В конце 1990-х я проводил игру по *Vampire: The Masquerade*, и мне нужны были инструменты, которые могли бы передать атмосферу готического ужаса в процессе подготовки, с тем чтобы я мог фокусироваться на едином образном тоне истории на протяжении всего процесса написания текста. На стадии мозгового штурма я просто использовал листок бумаги и ручку. Однако когда дело дошло до документации, я отправился в канцелярский магазин и нашёл там огромный, неразлинованный дневник; это приобретение я дополнил густой красной гелевой ручкой. Мне нужно было что-нибудь более ветхое и романтическое, чем клавиатура и мышь, а что может быть более ветхим, чем ручка и бумага? Когда я делал соответствующие записи, я специально вычерчивал буквы так, словно они были написаны “кровью”. Самое забавное, что это действительно помогло мне сохранить нужный настрой на протяжении всей документации, и даже сейчас, когда я смотрю на эту книгу и вижу нанесённые на её страницы буквы, выглядит она здорово и вдохновляюще.

### **Отбор инструментов**

Выбор подходящих инструментов основан на критериях, которые были подробно рассмотрены ранее в этой главе. А потому эта деятельность целиком носит личный характер, и если вы ищете новый инструмент, данную секцию вам следует рассматривать лишь как общее руководство. Если у вас уже есть все необходимые инструменты, можете использовать правила, указанные в этой секции, просто для того, чтобы убедиться, что выбрали лучшие инструменты, какие только могли.

Итак, задумайте над следующими вопросами:

- Для каких фаз подготовки у вас уже есть подходящие инструменты?
- Соответствуют ли выбранные инструменты вашим нуждам или же вы используете инструмент по инерции, несмотря на то, что он не слишком подходит для выполнения текущей задачи?
- Существуют ли фазы, для которых вы ещё не выбрали инструмент (разумеется, при условии, что вам нужен отдельный инструмент для той или иной фазы)?
- Возможно ли, что у вас слишком много инструментов, которые лишь отвлекают вас?
- Вам удобно использовать данные инструменты?
- Надёжны ли и доступны выбранные вами инструменты?
- Где вы проводите работу над каждой из стадий, требующих использования определённых инструментов?
- Хорошо ли работают ваши инструменты в этих местах?
- Что вы предпочитаете: печатать или писать от руки?

- Нужно ли вам, чтобы личные записи всё равно выглядели чисто и презентабельно?
- Нужны ли вам мобильные инструменты?
- Можете ли вы позволить себе потерять эти инструменты?
- Существуют ли у вас запасные копии выбранного носителя информации на случай потери данных?
  - Обладаете ли вы лёгким доступом к Интернету и к накопленным данным?
  - Если вы пользуетесь электронными предметами, то надолго ли хватает их батареек?
  - Нравится ли вам использовать эти инструменты?
  - Существуют ли инструменты, которыми вам только предстоит научиться пользоваться?

## **Глава девятая:**

### **Управление творческим циклом**

У вас никогда не будет достаточно времени, чтобы успеть завершить всё, что вам хочется, вне зависимости от того, будет ли у вас свободный денёк, свободная неделя или целая свободная жизнь. Все мы – рабы своих обязательств и нужд, а наши жизни вращаются в рамках ограничений, часть из которых мы просто не можем снять, а часть – добровольно приняли сами. По мере того, как мы взрослеем, это состояние становится всё тяжелее и ограниченнее, а работа и семьи, построенные нашими собственными руками, заставляют нас брать на себя всё больше ответственности.

В этом море обязательств трудно найти достаточно времени, чтобы поработать над игрой. В конце концов, как сказали бы многие люди, далёкие от ролевой индустрии, “это всего лишь игра...” Если мы будем слишком внимательно слушать этих людей, то начнём им верить. Однако что нам действительно следует помнить, так это то, что игры всегда оставались нашим хобби: это отличное укрытие от жизненных стрессов, а также награда за тяжкий труд, который нам приходится совершать из года в год. Давно замечено, что людям, живущим полной жизнью, просто необходимо хобби, и как таковое оно должно рассматриваться не как примитивное развлечение, а как центральный элемент, определяющий, кем вообще мы являемся в этой жизни.

С другой стороны, важно не забывать, что всё-таки наше хобби – это *действительно* игра, и что у нас есть работа и обязательства, которым мы должны уделять много времени. Таким образом, даже выкраивая время для хобби, мы должны сохранять реалистический взгляд на жизнь, уделять достаточно времени выполнению своих обязанностей и ни в коем случае не переоценивать важность игр в своей жизни.

#### **Доведение подготовки до завершения**

Адаптируя и перефразируя Дэвида Аллена, “подготовка должна пройти путь от начала до завершения”. С того момента, когда вы заканчиваете предыдущую сессию, до начала следующей у вас в мозгу должны тикать часы, указывающие на всё сокращающий объём свободного времени. Все стадии подготовки – мозговой шторм, отбор, концептуализация, документация и превью – должны быть закончены до того, как вы сядете за игровой стол, скрывшись за своей мастерской ширмой. Нередко это означает, что вам нужно проделать колоссальную работу.

Вы сами знаете, что происходит, когда подготовку не удаётся закончить вовремя: вы приходите на игру неподготовленным. Некоторые мастера устраивают игру по тем частям, которые им удалось проработать за это время, и просто играют более короткий вариант модуля – в конце концов, хоть какая-то игра лучше, чем никакой. Другие также играют по тем частям, которые они успели проработать, и выдумывают остальное на лету: последнее может сработать, а может и привести к разочарованию всех собравшихся за столом. Наконец, есть и те, кто просто отменяет игру; в этом случае вы рискуете отбить игру ещё раз-другой, после чего у вас больше не будет игры, которую вы смогли бы отменить или провести.

А потому вы как мастер должны подготовить целую игровую сессию вовремя, избежав при этом ненужного стресса. Давайте сделаем паузу и взглянем на последнее утверждение чуть подробнее. Слово “вовремя” означает, что вам нужно закончить подготовку к игре прежде, чем она начнётся, не отказываясь при этом от выполнения обязательств перед своим супругом или супругой, родителями, коллегами и/или друзьями. При этом вам нужно, чтобы оставшегося до игры времени хватило и на проработку игры, а потому, если в этот период времени возникнут непредвиденные обстоятельства (а это происходит всегда), вам нужно суметь адаптироваться и закончить подготовку к игре вопреки всем препятствиям.



Когда вы проводите подготовку к игре, обычно вы чувствуете стресс по одной из двух ключевых причин: у вас не хватает времени (о чём мы уже говорили) либо вам приходится работать над игрой в то время, когда вам следовало бы заняться чем-нибудь ещё (стрижкой газона, игрой с детьми, работой, выполнением домашнего задания и так далее). Когда вы начинаете похищать время у других важных занятий, которые вам всё равно придётся выполнить позже, вы начинаете испытывать стресс и вину. А потому, когда вы готовитесь к игре, важно чувствовать, что вы делаете это отнюдь не за счёт других важных дел, а потому что вы специально отвели время конкретно для подготовки к сессии.

### **Свободное время (подсказка: оно не свободное)**

Каким объёмом свободного времени вы располагаете в день? А в неделю? Большинство людей затруднятся ответить на этот вопрос – во всяком случае, сходу. Что касается меня, я могу на него ответить. Нет, я вовсе не бахвалюсь – я просто хочу сказать, что хорошо представляю, каковы будут мои обязанности в тот или иной день недели и в какие моменты этого дня у меня будет по-настоящему свободное время. По будням в моём распоряжении остаётся около четырёх часов совершенно свободного времени, и только два из них я использую продуктивно (об этом я расскажу буквально через минуту).

Для того, чтобы узнать, сколько времени у вас есть для разработки грядущей истории, вам нужно знать, чем ещё и поскольку вы будете заниматься в тот или иной день недели. Вам нужно составить таблицу своих обязанностей и занятий. Как только вы это сделаете, у вас появится наглядная схема, указывающая, сколько свободного времени у вас есть.

Самый удобный способ составить такую схему заключается в создании череды колонок, по одной на каждый день недели, а также нескольких рядов, посвящённых каждому часу от 12:00 дня (наверху) до 11:00 вечера (внизу). Так будет выглядеть карта ваших обязанностей. Если хотите, можете начертить её на бумаге от руки.

Теперь, начиная с понедельника и заканчивая воскресеньем, запишите все обязанности, которые вы выполняете в те или иные дни час за часом. Иными словами, если вы работаете по понедельникам с 8:00 утра до 4:00 дня, вам следует начертить большой блок в соответствующей колонке, отвечающей за указанные часы понедельника. Прodelайте эту работу со всеми колонками, отвечающими за другие дни недели. Держите в уме следующие виды деятельности:

- Сон
- Работа
- Забота о детях
- Игры
- Религиозная/социальная деятельность
- Приёмы пищи
- Общение
- Семейные обязанности (например, завтрак с отцом по воскресеньям)
- Время, посвящаемое своей второй половинке/девушке
- Школа
- Учёба, посещение курсов и так далее
- Спортивные мероприятия, тренажёрный зал, утренняя пробежка

### Пустой бланк занятости

Time	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
12:00 am							
1:00 am							
2:00 am							
3:00 am							
4:00 am							
5:00 am							
6:00 am							
7:00 am							
8:00 am							
9:00 am							
10:00 am							
11:00 am							
12:00 pm							
1:00 pm							
2:00 pm							
3:00 pm							
4:00 pm							
5:00 pm							
6:00 pm							
7:00 pm							
8:00 pm							
9:00 pm							
10:00 pm							
11:00 pm							

Ссылка на скачивание свободного бланка занятости и пиков творческого цикла: <http://goo.gl/v5ugf>

### Заполненный бланк занятости

Теперь взгляните на получившуюся карту занятости. Полагаю, она получилась у вас достаточно полной. Если вы активно работаете, состоите в браке или даже воспитываете детей, скорее всего, график будет особенно плотным. Вот, например, как он выглядит у меня:

Time	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday	Sunday
12:00 am	Sleep	Sleep	Sleep	Sleep	Sleep	Sleep	Sleep
1:00 am							
2:00 am							
3:00 am							
4:00 am							
5:00 am	Get Ready For Work	Get Ready For Work	Get Ready For Work	Get Ready For Work	Get Ready For Work		
6:00 am							
7:00 am	Work	Work	Work	Work	Work		
8:00 am							
9:00 am							
10:00 am							Church
11:00 am							
12:00 pm							
1:00 pm							
2:00 pm							
3:00 pm	Family Time	Family Time	Family Time	Family Time	Family Time		
4:00 pm							
5:00 pm							
6:00 pm							
7:00 pm							
8:00 pm							Gaming
9:00 pm							
10:00 pm							
11:00 pm							

Взглянув на заполненную карту, вы сможете понять, когда у вас появляется свободное время. Об этих периодах свидетельствуют незаполненные пропуски в вашем графике, и именно их следует направить на разработку игровой сессии. Можете набросать план от руки прямо сейчас и оценить количество свободного времени, которым вы располагаете каждый день по отдельности и за неделю в целом.

Если вы взглянете на мою карту, то вы увидите, что с восьми вечера до полуночи каждого буднего дня я совершенно свободен – а это уже составляет двадцать часов в неделю. Этого времени мне с головой бы хватило, чтобы проводить по игре в неделю с полной подготовкой к каждой отдельной сессии. Увы, в эти двадцать часов входят и другие обязанности, не связанные с ролевыми играми.

### Все эти дополнительные обязанности

Многое из того, что мы делаем изо дня в день, не имеет ни малейшего отношения к обязательствам и ответственности. Иногда мы должны стричь лужайку, иногда – возить кошку к ветеринару, иногда выяснять, что случилось с подвисшим компьютером, а иногда мы и вовсе режемся в видеоигры или гуляем с друзьями. Иными словами, всё это время мы просто живём.

Это и есть остальные “обязанности”, которыми мы занимаем время из своего графика. И конечно же, их всегда будет больше, чем у нас будет оставаться свободного времени. О некоторых из них вы узнаете задолго до того, как за них приходится браться. Другие появляются сами собой и требуют немедленного разрешения. Всё это поедает свободное время, занесённое в вашу карту. А это означает, что вам нужно грамотно использовать

свободное время, если только вы не хотите обнаружить, что новые дела появились как раз тогда, когда вы только-только справились с прежними задачами.

Существует огромное количество книг, посвящённых так называемому тайм-менеджменту. Однако текущая книга к ним не относится (если вам нужно что-то подобное, мои персональные рекомендации будут сосредоточены – думаю, вы уже поняли, какое название я сейчас приведу – на “*Getting Things Done*” Дэвида Аллена). Цель этой секции совсем в другом – в том, чтобы научить мастера понимать ту простую истину, что для грамотного распределения времени ему нужно взять под контроль те виды деятельности, которые не входят в число его повседневных обязанностей. Если вам не удастся подчинить их себе, они украдут у вас свободное время, которое вы могли бы потратить на подготовку к игре.

### **Творческие волны**

Наряду с картой обязанностей и общей занятости вам понадобится учитывать ещё один фактор: вашу личную творческую энергию. Люди относятся к той категории существ, активность которых зиждется на циркадных ритмах: в разное время суток наши тела то находятся на пике бодрости, то достигают её дна. Существуют определённые промежутки времени, в которые наша энергия достигает по-настоящему высоких значений и мы готовы раскрыть весь свой творческий потенциал; однако хватает и тех периодов, когда мы с трудом выполняем даже самую лёгкую из задач. Наша творческая энергия ведёт циклическое существование, однако многие люди даже не обращают внимания на её пики и кризисы. Поняв, как действует ваш личный творческий цикл, вы можете распланировать конкретные фазы своей подготовки, распределив их на разные времена суток.

### **Создание личной творческой карты**

Для того, чтобы понять, когда ваш организм находится на пике активности, а когда забывает о том, что такое бодрость, вам нужно создать специальную карту наподобие той, на которой вы обозначили свою общую занятость. Отслеживайте свою активность час за часом. Лучший способ выполнить эту задачу заключается в том, чтобы создать карту пиковой активности – то есть визуальное отражение своей креативной энергии, где различная интенсивность цвета соответствует разным уровням активности. Для удобства можете использовать следующие цвета и/или цифра, отражающие интенсивность вашего творческого состояния (вы можете использовать более яркие цвета – текущие я использовал из-за чёрно-белого формата книги):

- Чёрный (0) – отсутствие творческой энергии. Используйте это время для сна.
- Тёмно-серый (1) – слабая творческая активность. Это то время, когда вы уже проснулись, однако чувствуете себя вяло и ещё не готовы генерировать новые идеи.
- Светло-серый (2) – средняя творческая активность. В это время вы не чувствуете ни особой бодрости, ни чрезмерной вялости; пусть это будет самым средним показателем в вашей карте.
- Белый (3) – высокая творческая активность. В такое время ваша креативная энергия буквально выплёскивается наружу, разум наполняют свежие мысли и в целом вы чувствуете желание заняться творческой деятельностью.

### Карта творческого цикла

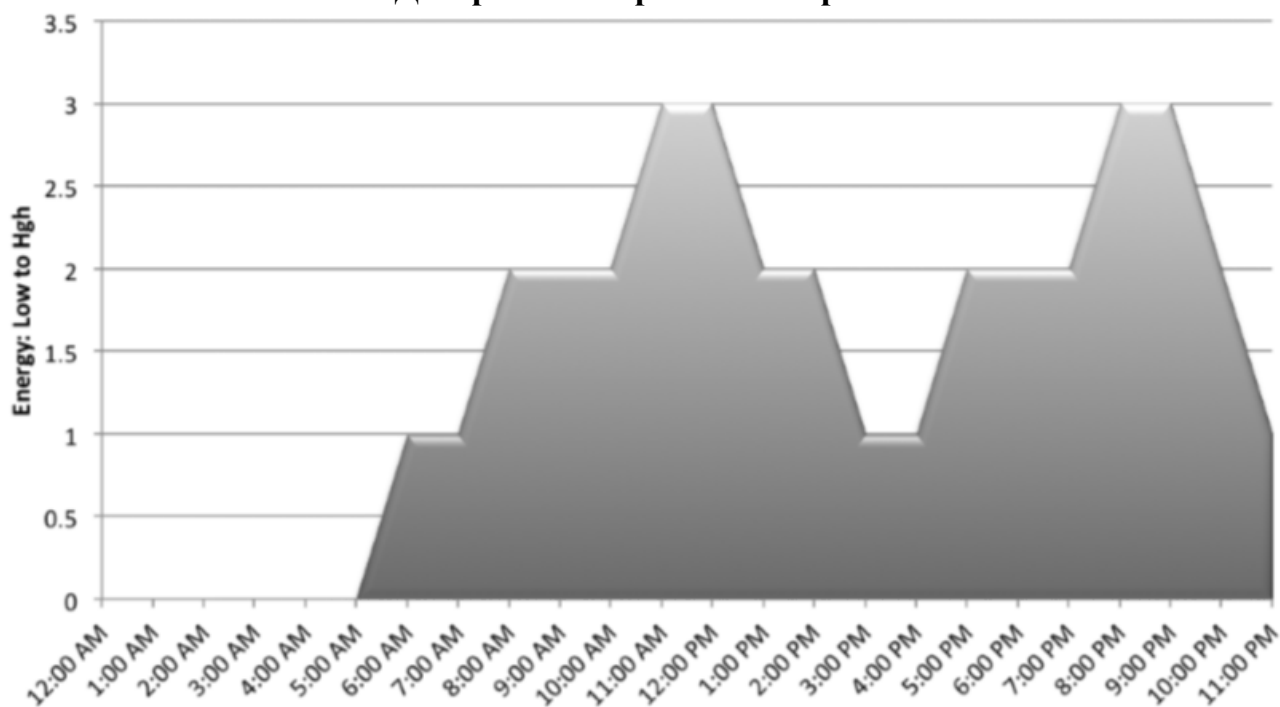
Time	Rating	Color
12:00 am	0	
1:00 am	0	
2:00 am	0	
3:00 am	0	
4:00 am	0	
5:00 am	0	
6:00 am	1	
7:00 am	1	
8:00 am	2	
9:00 am	2	
10:00 am	2	
11:00 am	3	
12:00 pm	3	
1:00 pm	2	
2:00 pm	2	
3:00 pm	1	
4:00 pm	1	
5:00 pm	2	
6:00 pm	2	
7:00 pm	2	
8:00 pm	3	
9:00 pm	3	
10:00 pm	2	
11:00 pm	1	

Вы можете добавить эту схему к первой, в которой указаны ваши обязанности и занятия. Просто заполняйте эти колонки в зависимости от того, как вы чувствуете себя в данный период времени. Это можно делать по памяти, а можно из часа в час на протяжении всего дня.

Выше приведена моя личная карта творческого цикла. Из неё можно увидеть, что я особенно креативен утром, в районе трёх часов дня меня одолевает вялость, а к раннему вечеру я снова начинаю просыпаться, после чего меня ждёт очередной период вялости начиная с одиннадцати вечера.

Я обнаружил, что хотя мои занятия и обязанности могут изменяться в течение недели, творческий цикл всегда остаётся одним. Я советую начать заполнение этой карты с наблюдения за собой в течение одного дня. После этого вы можете просто смотреть, изменяется ли этот график в течение других дней недели. Если он действительно изменяется, заполните и другие дни недели.

## Диаграмма творческой энергии



### Когда и чем заниматься

Теперь, когда вы создали личную карту творческих подъёмов и падений, можно увидеть, в какие периоды времени вы обладаете наибольшей креативной энергией, а в какие вам не следует заниматься творчеством. Эти периоды необходимо учитывать всякий раз, когда вы решаете посвятить какое-то время проработке грядущей игры. Едва ли вам захочется проводить мозговой штурм в момент низкой творческой активности, точно так же как вам не захочется тратить несколько часов бодрости на банальную повседневную деятельность. Вот несколько предложений касательно того, как приспособить свой творческий цикл к разным стадиям подготовки.

#### Высокая активность

**Мозговой штурм** – вот лучшее время для того, чтобы позволить идеям самим вылезти из подсознания.

**Концептуализация** – для того, чтобы облечь общий замысел в плоть и кровь, превратив его в прочный концепт, необходима ясность и бодрость ума.

#### Средняя активность

**Документация** – вы можете записать диалоги и придумать описания сцен, даже когда не находитесь на пике творческой энергии. В конце концов, большую часть тяжёлых ментальных задач вы выполнили на стадии концептуализации.

**Превью** – когда вы играете роль режиссёра или плейтестера, вам нужно хоть немного креативной энергии.

#### Низкая активность

**Отбор** – данная стадия ничуть не требует от вас креативных подвигов; в сущности, в этот период времени вам лучше быть прагматичным, чем изобретательным.

**Документация** – когда вы занимаетесь проработкой механических частей сессии (придумываете характеристики NPC, создаёте таблицы случайных встреч или ищите и выписываете правила), вам не нужно проявлять особую креативность.

**Превью** – для корректуры текста не нужно ни капли изобретательности.

## **График подготовки к игре**

Теперь, когда у вас на руках оказался график собственной занятости с указанием свободного времени, пиков творческой активности и периодов вялости, вы можете начать подыскивать лучшие промежутки времени для проведения тех или иных фаз подготовки к ролевой сессии. Это поможет вам найти отдельные периоды времени, которые вы сможете целиком посвятить подготовке и ничему другому, а также проследить за тем, чтобы каждая фаза проходила на нужной стадии вашей творческой активности.

По мере того как вы осматриваете графу свободного времени, постарайтесь ответить на два ключевых вопроса, каждый из которых зиждется на ваших собственных ожиданиях от подготовки. Первый вопрос звучит так: “Как часто я собираюсь проводить игру?” Ответ на этот вопрос укажет вам, сколько дней будет проходить между вашими сессиями, и поможет подсчитать объём свободного времени. Если вы проводите по игре в неделю, вы располагаете только одной неделей для проведения всех пяти шагов подготовки. Если вы считаете, что не справитесь за столь короткий период времени, можете проводить по игре раз в две недели, или, может быть, три, или даже раз в месяц. Каждая добавленная неделя, свободная от игры, увеличит количество свободного времени, которое вы сможете посвятить подготовке.

Следующий вопрос звучит так: “Сколько времени у меня уходит на завершение каждой фазы?” Сделайте паузу и представьте, сколько вы тратите на выполнение задач каждой стадии подготовки. Документация наверняка окажется самой долгой, однако не сбрасывайте со счетов и четырёх других. Основывайте свой расчёт на играх, которые вы проводили раньше. Если при подготовке к ним вы чувствовали себя под воздействием стресса и не укладывались в график или всё время действовали как из-под палки, добавьте к итоговой оценке несколько часов.

Как только у вас появится представление о количестве времени, которое вы тратите на проведение каждой стадии, вы сможете узнать, достаточно ли у вас свободного времени для того, чтобы вовремя заканчивать подготовку. Сможете ли вы готовиться к играм, не жертвуя временем, которое следовало бы потратить на другие занятия? Если нет, чем-то придётся пожертвовать – и опять же, обратите внимание на частоту своих сессий.

Когда вы ответите на оба вопроса, добавьте по 20% к каждой из своих оценок и включите этот отрезок времени в свой график. В менеджменте это время называется “провисанием”. Под этим термином скрывается дополнительный промежуток времени, на который будет отложена работа в случае появления неожиданных препятствий (об этом мы больше поговорим в следующей главе). Если у вас в графике будет отведён определённый промежуток времени на подобное провисание, вы сможете справиться с большинством неучтённых факторов и при этом не потерять драгоценное время, рассчитанное на подготовку к игре.

## **Как выкроить больше времени**

К этому времени вы можете быть немного расстроены тем обстоятельством, что вам придётся успевать столько сделать в течение каждого дня. Возможно, вы уже задаётесь вопросом, как вам вообще уложиться в отведённое на подготовку время. Один из проверенных способов выкроить больше времени заключается в том, чтобы украсть его у других занятий в течение дня. Как мы уже говорили ранее в предыдущих главах, подготовку можно проводить в самых разных местах. Вот только несколько примеров подобных мест:

- В машине
- Во время ожидания своей очереди в магазине
- Перед встречей/уроком
- Во время обеденного перерыва
- Во время ожидания автобуса
- По дороге с работы домой

- В душевой кабинке

Каждый день у нас в распоряжении оказывается огромное количество неиспользуемого времени, когда мы выполняем действия, не требующие от нас ни капли внимания, или попросту ждёт начала (или конца) какой-либо деятельности. Если научиться использовать это время в целях подготовки, мы заметно повысим объёмы свободного времени, не жертвуя при этом другими сферами деятельности. Для того, чтобы использовать эти лакуны времени наилучшим образом, вам следует удостовериться, что вы обладаете также удобными инструментами и хорошими навыками по разработке той или иной стадии подготовки к игре.

Когда в следующий раз вам понадобится просидеть в неожиданной очереди перед кабинетом врача, прихватите с собой записную книжку и заставьте себя придумать десяток идей для грядущей сессии. Вот несколько ключевых мест, в которых я нахожу дополнительное время для разных фаз подготовки:

**Мозговой штурм** – по пути на работу. Я отключаю радио и просто разговариваю сам с собой, накапливая идеи для новой игры.

**Отбор** – также по пути на работу. Иногда я смешиваю первые две фазы подготовки, а потому и то и другое обычно происходит в автомобиле.

**Концептуализация** – в промежутках между встречами или перед поздней встречей. Я всегда придерживаюсь записную книжку рядом с собой, чтобы набирать материал для игры в эти крохотные промежутки времени.

**Документация** – во время обеденного перерыва. Обычно я успеваю быстро покончить с едой и затем трачу остатки свободного времени на подготовку игры.

**Превью** – в душе. Я обожаю мысленно проходить по коридорам запланированного сюжета в этой тихой, спокойной “зоне комфорта”.

### **Построение общего цикла подготовки**

На этой стадии вы обладаете всеми частями мозаики, составляющей подготовку к игре. Теперь у вас на руках есть полный график занятости и обязанностей, вы знаете, когда ваша творческая активность достигает своего пика, вы знаете, как выкроить ещё немного свободного времени в течение рабочего дня и у вас есть общее понимание того, как подыскать время, которое можно будет целиком посвятить подготовке к игре. Наконец, вы знаете, когда вам лучше заняться той или иной стадией подготовки в зависимости от своей творческой активности. Теперь у вас на руках оказались все кирпичики, благодаря которым вы сможете возвести структуру общего цикла подготовки.

Начните с поиска свободного времени в своём графике и обратите внимание на те промежутки, когда ваша творческая энергия находится на максимально высокой позиции. Подумайте, в какие из этих промежутков имеет смысл начать подготовку. Возможно, вам удобнее делать понемногу каждый вечер, или вы захотите сделать всё разом в один из свободных дней.

Глядя на график занятости, постарайтесь понять, достаточно ли у вас времени на то, чтобы провести подготовку, не испытывая при этом стресса? Если нет, подумайте о том, чтобы проводить игры реже в удобной более полноценной подготовке к каждой отдельной сессии. Не забудьте добавить небольшой промежуток времени на “провисание”.

Теперь распланируете каждую стадию подготовки. Когда вы сможете ей заняться? Где это будет проходить? Когда вам следует закончить одну стадию и приняться за разработку следующей?

Когда вы закончите, пообещайте себе следовать намеченному плану – а после этого расслабьтесь и насладитесь мыслью о том, что вам удалось покончить с тяжёлой умственной работой. Когда вы отдохнёте и вернётесь к работе, вам поразит, насколько лёгким может быть процесс подготовки и насколько качественной может быть результат. Кроме того, разделив время, которое вы тратите на подготовку, от времени, которое вы



посвящаете другим сферам деятельности, вы обнаружите, что нашли здоровый баланс между игровой активностью и другими интересами.

Время от времени возвращайтесь к графику и отслеживайте степень своей готовности полагать на него и дальше. Может быть, вы заканчиваете ту или иную стадию быстрее, чем предполагали? Если это действительно так, возможно, у вас появится дополнительное время на другие стадии подготовки. Или, возможно, вы обнаружите, что неспособны закончить определённую стадию подготовки или даже всю подготовку вовремя. В этом случае постарайтесь уделять подготовке больше времени – для чего вы можете изменить частоту проведения сессий.

### **Правдивая история: Как я готовлюсь к игре**

По будням я располагаю свободным временем с 8:00 вечера до 12:00 ночи. Это же касается субботнего вечера. В субботу и воскресенье днём я занят нерабочими обязательствами, а также посвящаю время своей семье. Кроме того, на протяжении всей недели мне приходится заниматься различными видами деятельности, а потому я не могу использовать весь этот блок с 8:00 до 12:00.

Мой творческий график также указывает, что я отличаюсь особой креативностью с 8:00 до 10:00 вечера, после чего я резко утрачиваю всякий творческий потенциал. Таким образом, в моём случае для доведения творческих замыслов до конца – будь это подготовка к игре, написание статьи в блог или составление новой главы для этой книги – требуется использование первой половины указанного четырёхчасового промежутка. Последние два часа я направляю на менее креативные виды деятельности. Лучшей тактикой для меня оставалось использование одного (иногда двух) часов каждого вечера на документацию модуля.

Таким образом, если я буду проводить игру каждую неделю, мне необходимо будет расходовать около четырёх часов на проведение всех пяти стадий подготовки с дополнительным часом для оцифровки “провисания”. Как по мне, этого времени недостаточно для подготовки. А потому я провожу по одной игре только раз в две недели, что предоставляет мне уже восемь часов свободного времени плюс два часа провисания. За четыре часа на первой неделе я успеваю завершить первые три стадии подготовки, от мозгового штурма до концептуализации. На документацию и превью уходят четыре часа следующей недели. Для меня этого действительно совершенно достаточно.

После того, как у меня появились дети, а сам я начала активно составлять тексты для ролевых книг, я обнаружил, что завершать одну игру и сразу же принимать за мозговой штурм при подготовке к новой в моём случае уже чересчур тяжело. А потому я давно уже объявил друзьям, что буду проводить по игре раз в три недели. Первую неделю я отдыхаю от игр и занимаюсь дополнительными задачами и обязанностями. Только со второй недели я начинаю реальную подготовку к игре. По счастью, двое других мастеров в моей группе проводят игры в те выходные, когда я занимаюсь подготовкой, а потому мы всё равно играем каждое воскресенье – просто на каждого мастера приходится по одной игре раз в три недели.

## **Совершенствование стиля**

## **Глава десятая:**

### **Индивидуальные шаблоны для подготовки**

До этой минуты я избегал разговора о том, что конкретно должно составлять заметки, которые вы составляете в процессе документации. Я говорил о творческом цикле, об инструментах для улучшения подготовки, о понимании своего рабочего графика и распределении времени, однако всё это неизбежно вело нас к текущему разговору. Итак, настало время поговорить о том, что на самом деле вы заносите в приговорительные заметки.

Большинство мастеров разработали собственный план подготовки к игре методом проб и ошибок, используя в качестве путеводной звезды собственную интуицию. Когда мастера жалуются мне на трудность и длительность подготовки, как правило, после некоторых расспросов я обнаруживаю, что они просто включали в процесс составления документа слишком много материала. Их подход к подготовке был неосознанным. Они просто не задумывались о том, что огромную часть их заметок можно было исключить из общего документа, который необходим им в игре. Иными словами, у них не было чёткой системы. Непонимание этого обстоятельства и заставляло их включать как можно больше материала в свои заметки, пока весь процесс подготовки не начинал занимать больше времени, чем они могли на него потратить.

Текущая глава опирается на гораздо более сфокусированный (и в то же время осознанный) подход к определению ваших личных потребностей. Конечным результатом станет письменный шаблон для описания сессий, сцен и особых случаев, который вы можете использовать для наиболее эффективной подготовки. Последнее утверждение основано на том простом обстоятельстве, что сам шаблон будет построен на ваших личных достоинствах и недостатках как мастера.

#### **Цель подготовки**

Маленькое пояснение: ваша подготовка – то есть всё, что накаливается у вас в голове и на бумагах к началу сессии – должна быть единственным, в чём вы как мастер нуждаетесь для комфортного проведения сессии. Когда подготовка подводит вас, будь это пропавший листок бумаги, потемневший монитор ноутбука или просто выскользнувшая из памяти информация, под ударом оказывается ваша способность гладко провести текущую сессию.

#### **В простейшей форме**

Результатом документации становится череда заметок, детализирующих приключение, задуманное вами для игроков. Скорее всего, вы будете располагать их в хронологическом порядке, где первая заметка описывает старт приключения, а последняя – подводит его итоги.

Практически неизбежно приключение будет разбито на составляющие – сцены или столкновения. Каждый из таких элементов содержит в себе часть истории: диалог с королём, сражение с крысаками или погоню сквозь астероидное поле. Каждая сцена также обладает началом и завершением. А потому вся ваша документация должна быть разбита на сцены или столкновения.

В дополнение к сценам вы документируете материал, который помогает вам вести игру. Зачастую он принимает форму характеристик и карт, хотя в зависимости от игры, которую вы выбрали, это могут быть и другие формы заметок. Дополнительный материал обычно привязан к одной или нескольким конкретным сценам, а потому существует вне хронологической структуры. С этой целью вам следует размещать его либо в конце документа, либо отдельно от ключевых заметок по сценам.

Существует три уровня документации, каждый из которых включает в себя множество других элементов, которые необходимо задокументировать и подготовить. Верхний

уровень документации составляют заметки по сессии в целом. Какие элементы вам нужно учитывать в самом начале? Следующий уровень посвящён сценам как таковым. Какие элементы вы включаете во все сцены одновременно? Последний уровень соответствует отдельным сценам: потребности боевой сцены существенно отличаются от потребностей социальной. Какие элементы обладают значением именно для этих конкретных сцен?

Для того, чтобы проследить за качеством всех трёх уровней и связанных с ними элементов, вам необходимо понимать, каким образом вы вообще можете добиться успеха на сессии.

### **Как добиться успеха на сессии**

Для проведения подготовки, ведущей к успешной игре, вам необходимо изобрести эффективный метод её реализации. Да, именно *изобрести*. Только осмыслив, что вообще необходимо включить в записи по грядущей сессии, вы сможете изобрести собственный шаблон подготовки. Этот индивидуальный шаблон подготовки становится результатом понимания ваших потребностей как игрового мастера. Последнее зиждется на нескольких факторах:

- Каковы ваши сильные стороны как мастера?
- Каковы ваши слабости как мастера?
- Какой тип игры вы ведёте?
- Какой тип кампании вы проводите?

Понимая суть этих вопросов и отвечая на них, вы сможете определить, какие элементы игры вам необходимо осветить в процессе подготовки. Как только вы это поймёте, вы сможете создать индивидуальный шаблон, построенный вокруг ваших собственных нужд. Этот шаблон станет инструментом, при помощи которого вы сможете провести документацию грядущей сессии, осветив все элементы, которые вам необходимы для успешного завершения документации на всех уровнях. Сфокусировавшись на этих элементах, вы сможете создавать более увлекательные приключения, а ваша документация станет куда полезнее для использования уже в ходе игры.

Остаток этой главы посвящён именно элементам, которые вы должны будете включить в документацию, создав тем самым индивидуальный шаблон подготовки к игре. Используя приведённые ниже советы, вы сможете подстроить процесс документации конкретно под себя.

### **Ваши сильные стороны**

Каждый мастер располагает хорошо развитыми навыками в одних сферах вождения и более слабыми – в других. Если вы хорошо подкованы в какой-либо сфере, едва ли вы будете часто заглядывать в свои записи в поисках каких-либо советов по данному аспекту игры. Ваша сильная сторона означает, что в определённых аспектах вы достигли значительной степени мастерства именно как ведущий ролевых игр.

Подумайте, в чём заключаются ваши сильные стороны как мастера? В каких частях сцены или даже сессии вы чувствуете себя особенно комфортно? Способны ли вы без труда отыграть диалог? Или, может быть, вас всегда отличало умение описать комнату живым языком? Умеете ли вы придумывать интересные боевые тактики или, быть может, вы помните продолжительность каждого заклинания в игре? Сделайте паузу и подумайте, в каких областях вождения вы чувствуете себя наиболее комфортно.

Лично мне всегда нравилось описывать локации. В целом я способен увидеть в деталях почти любую локацию и описать её игрокам достаточно живо, используя слова и жесты. Кроме того, я всегда мог хорошо отыграть диалог NPC с игровым персонажем. Когда кто-нибудь из героев обращается к моему NPC, я без особых трудов вхожу в роль последнего и готов ответить на любой вопрос игрока. Я не назову себя мастером ни в одной из упомянутых областей, и меня всегда отличало стремление

улучшить свои навыки в том и другом аспекте, однако я всегда чувствую себя комфортно, когда игра касается одного из них.

Ваш шаблон подготовки должен включать лишь незначительное число заметок в тех областях, в которых вы хороши как мастер. В сущности, если вы вообще включаете такие элементы в документацию, постарайтесь свести их описание к минимуму: ограничьтесь лишь несколькими пунктами или словами, способными напомнить вам самим о самых важных задумках. В конце концов, это ваши сильные стороны – так зачем тратить время, записывая идеи, которые вы и так сходу придумаете и разовьёте в ходе игры?

Например, зная о своей способности описать локацию без особой подготовки, я не включаю такую секцию в свои заметки. Вместо этого я ограничиваюсь лишь ключевыми словами-тегами, напоминающими мне, что вообще я должен описать в тот или иной момент. Например, если я документирую поход в лес, моя запись выглядит приблизительно так: “Просека посреди леса: туман, мох на деревьях, густые кроны, лёгкий бриз”. Этого будет достаточно для того, чтобы я живо описал означенную локацию на игре.

Проведение документации или, что ещё хуже, *фокусировка* документации на тех сферах, которые у вас и без того хорошо получается реализовывать на игре, не поможет вам провести игру лучше, однако почти неизбежно отнимет драгоценное время.

### **Ваши слабые стороны**

Тише-тише, это останется между мной и вами, а я едва ли появлюсь в вашей игровой группе в ближайшее время. Я знаю, что ни один мастер не любит говорить о своих слабостях, однако они есть у каждого из нас. Сейчас мы будем говорить именно о недостатках, но это не должно приводить вас в смятение. Обещаю, я никому не расскажу.

Существуют такие вещи, которые, случись им всплыть посередине игры, дают вам это омерзительное ощущение сродни притоку адреналина – вы знаете, о чём я говорю. Это именно те явления, которых вы как мастер разумно избегаете – а если вам всё же приходится это делать, вы всё равно проводите эти моменты до ужаса нелепо (или, может быть, они попросту не срабатывают так, как должны). Когда вы отличаетесь плохим навыком проведения определённых аспектов игры, вы узнаете об этом прямо посередине сессии, когда обнаруживаете, что вам просто нечего сказать или что вам необходимо ознакомиться с книгой правил. Определив, в каких областях вы проявляете себя хуже всего, вы можете компенсировать этот недостаток – и равным образом, сделать шаг к его устранению.

Для того чтобы вычислить один из таких недостатков, вам необходимо провести небольшой сеанс самоанализа. Вам нужно быть с собой откровенным. Если вам это не удастся, найдите честного игрока – вы наверняка знаете такого парня, который запросто скажет вам правду, независимо от того, насколько вы не захотите в неё верить. Идите и спросите его о своих недостатках.

Затем сделайте паузу и подумайте об указанных слабостях. Если вы до сих пор уверены, что слабостей у вас нет, положите руку на стол и рубаните по костяшкам пальцев ребром этой книги (или планшета, или ноутбука). Теперь попробуйте снова.

В моём случае одной из величайших слабостей всегда оставалось изобретение тактики в боевых сценах. Когда начинается бой, я начинаю уделять внимание такому количеству событий, что у меня попросту не остаётся фантазии подумать об интересных действиях для противников. Я забываю об их особых атаках или заявляю, что они атакуют в лоб, хотя так не стал бы делать даже законченный идиот. Мои NPC зачастую стоят в одном месте, получая очки урона одно за другим и даже не предпринимая попыток ретироваться или перегруппироваться.

Допустим, вы уже составили список своих недостатков. Отлично. Теперь вам нужно... угадаете сами? Вам нужно сделать эти недостатки ключевыми аспектами своей документации. Ваш шаблон подготовки *всегда* должен включать эти элементы – если это

возможно, то в каждой сцене. Не забывайте, что подготовка призвана сообщить вам чувство комфорта при проведении сессии, а что может быть комфортнее, чем осознание того факта, что все потенциально провальные сцены давно уже вами просчитаны и исправлены?

Но остаётся вопрос, как подготавливать сцены, в которых вы разбираетесь хуже всего. Зачастую недостаток означает лишь то, что вы до сих пор не уделяли проработке этого аспекта достаточно времени или просто не утруждались вопросом, как развить недостающий навык. В первом случае следует понимать, что на стадии документации у вас по определению будет больше времени для размышлений, чем посреди игры.

Например, свою слабость в баталиях я устранил путём разработки тактик для NPC на стадии документации. И хотя ни один план не работает так, как задумано, когда в дело вступают враги (в данном случае – игроки), до тех пор, пока я заставляю себя хоть немного подумать о действиях своих NPC, мне удаётся обзавестись хоть каким-то фундаментом для дальнейшей импровизации.

Например, моя тактика для NPC (назовём его Капитан Возин), может выглядеть так:

- Полагается на обманные выпады в попытках заставить оппонента врасплох
- Когда оппонент утрачивает защиту из-за успешного финта, капитан атакует всеми доступными силами
- Готов выдержать только несколько ранений, после чего отступает
- Перед отступлением использует обманный приём для того, чтобы замедлить своего противника, только после чего бежит.

Теперь, когда Капитан Возин окажется в центре сражения, я буду знать хотя бы общие принципы его тактики – и равным образом, мне будет известно, когда объявлять о его отступлении. Эти принципы я смогу адаптировать к любой непредвиденной мной ситуации, в которой Возин окажется перед лицом врага.

### **Компенсация слабостей**

Ниже приведён список распространённых слабостей наряду с методами их устранения. Если одна из ваших слабостей указана в этом списке, добавьте её в свой шаблон.

**Описания** – Включите в описания сцен соответствующий раздел, посвящённый детальному описанию локаций или NPC. Не стесняйтесь читать записанный текст вслух на игре.

**Диалоги с NPC** – Включите в свой документ ключевые диалоги героев с NPC. Не забудьте указать несколько базовых фраз-образцов, которые NPC могут произнести в ходе общения с персонажами. Это поможет вам понять, что и как должен говорить тот или иной NPC.

**Погода** – Если вы редко включаете в свои описания состояние погоды, добавьте в свой шаблон соответствующий раздел, с тем чтобы вы всегда записывали интересные сведения о погоде в каждой сцене, в которой подобное описание будет уместно. Когда вы будете записывать данные о погоде от сцены к сцене, вы быстро почувствуете, что погоду необходимо регулярно менять. Когда вы привыкнете описывать разные виды погоды, подумайте об их игромеханическом влиянии на игру.

**Дата и/или Время** – Если вы не следите за внутриигровым временем, добавьте дату и время в шаблон описания каждой сцены, с тем чтобы почаще напоминать о текущем времени своим игрокам.

**Тактика** – Не забывайте описывать базовую мотивацию противников и самые интересные или даже уникальные боевые приёмы, которые NPC могут применять в сражении. Добавьте эту колонку в шаблон описания боевых сцен.

**Особые силы** – Будь это заклинания или суперсилы, вам следует либо хорошо помнить правила по их использованию, либо записать общие принципы их применения (диапазон, область, продолжительность, урон, особые эффекты и так далее). Добавьте этот шаблон к первому, базовому уровню документации, на котором вы изучаете сессию в целом.

**Имена NPC** – Используйте бесплатные онлайн-генераторы имён для того, чтобы создать небольшой список. Прикрепите этот перечень к своим заметкам по игре или сделайте ссылку на сайт с генератором где-нибудь на своём ноутбуке.

Если ваша личная слабость так и не появилась в этом перечне, подумайте о том, что может её скомпенсировать на стадии документации или что может помочь избавиться от неё уже на игре.

Например, после некоторого размышления вы можете обнаружить, что ваша главная слабость заключается в том, что вы никогда не продумываете особенностей поведения NPC. Для того чтобы скомпенсировать этот недостаток, вы можете подумать, какая информация о поведении персонажей может оказаться наиболее полезной при документации. Возможно, вы захотите просто вписать особенности поведения всех NPC, как вторичных, так и первостепенных, в соответствующие колонки, что поможет вам отыграть манеры этих персонажей уже в игре. В сущности, вы можете просто добавить раздел “поведение” в описание NPC. Такое описание может выглядеть, например, так:

- **Имя:**
- **Физическое описание:**
- **Личность:**
- **Поведение:**
- **Характеристики:**
- **Силы:**
- **Снаряжение:**

Теперь, когда у вас появился шаблон для создания NPC, вы никогда не забудете продумать особенности поведения для того или иного героя. Когда вы начнёте сессию, вам будет достаточно просто бегло взглянуть на соответствующую колонку, вместо того, чтобы пытаться выдумать манеры на ходу.

### **Игра, которую вы ведёте**

Тип игры, которую вы ведёте в данный момент, также оказывает существенное влияние на ваш процесс подготовки, а особенно – на процесс документации. Разные игры отличаются разными требованиями к игровому процессу, а потому предполагают документирование разных элементов для проведения успешной сессии. Например, если вы ведёте игру по системе *Dungeons & Dragons® 4th Edition*, вам следует документировать дерево навыков особым образом.

Один из лучших способов выяснить, что именно вам следует документировать на четвёртой стадии подготовки (особенно в случае ознакомления с новой системой), заключается в том, чтобы изучить официальное приключение – даже если вы не собираетесь его водить. Ознакомьтесь с тем, как задокументировали для вас приключение создатели игры. Зачастую это единственный способ узнать, что разработчики советуют документировать на ваших собственных играх по этой системе. Изучите шаблоны, приведённые в официальном модуле. Существует ли универсальный блок характеристик для всех NPC? Выделен ли конкретный формат для проработки ловушек или препятствий?

По мере того как вы начинаете распознавать эти зашифрованные советы по документированию вещей, которые считают важными сами авторы, вам следует задуматься о том, как вы можете добавить эти идеи к собственному шаблону. Например, я люблю напрямую заимствовать блоки характеристик из официальных книг. Зачастую я просто беру такой блок, добавляю в него несколько описательных элементов, после чего добавляю его к собственному шаблону подготовки к играм по этой системе.

Если вы обнаружили, что достаточно часто обращаетесь к книгам правил во время проведения сессии, вероятнее всего, вы не включили в процесс документации удовлетворительный объём игромеханических сведений. Опять же, в моём случае самым трудным элементом игромеханики всегда оставались боевые манёвры и особые состояния

героев. Я не испытываю в них необходимости на каждой сессии, однако если мне приходится иметь с ними дело, я просто обязан иметь под рукой подходящий шаблон. Один из проверенных методов по избежанию этой трудности заключается в том, чтобы напрямую включить соответствующую страницу книги правил в свои заметки либо – если вы пользуетесь электронным носителем – просто скопировать описание неизвестного вам правила в собственный текст.

Скажем, когда я проводил игру по системе *Iron Heroes*, я обнаружил, что игромеханика включает целые “зоны” эффектов, которые делали отдельные области более сложными и интересными для боёв. Эти зоны включали описание территории, ловушек и магических воздействий на протагонистов, а также были расписаны в том формате, который указывал чёткий эффект и сложность каждого из таких элементов. Я добавил описание зон к моему боевому шаблону для того, чтобы не забыть использовать его в любых военизированных сценах. Кроме того, я создал отдельный шаблон для описания зон, с тем чтобы научиться расписывать их в соответствии с правилами игры.

### **Тип кампании**

Существует также череда элементов, варьирующихся от одной кампании к другой. Даже разные стили проведения одной ролевой игры предполагают составление разных видов документации. Например, кампания по *Dungeons & Dragons*<sup>®</sup>, построенная на дворцовых интригах, будет разительно отличаться от кампании по тотальной зачистке подземелья. Обе игры используют одну систему, однако в ходе второй игры карты локаций будут играть куда большую роль, чем в первой. Невзирая на единую игромеханику и схожие технические компоненты, которые вам придётся оцифровывать в ходе документации, эти кампании будут предъявлять совершенно различные требования к центральным элементам, которые вам также придётся включить в свою подготовку.

Иногда ключевой элемент одной игры не будет представлять никакой ценности в другой. В ходе подготовки к сложной игре по *Conspiracy X*, основанной главным образом на детективных расследованиях, я часто отводил отдельную страницу для создания “паутины улик”. Это означало, что я зарисовывал все улики и подсказки для игроков от руки, после чего соединял их стрелочками одну с другой. Целью создания паутины была попытка убедиться, что я сам понимаю, как соотносятся между собой улики, которые вообще могут найти персонажи, и куда они ведут. В этой игре паутина стала центральным элементом моей подготовке. И знаете что? Я никогда не использовал её ни в одной из последующих игр.

### **Две шестерёнки вашего шаблона**

Прежде чем мы перейдём к созданию вашего собственного шаблона, я бы хотел вкратце обозначить два ключевых элемента, которые обладают фундаментальным значением для данного процесса. Хотя всё, о чём мы говорили до этого, опиралось на ваши собственные навыки как мастера, на игровую механику и на тип игры, эти два элемента *всегда* должны присутствовать в шаблоне для проработки как сессии в целом, так и отдельных сцен:

#### **1. Цель**

#### **2. Заключение**

В случае с моим сессионным шаблоном я обозначаю и то и другое на самом верху своих заметок. В случае с шаблоном для сцен я обозначаю сцену наверху, а заключение – в самом низу страницы.

### **Цель**

Это может прозвучать как что-то элементарное, однако я обнаружил, что многие мастера забывают указать цель приключения, даже когда прорабатывают его в мелочах. Без цели как сцены, так и вся сессия могут сойти с рельс и отправиться в совершенно



непредвиденном направлении. И напротив, когда вам понятна цель приключения, вы можете вносить изменения на лету, зная, куда должны привести героев любые выбранные ими пути.

На самом глобальном уровне документации вы должны указать цель сессии. Чего будут пытаться достичь герои в ходе данного приключения? Ищут ли они древнюю святыню? Пытаются ли проследить, чтобы список отечественных шпионов не попал в руки врагов? Стараются ли заключить мирное соглашение между двумя враждующими солнечными системами?

Вы как мастер должны быть в состоянии описать цель приключения или истории всего в нескольких предложениях. Если вы на это не способны, скорее всего, вам нужно вернуться на стадию концептуализации и проработать этот момент подробнее. Когда цель приключения будет записана на самом верху ваших заметок, вы сможете фокусироваться на том, ради чего вы вообще начали эту сессию, и помешать истории сойти с сюжетных рельс.

Каждая сцена также должна обладать своей целью. Это должно быть что-нибудь, что обязательно происходит с героями в этой сцене – либо цель, которую должны достичь в ходе сцены сами герои. Возможно, протагонисты должны получить информацию от бармена? Или получить в руки свидетельства, указывающие на настоящего убийцу? Или даже похитить прототип космического корабля из ангара?

### **Заключение**

Каждая сессия и каждая сцена должны включать одно или два финальных состояния, также известных как заключение. Заключительное состояние сцены или истории представляют собой то, что вы сообщаете игрокам в конце соответствующего отрезка времени. После этого начинается следующий элемент сюжета, будь это новая сцена или история. Когда сюжетный элемент лишён ясного заключения, сессия начинает медленно скатываться в тяготию. Помните, что заключение всегда связано с целью данного сюжетного элемента. Если целью истории было похищение ониксовой статуэтки, то заключение наступает в тот момент, когда персонажи сбегает с ней (или, возможно, без неё) в безопасное место.

На глобальном уровне заключение ясно даёт игрокам понять, чем закончился общий сюжет:

- НПС попадают в плен к главным героям
- Протагонистам удаётся похитить реликвию
- Дракона удаётся прогнать
- Горожане покидают заражённый город

На уровне отдельных сцен заключение даёт вам понять, что один эпизод закончен и время переходить к следующему. Когда мастер забывает прояснить для себя чёткие условия заключения сцены, персонажи могут достичь своей цели и начать задаваться вопросом, а что им вообще делать в этом месте.

Заключение сцены может выглядеть приблизительно так:

- После того как МакДжинкс рассказывает героям, как расшифровать секретное послание, они могут задать ему пару вопросов об императоре
- Сцена заканчивается, когда персонажи забирают диск с информацией
- Сцена подходит к концу, когда МакДжинкс теряет сознание или погибает

Каждая сцена обладает естественным заключением, и это заключение всегда должно иметь отношение к цели всего эпизода. Зачастую сцена заканчивается сразу после того, как протагонисты выполняют её цель. В определённом смысле цель сцены выступает в роли миниккульминации, а потому в конце сцены должно произойти снижение напряжения, которое и обозначает для игроков финал данного сюжетного элемента. В своём первом примере я упомянул, что игроки должны обнаружить некоего МакДжинкса, который знает секретные коды для расшифровки послания. Это определение

удовлетворяет требованиям цели, однако по достижении непосредственно *цели* игроки получают шанс задать персонажу несколько вопросов. Когда у них заканчиваются вопросы, я могу завершить эту сцену и перейти к следующей.

### Создание собственного шаблона

До сих пор мы говорили об элементах, которые потенциально могут войти в шаблон индивидуального мастера, однако мы так и не добились до разговора о том, как вообще выглядит этот шаблон и как вам его расписать. В этом разделе я буду говорить о четырёх элементах:

- **Шаблоне сессии** – построении шаблона для общих заметок по игровой сессии
- **Шаблоне сцен** – построении шаблона для отдельных сцен
- **Особом шаблоне** – построении шаблона для специфических целей (NPC, боевые сцены и так далее)
- **Бумаге против электроники** – как построить шаблон, используя выбранный инструмент.

#### Шаблон сессии

Такой шаблон обладает следующей структурой:

- Шапка
- Сцены: от 1 до X
- Дополнительный материал
- Характеристики NPC
- Карты

Шапка содержит информацию, определяющую суть текущей истории или приключения. Она служит двум целям. Прежде всего, это первое, что вы вообще заполните, принимаясь за документацию приключения, а потому написание шапки поможет вам сфокусироваться на духе истории. Во-вторых, шапка выступает в роли общего описания ключевых элементов сессии, а потому, когда ваши игроки совершают что-нибудь непредвиденное, вы сможете пробежаться глазами по тексту и перестроить историю на лету.

Что входит в шапку? Вот несколько ключевых элементов:

- Название
- Дата начала кампании
- Цель (обязательный элемент)
- Заключение (обязательный элемент)
- Ключевые NPC
- Ключевые локации
- Синописис истории

В зависимости от ваших личных потребностей можете подумать, какие элементы этой вступительной части могут сослужить вам хорошую службу, когда вы впервые начнёте документировать историю по этому шаблону. В шапке указаны элементы, на которых вы должны фокусироваться на протяжении всего процесса документации.

#### Шаблон сцен

Этот шаблон используется для каждой отдельной сессии на протяжении всей истории. Шаблон сцен описывает элементы, которые вам понадобятся для проведения сцены уже во время игры. Хотя сам шаблон неизменен, длительность описания каждой сцены зависит от её цели.

Вот фундаментальные элементы, которые могут присутствовать в вашем шаблоне сцен:

- Название
- Цель (обязательный элемент)
- Локация

- Время
- Погода
- Начало
- Диалог
- Описания
- Бой (тактика, примечания)
- Особые правила
- Награда/Сокровища
- Заметки для мастера
- Заключение (обязательный элемент)

Подумайте о сценах, составляющих вашу игру. Какие элементы вам следует включить в каждую из них для того, чтобы правильно провести сессию? Какие элементы вам следует включить в шаблон, основываясь на ваших слабостях как мастера? Какие элементы игромеханики следует упомянуть в тех или иных сценах? Наконец, в зависимости от типа кампании, можете подумать, какие сеттинговые элементы вам пригодятся.

Как только у вас появится перечень элементов, постарайтесь распределить их по порядку, который удобен лично вам. Я предпочитаю хронологический порядок везде, где это возможно, а потому мой шаблон начинается со старта сцены и тянется пункт за пунктом к её завершению.

Выберите тот порядок, который соответствует логике проведения каждой сцены лично вами. Организуйте каждый из элементов созвучно своему видению порядка. Помните, что вы единственный, кто будет читать эти заметки в ходе игры, а потому вам нужно удостовериться, что эти записи будут понятны лично вам. Благодаря этому ваши глаза будут инстинктивно находить нужное место всегда, когда вам понадобится конкретный тип сведений.

Кроме того, вы можете создавать разные шаблоны для разных видов сцен. Как правило, я использую два таких вида: общий шаблон для небоевых сцен, а также сугубо боевой шаблон, включающий правила проведения экшен-сцен.

### **Особый шаблон**

Это специальный шаблон, включающий все дополнительные сведения, которые не вошли в число элементов, необходимых для проведения сцен или сессии в целом. Двумя наиболее распространёнными типами особых шаблонов считаются блоки характеристик для NPC и памятки боевых правил. В большинстве игр вам придётся хотя бы время от времени пользоваться одним или даже обоими из них.

Вот ключевые элементы двух ключевых типов особых шаблонов:

#### **Характеристики NPC**

- Имя
- Физическое описание
- Личность
- Поведение
- Характеристики
- Снаряжение
- История
- Боевая тактика

#### **Боевые сцены**

- Цель протагонистов
- Цель антагонистов
- Описание территории

- Тактика
- Враги
- Стартовая локация
- Особенности территории
- Особые эффекты
- Условия победы
- Условия поражения
- Цель (обязательный элемент)
- Заключение (обязательный элемент)

Подумайте о типах дополнительной информации, которая может понадобиться вам в ходе текущей (или грядущей) игры. Возможно ли, что вам будет удобнее зафиксировать её в виде шаблона? Подумайте, какие дополнительные элементы понадобятся вам на регулярной основе, и включите их в новый особый шаблон.

### **Бумага против электроники**

К этой минуте у вас должно появиться уже два или даже несколько шаблонов, которые вы будете использовать на своих сессиях. Однако как именно их следует создавать? Если для документации вы используете бумажные инструменты, у вас есть несколько вариантов. Если вы пишете текст в дневнике, вы можете записать шаблоны на первых или, напротив, последних страницах, с тем чтобы вы всегда могли взглянуть на их структуру во время составления заметок. Кроме того, вы можете создавать шаблоны на карточках и заполнять их данными по мере появления новых сцен. Если вы пользуетесь блокнотом с отрывными страничками, можете записать шаблон на одной из них и хранить её вместе со всеми документами в своей папке. Наконец, вы можете написать шаблон от руки или создать его в текстовом редакторе, после чего распечатывать и заполнять по мере надобности.

Если вы пошли цифровым путём, конкретные варианты зависят от вашей платформы. Если вы пользуетесь текстовым редактором, вероятно, в нём есть отдельный макрос для создания шаблонов (вместо обычных документов), что позволяет вам создавать по новому шаблону каждый раз, когда в нём возникает потребность. Если вы предпочитаете вики-формат, помните, что некоторые программы также располагают к созданию страниц-шаблонов. В худшем случае вы можете просто создать общий файл со всеми шаблонами, после чего копировать из него в отдельную папку те шаблоны, которые нужны вам для текущей игры.

### **Поддержание шаблонов**

После того как вы напишете собственные шаблоны, вам нужно будет проверить их в деле. Первое испытание они пройдут уже на стадии документации, когда вы сможете оценить их удобство с точки зрения лёгкости их заполнения.

Рассмотрите их со следующих сторон:

- Удобен ли выбранный вами инструмент для использования шаблонов? (Попробуйте использовать разные инструменты)
- Не слишком ли много времени уходит на заполнение шаблона? (Попробуйте упростить некоторые элементы)
- Существуют ли категории, которые вы заполняете далеко не каждый раз? (Подумайте об их устранении)
- Существуют ли элементы, которые вы дополняете раз за разом? (Подумайте об их добавлении в качестве постоянного элемента)

Второе испытание ваши шаблоны пройдут уже после окончания сессии. Задайте себе следующие вопросы:

- Перетекали ли ваши заметки логически из одной в другую или же вам приходилось перескакивать с одной секции на другую? (Попробуйте реорганизовать порядок элементов)

- Испытывали ли вы нужду в информации, которая не была занесена в ваш шаблон? (Подумайте о добавлении соответствующих элементов)

- Присутствовала ли в ваших шаблонах ненужная информация? (Подумайте об устранении соответствующих элементов)

Обычно мастеру нужно провести несколько сессий с новым шаблоном в руках, чтобы адаптировать его наилучшим образом к текущей игре или кампании. Вносите все необходимые изменения между сессиями и старайтесь создать должный уровень простоты/сложности этого инструмента.

Как только вы найдёте нужный баланс, шаблон может сохранить свою текущую форму до конца всей кампании. Тем не менее, если через какое-то время вы устанете от его использования или обнаружите, что кампания изменила прежний курс и теперь требует новых данных, вернитесь на стадию разработки шаблона, задайте себе указанные выше вопросы и внесите все необходимые изменения. Помните, что это шаблон служит вам, а не вы шаблону.

### **Правдивая история:**

#### **Я люблю названия**

Я всегда даю названия приключениям и историям, которые я вожу в пределах своих кампаний. Я обожаю давать им сочные имена наподобие названий глав в романах или выпусках комиксов:

- Любовь в бутылке
- Мальчишка с зелёным глазом
- Операция: Алый горизонт
- Хранилище душ
- Хо! Хо! Бабло!

В моих глазах, названия подобны истинным именам: они несут в себе силу. Как только история получает название, она начинает обретать в моём сознании отчётливую форму. Подобное истинным именам, я редко открываю название приключения игрокам прежде, чем мы его сыграем, поскольку я опасаясь, что из названия можно будет извлечь слишком много информации.

Кроме того, я даю имена каждой сцене. Такие названия никогда не бывают столь же цветастыми, что и названия полноценных игр, однако они всё ещё помогают мне создать рамку, обрамляющую тот или иной эпизод. Когда я провожу сессию, эти названия служат мне напоминанием о том, ради чего я вообще ввёл в игру ту или иную сцену, и когда я сканирую перечень запланированных эпизодов, они помогают мне освежить в воспоминании большинство локальных деталей.

## Глава одиннадцатая: Сокращённая подготовка

Мой путь по изучению цикла подготовки к игре и поиску инструментов начался десять лет назад. Тогда я был совершенно другим. Для начала, я ещё не состоял в браке, только начинал работать и у меня было неопишное количество свободного времени. На меня возлагали лишь очень частичную ответственность, а серьёзных обязанностей у меня практически не было вовсе. В те дни мне казалось, что не имеет значения, сколько я буду тратить на подготовку к игре. Я мог работать над сессией по несколько часов каждую ночь. Я мог сколько угодно исследовать неизвестные сферы деятельности, данные о которых могли пригодиться в игре – как, скажем, в тот раз, когда я позвонил в службу по доставке товаров, чтобы узнать, сколько дней грузовик с жидкими химикатами может везти свой груз через всю страну, потому что мне нужно было знать, через какое время он мог бы оказаться в Айове. Время... тонны свободного времени.

Сейчас, спустя десять лет, моя жизнь изменилась до неузнаваемости. Я женат, у меня двое детей-аутистов, и каждый день мне приходится тратить долгие часы на заботу о своей семье. За прошедшее десятилетие я получил повышение и сейчас уже пользуюсь званием менеджера среднего звена. То, что я называю свободным временем в эти дни, существенно отличается от моего понимания этого термина десятилетней давности. В сущности, если вы читали девятую главу этой книги, вы видели, как мало времени я могу уделить сугубо личным интересам. Время стало для меня роскошью. И несколько лет назад я понял, что больше не смогу готовиться к играм так, как делал это раньше. Настало время что-то менять.

### Философия сокращённой подготовки

Я пришёл к выводу, что главным фактором, удерживающим меня от объявления очередной игры в те или иные дни, было понимание того факта, что я могу лучше к ним подготовиться. У меня в памяти сохранился далеко не один вечер, когда я мог провести игру, и у меня были игроки, готовые усесться за стол хоть в ту же секунду, однако я никогда не был импровизатором – одним из тех мастеров, которые могли объявить начало игры, не имея на руках ни одной заметки, и придумать всю сессию буквально на лету. Мне всегда были нужны заметки и определённое время для подготовки – и практически до сих пор я чувствовал, что для *хорошей* подготовки мне понадобится куда больше времени, чем я имею в распоряжении. Опять же, я никогда не умел сложить разрозненные элементы в кучу и объявить игру здесь и сейчас.

А потому я сам поручил себе найти способ сократить время подготовки, не жертвуя при этом шансами проводить игры того уровня, к которому я привык. Результатом этого поиска стала философия сокращённой подготовки, основанная на идее о том, что, возможно, я просто готовлю *слишком много* всего и в действительности я мог бы симпровизировать отдельные элементы с куда большей лёгкостью, чем мне всегда казалось. Я начал внимательнее присматриваться к своим методам подготовки и вождения игр, и вскоре я начал замечать, что определённые элементы подготовки я мог бы устранить без малейших проблем – а что самое важное, это были те самые элементы, без которых раньше я бы никогда не рискнул начинать игру, поскольку опасался, что игроки сразу заметят недостаток моей готовности водить эти элементы.

### Больше самоанализа

Как и другие методики, приведённые в этой книге, техника сокращённой подготовки заключается не в единой формуле, позволяющей сократить весь процесс подготовки, а в общем подходе к шлифовке собственного варианта подготовки. Понимая собственные потребности как мастера, вы сможете адаптировать философию сокращённой подготовки

под себя и самостоятельно определить, какие моменты вам следует сократить, а какие – оставить.

Смею надеяться, что к этой минуте вы уже многое узнали о себе как о мастере и о своих потребностях в ходе подготовки. Сейчас мы доведём это знание до совершенства. Но прежде, чем мы приступим, давайте поговорим о принципах этой философии.

### **Четыре заповеди**

В ходе своих попыток сократить процесс подготовки я обнаружил четыре ключевых элемента, лежащих в основе той философии, о которой мы и будем сейчас говорить. Если применять эти четыре заповеди непосредственно к подготовке, вы сможете направить весь процесс приготовлений к игре по более прямому маршруту, не рискуя при этом значительно снизить шансы на проведение полноценной и увлекательной сессии. Некоторые из этих заповедей уже были рассмотрены ранее в этой книге, поскольку без них я и вовсе не представляю подготовки к игре. Само собой, я мог бы не упоминать их ранее, однако это сослужило бы дурную службу читателю. Таким образом, я уже разговаривал о некоторых ключевых элементах сокращённой подготовки, просто не упоминая об определённых особенностях этих методов.

Надеюсь, вы не слишком расстроитесь, если увидите, что небольшая часть этой главы повторяет уже известный вам материал – взамен же я обещаю соединить все кусочки мозаики воедино и показать вам, как действует сокращённая подготовка.

### **Полагайтесь на свои сильные стороны**

Как мастер вы, разумеется, знаете, в чём заключаются ваши сильные стороны. В предыдущей главе мы уже касались вопроса о ваших личных достоинствах, и там же мы упоминали, что вам не следует делать слишком много заметок в тех сферах, в которых вы чувствуете себя совершенно уверенно. Эта практика остаётся неизменной и в случае с методом сокращённой подготовки.

Это не означает, что вам следует исключить из своей подготовки все детали, которые вы и так смогли бы легко провести на игре. Тем не менее, вам следует оформлять соответствующие заметки так, чтобы процесс их документации занимал лишь минимум вашего времени. Обычно я добиваюсь этого благодаря двум излюбленным инструментам: спискам и тегам.

Говоря откровенно, я всегда любил списки. С ними легко ознакомились, а короткие пункты на каждой строчке мне легче развить в полноценную идею, чем длинное предложение. А потому в тех аспектах, в которых я чувствую себя максимально комфортно, я полагаюсь на списки. Никаких поэтических оборотов и продолжительных описаний: только пункты и крохотные приписки. В сущности, я никогда не использую целые предложения, вместо этого ограничиваясь лишь отдельными фразами, которые способны активировать моё воображение.

Например, представим, что я работаю над заполнением шаблона сцен и должен прописать мотивацию для нескольких NPC, присутствующих на встрече. Я вполне могу написать по несколько абзацев, раскрывающих их побуждения – однако с тем же успехом я могу составить крохотный список:

- Табрис – расстроен приказом короля убить пленника
- Кельвен – пытается сохранить мирный характер переговоров
- Рогарт – раздражён привычкой Табриса постоянно давать команды
- Король – принял решение и не собирается его ни с кем обсуждать

Кроме того, мне нравятся теги – описания из одного или двух слов, раскрывающих самую суть явления. Когда теги приобрели популярность в сети, на сайтах формата вики, на электронной почте и во многих других информационных сферах, я сразу понял, что это следует превратить в удобный концепт для проработки ролевых игр. Удобство тегов заключается в том, что человеческий мозг естественным образом заполняет любые

пропуски, когда у него есть хоть какая-то информация, на которую можно было бы опереться. Когда у вас перед глазами оказывается список из нескольких тегов, ваш мозг моментально заполняет все пропуски. Когда вы используете теги в тех сферах, в вождении которых вы всегда отличались особым талантом, ваш разум сам подсказывает вам идеи на основе всего нескольких слов. А потому, когда это только возможно, сокращайте описания до череды тегов. Это сэкономит вам время.

В моём случае теги особенно хорошо работают при описании локаций. Я просто мысленно представляю себе локацию, добываясь чёткой картинки. Затем я сосредотачиваюсь на ключевых элементах этого изображения и записываю их в виде тегов. Например, если бы меня попросили описать Эйфелеву башню на следующей сессии, я бы взглянул на её фото в сети и записал следующие теги: высокая, решётчатая структура, три яруса, на картинках кажется меньше, огни в ночи. Опираясь на этот список, я могу реконструировать воображаемую фотографию башни и описать её на игре.

Этот же метод превосходно работает и в случае с описанием внешности или личности NPC. Суть данной техники заключается в том, что если вы хороши в какой-либо сфере как мастер, не тратьте время на проработку деталей. Чем меньше вы будете писать, тем быстрее закончите подготовку. Доверье своего мозгу выполнение всей необходимой работы уже в ходе игры, а пока занимайтесь тем, что вы точно не сможете придумать с ходу.

### **Компенсируйте свои слабости**

Я уже говорил об этом, однако следует повторить ещё раз: весь смысл подготовки к игре заключается в том, чтобы скомпенсировать ваши слабые стороны как ведущего. Это утверждение было правдиво в предыдущей главе, и сейчас оно не утратило ни капли своей справедливости. Даже следуя технике сокращённой подготовки, вы *никогда* не должны урезать описания тех областей, которые вы не способны провести с лёту. В таких аспектах у вас всегда должна оставаться заранее подготовленная информация.

И не бойтесь придумать слишком много деталей для покрытия этих слабостей. Худшее, что вы можете сделать – это понадеяться, что вам удастся симпровизировать в области, в который вы на самом деле не разбираетесь. В сущности, ваша задача прямо противоположна: самый лучший материал, самые детальные описания должны быть сосредоточены именно здесь. Создавая шаблоны в течение предыдущей главы, мы уже создали прочный фундамент для компенсации ваших слабостей. Не отказывайтесь от этой идеи. Именно шаблоны помогут вам избежать неприятностей.

### **Никто не смотрит вам через плечо**

В течение долгого времени я находился во власти смехотворного заблуждения, будто игроки могут каким-то образом обнаружить, что написано у меня в заметках. Я чувствовал себя так, словно я мог подвести всю игровую компанию, если бы не включил в свои описания всех придуманных деталей или если использовал бы что-то неоригинальное. Я записывал абсолютно всё, и это отнимало у меня колоссальные объёмы времени. Я прилагал несказанные усилия к тому, чтобы всегда оставаться оригинальным, особенно когда речь заходила о картах и NPC.

Только когда я впервые начал по-настоящему активно играть и оказался по другую сторону игрового стола от кресла ведущего, я обратил внимание на то, что игроки ничего не знают о планах мастера – и напротив, это мастер контролирует всё происходящее на игре. Игроки просто никак не могут заглянуть в записи своего мастера. Это крохотное и практически элементарное открытие наделило меня чувством полной свободы, которое я использовал для того, чтобы заимствовать идеи из самых разных источников, включая собственные, уже проведённые игры.



С точки зрения сокращения подготовки данная заповедь гласит, что вы можете заимствовать (читай: красть) идеи откуда угодно, включая самого себя, лишь бы это ускорило процесс подготовки.

В отношении проработки NPC я быстро выяснил, что мне достаточно брать один и тот же блок характеристик, заменять описанное в нём оружие на любое другое (например, абордажную саблю на пику), после чего говорить на игре о получившемся персонаже как о принципиально другом. Для моих игроков каждый из этих персонажей был не похож на другого. Только я знал, что в действительности очередной горожанин, попавшийся на пути героям, в действительности – пират с предыдущей сессии. Кроме того, я понял, что мне не нужно тратить неопишуемые запасы времени на составление новых, оригинальных карт. Я мог отыскать карту из другой игры или даже оторвать её в сети, после чего добавить несколько собственных комментариев. Моего описания области и нескольких добавлений к боевой сетке оказывалось достаточно, чтобы сделать данную территорию уникальной.

Понимание этого обстоятельства помогло мне понять, что я не должен быть идеален в составлении заметок. Раньше я уделял большое внимание исправлению грамматических и орфографических ошибок – а в те годы исправить их было труднее, чем сейчас, когда каждый текстовый редактор оснащён специальной программой отладки. Я проводил уйму времени, вылизывая и полируя свой документ – а ведь, опять же, я говорю не об электронном носителе, а о тексте, написанном от руки в дневнике.

После того как я понял, что никто не читает мои заметки, кроме меня самого, я дал себе свободу не думать о совершенстве и вместо этого сфокусироваться на составлении формата, удобного для меня самого. Хотя я по-прежнему провожу вычитку на стадии превью, мне не нужно тратить на это по-настоящему много времени – а когда время совсем поджигает, я не чувствую никакой вины из-за того, что целиком пропускаю фазу корректирования текста.

С точки зрения сокращения подготовки я горячо советую вам прощать себе любые заимствования до тех пор, пока вы вносите в них косметические изменения, не позволяя игрокам с лёту определить, откуда вы это взяли. Поверьте, ничто так не охлаждает собственный интерес к проведению игры, как ситуация, в которой игроки начинают обсуждать источник, из которого вы позаимствовали идею. Просто уделите определённое время переработке заимствованных образов и постарайтесь придать им оригинальный вид. И пусть игроки считают, что вы придумали каждый элемент этого образа, реагируя на его появление в игре с восторженным трепетом.

### **Абстрактные механические элементы**

От предыдущей заповеди отпочковывается последняя. Если вы хотите, чтобы игроки воображали себе лишь то, что вы им описываете, не связывайте их слишком сильно прописанной игромеханикой. Это не означает, что вы должны вообще отказаться от механических элементов, однако вы можете ускорить процесс подготовки, если упростите некоторые элементы игры. Это не только облегчит вам задачу по подготовке сессии, но и поможет с меньшим трудом придумать описания тех или иных сцен. Игроки никогда не заметят, что вы намеренно устранили тот или иной игромеханический фактор, а вы между тем сэкономите себе время.

Как и в случае с предыдущей заповедью, NPC и карты локаций можно описать в куда более элементарной форме. Представим, что ваша система требует, чтобы каждый персонаж обладал шестью детально прописанными характеристиками. Хотите упростить этот момент? Сократите шесть характеристик до двух: Важных и Незначительных. Теперь используйте только те атрибуты, которые важны для оцифровки персонажа: так, для воина Важными характеристиками будут сила и координация, а для мага – только его интеллект. При этом каждому NPC вы можете выдавать одинаковое цифровое значение Важных характеристик. Я называю это “каркас”, потому что он позволяет просто менять сущность персонажа, не забывая при этом голову изменением его характеристик.

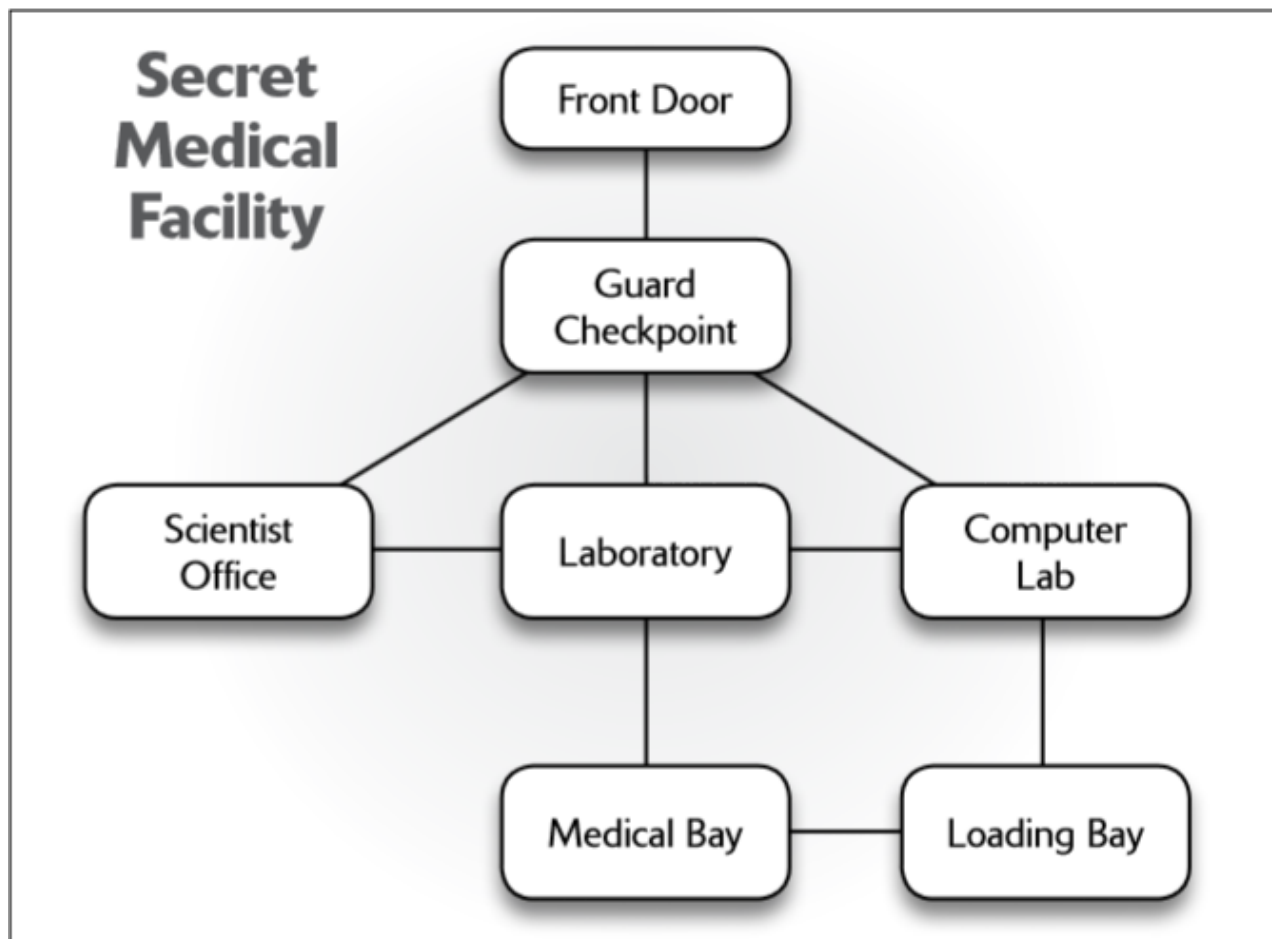
Впервые эту систему я опробовал в деле, когда прописывал характеристики для NPC в игре *Corporation*. Я сократил количество интересующих меня характеристик до нескольких, которыми было легко управлять, после чего организовал пять “уровней” этих упрощённых характеристик, которые отражали всё, от способностей обычного человека до суперсил самого жуткого поклонника кибернетики. Позже эту же технику я использовал при подготовке к *All for One*, где обнаружил, что описанная система работает вне зависимости от конкретной игры (более подробное описание ситуаций, которые я назвал в этих примерах, можно найти в моих статьях для *Gnome Stew*: пройдите по ссылкам [goo.gl/WzVvi](http://goo.gl/WzVvi) и [goo.gl/7xZtM](http://goo.gl/7xZtM)).

Что касается карт, то я быстро сообразил, что если я могу обойтись без подробной карты на грядущей игре, то мне и не нужна карта в классическом смысле этого слова. Вместо этого я нуждался лишь в череде важных локаций, которые надо было соединить друг с другом. Последнее можно было проделать, соединив описания разных локаций стрелочками. Передвижение от сцены к сцене можно было реализовать посредством простого словесного описания. Ни один игрок до сих пор не узнал, что на протяжении стольких игр ему приходилось двигаться не по детализированному ландшафту, а лишь по абстрактной локации (или, может быть, мои игроки попросту не придали этому значения). Важным было лишь то, что компания продолжала двигаться из одной сцены в другую.

Например, секретное медицинское учреждение могло включать следующие зоны:

- Охранный пункт (несколько охранников)
- Компьютерная лаборатория (здесь хранятся все данные)
- Лаборатория (здесь хранятся все образцы)
- Медотсек (в котором объекты исследования заперты в клетках)
- Погрузочная станция (на которой объекты исследования и разработанные технологии загружают в фургоны)
- Исследовательский офис (в котором работает офицер по науке)

Всё это я могу с лёгкостью соединить стрелочками – например, вот так:



Мне не понадобилось продумывать, где находятся всевозможные кладовки и служебные помещения, как не понадобилось и вычислять длину коридоров. Если игроки спросят об этом во время игры, я смогу придумать такие детали на лету (более подробные образцы и детали можно найти в моей статье на *Gnome Stew*: загляните по ссылке [goo.gl/AoQNo](http://goo.gl/AoQNo)).

### **Ваш собственный путь**

По мере того, как вы прорабатываете собственный метод по сокращению подготовительного процесса, вам следует задуматься над вашими методами проведения подготовки в целом и документации в частности. Следуйте приведённым выше рекомендациям, но держите в уме свои собственные привычки по составлению заметок. Возможно, вы действительно слишком много описываете те области, которые и без того с успехом бы описали в игре? Не поможет ли вам сокращение предложений до уровня фраз, перечней или тегов?

Что касается ваших слабых сторон, то ещё раз проверьте, помогают ли вам шаблоны и делают ли они процесс документации легче. Не нужно ли вам добавить новые элементы в шаблон, чтобы покрыть другие слабые стороны подготовки? Какие части подготовительного процесса занимают у вас больше всего времени? Можете ли вы ускорить его за счёт заимствования чужого материала в таких областях? Если можете, то не стесняйтесь брать чужой материал из источников, подходящих лично вам. Просто не забывайте внести в похищенные идеи лёгкие изменения перед использованием в игре.

Подумайте, какие части механики вам труднее всего оцифровывать. Попробуйте упростить их. Действительно ли вам нужны характеристики для каждого NPC? Не поможет ли вам сокращение характеристик до одного-двух ключевых атрибутов?

Для сокращения работы с игромеханикой вы всегда можете не только использовать правило с рудиментарными атрибутами, но и сохранить полученный блок характеристик для новых сессий. В этом смысле сокращение работы над игромеханикой подобно написанию макроса или скрипта для электронной программы: само собой, для начала вам придётся вложить в их разработку немного времени, но когда дело дойдёт до самой подготовки, вы сможете существенно ускорить оцифровку материала.

Сокращение подготовки – это в равной мере и техника, и умонастроение. После того, как вы внесёте базовые изменения в процесс подготовки, вам всё равно следует продолжать искать новых способов по ускорению работы. По мере того как ваши навыки проведения игр будут расти, вы начнёте замечать всё новые элементы игры, которые можно проигнорировать или сократить на стадии подготовки. Полагаясь на свои сильные стороны, перерабатывая чужой материал и упрощая сложные элементы игромеханики, вы можете подарить себе уйму времени, которое можно будет использовать на завершение более важных стадий подготовительного процесса.

### **Правдивая история:**

#### **Атрибуты пирата**

В одной из игр по *Iron Heroes* я ввёл в игру пирата, который был задуман мной как сложный противник, способный выступить против группы героев пятого уровня. Я создал пирата как дуэлянта, прекрасно владеющего абордажной саблей и отличающегося огромной силой.

Протагонисты встретились с ним, и по прошествии какого-то времени им удалось его победить. Позже на той же игре мне понадобился ещё один дуэлянт, который, однако, был полководцем и выступал на стороне протагонистов. Я быстро смекнул, что характеристики моего пирата подойдут здесь как нельзя лучше. Я сменил саблю на длинный меч, дал персонажу новое описание, но в остальном использовал абсолютно те же способности, которыми отличался пират.

Прежде, чем кампания подошла к концу, я использовал атрибуты пирата ещё пять раз. Каждый раз я менял только описание внешности и оружие персонажа. Хотя с каждым разом такой персонаж становился всё слабее в сравнении с набирающими опыт протагонистами, я использовал один и тот же блок характеристик. Вы не поверите, сколько времени сэкономила мне подобная тактика. В конце концов, мне ни разу не пришлось придумывать нового дуэлянта, который бы отличался от предыдущих на игромеханическом уровне.

## **Глава двенадцатая:**

### **Подготовка в реальном мире**

Мир создан так, что даже самые проверенные методики рано или поздно дают слабину. Предыдущие одиннадцать глав написаны так, словно указанные в них техники всегда работают как часы, точь-в-точь как я это описал. Иногда у вас будут периоды, когда это действительно будет казаться правдой. Тем не менее, нам никуда не деться от неожиданностей, которые вынуждают нас отказаться от ранее опробованных методик просто чтобы успеть проработать недостающий фрагмент прежде, чем к нам придут игроки.

В этой главе я буду придерживаться более реалистического взгляда на те проблемы, которые могут возникнуть у вас в период подготовки. Я постараюсь проанализировать, как они влияют на весь приготовительный процесс и как вам следует адаптировать свой мастерский стиль под те или иные жизненные потребности. Следует также заметить, что я участвовал в разработке и написании двух других книг, посвящённых вождению ролевых игр, и обе они способны сэкономить ваше время при подготовке к игре. Эти книги опубликованы издательством *Engine Publishing*. Первая, которая называется *Eureka: 501 Adventure Plots to Inspire Game Masters*, состоит из 501 готового сюжета для ролевой игры, каждого из которых достаточно для проведения полноценного игрового вечера. Вторая называется *Masks: 1,000 Memorable NPCs for Any Roleplaying Game* и содержит самую буквальную тысячу NPC с подробно расписанными стремлениями, привычками и биографией. Каждый из этих NPC может быть в любую минуту использован в вашей игре. Обе книги написаны так, чтобы они смогли подойти играм по любым системам. Лично я считаю их превосходным дополнением к книге, которую вы читаете в настоящий момент. Больше информации об этих продуктах вы сможете найти на сайте [enginepublishing.com](http://enginepublishing.com).

#### **Сделайте идеал своим стандартом**

В хаотичном мире, в котором мы с вами живём, нетрудно привыкнуть к постоянной необходимости отвлекаться от подготовки к игре на что-то ещё. Тем не менее, каждый раз, когда вы бросаете подготовку и перефокусируете внимание на стороннюю деятельность, вам приходится компенсировать упущенное время теми методами подготовки, которые могут украсть значительную часть удовольствия от игры как у вас, так и у ваших друзей.

Само собой, исключения бывают всегда, однако вам следует взять за правило постоянно стремиться придерживаться идеальной системы подготовки к игре. Не нужно расстраиваться, что неожиданные препятствия заставили вас изменить свои планы. Учитывая, что нам порой приходится пережить, мы просто обязаны уметь адаптироваться к различным условиям работы. Если вы не можете избежать ситуации, отвлекающей вас от подготовки к игре, примите её как должное и затем подумайте, как вы можете наиболее оптимально использовать оставшееся время в целях подготовки. Не сдавайтесь.

Если вы обнаруживаете, что раз за разом вас отвлекают одни и те же события, вам просто нужно внести соответствующие изменения в уже налаженный процесс подготовки. Если вам приходится работать поздними вечерами на протяжении долгого времени, просто перепишите свой график занятости, укажите, какие свободные часы теперь стали рабочими, и посмотрите, где у вас могло освободиться время для подготовки. Столкнувшись с проблемой, проанализируйте её, найдите решение и внесите соответствующие коррективы. Эти три шага никогда вас не подведут.

#### **Лучше сыграть хоть как-то, чем не сыграть вообще**

Если не говорить о напрашивающихся исключениях – семейных заботах, проблемах со здоровьем, рабочих обязанностях и других очевидно значимых случаях, – сыграть хоть

как-то лучше, чем отменять запланированную сессию. Отмена игры плохо сказывается на её шансах продлиться хоть сколько-нибудь долго. Отмените игру ещё несколько раз – и скорее всего, вы лишите себя возможности сыграть в неё вообще.

Стратегии и решения, приведённые ниже, призваны сократить длительность подготовки именно в тех ситуациях, когда у вас появляются непредвиденные дела. Иногда мы просто обязаны урезать часть контента, а некоторыми фазами подготовки можно пожертвовать ради того, чтобы не пострадали другие. Ваша цель в такой ситуации – сесть за игровой стол с хоть каким-то объёмом материала. Возможно, это будет совсем не такая продолжительная игра, какую вам хотелось провести, и наверняка в ней не будет того уровня детализации или даже качества, к которому вы привыкли, однако у вас будет шанс сыграть в неё вообще.

Итак, время поговорить о сюрпризах, которые нам подкидывает жизнь.

### **Занятый вечер**

Возможно, родители попросили вас поужинать с ними. Возможно, в город приезжает ваш старый друг. Или, может быть, вам нужно купить билеты на концерт, о котором вы чуть не забыли. Что бы это ни было, главная проблема заключается в том, что вы не планировали этого события, а потому должны жертвовать временем, которое вы собирались посвятить подготовке к игре. К счастью, о таком событии вы узнаете за какое-то время до того, как оно происходит (в отличие от Внезапного дела, описанного ниже), а потому вы держите его в голове ещё до того, как вам приходится окончательно прервать подготовку.

В таких ситуациях лучшее, что вы можете сделать, заключается в том, чтобы посмотреть, сколько времени вы теряете, и постараться найти в своём графике равнозначное количество времени для компенсации. Если вы потеряли три часа свободного вечера на просмотр фильма с друзьями, вам нужно найти три часа где-то ещё в своём графике. Что вы можете для этого сделать:

- Сократить время, назначенное вами для проведения другой стадии подготовки
- Запланировать подготовку на время, когда вы обычно ничего не готовите, то есть компенсировать потерю за счёт свободного времени
- Постараться выкроить время между другими занятиями (например, между деловыми встречами или в конце обеденного перерыва)
- Начать готовиться к игре за несколько дней до того, как вы планировали это сделать

Ваша цель – сохранить то же количество времени. Которое вы обычно тратите на данный этап подготовки, однако использовать для этого другую часть своего рабочего графика. Вы просто меняете то же на то же. Поскольку о событии, занимающем ваше время, становится известно за какое-то время до его наступления, у вас будет возможность внести в свой график определённые изменения.

Если вы не способны выкроить дополнительное время потому, что вы и так используете его по максимуму или потому что событие произошло действительно неожиданно, воспользуйтесь техниками, описанными в разделе *Внезапное дело*.

### **Внезапное дело**

События, попадающие в эту категорию, происходят по-настоящему неожиданно, будь это срочное дело на работе, простуда, неотклонимое приглашение на обед или другое аналогичное происшествие. Главная особенность таких дел заключается в том, что вы никак не могли их предвидеть, а потому не могли и найти им своевременную компенсацию. Итак, у вас стало меньше времени на подготовку.

Если это событие было хотя бы отчасти запланировано или если вы можете легко скомпенсировать потраченное время, пользуйтесь советами, приведёнными в разделе *Занятый вечер* (см. выше).

Первое, что вам нужно сделать в такой ситуации – это понять, сколько времени вы теряете или уже потеряли. Ваша вторая задача – вспомнить, на какой стадии подготовки вы в данный момент находитесь. В зависимости от того, как много вам осталось сделать для завершения подготовки, вы можете решить эту проблему разными методами. Давайте подумаем, как нам справиться с неожиданными ситуациями, возникшими до фазы документации, во время документации или после неё.

### **Перед документацией**

Если внезапное дело возникло ещё до того, как вы начали составлять заметки, считайте, что вам особенно крупно не повезло – задача провести документацию никуда не исчезнет. На этой стадии вам нужно начинать писать при первой возможности, с тем чтобы как можно скорее восполнить пропуск. Прежде всего как можно скорее пройдите стадии мозгового штурма и отбора. В общих чертах проведите концептуализацию. Легче всего сократить стадию отбора. Беритесь за самые лучшие мысли, пришедшие вам в результате мозгового штурма, и сразу переходите к их проработке. Ограничьте процесс концептуализации самыми основами; просто удостоверьтесь, что выбранные вами сцены не кажутся нелепыми.

Как только вы доберётесь до фазы документации, считайте, что настала пора вернуться к отбору и посмотреть, какие ещё идеи остались незадействованными. По крайней мере, вы уже начали составлять заметки. Как только вы закончите документацию, используйте оставшееся время для скоростного проведения фазы превью. Фокусируйтесь на ролях плейтестера и режиссёра. Скорее всего, ваша проблема будет заключаться в том, что вам разум будет не столь насыщен идеями, как в случае с нормальной подготовкой, а потому ваша задача сводится к устранению логических недочётов и наполнению сцен деталями. Не стесняйтесь комбинировать документацию и концептуализацию. Сосредотачивайте превью на оценке и проработке деталей.

### **В ходе документации**

Если вас прервали, когда вы уже начали составлять заметки, хорошая новость заключается в том, что вы уже всё концептуализировали и даже успели завершить кое-какие записи. В этом случае фокусируйтесь на тех областях, которые вы ещё не успели задокументировать. Посмотрите, сколько информации вам ещё предстоит зафиксировать, и подумайте, насколько она нужна вам как мастеру на грядущей сессии.

Зачастую мастера подготавливают куда больше, чем игроки успевают использовать за один вечер, а потому вы всегда можете убрать одну-две сцены, которые ещё не записали. Если это возможно, заканчивайте делать заметки и переходите к фазе превью. Это будет идеальным решением, потому что вы всё равно успеете записать самое важное, и за исключением выброшенных элементов, всё, что у вас осталось, скорее всего, выполнено на привычном вам уровне качества.

Риск заключается только в том, что игра может оказаться короче, чем вы планировали. Если вы не можете выкинуть ни одной сцены, сосредоточьтесь на создании качественных заметок и сократите время, отведённое на превью. Хорошая документация поможет вам провести игру, а потому добросовестно составьте заметки и откажитесь от вычитки текста на стадии превью (а если это необходимо – то и от роли плейтестера). Если у вас остаётся хотя бы какое-то время на превью, используйте навыки режиссёра и убедитесь, что структура игры соответствует вашим потребностям. Тем не менее, будьте готовы к возникновению неожиданных проблем или ошибок в тех частях модуля, которые вы не успели задокументировать.

### **После документации**

Если вы уже завершили стадию документации, вам осталось провести только одну последнюю. В этом случае вы можете выкроить время для качественного превью, забрав

его у следующих ролей: сначала у корректора, затем у плейтестера и только в последнюю очередь у режиссёра (что означает, что вы пропустите всю фазу). Основной риск заключается в том, что каждая роль, от которой вы отказываетесь, грозит оставить в вашем документе незамеченные ошибки в соответствующих областях. Без помощи корректора вы рискуете столкнуться с большим количеством непонятным формулировок и грязных ошибок, хотя это едва ли станет для вас настоящей проблемой. Проблемой становятся такие явления, как недостающий блок характеристик для интересного монстра. Если вы проигнорируете роль плейтестера, появится вероятность, что кто-нибудь из игроков найдёт лёгкий обходной путь в сцене, которая в обратном случае была бы куда интереснее. Наконец, когда вы не успеваете побыть даже в роли режиссёра, вы рискуете оставить в сюжете логические огрехи, которые могут сбить общую достоверность повествования.

### **Творческий упадок**

Иногда вы просто не чувствуете в себе творческого подъёма, который помог бы вам проработать сессию в деталях. Может быть, вы устали, или дети бегали по квартире всю ночь, или вчера у вас был сумасшедший день, после которого вам трудно перестроить свой разум на ролевые игры. Как бы то ни было, несмотря на наличие достаточного объёма времени, вы просто чувствуете, что ваша творческая или ментальная батарейка только что села. Вы знаете, что вам нужно закончить подготовку к игре, однако в действительности это последнее, чем вам хочется заниматься.

Лучшее в такой ситуации – *не* заставлять себя проявлять креативность. Когда ваши творческие запасы находятся на нуле, а вы заставляете себя изобрести что-нибудь увлекательное, вы занимаетесь тем, что я называю “писать патокой”. Это мучительный процесс, который всегда даёт слабые результаты. По счастью, даже в такой ситуации вы можете кое-что сделать...

### **Возьмитесь за что-нибудь поспокойнее**

Вместо того, чтобы заставлять себя проявлять креативность, лучше обратитесь к менее творческим аспектам своей подготовки, даже если это означает, что вы выполните часть работы не по порядку.

Вот несколько образцов такой деятельности:

- Придумайте, какие сокровища могут найти персонажи в данной локации
- Запишите характеристики монстров и NPC
- Пробежитесь глазами по справочным материалам
- Освежите в голове правила игры

Идея заключается в том, чтобы выполнить сейчас то, чем вы всё равно занялись бы под конец подготовки. Когда у вас появятся свежие силы, вы сможете вернуться назад и доделать всё, что требует креативной энергии: написание диалогов, составление интересного описания и так далее.

### **Посвятите вечер другим делам**

Иногда креативные батарейки нужно перезаряжать. Подарите себе спокойный вечер и отдохните или займитесь другими делами, не думая о подготовке. В зависимости от того, сколько дней у вас осталось до игры, вы можете даже рассматривать этот вариант как Занятый вечер или Внезапное дело (обе проблемы подробно описаны выше). Как только вы освежите свои творческие силы, возвращайтесь к работе и полностью сосредоточьтесь на ней.

Помните, тем не менее, что и здесь есть капкан. Если вы отмените подготовку на один вечер, всё в порядке. Но если вы отмените сразу несколько, вы окажетесь в ситуации, аналогичной Внезапному делу – а это может обрушить на ваши плечи ненужный стресс. Если вы замечаете, что уже несколько вечеров подряд страдаете от творческого упадка,



задумайтесь, не может ли эта проблема быть связана с самой игрой (а не личными заботами). Возможно, вам просто наскучила эта кампания. Может быть, вы подсознательно ищете способа избежать своей роли как мастера на грядущей игре. Хотя мы не будем подробно рассматривать эту проблему из-за тематики данной книги, отмечу, что в жизни такое случается, и в самом начале такое явление действительно воспринимается как обычный творческий упадок.

### **Трудно переписать**

Когда вы обнаруживаете сюжетную несостыковку, на которой вы уже умудрились построить огромную часть истории, или правило, которое работает далеко не так, как вы предполагали, основывая на нём центральную сцену, или когда вы попросту выясняете, что игрок, персонаж которого обладает важнейшим значением для сюжета, вы сталкиваетесь с ситуацией из разряда “Трудно переписать”. Это означает, что вы уже проделали солидную часть подготовки и только потом обнаружили, что ошиблись в самом начале.

Возможно, проблема в том, как вы подошли к созданию сюжета (например, вы можете обнаружить, что игроки просто не могут добиться успеха в большинстве запланированных вами сцен). Или, возможно, вы сосредоточили кульминационную сцену на персонаже, игрок которого сообщил, что не сможет появиться на ближайшей игре. Иными словами, у вас уже есть история или её фрагмент, однако вы не можете использовать свои наработки в текущем виде.

Существует два основных подхода к исправлению этой проблемы. Первый требует изменить курс истории, второй – выбросить неподходящие сцены.

### **Изменение курса**

Когда вы сталкиваетесь с одной из таких ситуаций, у вас ещё остаётся возможность переписать провальную часть истории. Для того чтобы изменить направление всего сюжета, вам придётся определить, в чём конкретно заключается ошибка, вернуться к соответствующей части истории и внести в неё достаточное количество изменений, чтобы она перестала вставлять вам палки в колёса. Ваша цель – как можно быстрее понять, что для этого нужно, и заменить неудачную составляющую сюжета на более подходящую.

Иногда это изменение будет влиять только на ту часть материала, которую вы ещё не успели задокументировать. В этом случае исправление носит элементарный характер. Допустим, вы разрабатывали сюжет, полный загадок, и заготовили череду улик, ведущих к дворецкому. Тем не менее, после определённых размышлений вы поняли, что дворецкий просто не мог совершить это преступление. Вы повторно анализируете ситуацию и приходите к выводу, что садовник будет более подходящей персоной. Поскольку вы не затачивали улики на особых приметах преступника, вам почти не приходится ничего менять. Вы продолжаете подготовку к игре, фокусируясь уже на садовнике.

Когда вам приходится изменить часть написанного материала, здесь уже приходится пробежаться глазами по остальной части текста и изменить те её части, на которые повлияло внесённое изменение. Важно изменять как можно меньшую часть текста, чтобы случайно не породить новые логические несостыковки. В обратном случае вы рискуете слишком сильно потянуть за ниточку и развязать весь свитер.

Представим, что вы продолжаете разрабатывать сюжет с преступлением, дворецким и садовником. На этот раз вы понимаете, что преступник обязан был оставить ключи в учебном зале, а это скорее мог сделать дворецкий, чем садовник. Вы начинаете искать причину, по которой садовник мог оставить ключи в зале, а потому возвращаетесь к ранним этапам текста в попытке удостовериться, что они соответствуют этой новой идее.

В зависимости от того, как далеко вы зашли в подготовке истории, прежде чем заметили логическую несостыковку, проблема может перерасти во Внезапное дело, а вы можете оказаться в ситуации, когда шансы на своевременное завершение документации

становятся всё меньше. Как бы то ни было, ситуация из разряда “Трудно исправить” всегда возникает в случае с серьёзной промашкой в сюжете, а потому, если время позволяет вам это, вы можете уделить особое внимание проведению превью в качестве режиссёра и постараться залатать все сюжетные дыры постфактум.

### **Удаление сцен**

Некоторые проблемы исправить просто нельзя. Иногда вы наталкиваетесь на столь катастрофическое упущение, что никакой надежды внести изменения в определённую часть истории просто не остаётся. Некогда интересная мысль теперь обернулась раком, который разрастается в самом центре сюжетной линии, и у вас нет другого выбора, кроме как выбросить провалившуюся идею прочь.

Хотя это звучит чрезвычайно просто, удаление сцены связано с теми же проблемами, что и изменение курса истории. Когда вы решаете устранить часть истории, подумайте, как отсутствие этого элемента скажется на остальной части сюжета. Можно ли провести приключение без него? Если нет, проведите Изменение курса по описанным выше правилам, после чего воспользуйтесь приведёнными рекомендациями для того, чтобы залатать оставшуюся часть сюжета. Если приключение переживёт эту потерю, проверьте, не изменяет ли устранение сцены суть череды предшествующих и последующих сцен.

Представим, что в самом начале документации вы зафиксировали на бумаге атаку клана ниндзя Багровая длань на протагонистов. Затем вы понимаете, что если персонажи победят столь могущественных персонажей на ранней стадии игры, вы не сможете построить кульминационный момент на столкновении с теми же ниндзя. Здесь у вас есть два варианта. Если вам не так уж важно начинать игру с данного столкновения, вы можете придумать другую стартовую сцену, с тем чтобы использовать Багровую длань позже в той же истории. Однако если по каким-то причинам для вас важно сохранить эту сцену в нетронутым виде (например, если вы задумали, что персонажи будут серьёзно рисковать покалечить невинного прохожего в этой драке), переходите к Изменению курса, с тем чтобы вывести Багровую длань из поздней стадии игры и заменить её другой группой антагонистов, которая сможет произвести на игроков схожий эффект.

Основной риск с удалением части истории заключается в том, что вместе с ней вы удаляете и часть игры – а ведь далеко не факт, что вы успеете накопить достаточно материала, чтобы заполнить эту лакуну. К счастью, как показывает опыт, игроки зачастую не обращают внимания, когда заканчивается часть истории, запланированная вами давно, и когда начинается область, придуманная буквально на днях. Кроме того, вы можете сознательно замедлить темп некоторых сцен, чтобы растянуть историю на более долгий период.

### **Эврика**

Эврика представляет собой вариант предыдущего случая, однако вместо того, чтобы обнаружить неисправимую ошибку в ранее зафиксированном тексте, на этот раз вы ловите себя на мысли, которая кажется несоизмеримо более качественной, чем ваш первоначальный план. Возможно, вас наполняет чувство вдохновения прямо в момент написания текста, а может быть, эта идея приходит вам в голову на стадии превью – или вы можете просто прочесть что-то потрясающее и понять, что вы просто обязаны вставить это в игру.

Как только у вас в голове появится оформленная идея, она начнёт затмевать все ваши мысли и подталкивать вас к изменению ранее задокументированных элементов...

Во многих случаях Эврика становится результатом плохой самодисциплины. Если вы начнёте пытаться включить в своё приключение каждую хорошую мысль, которая посещает вас после начала документации, вы рискуете никогда не закончить подготовку к игре. К счастью, есть несколько способов справиться с этой проблемой.

### **Записать**

Основная причина, подталкивающая мастеров уделять такое внимание проработке новой идеи заключается в том, что они боятся её забыть. Когда вас окрыляет новая мысль, всё, что вам нужно *на самом деле* – это зафиксировать её там, где она не пропадёт. Я даю этот совет, опираясь на рекомендацию Дэвида Аллена всегда иметь при себе носитель информации, в который вы можете добавить классные мысли, где бы ни оказались.

Раньше мы уже говорили об этом: вам всегда нужно располагать возможностью записать что-то новое, будь это смартфон, записная книжка или любое другое хранилище информации. А потому, когда вам в голову приходит действительно классная мысль, занесите её туда же, куда заносили и другие идеи, возникшие у вас в сознании на стадии мозгового штурма. Затем постарайтесь избавиться от этой мысли, успокоив себя обещанием использовать её на ближайшей игре. Как только вы удостоверитесь, что не забудете столь заманчивую идею, вам будет легче вернуться к работе.

### **Оценить**

Как только вам удаётся занести мысль в свой список, ваша задача – оставить её на какое-то время и позже вернуться к ней для оценки. Подумайте об этой идее в целом: действительно ли она так хороша, как вам показалось, когда она впервые пришла вам в голову? Людям свойственно высоко оценивать свежие мысли, однако только её повторный анализ способен выявить подлинный уровень её качества. Вполне возможно, что эта мысль показалась вам столь восхитительной только в ту минуту, когда вы впервые стали думать в таком направлении.

Если вам повезло и идея действительно стоила времени, потраченного на её анализ, то проблема решена. У вас есть новый замысел, зафиксированный в надёжном месте. Тем не менее, вам не нужно рушить всё, что вы задумали до сих пор, только ради того, чтобы включить в своё приключение новую мысль. Пусть она станет источником вашего вдохновения при подготовке следующей сессии.

### **Это не может ждать**

Если даже после фиксации и спокойной оценки идеи вы продолжаете считать, что она настолько хороша, что вам просто необходимо использовать её на ближайшей сессии, считайте, что вы перешли на стадию “Трудно переписать”.

Вам понадобится изменить курс истории и/или выкинуть что-либо из наработанного материала. Прежде, чем вы приступите к внедрению новой идеи в сюжетную ткань, не забудьте удостовериться, что она не изменит что-либо из оставленных вами фрагментов сессии.

В худшем случае вы обнаружите, что ваша идея несколько не совместима с уже задуманным материалом. В этом случае вы можете подумать над *полным* отказом от запланированного сюжета и попытаться создать новый модуль. В зависимости от того, сколько времени у вас остаётся до следующей сессии, вы оказываетесь в условиях, которые мы рассматривали в разделах Внезапное дело и Занятый вечер. Как бы то ни было, вам нужно серьёзно поторопиться. В обратном случае вы рискуете не подготовить игру вообще.

### **Когда-когда вы хотите играть?**

Старый друг неожиданно приезжает в город, мастер не может провести игру на этой неделе, а ключевой игрок, без которого сессия невозможна, занят работой – вот причины, которые могут сначала помешать вам провести игру, а затем заставить подготовить компенсационную сессию в пределах одного-двух дней. Для того чтобы выполнить эту задачу, вам придётся сжать все пять шагов подготовки в один чрезвычайно короткий период деятельности. Поскольку столь сокращённая форма подготовки имеет достаточно

мало общего с настоящими приготовлениями, существуют вполне действенные методы по урезанию всей подготовительной деятельности.

Когда вам нужно подготовиться к сессии за смехотворно короткий период времени, подумайте о следующих вариантах:

**Никакого развития персонажей** – одиночная сессия, носящая полумимовизированный характер, вполне может обойтись без развития центральных образов игры.

**Простой сюжет** – пользуйтесь простыми ходами; едва ли кто-то будет ждать от вас мастерски составленного сюжета, зная о том, как мало времени у вас было на подготовку. Простого линейного сценария с одной маленькой неожиданностью будет вполне достаточно.

**Забудьте об оригинальности** – в таких играх от вас не требуется создавать сюжетные ходы с нуля. Невозбранно заимствуйте всё, что может помочь вам уложиться в отпущенное время.

**Больше действия** – удостоверьтесь, что в вашей игре будет много места для экшена. Прежде всего это важно упомянуть потому, что игроки всегда получают удовольствие от сцен, требующих активности. Во-вторых, ориентация на интенсивное действие может скрыть слабый сюжет. В-третьих, экшен-сцены почти всегда занимают уйму времени, а потому вам понадобится прорабатывать меньше материала.

Что касается ускорения подготовки к подобного рода играм, каждая фаза требует своего подхода:

**Мозговой штурм** – придумайте пять идей для грядущей игр (и ни идей больше). Если мозг не готов выдать даже такое количество интересных мыслей, найдите любой источник с сюжетными зарисовками или краткими описаниями сюжетов различных произведений искусства и выберите пять из них совершенно случайным образом.

**Отбор** – остановитесь на том, что нравится вам на интуитивном уровне. Пробежитесь глазами по своему списку и беритесь за ту, которая сразу подтолкнёт ваше сознание к её проработке. Скорее всего, вам будет гораздо легче её прорабатывать, чем другие, иначе ваш мозг не отреагировал бы на неё с таким вниманием.

**Концептуализация** – позвольте себе расслабиться на этой стадии. Просто очертите общую схему игры и несколько ключевых идей наряду со сценами (или даже одной большой сценой).

**Документация** – запишите всё, что необходимо. Используйте технику сокращённой подготовки, сосредоточившись на составлении тегов, списков и коротких фраз, позволяющих вам писать как можно меньше. Не дайте составлению карт и характеристик NPC сожрать ваше время – хватайте всё, что вам нравится в официальных материалах. Сейчас не время следить за оригинальностью.

**Превью** – забудьте о роли корректора и как можно короче пройдитесь по приключению в качестве режиссёра и затем плейтестера.

В конечном итоге вы получите приключение с чрезвычайно слабым сюжетом, которое, тем не менее, может оказаться не менее увлекательным, чем иные из хорошо проработанных сессий. С этой минуты ваша задача – собрать игроков. Как и в случае с пищей и сексом, даже если это пройдёт не так гладко, как вы надеялись, по-настоящему плохой игра не окажется по определению.

## Катастрофа

У вас сгорает жёсткий диск, вы теряете записную книжку в поезде по дороге домой, ваши дети раскрашивают карточки с ключевыми заметками в разные цвета радуги – всё это примеры подлинной катастрофы, которая может постичь вас под самый занавес подготовки. Вы сделали всё, что от вас ожидалось: тщательно расписали график и провели каждую стадию подготовки, однако в какой-то момент вы столкнулись с тем фактом, что у вас больше нет готовой документации. Она пропала и у вас нет

возможности её восстановить. Однако не паникуйте. Всегда есть возможность вернуть значительную часть работы из пепла утраченной...

Когда вас постигает подобный случай, вам нужно найти опору в том простом обстоятельстве, что огромная часть подготовки проходит у вас в мозгу. Хотя вы не можете помнить всех деталей, вспомните о другом: подготовка делится на физическую и ментальную часть. Первое, что вам нужно сделать в критической ситуации – это спокойно записать всё, что вы помните о сессии. Пусть это будет общее её описание, определённые части карты, перечень ключевых NPC и так далее. Постарайтесь зафиксировать на бумаге как можно больше утерянной информации. Если вы фиксировали результаты мозгового штурма и/или концептуализации на отдельном носителе, который не был утерян, используйте его для того, чтобы восполнить возможные пробелы в памяти.

В зависимости от того, какую часть документации вы успели закончить прежде, чем потеряли её, ситуация может в той или иной степени напоминать Внезапное дело в том смысле, что вы потеряли значительную часть времени и теперь вам нужно наверстать упущенное. Если несчастье постигло вас только на ранней стадии документации, знайте, что вы потеряли совсем немного: потратив кое-какое время на восстановление утерянного документа, вы сможете вернуть его целиком. В таком случае просто уделите чуть больше внимания тем частям документа, которые вам приходится переписывать, а также проверьте их на предмет сюжетных несостыковок.

Если вы уже завершили документацию прежде, чем потерять её, и при этом у вас практически не остаётся свободного времени до начала игры, считайте, что вы оказались перед лицом ситуации “Когда-когда вы хотите играть?” Запишите в общих чертах всё, что помните о запланированной сессии, после чего используйте технику сокращённой подготовки для того, чтобы собрать воедино эти разрозненные фрагменты. Не стесняйтесь сокращать подготовку даже больше, чем я предлагал это делать в соответствующей главе. Само собой, это не лучший способ подготовить игру, однако это отличный вариант для фиксации общей сюжетной канвы, который позволяет заполнить лакуны по памяти уже в ходе самой игры.

Вне зависимости от того, как именно это произошло, катастрофа оставляет вам совершенно реальные шансы наверстать упущенное путём грамотного распределения времени. Уделите каждой стадии подготовки столько времени, сколько это возможно в данных условиях, и вы сможете сесть за игровой стол с определённым объёмом заметок на руках.

### **Правдивая история: Просто добавьте очки здоровья**

Когда у меня родился сын, я, как и многие другие отцы, забыл, что такое сон. Разумеется, это не преминуло сказаться на моей подготовке. К тому моменту, когда я укладывал его в кроватку после целого дня работы, я чувствовал себя таким измождённым, что считал редким везением, когда мне удавалось поработать над подготовкой к игре хоть час перед тем, как я засыпал, упав головой прямо на стол.

Я делал всё что мог, однако итогового материала оказывалось слишком мало для проведения полноценной сессии. Для того, чтобы растянуть запланированные сцены, я решил опираться на два ключевых фактора: непосредственно время и количество пунктов здоровья, оставшихся у противников в каждой конкретной битве. Если игра существенно опережала мой график, я добавлял противнику несколько дополнительных пунктов здоровья или сталкивал персонажей с новой волной чудовищ, поддерживая активность игроков. Не вам объяснять, сколько времени занимают битвы на каждой сессии, а игроки были слишком заняты тем, чтобы спасти персонажей от смерти, чтобы заметить сокращённый объём сюжетных событий.

Вскоре для более долгосрочного решения своей проблемы я всё же объявил, что буду проводить игры раз в три, а не две недели. Это позволило мне уделять больше времени

подготовке, а потому теперь я реже добрасываю очки здоровья чудовищам прямо во время битвы.

## Глава тринадцатая: Заключение

Десять лет назад, когда я впервые встал на эту дорогу, мне и в голову не приходило, что она может оказаться настолько долгой. Точно могу сказать, что тогда я не собирался писать книгу о подготовке к ролевым играм.

Десять лет назад мне было двадцать девять, и я сидел на диване своей девушки, слушая её слова о том, что в будущем у меня больше не будет времени готовиться к играм, да и играть в сами игры – во всяком случае, с той частотой, к которой я привык. Где-то в глубинах моего сознания загорелся крохотный огонёк паники. Ролевые игры были частью моей сущности с тех пор, как мне исполнилось десять и сын друга моей матери – в доме которого мы временно проживали в тот период – предложил мне сыграть в *Dungeons & Dragons*<sup>®</sup>.

За двадцать лет, минувших с того момента, как я сочинил своего первого персонажа, до той минуты, когда я присел на диван своей девушки, ролевые игры стали реальной частью моей повседневной жизни. Они помогали мне справляться с проблемами взросления, находить друзей и избавляться от стресса, сопутствовавшего моей жизни. Они заставляли меня читать книги, развивали математические способности, вдохновляли на постоянное применение воображения, а годы спустя позволили мне не только работать с коллективом творческих и глубоко эрудированных людей, но и грамотно организовывать их деятельность.

Сидя на диване в тот вечер, я понял, что моя девушка права. Мы вот-вот должны были пожениться, меня ожидало повышение по службе и не за горами было рождение первого ребёнка. Да, всё это было гораздо важнее ролевых игр – однако я чувствовал, что у меня нет настоящего повода отказываться от них целиком. Вместо этого мой подход к играм должен был измениться в достаточной степени, чтобы я мог совмещать их с новыми обязанностями. В тот момент я и сам не заметил, как сделал первый шаг по дороге к разработке идеального метода подготовки. У меня была лишь одна цель: продолжать играть.

Несколько лет спустя, когда я обнаружил методики самоанализа и построения личного графика занятости в целях увеличения продуктивности, я неожиданно понял, что могу использовать их для развития собственного рабочего плана по подготовке к ролевым играм. Если я собирался играть и дальше, мне нужно было рассчитать график собственной продуктивности так, чтобы я мог заниматься играми, не жертвуя при этом обязанностями, появившимися в моей новой жизни.

Хотя всё, что я изучал за этот период, во многом было направлено на профессиональный и личностный рост, я никогда не упускал шанса превратить уроки и техники саморазвития в способы улучшения своих игр.

И до сих пор это срабатывало. Прошло уже десять лет с тех пор, как я сидел на том диване. Девушка стала моей женой, а темы, на которые мы тогда говорили – дом, дети, карьера – теперь обернулись реальной частью нашей общей жизни. Ещё один элемент, который стал совершенно реальной составляющей моей жизни, заключается в том, что я до сих пор продолжаю играть. Я провожу игры несколько реже, чем раньше, однако моя игровая группа собирается за столом вот уже пятнадцатый год – и ещё ни разу мы не прекращали играть.

Когда я начал писать эту книгу, у меня были серьёзные подозрения насчёт заинтересованности ролевого сообщества в книге о подготовке к отдельным сессиям. В конце концов, первое правило нашего клуба: мы никогда не говорим о подготовке. Однако затем я подумал, что если тогда, десять лет назад, кто-нибудь протянул бы мне эту книгу и произнёс: “Ты не сможешь играть так, как играешь сейчас, но эта книга поможет тебе продолжать заниматься любимым делом”, я бы паниковал куда меньше.

Надеюсь, что тем или иным образом эта книга поможет вам в подготовке. Возможно, вы уже опытный мастер, и за всю книгу вы нашли только несколько ценных советов, которые лишь слегка облегчили вам задачу по подготовке. Или, возможно, вы только-только решили опробовать себя в роли мастера, и вам любопытно, как вообще проводится подготовка к отдельным сессиям, а эта книга как раз предлагает проверенную систему. Наконец, возможно, что вы прожжённый игрок, который только что вступил в брак или даже заботится о беременной жене, а потому не уверен, что ему не придётся навсегда распрощаться с любимым хобби – и эта книга предлагает вам методы по совмещению профессиональных, рабочих и игровых обязанностей.

Моё личное путешествие ещё не закончено. Эта книга была приятным местом для отдыха, и она подарила мне неоценимую возможность как следует поразмыслить надо всем, что я выучил за последние годы, а также увидеть, как я сумел наладить не только процесс подготовки к играм, но и более общий баланс между жизнью и развлечениями. В ближайшие годы я буду продолжать совершенствовать свои навыки в качестве мастера. Какой станет моя жизнь ещё через десять лет, когда мои дети станут тинейджерами, а работодатель даст мне новое повышение? Говоря откровенно, не знаю. Что я знаю наверняка, так это то, что грамотно управляя временем, мудро используя свои творческие запасы и развивая креативные навыки, я смогу продолжать играть в ролевые игры.

Эта возможность есть и у вас.



## Глава четырнадцатая:

### Ссылки и источники вдохновения

Указанные ниже книги, статьи, веб-страницы и посты в блогах сослужили мне хорошую службу, когда я только развивал свой метод приготовлений к ролевым сессиям – а также когда я садился за написание этой книги. На некоторые из них я ссылался ранее в тексте, в то время как на другие я намекал только вскользь.

#### Самоанализ и улучшение продуктивности

**David Allen Company** ([davidco.com](http://davidco.com)) и непосредственно книга *Getting Things Done* – мне трудно даже выразить в словах тот эффект, который данная книга возымела на всю мою жизнь. Теперь это моя личная философия и система по улучшению продуктивности, а многие из концепций Дэвида Аллена сформировали в моём сознании зачатки тех методов, о которых я рассказывал в своей книге.

**Lifehacker** ([lifehacker.com](http://lifehacker.com)) – дневное чтение на многие годы. Этот сайт фокусируется на методах упрощения жизненных проблем.

**Time Management for Creative People** Марка МакГинесса ([goo.gl/38nh](http://goo.gl/38nh)) – одна из первых книг, на которые я ссылался, когда говорил о необходимости самоорганизации.

**The War of Art** Стивена Проессфилда – ещё одна великолепная книга об управлении творческими процессами.

**Статьи DNaphil.com** ([dnaphil.com](http://dnaphil.com)) – прежде чем я начал писать для сайта *Gnome Stew*, я вёл собственный блог, в котором были написаны первые статьи о подготовке к ролевым сессиям:

**Session Writing – Taking It One Step at a Time** ([goo.gl/IbKnv](http://goo.gl/IbKnv))

**Session Writing – Tools of the Trade** ([goo.gl/FIVUr](http://goo.gl/FIVUr))

**Session Writing – It's All In the Notes** ([goo.gl/dhKAK](http://goo.gl/dhKAK))

**GM-Fu Session Prep** ([goo.gl/xVuyP](http://goo.gl/xVuyP)) – много-много генконов назад я принимал участие в череде обсуждений и даже создании инструментария для ведущего ролевой игры. В случае с инструментарием я описывал свои методы подготовки к игре при поддержке Филиппе-Антуана Менарда (*the Chatty DM*) и Викки Поттер из *Tabletop Adventures*. Инструментарий можно скачать бесплатно.

**Gnome Stew** ([gnomestew.com](http://gnomestew.com)) – я пишу для *Gnome Stew* с 2008 года, и теперь, когда я смотрю на список своих статей, выясняется, что всё это время я в той или иной форме писал о подготовке к ролевым сессиям. Кроме того, посетители сайта *Gnome Stew* стали первыми, кому я открыл секреты методики сокращённой подготовки.

**The Proper Care and Feeding of Your Creativity** ([goo.gl/U6X3b](http://goo.gl/U6X3b))

**A Deeper Understanding of GM Notes** ([goo.gl/PUvDE](http://goo.gl/PUvDE))

**Prep-Lite Manifesto - The Template** ([goo.gl/m2xJ](http://goo.gl/m2xJ))

**Prep-Lite: Wireframes And Skins** ([goo.gl/WzVvi](http://goo.gl/WzVvi))

**Prep-Lite Wireframe How To** ([goo.gl/7xZtM](http://goo.gl/7xZtM))

**Prep-Lite: Maps** ([goo.gl/AoQNo](http://goo.gl/AoQNo))

**Eureka: 501 Adventure Plots to Inspire Game Masters** и **Masks: 1,000 Memorable NPCs for Any Roleplaying Game** – я выступал в роли менеджера обоих проектов, а также в качестве одного из авторов и дизайнеров. Обе книги вышли из-под крыла издательства *Engine Publishing* ([enginepublishing.com](http://enginepublishing.com)), и обе могут сэкономить вам тонны времени, особенно если у вас остаётся лишь несколько дней до игры.