Ловушка - это не только нажимная плита, под которой располагается яма

Искусство быть мастером предполагает создание ловушек. И неважно, исследуете ли вы подземелье, плетёте дворцовые интриги или расследуете запутанное дело. Ловушки были частью нашего хобби с самого его зарождения. Это фундаментальный концепт, который понимают все хорошие мастера. Ведь ловушки - словно эссенция того, что мы делаем. А мы хотим водить как можно лучше!

Чтобы понять, что является хорошей ловушкой, для начала поговорим о том, что ей не является. Пазлы - не ловушки, хотя они и являются большой частью некоторых приключений. Пазл это способ убить время и скрасить скуку, задача, которая проверяет ваши знания и сообразительность: мозаика, кроссворды, кубик Рубика. Мастера порой вставляют подобные задачки в свои игры, и это превращается либо в угадывание игроками оригинальной задумки, либо в закидывание кубами. Если мы делаем "пазл", второй вариант неприменим для нас: нам просто нужно будет рассказать игрокам решение в случае успешного броска. В результате игроки тратят кучу времени на решение подобных штук. В такие моменты, как правило, больше не происходит ничего интересного, и некоторым игрокам хочется просто бросить интеллект и двигаться дальше (не зря ведь в том же D&D присутствуют такие кнопки "пропустить" в виде бросков интеллекта, дедукции и всего такого). В случае решения пазла проверяется навык игрока, а не персонажа, а это в D&D подобных играх не всем нравится. У нас же не osr, в конце концов. В такие моменты темпоритм игры очень сильно проседает, что весьма некруто, особенно если остальные аспекты игры двигаются быстрее.

Над пазлом вы можете думать не спеша после обеда, но ловушка это нечто иное. Отличие в двух аспектах:

- Ограничение по времени

- Наличие опасности

Пример разницы между пазлом и ловушкой - двери в Морию из Властелина Колец. Та самая эльфийская загадка: "Скажи друг и проходи". Может показаться, что это классический пазл, однако это не так. Это ловушка IT'S A TRAP. Почему? Из-за монстра в воде. Именно он превращает пазл в ловушку. Приключенцы в данном случае становятся добычей, жертвой. Монстр сидит в воде в этом самом месте неспроста. Рядом ведь дверь, к которой периодически приходят люди, пытающиеся решить загадку. И если у них это не получается - монстр вылезает из реки при лунном свете и ест их. Это словно рыба-удильщик с дверями Мории в виде приманки. Поэтому у персонажей есть ограниченное количество времени на решение. Можно сказать, что Гендальф при попытке разгадать эту тайну делает несколько неудачных бросков, потом подходит Фродо и критует. Однако в этот момент сработал таймер, и напал монстр из воды.

Мы поняли что делает ловушку ловушкой, теперь рассмотрим из чего она состоит.

\*Награда\*. Это может быть сундук с золотом, признание короля, уничтожение великого зла. Это причина, по которой персонажи занимаются тем, чем занимаются: покидают безопасные укрытия, идут туда, куда при других обстоятельствах ни за что бы не сунулись.

\*Переключатель\*. Тот самый рычаг, дёрнув за который, ловушка больше не будет представлять опасность. Один из персонажей пробирается на “ту сторону”, дёргает рычаг и вся партия теперь может перебраться. Опять же - "рычагом" может быть что угодно: и непосредственно рычаг, который отключает яму с шипами, и пламенная речь Мерри и Пиппина, после которой энты согласились им помочь.

\*Враги\*. Противники героев в самом широком их понимании: организованная сила, противостоящая персонажам.

\*Ограниченное пространство\*. Даже если этим пространством выступает чистое поле - концептуально оно должно быть ограничено. Это необходимо для того, чтобы у персонажей не было возможности пройти мимо, иначе какая это ловушка.

\*Двери\*, которые будут делить пространство на несколько частей.

\*Источники вреда\*. Те самые "шипы в полу", то есть "опасности". Причём далеко не всегда "опасность" исходит от "врагов", которые упоминались выше.

\*Триггер\*. То, что "приводит в движение" ловушку. Опять же - в самом широком понимании: лазерный луч охранной системы, упавший в колодец скелет гнома в Мории, кольцо, надев которое, ты привлекаешь внимание Тёмного Властелина.

\*Ключ\*. В отличии от рычага, это портативный объект, который позволяет обойти ловушку.

\*Механизмы\*: странные, непонятные устройства как-то связанные с ловушкой.

Всё это звучит весьма абстрактно, однако это позволит экстраполировать концепцию "ловушки" очень широко. Все ли эти аспекты необходимо использовать в каждой конкретной ловушке? Разумеется нет, нужно брать только то, что подходит под конкретную ситуацию. Давайте из этих кусочков соберём четыре ловушки, которые используют те или иные концепты.

Пол с нажимной плитой

Потайная нажимная плита (триггер) активирует выезжающие из пола шипы (источник вреда), в другом конце коридора (ограниченное пространство) находится сундук (награда) и рычаг (переключатель), который отключает ловушку и проход становится безопасным. Персонаж идёт по проходу, наступает на плиту, получает шипами и забирает себе сундук, если остался цел. Этот тип ловушек весьма распространён и служит в основном для того, чтобы истощить персонажей.

Монстр в засаде

Дверь захлопывается за вашей спиной (ограниченное пространство), а из темноты на вас смотрит неведомый монстр (враг). Здесь есть нажимная плита (переключатель), которая открывает дверь, если поместить на неё находящийся тут же кристалл (ключ). Награда - возможность выбраться целыми и невредимыми.

Тиски

Опять же дверь закрывается за вашей спиной (ограниченное пространство), стены начинают сжиматься (источник вреда), и единственный выход (награда) загораживает монстр (враг). Есть надежда на странный механизм (механизм) в углу, который может замедлить ход стен, дать возможность монстру двигаться или что-то ещё…

Побег

Вы наконец оказывается в комнате с телепортером (одновременно механизм и награда), но есть проблема: вас преследуют монстры и они уже за поворотом (дверь). Не успели вы сделать нескольких шагов в сторону телепорта, как на вас обрушился столб пламени из магического орудия в стене (источник вреда). Кажется, оно реагирует на движение. Что вы делаете?

Рассмотренные ситуации были весьма тропичны. Однако такие простые примеры помогают понять фундаментальные принципы работы ловушек: заманивать, ограничивать, набрасываться. Таким образом геймплей превращается в серию "ловушек". Это не только нажимные плиты, растяжки и тому подобное - это может быть что угодно.

Поначалу непросто рассматривать ловушки как нечто глобальное, особенно если игра сфокусирована не только на бесконечном исследовании подземелий. Как быть с переговорами? А всякими дворцовыми интригами? По большому счёту абсолютно так же, как и в случае с подземельями - заманивай, ограничивай, набрасывайся. Однако в данном случае нужно использовать ещё и другие категории времени. Всего в контексте ловушек их три:

- Моменты

- Часы

- Дни

Создавать ловушки, существующие в категории "моменты", весьма просто: сюда попадает большинство ловушек из подземелий. Нажимная плита обнажает под собой яму за доли секунды - такая ловушка займёт совсем мало времени внутри игры. На кону этих ловушек чаще всего стоят хитпоинты. Иногда, конечно, это вопрос жизни и смерти, однако даже такой вопрос это всё же хитпоинты. Другим ловушкам нужны "часы" или “дни” внутриигрового времени. На чаше весов здесь решение какой-то проблемы: возможно, герои хотят предотвратить какой-то ритуал, и им нужно успеть. Составные части всё те же, просто увеличивается масштаб. Награда находится не на другом конце коридора, а в самой глубокой комнате подземелья. В данном случае в виде ловушки выступает целое подземелье. И, конечно, более крупные ловушки вполне могут включать в себя более мелкие.

Подведём итог. Нужно стремиться к тому, чтобы всё, происходящее в игре, было ловушкой. Но это не значит, что персонажам постоянно придётся попадать в засады и наступать на нажимные плиты. Ведь концептуально великие драконы и злые властелины не отличаются от плиты с шипами в полу, если воспринимать их в контексте рассмотренной нами парадигмы. Главное запомнить:

* Никаких пазлов;
* Любую ловушку можно разделить на составные части (мы пробовали, это реально работает - сразу видно чего не хватает). Собирайте ловушки из основных аспектов;
* Самая опасная и вместе с тем самая гибкая часть ловушки - время.

Нет нужды пытаться продумать все пути, по которым персонажи могут выбраться из ловушки - игроки всегда найдут ещё один способ.