35.3

<https://youtu.be/YcwbwKuteFc?t=45m19s>

Каким образом сделать кампанию, посвященную определённой теме? Под “темой” подразумевается сильный концепт, который выступает лейтмотивом всего происходящего. Например “свобода”, “верность”. Каким образом донести эту тему до игроков?

Когда люди спрашивают нас “О чём ваша кампания?” обычно ты отвечаешь одним из двух ответов. Можно ответить как “О, моя кампания о последних эльфах, охотящихся за древним демоном, который их проклял. Вот о чём моя кампания”. Также мы можем ответить “Моя кампания о трудностях поддержания света, который рано или поздно потухнет, в мире, который поглощает тьма”. Это были два ответа про одну и ту же кампанию. Потому что в первом случае мы описываем содержание игры, отвечаем на вопросы “кто, что, где, когда” “что вы можете ожидать увидеть на игре” “чем игроки занимаются на игре”. Мы говорим о том, что лежит прямо на поверхности. Во втором случае мы говорим о теме игры. Мы фокусируем внимание не на контенте игры, а отвечаем на вопрос “почему всё так получилось?”. Это не то, “про что” игра, это то, “о чём” игра. Оба этих ответа правдивы и хороши. Оба этих ответа необходимы нам, чтобы понять, во что мы играем. Если ты хочешь поработать над этим, вот на что тебе следует обратить внимание:

Ты должен подумать над темой ещё перед началом игры. Таким образом всё то, что будет наполнять мир игры, будет отражением нужной тебе темы. Антагонисты, союзники, события и локации - всё это каким-то образом будет привязано к главной теме игры.

Но также важно подумать над этим и в самом конце игры. Оглянувшись назад, можно проследить о чём же была игра. И в какие-то моменты узнать, о чём же были игра, может быть не менее увлекательно чем следить за развитием темы с самого начала игры. Так как многие игры сделаны таким образом, что тема игры будет вырисовываться в процессе развития истории. В этом помогает механики в вашей системе: они контролируют развитие персонажей, а также могут иметь особые механизмы для создания и развития нужной вам темы - и не стоит недооценивать влияние системы на такие вещи.

Ещё нужно учитывать что сама по себе тема не может возникнуть из ниоткуда.

Например, нам нужно сделать кампанию с главной темой “ужасы войны”. Игроки создают персонажей, у которых непростые отношения к подобным событиям. В игре должны возникать ситуации, которые позволят раскрыться теме. В игре должны быть NPC, которые будут испытывать мнения и верования персонажей игроков на данную тему. Посмотри на Burning Wheel - она хорошо показывает как создавать и вести такие “тематические” игры. А если ты внезапно понимаешь, что у игры начинает вырисовываться определённая тема - обязательно поговори об этом с игроками. Для раскрытия общей темы гораздо продуктивнее, если все участники процесса работают на неё. В одиночку пытаться создать и вытащить тему, которая никому, кроме тебя, не интересна - очень плохая идея. Если игроки хотят одного, а мастер другого - будет как в басне про лебедя, рака и щуку. В итоге плохо будет всем.

Нет ни одной “нейтральной” или “обычной” игры. Механизмы системы в любом случае формируют фокус истории, даже если тема игры изначально не была обговорена. Хорошо созданная игра будет иметь свою тему, которая прослеживается в её правилах. У плохой же игры нет никакой темы - они сами не знают “о чём” они. <http://www.gspendragon.com/> pendragon это игра про рыцарей короля Артура, но также это игра о наследии. Эти вещи прослеживаются в её механиках. При выборе системы нужно удостовериться что её тема совпадает - или по крайней мере близка по духу - с темой, которая у вас в голове. В противном случае произойдёт диссонанс, который повлечёт за собой кучу ненужной работы и потенциальное неудовлетворение от игры. Ведь довольно просто добавить в игру вещи, которые изменят её сеттинг, однако изменить тему игры гораздо сложнее. Если ты хочешь лучше понимать темы той или иной игры - научись понимать темы тех или иных медиа. Смотри фильмы, читай книги, пытайся понять основную тему того или иного произведения. Особенно хорошо это удаётся при наличии единомышленников. В споре рождается истина. Пойми, какими средствами создаётся та или иная тема, и используй это в своих играх.