16.1 Мягкий переход с одной системы на другую в рамках одной истории

<http://stv24.tv/wp-content/uploads/2017/10/winter-is-coming-1170x395.jpg>

<https://youtu.be/6YS2pnQtkCQ?t=1m18s>

Начав игру по одной системе, понимаешь, что правила скорее мешают, чем помогают. Персонажи и сеттинг нравятся, но не система. Либо правила не делают то, что от них ожидалось, либо нужных правил попросту нет. Что лучше делать - переносить существующих персонажей и историю на новые правила или рассматривать такой переход как полную перезагрузку игры?

И почему вдруг игроки могут не поддержать тебя в таком светлом начинании?

Когда мы только садимся с игроками обсуждать будущую кампанию - у нас есть два пути:

* Выбрать систему и строить игру вокруг неё
* Изначально сформировать концепт игры и потом выбрать систему, которая должна подойти под него

Лучше всего пользоваться первым способом, ведь существует огромное количество систем всех сортов и расцветок, способных удовлетворить практически любые желания. Однако, как бы много игр не существовало, не всегда получается - да и не всегда хочется - идти от системы. Поэтому периодически приходится делать выбор, опираясь лишь на описание и отзывы. И в такой ситуации есть неиллюзорная вероятность того, что система вам не подойдёт.

И вот после очередной встречи вы задумались: история вроде получается хорошая, персонажи классные, но система… Скорее всего, есть очевидная причина, по которой система не подошла: скучные или ненужные вам механики, система подталкивает к непланируемому изначально стилю игры, система делает акцент на других аспектах истории, желания партии изменились (начавшаяся игра про лихих приключенцев скатилась в разборки в стиле “кто трогал чей зад”) с течением времени или что-то ещё. Не стоит винить в таких случаях только себя. Порой это не ты “чего-то упустил или не так понял”, а геймдизайнер - мудак и сам не понимает, что за игру он сделал. В общем, правила не помогают создавать нужные вам сейчас истории. Главное не решай такие вопросы в одиночку за ширмой! Решение должна принять вся группа.

Нужно совместно обсудить этот вопрос. Действительно ли система путается под ногами, а не делает что-то полезное? Выслушай мнение игроков по этому поводу - возможно, ты сам себе напридумывал неразрешимых проблем и всё можно решить без радикальных мер.Группа, конечно, может не разделять твоего желания сменить систему, особенно если:

* Они в процессе игры не соприкасаются с механикой - игроки в таком случае просто не могут осознать масштаб проблемы IT’S FINE
* Они долго и упорно учили правила. Непросто взять и бросить то, в изучение чего вложил столько времени, даже если порой понимаешь, что это не совсем работает. Нельзя просто так взять...
* Деньги. Ну не может же свежекупленная книжка или pdf просто лежать на полке? Надо поиграть ведь! Мышь-кактус-нямням.

С другой стороны, этот совместный разговор может стать отличным моментом для конца кампании. Когда пытаешься докопаться до сути, порой понимаешь, что игра, возможно, закончилась несколько встреч назад, а сейчас вы играете по инерции. **Про то, как завершать кампании, уже была статья.**

Итак, все пришли к тому, что надо бы продолжать текущую игру, но по другой системе. Вполне возможно, у тебя есть на примете пара систем, на которые можно перепрыгнуть. Однако стоит учесть несколько факторов. Чем менее гибкая будущая система, тем пластичнее придётся быть игрокам, чтобы впихнуть уже существующих персонажей в новые механики. Перейти из D&D в DW не очень сложно, куда сложнее перенести персонажа из D&D в Burning Wheel. Нужно хорошо знать обе системы и иметь в голове очень чёткие образы персонажей, чтобы понять - получится ли перенести их без потери индивидуальности и целостности. Удастся ли это сделать, сохранив “дух”? И это мы ещё не говорим про вопросы “баланса”, когда в одной системе группа имеет равные возможности, а в другой вроде бы те же персонажи имеют очень разный уровень силы. Не придётся ли для этого снова хакать? Как бы не обнаружить себя в ситуации, когда вроде бы взяли другую систему, но по факту ты всё так же сидишь и хакаешь, надеясь на лучшее. Это риск, на который придётся идти, ведь мы не можем быть на 100% уверены в том, что новая система окажется уж точно “той самой”. Про первую наверняка вы думали так же. Вдобавок, изучить другую систему ещё и не так-то просто: первую систему мы изучали с самого начала, здесь же придётся запрыгивать на уже движущийся поезд.

Как было сказано выше, чтобы сохранить сущность персонажа, нужно иметь чёткий концепт. Смотрите несколько глубже. Если вы говорите “я в новой игре тоже хочу быть эльфом” - хорошо подумайте, что вы вкладываете в это. Что для вас значит “быть эльфом”? Докопайся до самой сути. Быть бессмертным? Быть ловким? Быть представителем древней расы с богатой историей? Смотреть на всех свысока? Найди самую суть и то, что ей соответствует в новой системе. Ведь то, что для тебя “быть эльфом” в предыдущей игре может не совпадать с тем, как эти самые “эльфы” выглядят в будущей. Может быть в этой системе так себя ведут какие-нибудь дварфы или Бессмертные? А эльфы там депрессивны, замкнуты и живут в канавах. Начав играть таким “эльфом”, быстро почувствуешь что “что-то не так”.

Прикинув количество работы, спросите себя: “а стоит ли оно того?”. Если вы решили, что не осилите это, однако играть по прошлой системе уже нет никакого желания - сделайте своеобразный “ребут” кампании. Вроде очередной попытки возродить Терминатора или другую франшизу, только чтобы получилось круто. Возьмите всё лучшее из прошлой игры и утащите себе в новую. Зажгите огонь новой кампании от пукана старой игры. Сыграйте детей предыдущих персонажей или их последователей, посетите новые локации, посмотрите на те же события с другой точки зрения. Это весьма увлекательно. Помимо нового опыта, группа ещё и получает возможность переосмыслить старый. Можно привести пример такого “ребута”. Группа по Pathfinder решила осесть в городе и основать гильдию воров. И вы решили сменить систему и взять Blades in the dark - она ведь про группу воров - и перенести текущих персонажей туда. Однако после этих событий они перестанут быть персонажами из Pathfinder, раз осели на одном месте и начали управлять гильдией. Поэтому вместо переноса их в новую игру лучше сыграть за новых рядовых членов этой гильдии. Воспринимайте прошлых персонажей как “таинственных сущностей, которые управляют всем из тени” - они же ведь все ещё главные герои, хоть и в другой игре. Однако в данном случае не стоит совсем отнимать прошлых персонажей у игроков и делать их своими NPC. Стоит порой спрашивать совета - это всё-таки их персонажи, и они знают их как минимум не хуже тебя.

В целом не стоит бросаться в крайности. Совсем уж фанатично привязываться к своим кампаниям и продолжать их несмотря ни на что - плохая идея. Порой лучше бросить одну кампанию умирать, чтобы на её разложившихся останках проклюнулась и взошла история куда круче. Это лучше чем есть кактус и потом ненавидеть эту игру.

Но и бросать игры по любому поводу тоже не стоит. В такие моменты стоит прислушаться к себе - может быть ты просто недавно посмотрел стрим какой-нибудь новой игры и временно так загорелся идеей поиграть в неё, что интерес к текущей игре притупился? Если тебе совсем невмоготу так поиграть по той классной системе, которую ты лишь видел на стриме, но где точно будет суперкруто (как будто ты так не думал в начале каждой своей игры) - начни по ней ещё одну кампанию. Не позволь своим сиюминутным желаниям сломать существующее.

Подытожим. Что делать, если появилось желание сменить систему в рамках текущей игры?

Рассмотри все варианты, прежде чем приниматься за такие радикальные меры.

Не принимай решение в одиночку.

Хорошо изучи свои желания и желания группы.

Оцени, не слишком ли много предстоит сделать.

Запомни: главное - перенести не оболочку, а темы и “дух” игры.

*Вундер - к вопросу о рассмотрении новых систем для игры. Может быть порой стоит подумать, что такого есть во второй игре и попробовать добавить это в первую? Если от этого первая игра не сломается - обойдётесь малой кровью. Главное докопаться до самой сути и оценить объём работ.*