43.2

https://youtu.be/d3l1poGn6g4?t=17m33s

Как сделать кампанию со скучным и не предполагающим бои концептом интереснее (например, космические грузоперевозки)?

Итак, ты понял, что твоя кампания потенциально будет - или уже - скучна. Что значит “скучный” в данном контексте? Скука, как и фан - лишь продукт. Очень много факторов определяют то, насколько “весёлой” или “скучной” кажется нам игра: это может быть система, игроки, место для игры, получающаяся в результате история или что-то ещё. Так как мы не можем контролировать все эти факторы, в результате игра может показаться скучной. Но ты априори не сможешь сделать так, чтобы за столом никто никогда не скучал (с весельем та же ситуация). То, что кажется тебе или какому-нибудь игроку скучным, может быть очень увлекательно для другого. Скука относительна.

Есть две причины возникновения скуки:

* Отсутствие вызова. Такое происходит, когда препятствия не являются для персонажей чем-то серьёзным, либо когда у персонажей нет инструментов для их преодоления. Какая разница сколько видов фаерболов у мага, если некого поджарить?
* Однообразие. В истории про космических дальнобойщиков именно это, скорее всего, будет основной проблемой. Нужно предоставить игрокам и персонажам что-то помимо рутины, однако набор этого “чего-то” конечен (см пункт 1).

Приведём пример нескучной кампании. У тебя есть космический корабль и ты должен за него денег - космические корабли недёшевы. Ты пытаешься расплатиться за него, выполняя различные поручения, большинство из которых состоит в транспортировке грузов. Звучит не очень: никаких лихих приключений, никаких нападений пиратов - только грузовой корабль, снующий от одной планеты к другой. Однако одним концептом игра не ограничивается. Все участники процесса могут привносить что-то своё и в результате получится весело (но это не точно). Но если у тебя эта концепция с самого начала вызывает отторжение - скорее всего это будет не самая лучшая игра в твоей жизни. И это относится к абсолютно любой системе, какую ни возьми - всегда найдётся группа людей, которая такая О ГОСПОДИ ДА КАК В ЭТО МОЖНО ИГРАТЬ.

Система задаёт фокус и показывает, чем действительно будут заниматься и что будут преодолевать игроки. Она определяет, чего игромеханически хотят игроки и чем награждаются в итоге. Соответственно, дальнобойщики хотят перевозить грузы из одного места в другое как можно быстрее и получать за это как можно больше денег. Ответь себе на вопрос: “А что в системе, по которой мы собрались играть, лежит глубже скучного на первый взгляд концепта?”. Здесь уже находится самое интересное. Найди то, чего хотят персонажи игроков, и сделай это труднодосягаемым. Игра про космических дальнобойщиков выглядит очень скучной, до тех пор пока с неизведанной планеты не раздастся сигнал SOS.

> Смотри на то, чего хотят игроки, и не давай им этого. Заставь их потрудиться перед получением желаемого.

Вообще эта концепция применима к абсолютно всем НРИ. Интересный геймплей получается от важных и значимых решений при движении к цели, процесс достижения которой осложнён рациональной угрозой. Персонажи в D&D хотят убивать монстру за опыт, поэтому система со временем делает монстру всё круче и сложнее убиваемой. Персонажи а AW просто хотят любви и не помереть от жажды и радиации, поэтому игра говорит мастеру: “Убей тех, кого они любят. И ещё отрави их источник воды”.

“Скучность” игры не определяется одним лишь её концептом. Всё зависит от конкретной ситуации. Обсуди с игроками, что вас привлекает в данной игре. Основываясь на целях персонажей, создай препятствия, которые являются для них вызовом и имеют смысл в рамках истории. И если набор интересных препятствий вырисовывается не очень большой - просто обозначь лимит, как долго вы будете играть. Гораздо лучше закончить игру пораньше, чем выдохнуться в процессе.

И ответь самому себе на вопрос: “А не устал ли я водить это?”. Если перегорел - не помогут никакие советы, лучше не продолжай.