

Хочешь сочинять кабинетные ролевые игры?

Кабинетки это ролевые игры живого действия, в которых могут участвовать от 6 до 80 игроков, все с подробно прописанным прошлым их персонажей.

Книга описывает структурированный процесс написания кабинеток, от первоначальной концепции вплоть до запуска игры. Рассматриваемые темы включают написание сюжетов и персонажей, листы персонажей, а также правила и механику.

Об авторе: Стив Хатерли играет и придумывает кабинетки уже 30 лет. Он написал множество кабинеток, в разных жанрах, на разное количество игроков – от шести до более шестидесяти.

Содержание

1. Введение.....	2 стр.
2. Методика.....	4 стр.
3. Листы персонажей.....	14 стр.
4. Структура и события.....	19 стр.
5. Сюжеты.....	25 стр.
6. Персонажи.....	43 стр.
7. Правила и механики.....	56 стр.
8. Проведение кабинетных ролевых игр.....	75 стр.
Приложение А Кабинетки.....	84 стр.
Приложение Б Способности.....	86 стр.
Приложение В Виды кабинеток.....	91 стр.
Приложение Г Дополнительная информация.....	93 стр.

1. Введение

В этой книге я опишу, как я сочиняю кабинетки.

Кабинетки это вид ролевых игр живого действия, которые выросли из настольных ролевых игр и первоначально подразумевали беготню по пещерам и лесам с пластиковыми мечами. Теперь ролевые игры охватывают широкий спектр игр: от простых игр для двух игроков до ролевых игр – блокбастеров с существенной производственной ценностью, действие которых происходит в живописных местах.

Кабинетки (*вообще-то автор использует термин freeform – свободная форма, но так как в России это термин будет никому не понятен, я использовала известный российский термин. прим. перев.*) представляют собой один из жанров ролевых игр, иногда они известны как интерактивная литература в театральном стиле, камерные ролевые игры, секретные и энергичные игры или салонные игры.

Кабинетки отличаются от других ролевых игр по нескольким параметрам:

- Одиночные выстрелы. Кабинетки не кампейны. Они автономны. В них можно играть по многу раз, но непрерывной истории персонажа не будет.

- Каждый – звезда. В кабинетках нет не игровых персонажей. У каждого есть полноценный персонаж (или, иногда, более одного персонажа). Никто не отыгрывает «монстров» и «NPCей». Плохие парни это тоже игроки.

- Происхождение персонажей предварительно прописано. Каждый персонаж и имеет детальное, заранее написанное происхождение (предоставленное автором игры) с игровыми целями и ссылками на персонажей, которых они уже знают.

- Перегруженный сюжет. В кабинетках часто собрано множество сюжетов, и когда игра началась, предсказать, как всё пойдёт невозможно.

- Лёгкие правила. Некоторые кабинетки вообще не имеют правил. Если у игры есть правила, то они прописаны специально для неё.

- Мало боёвки. Большинство кабинеток вообще не имеет боёвки. Там где боёвка есть, вопрос решается использование специальных механик (карточек или кубиков), а не физической симуляции (нёрф или лазертаг).

- Кабинетки обычно предназначены для развлечения и веселья (и часто беззаботны) по сравнению с другими типами ролевых игр (такими как скандинавские ролевые игры (*терпеть не могу англицизм «нордик» прим. перевод.*)) которые зачастую бывают более серьёзные.

- Тот, кто управляет игрой (мастер), является помощником, а не директором. Сюжетом управляют игроки, а не мастера. Мастер существует для того, чтобы помогать игрокам, достигать своих целей. Мастер может не знать, что происходит на игре.

Эти правила не железобетоны, и кабинетки часто их нарушают. Однако большинство кабинеток соответствуют большинству этих указаний.

Обычно без погружения

Кабинетки обычно проходят без сильного погружения (*тут автор использовал термин «иммерсивные игры», не знаю, что именно он имел в виду, перевела по смыслу исходя из контекста прим. перевод.*). Создатели и игроки игр с погружением прилагают значительные усилия для создания аутентичных декораций и костюмов – ролевая игра с погружением подобна присутствию в игровом мире.

Кабинетки охватывают широкий спектр сеттингов (современность, далёкое будущее, далёкое прошлое, чужие миры, фантастические миры и многое другое), которые нелегко воссоздать при ограниченном бюджете. Поэтому всё делается очень абстрактно, с заметками и карточками, изображающими декорации и реквизит.

Как я начал писать кабинетки

Когда я начал писать кабинетки, я не знал, что я делаю. Написание первой кабинетки меня обескураживало – все эти персонажи, правила и сюжеты. Я не знал, с чего мне следует начать.

Я спрашивал людей, которые написали игры, в которые я играл, я не понимал их ответов. Частично это было из-за того, что я задавал им неправильные вопросы, а частично их ответы были бессмысленны из-за того, что у меня не было опыта, чтобы понять эти ответы. Например, я задавал вопрос типа: «Как вы пишете персонажей?», не понимая, что персонажей обычно не прописывают в первую очередь.

Поэтому я старался изо всех сил. Мои ранние игры не были ужасными, но с годами я много чего упростил. Теперь у меня есть методика, по которой я пишу кабинетки, и я работаю по этой методике от начала и до конца.

Зачем я написал эту книгу

Я написал эту книгу, потому что я люблю играть в кабинетки. Я хочу играть в них как можно больше, а это произойдёт только в том случае, если их напишут как можно больше. Поэтому я надеюсь, что эта книга поможет другим мастерам создавать игры.

Также я хочу поделиться знаниями, советами и приёмами, которые я накопил за эти годы. Тем мастерам, которые уже создают ролевые игры (кабинетки или другие), эта книга, возможно, поможет задуматься о процессе в целом.

Freeform Games

Я основал Freeform games (*по всей видимости, имеется в виду интернет-магазин прим. перевод.*) в 2001 году вместе с Мо Холкаром, чтобы привнести удовольствие от ролевых игр в murder mystery games (*детективные игры с убийствами? Не знаю, как это точно перевести прим. перевод.*). Мы не говорим нашим клиентам, что они играют в ролевые игры – они думают, что играют в murder mystery game. Но на самом деле они играют в ролевую игру.

Методика, которую я описываю здесь, аналогична той, которую мы используем с нашими мастерами для написания murder mystery games для Freeform Games.

Примеры игр

В этой книге я упомянул несколько кабинетных ролёвок. Подробная информация о них содержится в Приложении А.

2. Методика

Я использую эту методику для написания большинства своих кабинетных ролёвок. Эта методика не единственная, но благодаря ее можно надёжно и последовательно создавать кабинетные ролёвки.

Я использовал эту методику много раз. Большинство своих кабинеток я написал совместно с другими людьми, я считаю, что структурированный подход чрезвычайно полезен при совместной работе, поскольку все должны двигаться в одном направлении.

Методика написания кабинеток

Этот метод развился в результате написания нескольких кабинеток. Его оттачивали на ежегодных пиковых писательских выходных (*перевела дословно, из наших аналогов разве что РМЛ в голову приходит прим. перевод.*) где команда с вечера пятницы и в течении всей субботы придумывает с нуля кабинетку, а затем в воскресенье ставит её для другой команды.

Чтобы успеть создать качественную игру, необходимо иметь методику, такую, какую использую я. (Есть и другие методики, по которым можно придумывать кабинетки, я всегда работаю по этой методике.)

Вот сырая методика:

1. Концепция и ограничения
2. Темы
3. Типы персонажей
4. Обрисовка персонажей
5. Макеты листов персонажей
6. Структура
7. Сюжеты
8. Правила и механики
9. Предыстория
10. Окончание

Хотя я показал эту, состоящую из 10 шагов, методику, я не всегда чётко следую этим шагам, иногда я забегаю вперёд, а иногда возвращаюсь назад, когда мне в голову приходят новые идеи. Поэтому я отношусь к этой методике как к руководству, а не как к жёсткому правилу.

#1 Концепция и ограничения

Состоит из двух этапов: общая концепция вашей игры и её ограничения.

Сначала я решаю, какую игру хочу написать и обобщаю ее до простой «презентации в лифте» .

Игра на 16 человек, действие происходит в Англии, там, где прокладывают железную дорогу, в стиле романов Джейн Остин.

Небольшая детективная кабинетка, действие которой происходит на океанском лайнере в начале Первой Мировой Войны.

Игра про Робина Гуда, действие происходит в средневековом Ноттингеме.

Большая игра выходного дня по пьесам Шекспира.

Я уверен, что концепция – это то, что я с энтузиазмом напишу. Но если концепция меня не заинтересует, то я вряд ли её допишу.

Определившись с концепцией кабинетки, я устанавливаю некоторые ограничения.

- **Продолжительность:** Хотя кабинетные ролевки могут быть какой угодно продолжительности, большинство длится около 2 – 4 часов. А есть такие, которые длятся весь выходной день. Более короткие игры писать легче, поэтому я заранее решаю, какой по продолжительности должна быть моя игра.

- **Стиль:** К какому стилю я стремлюсь? Легкомысленному или серьёзному? Хочу ли я включить спорные темы, которые могут потребовать «красных флагов»? (*опять же, взяла наш термин, автор использует термин «триггерные предупреждения» прим. перевод.*)

- **Персонажи:** Не существует правильного или неправильного ответа на вопрос, сколько персонажей должно быть в игре. Однако от 10 до 20 персонажей – хорошее число для трёхчасовой кабинетки. А игра с большим количеством персонажей обычно идёт дольше. Поскольку каждого персонажа играет игрок, то все персонажи должны быть интересными. (Помните, каждый – звезда в своей игре)

- **Пол:** Я стараюсь гибко подбирать пол моих персонажей. Я не знаю, где будет проходить игра и не знаю, кто будет играть на ней. Поскольку не всем комфортно играть персонажа другого пола, я стараюсь включать в игру персонажей, которые могут быть как мужскими так и женскими.

- **Местоположение:** большинство кабинеток можно проводить в одной комнате, что идеально, поскольку упрощает их проведение. Если для моей игры требуются три

комнаты, разделённые винтовыми лестницами, то у меня будет мало возможностей поставить эту игру.

- **Интерес:** Почему эти персонажи здесь находятся? Что мешает им уйти? Должны ли они находиться в затруднительном положении из-за чего и не могут уйти? (Их не нужно изолировать – если у персонажей есть убедительные цели, то они не захотят уходить.)

- **Повторяемость:** как часто я хочу ставить свою игру? Учтывая, что я приложил значительные усилия для того, чтобы придумать игры, мне хочется поставить их более одного раза.

- **Механика и правила:** я их осветил подробно в главе 7, но в этом пункте я рассматриваю какие именно правила нужны для моей кабинетки. Боёвка? Романтика? Свиноводство? Строительство железных дорог?

Отвечать на эти вопросы прямо сейчас не нужно, но если продумать их заранее, то можно встроить их в игру по мере написания.

Я хочу ставить свои игры более одного раза, поэтому я обычно ограничиваюсь одной комнатой, не более 25 разнополюми персонажами, часть из которых может быть как мужчинами, так и женщинами.

Интеллектуальная собственность. Многие кабинетки вдохновлены популярными фильмами, телешоу и книгами. Я не юрист, но пожалуйста, изучите законодательство, прежде чем писать игру, в которой используются чужая интеллектуальная собственность.

#2 Темы

Под «темой» я понимаю то, что включает в себя моя игра. В неё входят сюжеты, механика, типы персонажей и тому подобное.

На этом этапе я перечисляю все темы, которые я хочу включить (или исключить) в свою игру. Этот список, это некая точка отсчёта, к которой всегда можно вернуться. Список тем также важен, если я являюсь соавтором игры, так все будут в курсе предмета обсуждений.

Как и в случае с количеством персонажей, здесь нет «правильного количества тем». Придумывание кабинеток это скорее искусство, а не наука. Однако, обычно мне нравится прописать столько тем, сколько персонажей, и я ожидаю, что некоторые из них будут исключены, по мере прописывания игры.

Например, когда я писал в соавторстве игру «Железные дороги и респектабельность» (игру, в которой сочетается сватовство в стиле Джейн Остин и строительство железных дорог), мы провели мозговой штурм по следующим темам:

- Железнодорожные компании
- Каналы
- Армия/Флот
- Политики

- Королевская власть
- Тайные общества
- Инженерное дело
- Социальное восхождение в стиле Джейн Остин
- Религия
- Разбойники
- Дуэль
- Масоны
- Романтика
- Поэзия
- Движение за умеренность

Большинство из них оказались в игре; некоторые в процессе разработки были выброшены. Исключёнными темами были луддиты и революционеры.

#3 Типы персонажей

На данном этапе я решаю, какие персонажи мне нужны в моей кабинетке, имена не нужны, только концепции.

Что касается игры *Железные дороги и респектабельность*, мы решили, что нам нужны:

- 3 владельца железнодорожной компании
- 3 политика
- 1 принц-регент
- 5 адвокатов маршрута – по одному на каждый маршрут
- 1 инженер
- 2 землевладельца
- 1 разбойник

Когда мы писали «железные дороги и респектабельность», мы знали, что у нас будет 16 игроков. Нам нужны были конкурирующие владельцы железнодорожных компаний, политики с противоречивыми целями и землевладельцы, которые могли бы захотеть, чтобы железная дорога прошла через их землю. Инженер был нужен для проектирования маршрутов, требующих туннелей или сложных мостов, а принц-регент - для получения королевского разрешения.

Когда у меня есть основные типы персонажей, я связываю с ними темы (из этапа 2). В приведённом выше списке один политик может быть религиозным фанатиком, а другой – членом тайного общества. Инженер может быть поэтом и так далее.

#4 Обрисовка персонажей

На данном этапе я более подробно определяю персонажей игры.

Определение персонажей помогает избежать того, что кто-то будет играть в сюжете неподходящую роль. Теперь я решаю, кто мои герои и злодеи.

Я считаю, что это помогает избежать персонажей – любимчиков, которые получают все лучшие сюжеты за счёт остальных. Обрисовка персонажей в данный момент снижает риск того, что я отдам все лучшие сюжеты какому-то одному персонажу.

Имея это в виду, на данном этапе я определяю четыре вещи для каждого персонажа:

- **Публичное лицо:** как персонаж представляет себя другим. Я часто пишу это как абзац, который появляется в списке персонажей.

- **Частное лицо:** каков персонаж на самом деле.

- **Сюжеты:** Возможные сюжеты, в которых персонажи могут участвовать.

- **Вступительный абзац:** Вступительный абзац на листе персонажа определяет, кто этот персонаж и почему он присутствует на кабинетке. Это задаёт основу для остальной части листа персонажа.

Обычно на этом этапе я также выбираю имена.

Например:

Уильям Портер

Публичное лицо: Мастер, продающий свои изделия.

Частное лицо: Робин Гуд, разбойник

Сюжеты: Кража у богатых, Робин и девушка Мэрион, Весельчаки, Соревнование по стрельбе из лука.

Вступительный абзац: *Вы Уильям Портер, ремесленник, вы пришли на ярмарку в Ноттингеме, чтобы продать свои товары. На самом деле вы разбойник Робин Гуд и пришли сюда, чтобы принять участие в соревновании по стрельбе из лука и выиграть серебряную стрелу.*

Фицвильям Дарси (из «Гордости и предубеждения»)

Публичное лицо: Богатый, но отстранённый джентльмен с доходом 10000 фунтов стерлингов в год.

Частное лицо: влюблён в Элизабет Беннетт.

Сюжеты: Выхожу замуж за мистера Дарси, Я не танцую, Уикхэм и Джорджина.

Вступительный абзац: *Вы - Фицвильям Дарси, гордый молодой джентльмен с доходом в 10000 фунтов стерлингов в год. Ваш хороший друг Бингли проводит бал в своём доме в Незерфилде, вы здесь для того, чтобы убедиться, что он не выставит себя дураком.*

Если я пишу кабинетку с кем-то ещё, то фиксирование персонажей на этом этапе гарантирует, что все будут писать об одном и том же. (Я усвоил это на своём собственном горьком опыте; если я пропущу этот шаг, то потом мне придётся много чего редактировать.)

#5 Макет листа персонажа

Как только я разобрался с персонажами, я люблю прикидывать, как будут выглядеть листы персонажей. Хотя листы персонажей могут меняться по ходу написания, на этом этапе я предпочитаю иметь чёткое представление о том, что будет на листах персонажей.

Листы персонажей различны, но обычно они включают в себя следующее:

- **Предыстория:** раздел предыстории состоит из нескольких абзацев, в которых объясняется, кто этот человек, почему он здесь и чего пытается достичь.
- **Другие люди:** Список людей, которых этот персонаж знает. Они могли быть упомянуты, или не упомянуты в предыстории. Мне нравится включать сюда информацию, которую этот персонаж знает, чтобы помочь игроку завязать разговор.
- **Цели:** Несмотря на то, что предыстория определяет цели персонажа, мне нравится прописывать их отдельным списком. Это список действует как средство для тренировки памяти: у меня, как у игрока, часто нет времени перечитывать лист своего персонажа во время игры, чтобы определить свои цели. По этой же причине я предпочитаю прописывать цели с несколькими строками пояснений, а просто перечислять их.
- **Остальная информация:** Это могут быть факты и слухи, которые персонажу необходимо знать. Если я не могу прописать их в предыстории так, чтобы это было не слишком надуманно, то лучше поместить их в отдельный раздел.
- **Прочее:** Любые другие разделы, которые требуются в моей кабинетной игре.

В 3 главе листы персонажей рассматриваются более подробно.

#6 Структура

Прежде чем прописывать сюжеты, я обдумываю структуру своей игры, график событий, которые могут произойти.

Хотя короткие игры редко нуждаются в особой структуре, я всегда учитываю следующие:

- **Подготовка:** сколько времени занимает подготовка кабинетки. (Это очень важно, если я ставлю игру на конференции, где время для подготовки может быть ограничено.) Мне также нужно предусмотреть время на то, чтобы игроки прочитали и переварили информацию на листах персонажей (поскольку я не всегда могу отправить им её заранее)

- **Начало:** Как начинается игра. Есть ли событие, с которого всё начинается?
- **Середина:** Какая структура (временные события и т.д.) мне нужна, зависит от сюжета. Когда у меня есть какие-то запланированные события, то у меня имеется детальное расписание, в котором подробно указано, что и когда происходит. Сюжеты могут вносить поправки в расписание по мере их прописывания.
- **Конец:** как игра заканчивается. Есть ли что-то, что завершает игру, или она просто завершается, когда время истекает?
- Сворачивание игры: Какой финал я хочу? Я могу попросить всех объяснить, кого они играли и что делали, или я могу задать несколько вопросов и удалиться в бар, обмениваться историями. Сколько времени необходимо на уборку?

#7 Сюжеты

Написание сюжетов – самая трудоёмкая часть процесса. Вот как пишу сюжеты я.

Сначала выбираем сюжет. К этому моменту у меня имеется несколько сюжетов привязанных по темам и персонажам. Затем я пишу основные детали сюжета – общий сюжет, так, как знаю, и задействованных в нём персонажей (Этот обзор поможет, если кто-то другой захочет поставить игру и стать мастером.)

Затем я беру каждого персонажа и пишу то, что он знает с его точки зрения. Я пишу это для того, чтобы это можно было вырезать и вставить прямо в лист персонажа, включая предысторию, цели, сведения о других людях и всё остальное, что есть на листе персонажа (вот почему я заранее продумываю план листов персонажей.)

Затем я делаю то же самое со всеми остальными персонажами в сюжете. У других персонажей будет другая точка зрения и, в идеале, противоречивые цели.

Как только сюжет написан, я копирую соответствующий раздел на листы персонажей. Часто персонажи имеют схожие взгляды на сюжет, поэтому я копирую фрагменты и меняю несколько имён и кое-какие другие детали. Однако я стараюсь делать это экономно, поскольку хочу, чтобы у каждого был свой уникальный взгляд на события.

Некоторое позднее редактирование неизбежно, так что это всё имеет смысл.

Примечание: Некоторые авторы кабинетных игр используют другой подход, записывая свои сюжеты списком и расширяя его по мере прописывания персонажей. Одним из преимуществ такого подхода является то, что каждый персонаж имеет постоянный «голос». Однако мне гораздо проще сохранять единообразие, если я пишу разделы сюжета так, как я описал.

См. главу 5 для получения дополнительной информации о написании сюжетов, включая примеры.

#8 Правила и механики

Мой главный принцип в отношении правил и механик – использовать их как можно меньше. Любая кабинетка это, прежде всего ролевая игра, а механика редко такова.

Тем не менее, кабинетные игры иногда выигрывают от некоторого количества механик. Я играл как в игры без правил, в которых можно было бы обойтись одной-двумя механиками, так и в игры с тяжёлыми правилами, которые можно было бы сделать проще. Редкий случай, когда всем необходимо знать все правила, обычно есть смысл давать правила только тем игрокам, которым они необходимы. Например, если в моей игре есть враждующие армии, то подробные армейские правила нужны только генералам.

Правила служат нескольким целям:

- они могут добавить структуру в игру. Например, я играл в игры, где голосование за нового премьер-министра или императора являлось частью игры. В таком случае весь избирательный процесс становился частью структуры. В игру *«Голливудская ложь»* включён процесс создания фильма, в ней игроки разыгрывают сцену из своего фильма и голосуют за лучшее исполнение.
- Правила могут подчеркнуть обстановку. Например, действие игры, вдохновлённой произведениями П.Г. Вудхауза «Озорство в середине лета» разворачивается в мире праздного высшего класса 30-х годов 20 века. Мы придумали для этой игры механику романтики, по которой молодые люди непреднамеренно делают предложение девушкам, как и в рассказах.
- Механики могут усиливать персонажа. Я стараюсь дать наиболее слабым персонажам (тем, кто набрал меньше всего баллов в матрице сюжета см. стр. 40) лучшие способности (см. стр. 60).
- Механика может перегрузить игру. Механика отнимает игровое время и перегружает лёгкую кабинетку. Это не то, что я рекомендую...

Лучшие правила это как бы самоуправляющиеся правила, которые требуют как можно меньшего участия мастера. Так как мастер обычно сильно занят и без разруливания правил. *(это мой пересказ, если перевести, получалось что-то непонятное прим. перевод.)*

Стандартные правила: я часто использую одни и те же правила, одну и ту же механику из одной игры в другую. Вот рекомендуемые мной примеры:

- **Боёвка:** в кабинетных играх боёвка обычно носит абстрактный характер, часто для её моделирования используется игра камень-ножницы-бумага или стандартные игральные карты. Обычно для боёвки я использую стандартные правила, которые можно найти по адресу https://www.freeformgames.com/standard_rules.php (их стандартные правила включают локации, яды и многое другое).
- **Способности:** это особые способности или приёмы, которые охватывают широкий спектр ситуаций, и я использую их во многих своих кабинетках.
- **Конверты на случай непредвиденных обстоятельств:** Это конверты с надписью «Открыть, если вы видите предмет с красным полумесяцем» или «Открой, когда встретишь персонажа №17».

- **Романтика:** Романтика как механизм заставляет взаимодействовать разных людей, которые в противном случае этого делать не могли. Типичная механика романтики работает так, что у влюблённых персонажей общие цели. Я редко включаю романтику в кабинетки, так как они короткие, романтика больше подходит длинным играм.

В целом я придерживаюсь простых правил и механик. В конце концов кабинетки это ролевые игры.

Глава 7 посвящена механикам, включая способности, непредвиденные обстоятельства и романтику.

#9 Предыстория

Предыстория это обрамление моей игры, она объясняет, где находятся игроки и что происходит на игре. Хотя я создаю справочную информацию, когда пишу сюжеты, мне также нужна общая информация о мире, в котором происходит моя кабинетка.

В целом существует два типа информации:

- Общая предыстория, доступная каждому. Часто её можно включить в предыгровую информацию, доступную игрокам ещё на этапе регистрации.

- Предыстория специфичная, для определённых групп. Например, членам тайного общества будет необходимо знать, как функционирует их общество и его цели в игре.

Второй тип предыстории можно записать в виде отдельных информационных листов, которые можно передать соответствующим персонажам. Организация подачи информации таким образом (вместо включения её в листы персонажей) означает, что мне нужно редактировать её только один раз, если она изменится. Это также означает, что я могу легко добавить группу новых участников, просто предоставив им соответствующий лист информации.

Как писатель и игрок я предпочитаю простую легко усваиваемую предысторию. Это особенно актуально для четырёхчасовой игры, в которой у меня нет времени запоминать сложную справочную информацию.

Когда я пишу предысторию, я имею в виду, что её единственная цель - служить игре, а не объяснять каждую деталь истории. Немногие игроки хотят знать мелочи – большинству нужно только общее понимание.

При написании игры в узнаваемом мире (например, популярном вымышленном мире или в наши дни) я стараюсь помнить, что не все будут знать предысторию также хорошо, как я. Фанаты будут знать подробности, но по опыту я знаю, что, по крайней мере, один из игроков предыстории знать не будет (или будет мало знать о том, вокруг чего сосредоточена моя игра). Поэтому я стараюсь прописать предысторию игры так, чтобы в ней было достаточно информации и даже тот, кто ничего не знает, смог поиграть на моей игре.

Моя цель при написании предыстории для кабинетки – обобщить её примерно в 500 словах. Для более длительных игр может потребоваться больше слов, но 500 слов для трёхчасовой игры вполне достаточно.

#10 Окончание

Одно из искусств написания кабинеток – знать, когда надо остановиться. Как я понимаю, что написал достаточно? Стоит ли написать ещё что-то на всякий случай?

На этот вопрос нелегко ответить, но я предпочитаю игры, в которых происходит слишком много событий, а не слишком мало. Если у меня есть какие-то сомнения, то я предпочитаю что-нибудь добавить. (Я предпочитаю иметь лишний материал, а не игроков которым нечего делать).

После того как я собрал всех персонажей, мне остаётся сделать несколько финальных проверок:

- Я просматриваю каждого персонажа и задаюсь вопросами: «Забавно ли играть этим персонажем?» «Достаточно ли у него дел?» Если я не уверен на 100% что ответ «да», то мне нужно внести ещё несколько изменений.

- Устраиваю тест «Я из-за границы». Этот тест включает в себя чтение текста игры, представляя, что я из-за границы. Этот тест проверяет, не сделал ли я каких-то исторических и культурных допущений.

- Я не могу корректировать свою собственную работу, поэтому я предпочитаю, чтобы кто-то сделал это за меня. Меня всегда удивляет, сколько несоответствий обнаруживает корректура. (Если мой корректор будет сам из-за границы и сможет провести второй тест, тем лучше.)

(Я не всегда проверяю свою игру перед тестированием. Часто на это нет времени, поэтому я всегда благодарен, когда тестировщики обнаруживают ошибки и опечатки.)

Как только я это сделаю, я готов поставить свою игру, подробно об этом написано в главе 8.

Используемые инструменты

Хотя я использую всё, что у меня есть под рукой (блокноты, клочки бумаги, приложения для записок), чтобы фиксировать идеи и мысли, свои кабинетки я пишу с помощью текстового редактора и электронных таблиц. В настоящее время я использую MS Word и Excel, а также использую Google Docs и LibreOffice.

Корректное программное обеспечение становится важным только тогда, когда я пишу игру вместе с другими. При совместной работе я использую документы Google, поскольку они просты в использовании и позволяют избежать проблем с совместимостью.

(Несмотря на то, что для написания игр я пользуюсь специально написанной базой MS Access, я не являюсь экспертом по базам данных, это сработало только потому, что в нашей команде был мастер по работе с базами данных.)

Когда я работаю в группе, я предпочитаю флипчарт, это полезно в начале сеанса мозгового штурма, особенно для проработки Тем и Типов Персонажей.

Документы: Вот так выглядит моя кабинетка сточки зрения реальных документов:

- **Сюжеты:** файл, содержащий каждый график. Я предпочитаю хранить их отдельно, чтобы ими было просто управлять.
- **Персонажи:** файл для каждого персонажа. (Для небольшой игры я могу использовать один файл на всех персонажей, что позволяет легко изменить форматирование.)
- **Обрамление, правила и список персонажей:** обрамление и список персонажей, а также ключевые правила.
- **Файл мастера:** Мои заметки, расписание и прочее.
- **Матрица сюжета:** электронная таблица с вкладками для матрицы сюжета, экономический калькулятор и т.д.
- **Другие файлы:** Отдельные файлы для информационных листов, конвертов на случай непредвиденных обстоятельств, предметов, бейджей с именами, локаций, способностей и всего остального, что будет нужно на игре. (Опять же, если это небольшая игра, то это всё может находиться в одном файле.)

3. Листы персонажей

Самое необходимое качество для листа персонажа - это ясность. Лист персонажа, которому не хватает ясности, будь-то из-за плохой компоновки или стиля письма, создаёт разочарование в игре. В прошлом плохие листы персонажей заставляли меня упускать из виду то, что я должен был знать, и я не получал от игры такого удовольствия, которое я мог бы получить.

Я разделяю игроков на две категории: тех, кому нужно обращаться к листу персонажа во время игры, и тех, кому это не нужно.

Я в первом лагере. Мне нужно обращаться к листу своего персонажа, потому что у меня ужасная память на имена и факты. Мой мозг устроен так, что если что-то можно записать, то я этого не запомню (потому что это записано).

Поэтому я постоянно сверяюсь со своим листом персонажа, особенно в самом начале игры, когда я делаю в ней первые шаги.

Другая моя проблема то, что я читаю довольно быстро: я скорее бегло просматриваю текст, а не вчитываюсь в него. К сожалению, это означает, что иногда я упускаю важную информацию, особенно если она запрятана на пяти страницах мелкого текста.

Так что для меня дизайн листа персонажа является неотъемлемой частью разработки кабинетной игры. Мне необходимо, чтобы листы персонажей были понятными и хорошо структурированными, так, чтобы в них легко было найти нужную информацию в самый разгар игры, ведь никому не понравится, если я не смогу найти нужную мне информацию.

Основа

Излагать информацию на листе персонажа надо кратко. Витиеватая проза и повествовательные отрывки хороши для романа, но неуместны в описании персонажей.

Лист персонажа обычно состоит из предыстории, целей персонажа и информации о других людях. Листы персонажей могут включать в себя стартовые позиции, секреты и многое другое, в зависимости от игры.

Я стараюсь избегать эвфемизмов и нечётких формулировок, так как не хочу сбивать игроков с толку. Кабинетные ролевки могут быть достаточно хаотичными, но при этом листы персонажей не должны сбивать игроков с толку. Я также стараюсь использовать макеты и шрифты, удобные для людей с дислексией.

Предыстория

Предыстория обычно является «основой» листа персонажа, однако она должна отвечать только на три основных вопроса: Кто этот персонаж, почему он здесь находится и чего он пытается достичь.

Первая часть предыстории – первая часть листа персонажа, которую прочитает игрок. Я начинаю с небольшого наброска персонажа (используя вступительный абзац, о котором я написал в шаге 4, на стр. 8) а затем перехожу к подробной информации о предыстории и описанию недавних событий. *«Вы Джордж Смит, беспечный торговец антиквариатом, вы здесь потому, что вас интересует недавно найденная рукопись Диккенса»*. Это сразу же обрисовывает картину игры и помогает мне (и игроку) понять, кто этот персонаж.

Предыстория связана с другими сюжетами и будет включать в себя небольшое описание других персонажей.

Предыстория может включать в себя основные детали, такие как имя персонажа, пол и возраст, род занятий или социальный класс. Основные детали часто бывают представлены в виде списка пунктов в верхней части листа персонажа и могут быть обобщены на бейдже с именем персонажа.

Цели

Я всегда записываю цели персонажа отдельным списком в конце его предыстории.

Поскольку цели просто суммируют действия вытекающий из предыстории, то можно утверждать, что отдельный список целей является дублированием информации. Однако, как игрок, я знаю, что читать сплошной текст, чтобы найти конкретный абзац бывает сложно, и краткое изложение целей всё упрощает.

Несмотря на то, что цели перечисляются простым списком из нескольких пунктов, я предпочитаю включать пояснительный текст, для большей ясности.

Цели должны внутренне соответствовать тому, что написано о персонаже в предыстории. На этом этапе я избегаю ставить новые цели.

Более подробно про написание целей рассказывается на стр. 45.

Остальные люди

Этот раздел содержит список людей, которых данный персонаж знает, а также краткую информацию о каждом.

Ключевым моментом здесь является крупная информация, я люблю указывать в ней то, что не является общедоступной информацией. В идеале информации о другом персонаже должно быть достаточно, чтобы игрок начал разговор – либо с соответствующим персонажем, либо с кем-то ещё.

Также в этом разделе я предоставляю информацию о сюжете, если я не сделал этого в предыстории.

Причины для создания раздела «Остальные люди» следующие:

- Это помогает разбить лист персонажа на части и облегчает восприятие информации
- Благодаря списку персонажей можно придумать дополнительные способности. Подробнее о способностях написано на стр. 60
- Иногда, включение этих персонажей в предысторию кажется неуклюжим и искусственным.

Что следует и чего не следует делать при прописывании раздела «Остальные люди»

Следует:

- Убедитесь, что информация интересная, и благодаря ей игрок может начать разговор (возможно, с кем-то ещё).
- Включите ссылки и зацепки на сюжеты, в которых в противном случае персонаж мог бы не участвовать. (Он может подслушать разговор, увидеть что-то странное и т.д.)
- Будьте кратки
- Повторяйте ключевую информацию для разных персонажей. Если я использую раздел «Остальные люди» для передачи ключевой информации («Вы знаете, что Енох Флинт на самом деле пират, капитан Бруиард, потому что вы служили на борту его корабля»), то я могу её скопировать и дать другому персонажу.
- Если необходимо. Я делаю это для того, чтобы информация попала в игру. (Однако я не буду давать слишком большому количеству персонажей одну и ту же информацию).

Не следует:

- Повторять общедоступную информацию из общего списка всех персонажей
- Включать информацию или действия, которые нужно будет превратить в цель, если только на листе персонажа раздел «цели» не следует за разделом «остальные люди». (Я хочу, чтобы повествование в листах персонажей было плавным, если раздел «цели» предшествует разделу «остальные люди», то он не будет иметь смысла, если будет ссылаться на детали, которые игрок ещё не прочитал.)

Секреты

В некоторых листах персонажей есть раздел, содержащий секрет. Как и в случае с целями, любые секреты должны подтверждать ту информацию, что находится в предыстории, в этом разделе не следует раскрывать новые секреты.

Основная причина, по которой я выделяю секреты в отдельный раздел это использование их в качестве целей для особых способностей персонажа.

Когда я позволяю игрокам читать секреты друг друга (используя способности), я определяю то, что может считаться секретом. Например, в детективной игре я не выдам убийце секрет «Я – убийца», так как будет лучше, если всем придётся разобраться в этом сложным путём.

(Причина наличия секретов, на которые заключается в том, что игроки в этом случае смогут накапливать информацию и играть во всё, что знают. Кабинетные ролёвки работают лучше всего тогда, когда игровая информация распространяется свободно. А возможность увидеть секрет с помощью способности – один из способов обмена информацией. Это редко является проблемой для опытных игроков, но новички часто не так охотно делятся информацией).

Остальная информация

Остальная информация на листах персонажей может включать в себя:

Информация: в некоторых играх персонажи обладают определёнными знаниями о фактах (или даже слухах) и самый простой способ рассказать игрокам про это – включить раздел «информация» в листы их персонажей.

Это особенно актуально для игр в необычном сеттинге, поскольку может возникнуть необходимость передать ключевую информацию не пряча её в основное описание игры (или я не хочу, чтобы она была общеизвестной). Наличие отдельного раздела также позволяет адаптировать информацию для каждого персонажа.

Рекомендуемые первые шаги: я начал писать их для того, чтобы помочь новичкам начать играть. И я заметил, что опытные игроки также находят их полезными, поэтому я теперь включаю их в большинство своих игр. Они помогают расшевелить игру.

Я стараюсь писать их так, чтобы они были конкретными («*Поговорите с Чёрной Вдовой и узнайте, почему её не было на вечеринке вчера вечером*») и стараюсь не направлять их на

ключевые сюжеты. Первые ходы должны побудить игроков поговорить друг с дружкой, а не помочь раскрыть все свои интриги за первые 30 минут.

Стартовые позиции: персонажам может быть полезно начать игру из разных мест. Затем они могут быть ограничены своим местоположением в течении первых 20-30 минут, прежде чем им будет разрешено войти в основное игровое пространство. Когда у мен есть стартовые позиции, я включаю их в лист персонажа.

Предметы, деньги и прочее: иногда я включаю в раздел остальной информации список того, что игрок может найти в пакете своего персонажа – деньги, предметы, способности, специальные правила и тому подобное. Это помогает в сборке пакета персонажа, а игрок может проверить, всё ли у него есть.

Общая концепция персонажа: на большой игре листы персонажей могут легко занимать семь или восемь страниц (или даже больше). В этом случае мне нравится начинать описание персонажа с общей концепции (два или три абзаца, объясняющих основу) и его общих целей. (Это расширенная версия эскиза персонажа, упомянутого выше).

Примечания автора: Иногда, я добавляю к листу персонажа примечания, например, общие рекомендации. Допустим, я могу объяснить злодею, что он злодей и должен действовать соответственно (и ожидать, что его действия приведут к неприятному концу). Или я могу подчеркнуть, что Монтекки и Капуллетти ожесточённые противники, и ни при каких обстоятельствах не должны приходить к какому-либо соглашению, или заключать какую-либо сделку. (По моему опыту, игроки быстро заканчивают такие распри легкими компромиссами. Иногда, лучше прямо указать им, что надо делать).

Дизайн и вёрстка

Дизайн и планировка листа персонажа во много зависит от личных предпочтений, но есть несколько вещей, которые облегчают жизнь игрокам.

Пустое пространство: я включаю достаточное количество пустого пространства в лист персонажа. Разумного размера поля, межстрочные интервалы, разрывы между разделами и абзацами и пр. подобные вещи. Я считаю, что так игрокам будет легче читать текст и у них будет возможность делать собственные заметки.

Тип шрифта: я использую разные шрифты для основного текста и заголовков. Для основного текста я использую стандартный удобный для чтения шрифт. Для заголовков я использую шрифт, который соответствует миру игры, например, футуристический шрифт для научно-фантастической игры, или «старинный» шрифт для исторической игры.

В Google есть хороший выбор бесплатных шрифтов <https://fonts.google.com/>

Номера страниц: Номера страниц помогают в случае, если листы персонажей разделены (что, вероятно, произойдет на длительной игре).

Имена персонажей: я этим не занимаюсь, но некоторые мастера выделяют имена персонажей жирным шрифтом, чтобы выделить их. Также они могут выделять курсивом неигровых персонажей, чтобы игроки знали о них.

Реальный пример - Freeform Games

В Freeform Games (*имеется ввиду вот это <https://www.freeformgames.com/> прим. перев.*) мы издаём murder mystery games (*детективные кабинетки? прим. перев.*) Эти кабинетки обычно длятся около 2,5-3 часов.

На этих играх у нас есть стандартный лист персонажа, структурированный так, чтобы его было легко читать и использовать.

Страница 1: Передняя обложка. Название игры, имя персонажа и краткое введение в игру, определяющее сцену и объясняющее, где находятся игроки.

Страница 2: Предыстория персонажа

Страница 3: Продолжение предыстория персонажа и цели персонажа.

Страница 4: Остальные люди и предлагаемые первые шаги

Страница 5: Секреты и подсказки

Страница 6: Способности

Страница 7: Правила

Страница 8: Задняя обложка и список персонажей.

Способности, которые мы прописываем, позволяют игрокам видеть подсказки и секреты друг друга. Мы размещаем их на отдельной странице, чтобы игроки могли раскрыть свою подсказку или секрет, не показывая весь лист персонажа.

4. Структура и события

Структура моей кабинетной ролевой игры – это основа для неких событий и сюжетов. Даже на короткой игре у меня будет расписание таких событий как:

- Объявление о подсказках (для детективной игры)
- Предельные сроки для газет или аукционов
- Точки опасности (точка в игре, после которой персонажи могут умереть – часто это воскресенье, если это игра на выходных, или последний час игры в детективной кабинетке)
- Церемонии, такие как церемония вступления в Хайгейтский клуб (*поисковик говорит что это и футбольный клуб и гольф клуб прим. перев.*)

Как долго длятся мои кабинетки?

Большинство кабинеток, которые я пишу, длятся два-три часа. Я считаю, что это хорошая продолжительность для того, чтобы получить удовольствие от игры, и в неё можно сыграть вечером или на конвенте. Кроме того, написание такой игры не занимает много времени.

Я писал и более длительные игры: игра «Шалости в середине лета» была четырёхчасовой, а «Однажды в Томбстоуне» была игрой на выходных с пятью четырёхчасовыми сессиями.

Более короткие игры писать намного проще!

Расписание

Для всех своих игр я составляю расписание, в котором расписываю ожидаемое развитие игры. Вот для примера расписание игры «Хайгейтский клуб».

Время	События
0 минут	Начало игры
30 минут	Сэм Бексли открывает конверт на случай непредвиденных обстоятельств.
45 минут	Ламберт открывает конверт на случай непредвиденных обстоятельств.
60 минут	Ритуал приветствия, во время которого голосуют за принятие новых членов клуба и приветствуют их. У игроков есть вся необходимая информация для этого.
90 минут	Изменения внутреннего и внешнего кругов. У игроков есть вся информация, необходимая для этого.
90 минут	Сэм Бексли открывает конверт на случай непредвиденных обстоятельств.
120 минут	Срок подачи заявок на аукцион. Ставки больше не допускаются.
150 минут	Конец игры – надо завершить игру

Итак, расписание это график событий, которые должны произойти. Для коротких игр это зачастую всё, что мне нужно. Для более продолжительных игр (на 8 часов или на выходные) расписание помогает определить структуру игры.

Перед началом игры я даю краткое введение, для того, чтобы осветить все важные вопросы. Оно обычно состоит из:

- Игровое приветствие
- Ключевые, но не детальные правила
- Время начала и окончания игры, а также время перерывов.
- Хозяйственные вопросы, где находится помещение, удобства, ожидается ли срабатывание пожарной сигнализации.
- Правила по безопасности на игре (см. стр.81)
- Представление мастера игрокам
- Если игра он-лайн, то рассказ о каких-то особенностях системы, которую я использую.

Я включаю введение в свой мастерский документ, чтобы в любой момент обратиться к нему во время игры.

Начало игры

Сейчас больше думаю о начале кабинетной ролёвки, чем раньше. Когда я только начинал их проводить, то в начале игры я произносил что-то вроде «время пришло». В этот момент игроки двигались навстречу друг другу и начинали играть.

Теперь я начинаю свои игры более активно и делаю это несколькими способами:

Вступительная речь: В играх от Freeform Games мы всегда начинаем игру со вступительной речи. Она часто зачитывается ведущим, но иногда бывает каким-то конкретным персонажем. Вот моё вступление к игре «Голливудская ложь». (Обратите внимание на указания для ведущего в <угловых скобках>.)

Раздаточный материал № 1: Введение ведущего – зачитывается вслух всем

Добро пожаловать на игру Голливудская ложь!

Я хочу поприветствовать вас всех в отеле «Блэстки», где мы празднуем успех фильма «Ослеплённый до смерти» на сегодняшней церемонии Оскар.

К сожалению, несколько человек не смогли прийти на сегодняшний вечер, это <перечислите здесь тех персонажей, которых нет на вашей игре>

Не забудьте, что сегодня вечером мы выберем несколько фильмов для продюсирования в дальнейшем и проголосуем за них в конце вечеринки. Я хочу напомнить продюсерам, что они должны вернуть мне бланки для голосования к <вставьте время – за 30 минут до окончания игры>.

Я прошу всех представиться, и мы начинаем игру.

<Попросите всех представиться – и тогда можно начинать игру.>

Первые предполагаемые шаги: Я включаю первые предполагаемые шаги в каждый лист персонажа. Они подсказывают одно или два действия, которые игрок может предпринять для того, чтобы сдвинуть дело с мёртвой точки. Они относятся к информации, уже имеющейся в биографии персонажа и обычно вовлекают в разговор с другим персонажем.

Стартовое местоположение: в играх «Розуэлльский инцидент» и «Вся плоть – трава» я сгруппировал игроков в небольшие группы и на момент начала игры разместил их в разных местах. Я подбирал группы таким образом, чтобы игроки, играющие персонажей знающих друг дружку, могли пообщаться между собой и отыграть роль прежде, чем они встретятся со всеми остальными. Эти начальные смены длились всего несколько минут.

В «Детях звезд» я увеличил количество таких сцен до 30-45 минут с предысториями и целями.

Открывающее событие: Игра «Убийство на море» начинается с убийства – это захватывающая сцена, которая начинает игру с (буквально) взрыва. Я редко использую открывающие события, но они могут быть эффектными.

Середина игры

Я использую события и временное разделение выдачи информации для того, чтобы придать своим играм структуру и задать определённый темп. Как видно из описания выше, (стр. 20) даже на небольшой игре может быть несколько запланированных событий. Типичные события включают объявления, встречи, конкурсы, общественные мероприятия, выступления и стандартные детали.

Объявления: В играх от Freeform Games мы используем объявления (например, результаты судебно-медицинских экспертиз или другие новости), чтобы распространять улики.

Я рассматриваю конверты на случай непредвиденных обстоятельств как специализированное объявление, особенно конверты с указанием времени. Подробнее о конвертах на случай непредвиденных обстоятельств я говорю на стр. 62.

Встречи: Городские советы, королевские собрания и комиссии — отличные способы сблизить персонажей и создать конфликт. Они идеально подходят для длительных игр (в течение выходных), для того чтобы собрать персонажей в группы для обсуждения ключевых вопросов. (Короткая игра даже может быть сама по себе одной длинной встречей.)

Однако, я опасаясь устраивать слишком много встреч по двум причинам:

- Встречи могут быть скучными, особенно если в центре внимания находятся один или два игрока. Я стараюсь делать встречи короткими и следить за тем, чтобы у каждого была возможность высказаться. (Этого можно добиться, назначив ответственного или соблюдая строгую повестку дня.)

- Встречи могут отделять игроков от остальной части игры. В результате игроки, участвующие, например, в собрании, недоступны для других сюжетов, поэтому эти сюжеты могут застопориться. Чтобы преодолеть эту проблему, я стараюсь, чтобы встречи всегда были короткими.

Соревнования: Соревнования по покеру, спортивные соревнования и тому подобное требуют расписания. Помимо самого мероприятия, мне, возможно, потребуется запланировать некоторое время для того, чтобы участники смогли проявить свой интерес. Выборы (как вид соревнования) требуют времени для выдвижения кандидатур, предвыборной кампании, голосования и объявления результатов.

Общественные мероприятия: В то время как короткая (2–3 часа) кабинетная игра может быть сосредоточена на сюжете и выполнении задач, более длительные игры требуют периодов покоя, чтобы игроки могли расслабиться и отдохнуть. Для этого идеально подходят общественные мероприятия, такие как салоны, танцы или вечеринки, а для некоторых игроков они могут стать изюминкой игры.

Представления: Как и общественные мероприятия, театральные или концертные представления позволяют большому количеству людей расслабиться и насладиться представлением. Учитывая время, необходимое для организации и репетиций этих представлений, я бы не стал включать представления в короткую игру. (А учитывая дополнительное время, которое актерам и певцам необходимо для репетиций, то они могут быть не полностью вовлечены в другие сюжеты.)

Стандартные положения: Это важные события, в которых участвуют многие игроки, такие как запланированные рейды, нападения и тому подобное. Они часто бывают на более длинных играх. Некоторые стандартные положения могут управляться игроками (они могут решать, когда атаковать лагерь бандитов) или расписанием (бандиты атакуют город в 8 часов вечера).

Перерывы: Для игры продолжительностью более трех часов я рассматриваю возможность включения в расписание перерывов. В играх выходного дня игровое время разбито на блоки по четыре часа: вечер пятницы, утро субботы, полдень субботы, вечер субботы и утро воскресенья.

В отличие от некоторых других ролевых игр, в кабинетках игра обычно не является непрерывной. Таким образом, игроки могут спокойно делать перерывы, зная, что их персонажи не изменятся, когда они вернутся в игру.

Конец игры

Хотя завершение кабинетки большим событием или объявлением приятно, для большинства своих игр я ничего особенного для этого не делаю. Игра просто заканчивается по истечению заданного времени.

Я всегда включаю окончание игры в расписание, но когда я провожу игру, я также оцениваю настрой игроков и объявляю об окончании игры когда игроки начинают уставать.

Я предпочитаю, чтобы игра была немного короче, а не слишком долгой. Мне больше нравится, когда игроки уходят с игры с ощущением того, что для достижения своих целей им нужно немного больше времени, а не тогда, когда заканчивается сюжет, и игроки ждут окончания игры.

Анонс окончания игры: Я редко включаю объявления об окончании игры в свои кабинетные игры. Исключения составляют игры от Freeform Games, где я пишу объявление об окончании и игры и десятиминутное предупреждение. Это анонс из игры «Убийство в Стамбульском Экспрессе».

Объявление № 2: Осталось 10 минут

[Луи Гарде зачитывает вслух]

«Внимание! Мы приближаемся к Парижу. Мы прибудем на вокзал через 10 минут. Поэтому, пожалуйста, завершайте любые разговоры и постарайтесь решить ваши задачи, которые вы ещё не выполнили. 10 минут, пожалуйста. Спасибо!»

Объявление № 3: Конец

[Луи Гарде зачитывает вслух]

«Вот и всё! Мы прибыли в Париж, где вы можете покинуть поезд. Пожалуйста, не забудьте поблагодарить персонал поезда и не забывайте свои вещи в вагоне. Давайте сейчас сделаем перерыв и узнаем, кто убил Сельда Зэйма!»

Сворачивание игры

Когда игра окончена, наступает время подвести итоги. Я предпочитаю, после небольшого перерыва, кратко подвести итоги игры, включая озвучивание любых ключевых решений, которые могли быть приняты, или последствий, вытекающих из игры. Затем я задаю несколько заранее подготовленных вопросов, на которые хочу знать ответ (кто умер, кто женился и так далее).

Напоследок, я прошу игроков задавать мне вопросы. Потом я подвожу итоги и позволяю игрокам поговорить друг с другом.

Типичное сворачивание игры от Freeform Games выглядит следующим образом (из игры «Убийство в Стамбульском экспрессе»):

В конце игры пришло время узнать, кто убил Сельда и что на самом деле происходило.

Кто убийца! Попросите каждого персонажа сказать, кто по их мнению, убил Сельда, как он это сделал, и откуда им стало известно, что это он. Затем дайте Пэту Дижону решение и попросите прочитать его вслух.

Остальные вопросы.

Затем задайте конкретные вопросы, на которые игроки должны ответить. Например:

- Раскрыл ли Пэт еще какие-нибудь преступления?*
- Пэт или Сава выявил шпионов?*
- Где радиопередатчик? А документы?*
- Баттиста нашел вора?*
- Освободил ли Херш наследство Ходжекиссов?*
- Каков был результат проверки персонала Баттисты?*

Затем попросите игроков задать остальные вопросы. Ответить на все вопросы, скорее всего, вы не сможете – поэтому пусть ответит соответствующий игрок.

Через некоторое время вопросы иссякнут, и вы сможете закончить подведение итогов и позволить всем успокоиться и обменяться историями.

5. Сюжеты

Когда я начинал писать кабинетки, писать сюжеты мне было трудно. Я не знал, как это делать, и то, что они сработали, результат упорного труда и многочисленных проверок.

После того, как я написал много кабинеток, писать сюжеты мне стало легко. Частично это связано с опытом, но главным образом потому, что я выработал некую систему.

Именно на этом этапе прodelывается основная работа в написании кабинеток, и частенько этот этап занимает больше времени, чем я думаю.

В этом разделе я объясняю, что такое сюжет, прежде чем описывать составляющие его элементы, а затем я рассказываю, как писать и проверять сюжет.

Что такое сюжет?

Сюжет – это не что иное, как действие. Если один персонаж разговаривает с другим из-за чего-то, что написано в его листе персонажа, то это значит, что я создаю сюжет.

Сюжеты различаются по размеру: от масштабных заговоров, в которых участвуют все участники игры, до крошечных сюжетов, затрагивающих лишь нескольких персонажей. Я прописываю их все одинаково.

Особенности хороших сюжетов:

- **Конфликт** – персонажи игры имеют противоположные цели, создавая конфликт и напряжение. Эти противоположные цели проистекают из потребностей и желаний персонажей, которые могут быть чем-то физическим (предмет, деньги) или чем-то нематериальным (продвижение по службе, извинения).
- **Активность** – сюжет побуждает игроков что-то сделать, даже если это только начало разговора.
- **Информация** – информация, необходимая для сюжета разбросана по разным местам (обычно по другим персонажам, но иногда в предыстории или раздаточных материалах). Фактическая информация должна быть последовательной – мнения и восприятия могут различаться.
- **Широта** – в значимых сюжетах должно быть задействовано (пусть даже и второстепенных ролях) не менее 40% персонажей. (Однако не все сюжеты должны быть значимыми.)
- **Согласованность** – информация между персонажами должна быть согласована. Если два персонажа встречаются, то игровая информация об этом должна быть в листах этих двух персонажей (если сюжет не требует иного). Игроки часто считают, что противоречия

— это ошибки, поэтому я стараюсь прояснить, где что-то является мнением или точкой зрения одного персонажа, а где определенным фактом. Конечно, мнения и точки зрения разных персонажей могут отличаться.

- **Доступность** – персонажи в большинстве случаев доступны для взаимодействия. Они не засунуты в секретное место и не прячутся сами.

Обратите внимание, что предыстория не является сюжетом. Предыстория – это просто то, что уже произошло. Она становится сюжетом только тогда, когда действия происходят из-за предыстории.

Не пересекайте сюжеты!

Я стараюсь разделять сюжеты, когда их прописываю. Это позволяет мне рассматривать каждый сюжет по существу, видеть подсказки, следы и способы, которыми они могут быть решены. Когда сюжет запутывается, часто оказывается, что я пытаюсь написать два сюжета одновременно. Разделение сложного сюжета на два отдельных сюжета может упростить их написание. Однако это приговор.

Написание сюжетов

Шаг №1 - идея

Придумать идею сюжета — одновременно и самое простое, и самое сложное.

Я считаю, что написать первые несколько сюжетов всегда легко, но это из-за тех шагов, которые были сделаны ранее. К тому времени, когда я приступаю к написанию первого сюжета, я уже знаю, чего хочу добиться для своей кабинетки.

Например, когда я писал игру «Голливудская ложь», я знал, что хочу:

- расследование убийства
- сюжет о создании фильмов
- Кого-то с творческим кризисом
- Юную старлетку, которая воспользовалась преимуществом начала карьеры
- Странный культ типа «ню-эйдж»
- Кого-то, у кого имеются проблемы с грин-картой

И так далее.

Ключевым элементом сюжетов является конфликт: у персонажей должны быть цели, которые приведут их к конфликту.

Когда мне сложно придумать идею для сюжета, я делаю то, что всегда делали другие авторы – ворую! Таким образом «Семь самураев» стали «Великолепной семёркой», я также черпаю вдохновение в романах, фильмах и телепередачах. Я переделываю их,

чтобы они соответствовали моей игре, а ещё это также помогает скрыть их происхождение.

Револьвер Еноха Флинта: В качестве примера построения сюжета я буду использовать Револьвер Еноха Флинта. Это был небольшой сюжет, который я добавил к своей кабинетке в конце её написания, он касался потери драгоценного кремниевого ружья Енохом Флинтом во время крушения корабля («Призрак»), на котором он и его жена путешествовали. Подробности самого вредительства (кто это сделал, почему, каковы были цели и так далее) освещены в отдельном сюжете.

Шаг №2 - план

Мой следующий шаг — написать схему и скелет сюжета по пунктам, чтобы я знал, кто в нем участвует и в какой степени.

На этом этапе создается общий план сюжета. Я стараюсь различать тех, у кого есть цели (т. е. тех, кто является движущей силой сюжета), и тех, у кого есть знания или подсказки.

Например:

Скелет сюжета про револьвер Еноха Флинта

Краткий обзор: Енох Флинт потерял свое дорогое кремневое ружье, когда «Призрак» разбился, и ему нужна замена. Его нашел вредитель Уильям Блэк, который хочет его продать. Несколько человек ищут ружьё, а Дженни Флинт (жена Еноха) никогда не любила кремневое ружье и рада, что его больше нет.

<i>Дата/время</i>	<i>Персонаж(ы)</i>	<i>Событие</i>	<i>Сюжет</i>
<i>10 дней назад</i>	<i>Енох Флинт Дженни Флинт</i>	<i>«Призрак» терпит крушение на побережье Корнуолла. Енох Флинт теряет свое кремневое ружье.</i>	<i>Кремневое ружьё Еноха Флинта</i>
<i>8 дней назад</i>	<i>Уильям Блэк</i>	<i>Уильям Блэк находит кремневое ружьё среди обломков «Призрака»</i>	<i>Кремневое ружьё Еноха Флинта</i>
<i>Сейчас</i>	<i>Все</i>	<i>Начало игры</i>	

Енох Флинт

- Потерял кремневое ружье и ищет новое

Дженни Флинт

- Довольна, что у Еноха больше нет кремневого ружья.

Уильям Блэк

- Нашел кремневое ружье Еноха и хочет его продать.

Джон Сэвидж

- Торговец оружием, хочет продавать кремневые ружья – знает, сколько они стоят

Мэг Сквайр

- Знает, что Джон Сэвидж — сомнительный торговец оружием.

Хилари Форрест

- Хочет оружие

Сэм Меткалф

- Хочет оружие

Пэт Ганн

- Хочет купить и продать что-нибудь интересное (включая кремневые ружья!)

(Я мог бы разделить этот сюжет на два маленьких сюжета: Енох Флинт и его кремневое ружье и общий сюжет о покупке и продаже оружия. Однако, я не стал их разделять, потому что знал, что смогу справиться с этим, не запутавшись.)

Расширение сюжета: Я использую эти вопросы, когда хочу расширить сюжет, включая в него больше персонажей.

- Могу ли я добавить больше конфликтов?
- Кто-нибудь что-нибудь видел?
- Кто-нибудь знает истории персонажей?
- Кто-нибудь просит о помощи?
- Нужен ли навык или предмет?
- Есть ли персонажи, которым интересен сюжет, но они не вовлечены в него?

Шаг №3 – полный сюжет

Наконец, я полностью записываю весь сюжет в одном документе. На этом этапе я предполагаю, что все, что я напишу, попадет в листы персонажей. Как только сюжет будет написан, я скопирую текст из документа по сюжету и вставлю его в соответствующие листы персонажей.

Если я выполнил свою работу правильно, то ее не нужно будет сильно переписывать — и когда я пишу каждый сюжет, персонажи фактически пишут сами себя. (Неизбежно потребуется финальное редактирование, чтобы обеспечить плавность текста в листах персонажей.)

(Некоторые авторы предпочитают записывать информацию в листы персонажей непосредственно по пунктам. Однако я выяснил, я добавляю много деталей, когда

расширяю пункты списка, и мне неприятно возвращаться к спискам персонажей, чтобы обновить их с новыми подробностями, я использую описанную здесь систему.)

Подробный пример с информацией о персонажах см. на стр. 32

Шаг №4 – вырезать и вставить

Последний этап — вырезать и вставлять разделы на их окончательные места — листы персонажей, книгу правил, предысторию и все остальное, что мне нужно.

После того как я обновил листы персонажей, правила и все остальное, я делаю лишь краткие примечания к сюжетному документу, если вношу дальнейшие изменения. Полностью обновлять сюжетный документ на этом этапе — это работа для меня. Однако я обновляю его, если вношу существенные изменения (например, добавляю дополнительного персонажа).

Что входит в сюжет?

Сюжеты состоят из различных элементов:

- Обзор
- График
- Публичная и секретная информация
- Информация о персонаже
- События
- Раздаточные материалы
- Локации
- Игротехнические персонажи и эпизодические роли
- Правила и механика

Обзор

Обзор сюжета – это базовое представление сюжет на высоком уровне. Это может быть общий обзор или очень подробный, но всегда делаю достаточно подробный обзор, чтобы, прочитав его, я имел хорошее представление о том, в чем суть сюжета. Я часто начинаю с этого, чтобы иметь представление о том, куда движется сюжет.

Когда я пишу игру самостоятельно, я делаю краткие обзоры. (Я могу даже не беспокоиться об обзоре некоторых сюжетов.) Однако, когда я сотрудничаю с другими или ожидаю, что кто-то другой будет использовать мою кабинетку, то я вкладываю больше усилий в обзор, потому что не хочу, чтобы им приходилось прочитывать всех персонажей, для того, чтобы понять сюжет.

Краткого обзора на стр. 27 может быть достаточно, если я единственный автор. Если я сотрудничаю, то пишу более подробный обзор, например, такой:

Кремневое ружьё Еноха Флинта: Обзор

Когда «Призрак» потерпел крушение на побережье Корнуолла, Енох Флинт потерял свое кремневое ружьё – дорогое никелированное кремневое ружьё с выгравированным на рукоятке его семейным гербом. После крушения у Флинта еще не было другого кремневого ружья, поэтому его кобура пуста.

Кремневое ружьё теперь находится в руках Уильяма Блэка, одного из вредителей. Он знает, что оно ценно, и хочет быстро продать его, так как ему нужны деньги.

У Джона Сэвиджа есть два запасных пистолета, и он может оценить стоимость оружия.

Несколько человек могут быть заинтересованы в покупке кремневого ружья – Енох Флинт (достаточно очевидно – хотя он, возможно, и не хотел бы его покупать...), Джон Сэвидж, Хилари Форрест, Сэм Меткалф и Пэт Ганн.

С другой стороны, Джесси Флинт будет рада, если этой гадости – кремневого ружья в доме не будет, ведь оно ей никогда не нравилось. Она вообще не любит оружие.

Стоимость вещей известна для любого, у кого есть навык «Оценка».

Кремневое ружьё стоит около £20

Коллекционное никелированное кремневое ружьё стоит около £250

График

График важен для всех кабинеток, кроме самых маленьких и простых игр. Без графика может быть сложно, отслеживать, что и когда произошло – я считаю, что график сохраняет целостность моих персонажей.

Я использую электронную таблицу для отслеживания этой информации. Поля должны быть типа «Дата/время», «Персонаж», «Событие» и «Сюжет». Когда я пишу сюжеты, я добавляю в электронную таблицу ключевые даты. Я фильтрую и сортирую таблицу через определенные промежутки времени, чтобы выявить несоответствия.

Например:

<i>Дата/время</i>	<i>Персонаж(ы)</i>	<i>Событие</i>	<i>Сюжет</i>
<i>Две недели назад</i>	<i>Мэг Сквайр</i>	<i>Мэг находит Библию Блэка</i>	<i>Путаница с библиями</i>
<i>10 дней назад</i>	<i>Енох Флинт Дженни Флинт</i>	<i>«Призрак» терпит крушение на побережье Корнуолла. Енох Флинт теряет свое кремневое ружье.</i>	<i>Кремневое ружье Еноха Флинта</i>
<i>8 дней назад</i>	<i>Уильям Блэк</i>	<i>Уильям Блэк находит кремневое ружье среди обломков «Призрака»</i>	<i>Кремневое ружье Еноха Флинта</i>
<i>Сейчас</i>	<i>Все</i>	<i>Начало игры</i>	
<i>+30 минут</i>	<i>Уильям Блэк Судья Смитерс</i>	<i>Начало суда</i>	<i>Суд над Уильямом Блэком</i>

Даты можно писать относительно (т.е. четыре дня назад) или абсолютно (13 марта 2006 г.) – но я стараюсь не путать эти два понятия.

Причина включения столбца «Сюжет» заключается в том, что если я обнаружу ошибку, я смогу быстро определить, в каком сюжете есть ошибка, и исправить ее.

Я также использую графу «дата/время» в своей электронной таблице для управления запланированными событиями. В приведенном выше примере я указал запланированное событие как +30 минут, что означает, что оно должно состояться через 30 минут после начала игры.

Публичная информация

Публичная информация о сюжете – это та информация, которая известна всем. Эта информация, вероятно, будет включена в список персонажей или в фоновую информацию об игре. (Не все сюжеты будут попадать в общедоступную информацию — «Кремневое ружье» Еноха Флинта не общедоступная информация.)

Секретная информация

Информация о секретном сюжете — это общая информация, но в игре она известна лишь нескольким людям. Я использую этот раздел для стандартных разделов текста, которые либо копируются на листы персонажей, либо вставляются в конверты персонажей как отдельные листы бумаги.

Например, если в заговоре участвует тайное общество или группа, я даю членам этой группы информацию, объясняющую правила и цели этого общества.

Информация о персонаже

Это заголовки, которые я учитываю, когда пишу информацию о персонажах. Я вырезаю и вставляю эту информацию прямо в листы персонажей.

- **Предыстория** – общая предыстория персонажа. Не всем персонажам понадобится сюжет в их предыстории — для второстепенных ролей, о которых они мало что знают, информация может быть в «Остальных людях».
- **Остальные люди** – раздел лист персонажа «Остальные люди». Я использую тогда, когда персонаж что-то знает о другом персонаже.
- **Цели** – когда персонажи по сюжету хотят чего-то достичь, я пишу это как цель.
- **Другие разделы** – в зависимости от игры у меня могут быть другие разделы. (Например, у персонажей из игр от Freeform Games есть секреты и подсказки.)
- **Способности** – по сюжету персонажам могут понадобиться определенные способности. Если это так, то определённой способностью будет обладать один или несколько персонажей.
- **Предметы** – в сюжете может участвовать один или несколько предметов. Если предмет как-то связан с персонажем, то я включаю его в раздел персонажей.

Я прописываю информацию о каждом персонаже, участвующем в сюжете. Некоторые персонажи имеют разную информацию. Например, не у всех персонажей будут цели или способности, особенно если они лишь незначительно связаны между собой.

Информация о персонаже — Енох Флинт

Предыстория: К сожалению, вы потеряли свое драгоценное кремневое ружье, когда «Призрак» разбился в северном побережье Корнуолла. Это был красивое кремневое ружьё, никелированное, с выгравированным на рукоятке вашим семейным гербом. Оно было единственным в своём роде. После крушения дела идут не очень-то хорошо, поэтому у вас не было возможности чем-нибудь его заменить. Итак, сейчас вы носите пустую кобуру. Поскольку дела здесь идут не очень гладко, тебе следует найти замену.

Цель: найти себе новое кремневое ружье. Вы потеряли свое драгоценное кремневое ружье, когда Призрак разбился. Вам нужно найти замену, поскольку вы безоружны и дела идут не очень.

Информация о персонаже — Дженни Флинт

Предыстория: Единственное, что случилось хорошего при крушении, это то, что ваш муж потерял свое ужасное кремневое ружье. Он так гордился этим ружьём: оно было никелированным, а на ручке был выгравирован фамильный герб. Хотя вы никогда не хвалили это ружьё, но вы никогда и не высказывались о том, что вам оно не нравится. Вы

тайно ненавидели это ружьё (вы никогда не любили никакого оружия) и рады, что ваш муж его потерял.

Информация о персонаже — Уильям Блэк

Предыстория: вы рылись в обломках «Призрака» и одной действительно приятной находкой стало дорогое на вид никелированный кремневое ружьё с гербом, выгравированным на рукоятке. Вероятно, оно стоит немало — вы полагаете, что сможете продать его коллекционеру как минимум за 100 фунтов стерлингов.

Цель: продать кремневое ружьё. Получите за кремневое ружьё как можно больше. Для подходящего человека оно должно стоить не менее 100 фунтов.

Предмет: Кремневое ружьё – никелированное кремневое ружьё с фамильным гербом, выгравированном на рукоятке.

Информация о персонаже — Джон Сэвидж

Остальные люди: Енох Флинт: Енох носит пустую кобуру. Возможно, он хочет купить пистолет или кремневое ружьё.

Предмет: Кремневое ружьё – простое кремневое ружьё

Способность: Оценка (только для оружия). Вы знаете истинную ценность большинства видов пистолетов и ружей. Обратитесь к Мастеру, если хотите узнать, сколько стоит конкретное оружие.

Информация о персонаже — Мэг Сквайр

Остальные люди: Вы знаете, что Джон Сэвидж — сомнительный торговец оружием и именно тот человек, который может узнать, нужно ли вам оружие.

Информация о персонаже – Хилари Форрест

Предыстория: Вы поняли, что все вокруг очень опасно, и чувствуете себя уязвимым, поскольку у вас нет оружия. Посмотрите, сможете ли вы достать его где-нибудь.

Цель: Оружие. Вам нужно защитить себя. Найдите где-нибудь оружие.

Информация о персонаже – Сэм Меткалф

Предыстория: Вы поняли, что все вокруг очень опасно, и чувствуете себя уязвимым, поскольку у вас нет оружия. Посмотрите, сможете ли вы достать его где-нибудь.

Цель: Оружие. Вам нужно защитить себя. Найдите где-нибудь оружие.

Информация о персонаже — Пэт Ганн

Предыстория: Вы ищете что-нибудь необычное и странное, что можно купить дешево, а потом продать с прибылью.

Цель: Диковинки и предметы для коллекционирования. Следите за предметами для коллекционирования, которые можно купить дешево, а потом продать настоящему коллекционеру (или на аукционе) с целью получения прибыли.

Способность: Вы знаете истинную ценность большинства вещей. Обратитесь к Мастеру, если хотите узнать, сколько стоит тот или иной предмет.

События

В некоторых сюжетах есть события, которые должны произойти во время игры, и их необходимо будет детализировать (и в конечном итоге объединить в единое основное расписание игры).

Раздаточные материалы

Некоторые сюжет требуют постепенной подачи информации во время игры. Например, чтобы гарантировать, что убийство не раскроют через 10 минут после начала игры, в течение игры, иногда, стоит выдавать некоторые дополнительные подсказки не с самого её начала. (Я могу объяснить это, сказав, что результаты судебно-медицинской экспертизы стали доступны только сейчас.)

Локации

В некоторых сюжетах есть локации, которые либо являются сценами действия, либо содержат подсказки и информацию.

Например, в детективной кабинетке местом преступления может быть определенная локация, и она может содержать важный ключ к разгадке убийства. В этом случае я пишу описание локации и любые дополнительные примечания (например, подсказки).

На самой игре я могу физически создать локацию (воссоздавая место убийства) или описать ее всем, кто захочет ее посетить.

Некоторые локации может быть трудно найти, или они могут быть известны лишь горстке людей (например, логово преступников). В этом случае я уточняю, кто может, а кто не может попасть в данную локацию.

Предостережение. Наличие большого количества локаций связано с двумя проблемами:

- Если в игре много локаций, игроки (неизбежно) захотят их посетить. А это означает, что единственные люди, с которыми они смогут взаимодействовать — это другие игроки, находящиеся в той же локации. Поэтому я опасаясь вводить слишком много локаций, которые выводят игроков из основного игрового пространства на значительные периоды времени.

- Каждый раз, когда какой-нибудь игрок посещает ту или иную локацию, то ему неизбежно требуется мастер. Удаление мастера из игры может расстраивать и раздражать других игроков. Поэтому, когда я ставлю игру с большим количеством локаций, мне нужно убедиться, что у меня достаточно помощников, чтобы справиться.

См. стр. 60 для того, чтобы ознакомиться с различными подходами к управлению локациями.

Игротехнические персонажи

Игротехнические персонажи (*автор использует термин NPC прим. перевод.*) это персонажи, которых не играют игроки. Они могут находиться т.с. за сценой или их могут сыграть (на короткое время) мастер или помощник мастера.

Если в игре таких персонажей много, я могу создать Библию игротехнических персонажей для быстрого ознакомления, когда игрок спросит о них. Даже в играх, которые я написал, я не всегда могу держать все в голове, поэтому Библия игротехнических персонажей позволяет мне быстро их найти. (Альтернативой может быть поиск файлов игры на ноутбуке или планшете.)

Я считаю, что лучше всего создавать записи для Библии игротехнических персонажей во время написания сюжета, а не после него.

Эпизодические роли

Эпизодические роли – это небольшие и неважные персонажи, которые добавляют колоритности игре. Лучше всего они работают на длительных играх. Эпизодические роли могут играть либо специальные исполнители эпизодических ролей, либо игроки могут играть их в качестве короткого перерыва от своего «главного» персонажа. Они также могут появляться группами — создать небольшую группу персонажей в виде эпизодических ролей несложно.

Для игры в стиле вестерн эпизодические роли могут включать в себя:

- Любители азартных игр, чтобы игроки могли опробовать свои навыки игры в покер.
- Бандиты и преступники, чтобы судья вынес приговор о повешенье.
- Преступники, в которых правоохранители будут стрелять
- Золотоискатели приезжают в город, чтобы потратить добытое, выпить и попасть в беду.

Эпизодические роли могут быть написаны также как и основные, но гораздо короче. Для таких персонажей мне нравится указывать конкретные действия («поговорить с этим человеком»), а не общие цели, как для обычных ролей.

Правила и механики

Для некоторых сюжетов требуются определенные правила и механики. Например:

- **Шалости в середине лета** - требуются правила по разведению свиней, правила по самозванцам и правила по неожиданному предложению руки и сердца.
- **Железные дороги и респектабельность** – имеются правила по строительству железных дорог.
- **Однажды в Томбстоуне** - имеются правила по строительству зданий, турниров по покеру, перестрелок, скотоводству, разведки и многому другому.
- **Смерть в Гамбии** – включает в себя правила по боёвке
- **Голливудская ложь** – имеются правила по созданию фильмов.

Вот некоторые вещи, которые, по моему мнению, представляют эти механики:

- камень-ножницы-бумага
- игральные кости
- карточки
- Настольные игры – в *«Доме смелых»* я играл в *«Аве Цезарь»*, изображая гонку на колесницах.
- Настольные и карточные игры, сделанные на заказ
- Конверты на случай непредвиденных обстоятельств
- Способности

Чем меньше у меня правил и механик, тем лучше. Большая и сложная игра может иметь множество механик, но маленькая игра может и не нуждаться в них. В главе 7 правила и механика рассматриваются более подробно.

Детективные кабинетки

В некоторых кабинетных играх (например, опубликованных Freeform Games) центральным элементом истории является убийство или другое преступление. Для некоторых игроков раскрытие такого преступления важно, поэтому я всегда стараюсь сделать так, чтобы преступление было раскрыто, но не слишком быстро.

Создание детективной кабинетки

Создать преступление легко: подумайте, почему кто-то может кого-то убить, а затем подумайте, как они это делают. К сожалению, найти дополнительных подозреваемых и найти улики сложнее.

Ключом к раскрытию (и, следовательно, написанию) преступления являются средства, мотив и возможность.

Средства: Как было совершено убийство – зарезали, отравили, застрелили, утопили и так далее.

Мотив: Почему было совершено убийство – месть, гнев, соперничество и тому подобное.

Возможность: Кто имел доступ к месту преступления.

В идеале у нескольких персонажей должны быть мотивы, оружие или доступ к месту преступления, но все три этих вещи должны принадлежать только одному – убийце.

Например:

Доктор Блэк был убит крысиным ядом, добавленным в его суп. Крысиный яд заперт в кладовке, и доктор Блэк был единственным, кто ел суп (его любимые супы — с морковью и имбирём).

<i>Подозреваемый</i>	<i>Средства</i>	<i>Мотив</i>	<i>Возможность</i>
<i>Миссис Уайт</i>	<i>Знала про любимый суп доктора Блэка, имела ключ от кладовки</i>	<i>Месть за то, что он отверг её любовь</i>	<i>Была замечена на кухне, когда готовился чай.</i>
<i>Преподобный Грин</i>	<i>Имеет ключ от кладовки</i>		
<i>Мисс Скарлет</i>	<i>Знала про любимый суп доктора Блэка</i>	<i>Доктор Блэк написала разоблачительную рецензию на её книгу</i>	
<i>Профессор Плам</i>		<i>Соперник по гольфу</i>	<i>Помогал готовить чай</i>
<i>Полковник Мустард</i>	<i>Известно, что он обладает навыками взлома замков.</i>		

Как только у нас появятся подозреваемые, нам нужно будет создать улики. В приведенном выше примере улики могут включать в себя:

- Кто знал, что миссис Уайт знала, что доктор Блэк будет есть суп?
- Кто знал, что доктор Блэк отверг ее любовь?

- Как выявляется отравление? Характерная пена изо рта или надо ждать вскрытия или заключения врача?
- Кто знает, что у миссис Уайт и преподобного Грина есть ключи от кладовки?
- Кто знает, что доктор Блэк и профессор Плам — постоянные соперники в игре в гольф?
- Кто знает, что профессор Плам и миссис Уайт были на кухне, когда готовился чай?
- Кому полковник Мустанд помогал взламывать замок?

Разные персонажи могут знать про одну и ту же улику, возможно, сформулированную немного по-разному.

Советы по уликам:

- Я использую результаты вскрытий и судебно-медицинских экспертиз, чтобы ускорить публикацию улики. Например, на проведение вскрытия требуется время, поэтому подробности отравления не будут раскрыты до тех пор, пока кабинетка не подойдет к своему финалу.
- Мне нравится давать каждому хотя бы одну зацепку об убийстве.
- Я слежу за тем, чтобы зацепки к раскрытию убийства были доступны всем. Хотя персонажу-детективу «реалистично» получить только определенную информацию (например, отчет судебно-медицинской экспертизы), если кто-то еще хочет раскрыть убийство, эта информация должна быть общедоступной. Так что реализм отходит на второй план в угоду приятной игре.
- В кабинетках от Freeform Games раскрытие убийства не основывается на информации, содержащейся в секретах и подсказках персонажей. Вместо этого информация должна находиться в других местах – и секрет убийцы не раскрывает, что именно он является убийцей (хотя и может намекать на его мотив).
- Изредка я включаю отвлекающие маневры помимо других подозреваемых. Добавление дополнительных сложностей к загадке убийства еще больше запутает игроков!

Развязки

Детективные кабинетки от Freeform Games заканчиваются сценой развязки, где детектив представляет всем присутствующим разгадку. Развязка включает в себя цепочку событий, подсказок, отвлекающих маневров, тайн, мотивов и методов. После драматического развития событий личность убийцы раскрывается.

Развязка объясняет, как игроки могут раскрыть убийство, и я всегда структурирую ее вокруг средств, мотивов и возможностей.

Например:

Как вы все знаете, доктор Блэк был убит прошлой ночью. Раскрытие преступления означает определение мотива, средств и возможностей – почему, как и когда оно было раскрыто.

Итак, начнем с мотива. У кого была причина убить доктора Блэка? Хотя его очень любили, он нажил несколько врагов, в частности... <и здесь перечислите всех врагов жертвы и других людей, у которых был мотив убить Блэка>

Это подводит нас к возможности... <рассказать о подозреваемых, людях которые имели возможность совершить преступление. У некоторых подозреваемых будет алиби, которое исключает их — возможно, вам придется перечислить здесь очевидцев некоторых событий, если это единственный способ исключить подозреваемого.>

Итак, наши подозреваемые - <перечислить подозреваемых>, но только один из них имел мотив, средства и возможность совершить убийство, и поэтому я обвиняю Вас, <имя убийцы>, в убийстве доктора Блэка.

Речь, зачитываемая во время развязки, может быть полезной при написании детектива, даже если я не планирую, чтобы кто-нибудь читал ее в конце игры.

Убийцы

Играть убийцу не всегда весело, поскольку цель «избежать наказания за убийство» почти наверняка провалится. Но в Freeform Games мы указываем, как можно достичь этой цели:

Избежать обвинений в убийстве: Не допускайте, чтобы вас идентифицировали как убийцу доктора Блэка. (В конце вечеринки ведущий попросит всех указать, кто, по их мнению, убил доктора. Если большинство людей считают, что убийцей является кто-то другой, а не вы, можете считать эту цель успешно достигнутой.)

Другая проблема при написании ролей убийц заключается в том, что их листы персонажей могут содержать много второстепенного материала и мало сюжетной информации. (Это особая проблема в Freeform Games, поскольку у нас есть стандартный восьмистраничный буклет с персонажами.)

Матрица сюжета (см. ниже) определит, нужен ли убийце дополнительный сюжет. Я редко ставлю убийцам высокую оценку в сюжете (редко выше 3), поскольку они обычно держатся в тени, чтобы избежать подозрений.

Баланс сюжетов и персонажей

В кабинетках каждый является звездой – не должно быть фаворитов, а король должен быть таким же важным, как и самый низкий раб. Это означает, что у всех должно быть примерно одинаковое количество «игрового времени».

Так что сюжеты должны быть равномерно распределены между персонажами. Чтобы справиться с этим, я использую матрицу сюжета.

Матрица сюжета

Матрица сюжета представляет собой таблицу (обычно в электронном виде) с персонажами внизу и сюжетами вверху. Для каждого сюжета я даю каждому персонажу балл:

- 5 - Персонаж потратит значительное время на этот сюжет в игре.
- 3 - Персонаж вовлечен в сюжет и проведет и поиграет в него некоторое время. (Если у персонажа есть цель, связанная с сюжетом, я поставлю ему как минимум 3.)
- 1 - У персонажа есть некоторые знания о сюжете, но нет реального участия.

Я предпочитаю набирать низкие, а не высокие результаты, потому что предпочитаю, чтобы у игроков было слишком много игры, чем слишком мало. (Если бы я ошибся в сторону большего, то я могу думать, что у моих персонажей большая сюжетная вовлечённость, хотя на самом деле низкая.)

Я не учитываю продолжительность предыстории при оценке персонажа. Вместо этого я учитываю, насколько, по моему мнению, он будет вовлечен в сюжет во время игры, а не в преддверии ее. Таким образом, даже если кто-то в прошлом принимал активное участие в развитии сюжета, то это не будет иметь высокой оценки, если у него не будет много дел во время игры. Это особенно верно в отношении убийц в детективной игре (см. стр. 36), где у убийцы будет много предыстории, но это, вероятно, не даст им большой вовлечённости в сюжет во время игры.

Вот как я оцениваю сюжет о *кремневом ружье Еноха Флинта*:

Персонаж	Оценка	Причины моей оценки
<i>Енох Флинт</i>	<i>3</i>	<i>Это относительно небольшой сюжет, и он вряд ли отнимет у Еноха большую часть времени.</i>
<i>Дженни Флинт</i>	<i>1</i>	<i>В основном это информация о персонаже – у Дженни нет цели.</i>
<i>Уильям Блэк</i>	<i>3</i>	<i>Уильяму нужно продать кремневое ружье, поэтому для него это важно, но это не одна из его главных целей.</i>
<i>Джон Сэвидж</i>	<i>1</i>	<i>Для Джона это тривиально.</i>
<i>Мэг Сквайр</i>	<i>1</i>	<i>У Мэг есть только информация, поэтому</i>

		<i>она получает 1 балл.</i>
<i>Хилари Форрест</i>	<i>3</i>	<i>Хилари получает 3 балла, потому что хочет иметь оружие</i>
<i>Сэм Меткалф</i>	<i>3</i>	<i>Сэм получает 3 балла, потому что хочет иметь оружие</i>
<i>Пэт Ганн</i>	<i>3</i>	<i>Пэт получает 3, потому что, хотя у него есть цель, этот сюжет вряд ли будет для него таким уж интересным.</i>

Обратите внимание: в этом сюжете ни у кого нет 5. Это относительно второстепенный сюжет в игре в целом.

Суммируя эти оценки по всем сюжетам, я получаю общую оценку, которая указывает на общую вовлеченность персонажа в игру. Обратите внимание, что фактический балл не важен — важен рейтинг, соответствующий другим персонажам. Я хочу, чтобы у всех был одинаковый общий уровень вовлечённости.

Я использую матрицу графика для суммирования этих оценок. Например:

	<i>Кремневое ружьё Еноха Флинта</i>	<i>Путаница с библиями</i>	<i>Суд над Уильямом Блэком</i>	<i>Остальное</i>	<i>Всего</i>
<i>Енох Флинт</i>	<i>3</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>3</i>	<i>10</i>
<i>Дженни Флинт</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>1</i>		<i>5</i>
<i>Уильям Блэк</i>	<i>3</i>		<i>5</i>		<i>8</i>
<i>Джон Сэвидж</i>	<i>3</i>		<i>3</i>	<i>3</i>	<i>9</i>
<i>Мэг Сквайр</i>	<i>1</i>	<i>5</i>		<i>3</i>	<i>9</i>
<i>Сэм Меткалф</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>3</i>		<i>11</i>
<i>Пэт Ганн</i>	<i>3</i>		<i>1</i>		<i>4</i>

Хотя это субъективно, фактический балл не важен — вместо этого каждый персонаж должен иметь примерно одинаковый балл. Для персонажей с низкими показателями я либо пишу дополнительные сюжеты с их участием, либо вписываю их в существующие сюжеты.

В приведенном выше примере матрицы сюжета Пэт Ганн имеет общий балл 4, и ему нужна большая вовлечённость в сюжет. Чтобы решить эту проблему, я мог бы дать ему большую роль в сюжете «Суд над Уильямом Блэком».

Хотя балансировка сюжетов — это в основном дискуссионный вопрос, я стараюсь, чтобы у каждого персонажа был один или несколько сюжетов, которые наберут для него 5 баллов — я знаю, что это будет способствовать их вовлечённости в игру.

Я также включаю столбец «Остальное» в матрицу сюжета, чтобы охватить личные цели, не связанные с конкретным сюжетом.

Заполнение пустот

Завершив построение матрицы сюжета, я часто обнаруживаю, что некоторым персонажам не хватает нескольких пунктов, что говорит о том, что им нужна большая вовлечённость в сюжет. Тогда у меня есть два варианта: встроить их в существующий сюжет или создать новый.

Добавлять персонажей в существующие сюжеты нужно осторожно. Относительно легко дать персонажу фрагмент информации о сюжете, но предоставление персонажам большого количества информации вряд ли сделает игру за них интересной. В идеале мне нужно вовлечь их в сюжет, дав им задачу для решения.

Альтернативой является создание одного или двух новых сюжетов. В новом сюжете, вероятно, будут задействованы и другие персонажи – но это вряд ли принесет какой-либо вред (если только я не дам больше целей уже занятым персонажам, и в этом случае я вернусь к тому, с чего начал).

Балансировка сюжетов и соблазн фантастического

Я не придаю сюжетам разный вес в зависимости от их «важности» в игре. Вместо этого матрица сюжета использует подход, ориентированный на персонажа, оценивая, насколько важен каждый сюжет для этого персонажа.

Однако фантастические сюжеты (тайные общества, магия, оккультизм) могут подавлять другие сюжеты, особенно в играх с обычной предысторией. Это не обязательно будет проблемой, но об этом следует знать. Самый простой способ, который я нашел, как не допустить, чтобы фантастические сюжеты подавляли другие сюжеты, — это не включать их вообще — если только это не тема моей кабинетки.

Советы по написанию сюжетов

- Я часто дублирую текст с методом копировать/вставить. Игроки редко видят что-то кроме листа своего персонажа, поэтому не имеет значения, используется ли текст повторно. Никто об этом не будет знать.
- В большинстве сюжетов должны участвовать как минимум два персонажа, которые чего-то хотят. Чем больше персонажей будут заинтересованы в том, чтобы что-то произошло в сюжете, тем лучше. В идеале у этих персонажей должны быть противоречивые цели.
- Каждый персонаж должен играть значительную роль хотя бы в одном сюжете (желательно более чем в одном).
- Сохраняйте согласованность фактов между персонажами. Мнения персонажей могут различаться, но это должно быть только их мнение.
- Хранение каждого сюжета в отдельном документе позволяет легко проверить наличие несоответствий и нарушений. Например, это становится очевидным, если я описал событие для одного персонажа, а не для другого.

- Я разделяю большие сюжеты на несколько маленьких сюжетов, чтобы ими было проще управлять.

- Я не беспокоюсь о перекрестных ссылках на другие сюжеты — объединение сюжетов происходит, когда все они объединяются на листе персонажа.

- Будьте осторожны при написании сюжетов, основанных на исторических реалиях (например, право голоса для женщин). По моему опыту, создать точную историческую симуляцию сложно, и игроки привносят в нее современные чувства. Это не обязательно проблема, просто нужно знать об этом.

- Не давайте никому слишком много информации. Зачастую лучше всего распределить информацию между несколькими персонажами, каждый из которых знает лишь небольшую часть общей картины. Рассмотрите возможность разделения информации, которую знает один персонаж, и передачи ее другому персонажу.

- На большой игре (скажем, с 20 и более игроками) некоторые игроки никогда не взаимодействуют друг с другом — это нормально. Поэтому, я часто даю одну и ту же информацию двум-трем (или более) персонажам.

- Часто к сюжету легко добавить свидетелей: что они видели? Что, по их мнению, они видели? Это важно для них или это пустяки?

- Предметы могут стать источником путаницы: у кого находится этот предмет? Он находится там, где и должно быть? Есть ли еще подобный предмет? Кто знает, где он? Кто-нибудь думает, что дело в чем-то другом? Это реально? Это подделка?

- Ищите слабые звенья, такие как:

- Если информацией владеет только один персонаж, то, что произойдет, если он не предпримет никаких действий или ее не обнаружат те, кому это нужно знать?

- Что произойдет, если два ключевых персонажа поговорят, друг с другом в первые пять минут игры, не рухнет ли весь сюжет?

- Что произойдет, если персонаж, который начинает игру, имея важный предмет, ничего с ним не сделает?

6. Персонажи

В этой главе рассматриваются различные моменты, которые надо учитывать при придумывании персонажей.

Написание персонажей для кабинетки

Ключ к созданию успешной кабинетки это персонажи. Если в кабинетке нет хороших персонажей, то играть в такую кабинетку будет трудно. Несмотря на то, что хороший игрок иногда может спасти паршивого персонажа, очень многим игрокам (мне в том числе) трудно играть плохого персонажа.

Поскольку персонажи очень важны, то вот о чем я думаю, когда пишу и редактирую кабинетки. (Я написал и сыграл немало плохих персонажей, поэтому я основываюсь на опыте.)

Кто я? Почему я здесь? Чего я хочу?

Когда я читаю описание персонажа, первое, что я хочу знать от его лица, это кто я, почему я здесь и чего я хочу.

После и только после этого я представляю сюжеты и персонажей, которые не являются центральными для этих трех вопросов.

Кто я? В первом абзаце описания персонажа необходимо в общих чертах определить, кто этот персонаж. Это создаст картину для остальной части описания персонажа.

Например:

Вы — капитан Смит, давнишний сотрудник компании «Уайт Стар Лайн» и ее самый старший капитан. Вы гордитесь тем, что являетесь капитаном «Титаника» в его первом рейсе.

Вы — мадам Зара, королева вуду с Тортуги, хорошо разбирающаяся в темных искусствах.

Соблазнительно начать описание персонажа из центра событий, например: «Черт возьми! Какой успех в книгах! Вы не ожидали, что старый мистер Джонсон упадет и умрет вот так, но то, что он это сделал, является некоторым облегчением...». Однако, как игрока, меня такое расстраивает, поскольку я до сих пор не знаю, кто я. Поэтому, я всегда начинаю с простого вступительного абзаца, который описывает персонажа – я пишу его на четвертом этапе (стр. 8)

Почему я здесь? Каждому персонажу нужна причина для пребывания на кабинетной ролевой игре – разумная, реалистичная причина.

Как у игрока, у меня есть повод для недоверия, если у моего персонажа нет причин, по которым он должен присутствовать на игре.

Как у мастера, хорошее обоснование причины присутствия персонажа на игре, даёт мне основу для прописывания всего персонажа и его сюжета.

Чего я хочу? Как только у меня появится причина присутствия персонажа на кабинетке, самое главное — указать ему проблему, которая им движет.

Например, в игре «Смерть в Гамбии» одному персонажу нужен билет и виза для выезда из страны. Это дает ему цель на вечер. Я стараюсь сделать так, чтобы любая проблема, с которой игрок столкнулся, не была слишком простой – и если это вдруг так, то я усложняю ее или даю ему другие цели или загадки, которые нужно решить.

У персонажей должен быть какой-то способ решения своих проблем. Игрок может сделать что-то еще, но я включаю способ решения этой проблемы куда-нибудь в игру. (Обычно это указывается в сюжете.)

Конечно, проблема персонажа и причина, по которой он присутствует на игре, могут быть одинаковыми. Например, персонаж может устроить у себя вечеринку (почему он здесь), потому что ему нужны определённые магические артефакты, которые он надеется получить в качестве подарков на свой день рождения, артефакты же ему нужны для заклинания (которое решит его проблему).

Предоставление персонажам задач для решения мотивирует их разговаривать друг с другом – и если все так делают, то это большая часть написанного в игре.

Предыстория — это не сюжет

Предыстория — это просто то, что произошло. Она становится сюжетом только тогда, когда действие на кабинетке происходит из-за неё.

Например, однажды я играл персонажа (основанного на историческом человеке) с большой предысторией, на несколько страниц. Но сюжетной составляющей в этом было мало, потому что всё, что было прописано в предыстории, было решено. Чтобы что-то из этого имело какое-то значение, персонажу нужно больше незавершённых дел и нерешённых проблем.

Поэтому, когда у меня есть подробная предыстория персонажа, я гарантирую, что у него есть множество проблем, которые можно решить во время игры. Как правило, я стараюсь получить хотя бы одну цель для персонажа из каждого раздела его биографии. Естественно, часть этого сюжета может понадобиться для сюжетов других персонажей, но чем больше целей, тем лучше.

Написание целей

В разделе «Цели» на листе персонажа описано все, чего мне нужно достичь на кабинетке. И все цели должны следовать из того, что я прочитал раньше – я не должен узнать о своем персонаже что-то новое.

Не всё в описании персонажа нуждается в формальной цели. Я указываю цели только в том случае, если персонаж ожидает их решения во время игры — я не включаю цели, которые не очевидны в начале (даже если они в любом случае могут быть достигнуты).

Например, представьте себе кабинетную игру по среднековью, на которой присутствуют шериф Ноттингема и Робин Гуд. Они заклятые враги, но поскольку шериф не знает, что Робин примет участие в соревновании за серебряную стрелу, то у него нет цели, арестовать Робина.

Итак, шерифа нужно прописать так, чтобы, если он обнаружит Робина на соревновании, он понял, что ему следует попытаться арестовать его (даже если у него нет в списке этой конкретной цели). Это можно сделать, прописав ему общую цель «Арестовать преступников и злодеев», а там, где в его биографии говорится о его вражде с Робинем, закончить это словами: «... тебе бы очень хотелось арестовать Робин Гуда, если бы ты только мог его поймать. Но у тебя никогда не было возможности прикоснуться к его воровской туше».

С другой стороны, если бы шериф Ноттингема имел веские основания ожидать присутствия Робина на соревнованиях и планировал его арестовать, то это была бы подходящая цель. В его предыстории можно написать: «...ваш информатор сказал вам, что Робин будет здесь на соревновании, замаскированный». И тогда цель будет вот такой: «Арестовать Робина Гуда: выяснить, кто из конкурсантов является замаскированным Робин Гудом, и арестовать его».

Советы по написанию целей:

- Цели должны напоминать/подчеркивать, почему персонаж присутствует на игре.
- Цели должны иметь непосредственное отношение к событию.
- Цели персонажа должны определять, чего персонаж пытается достичь во время кабинетки, т. е. они касаются вопроса «Чего ты хочешь?». Я добавляю дополнительные цели, чтобы охватить другие, более второстепенные аспекты, но я обязательно охватываю то, чего хочет персонаж.
- Пишите много целей; лучше иметь слишком много дел, чем слишком мало.
- Будьте конкретным. Вместо того, чтобы ставить персонажу цель «разбогатеть как можно больше», я предпочитаю сказать: «Получите 40 000 долларов, чтобы вы могли взять свою семью в круиз по Карибскому морю, о котором вы всегда мечтали».
- Некоторые цели могут быть «основанными на персонажах», а не «основанными на сюжете». Например, у стюарда корабля может быть цель: «Быть исполнительным стюардом: заботиться о пассажирах и выполнять приказы старшего стюарда». Эта цель помогает игроку сыграть свою роль.
- Убедитесь, что цели актуальны. Даже в детективной игре с убийством я бы не решился дать всем игрокам цель раскрыть убийство, если не смогу каким-то образом сделать эту цель актуальной. (Я мог бы сформулировать это так: «Раскройте убийство – возможно, вы будете следующей жертвой».)
- Остерегайтесь негативных целей. Негативные цели предлагают игроку предотвратить что-то, например «не допустить раскрытия вашей темной тайны». Для игрока это почти бессмысленно, поскольку их секрет неизбежно раскроется. (Такова природа кабинеток.) Поэтому вместо этого переработайте цель в позитивное действие: «Подставьте Салли в убийство, рассказав всем, что вы видели, как она в спешке уходила с места убийства».
- **Как я оформляю цели:** Мне нравится видеть цели в виде краткого изложения, выделенным жирным шрифтом, за которым следует одно-два предложения с пояснениями. Как этот пункт.

Секретные цели

Иногда игра включает в себя вещи, которые я не хочу видеть в качестве целей, потому что я не хочу выдавать слишком много информации.

Например, в сюжете про «Кремневое ружьё Еноха Флинта (стр. 30) Енох Флинт ищет новое кремневое ружьё. Однако его кремневое ружьё (которое он любил) тоже присутствует на игре, но поскольку это секрет для него, то это не цель. Если игрок играющий Еноха узнает, что его старое кремневое ружьё находится в игре, он может захотеть вернуть его. Это его дело. Таким образом, хотя у его персонажа прописана цель «Вы потеряли кремневое ружьё и вам нужно найти замену», у него нет цели «Верните свое старое кремневое ружьё».

Включение секретной цели — это искусство, потому что задача состоит в том, чтобы сообщить персонажу достаточно информации, не предполагая, что рассматриваемый предмет/человек действительно находится в игре. (Опытные игроки, прочитав, что у них пропал племянник, или украли семейную реликвию, или что-то еще, заподозрят, что племянник/фамильная реликвия/что-то еще тайно присутствует в игре. Часто они бывают правы.)

Кому я нужен?

Каждый персонаж должен нуждаться или быть нужен хотя бы одному персонажу в игре. Предпочтительно больше чем одному.

Что я подразумеваю под словом «необходимость»? То, что один персонаж потребуется другому персонажу, потому что у него есть что-то уникальное или необычное, необходимое другому игроку для достижения своих целей. Или вместо этого ему нужен другой персонаж, потому что у него нет соответствующих навыков, денег или чего-то еще.

Например:

- **Навыки способности:** если в игре «Здесь есть пираты», игроки хотели вывести корабль в море, то им требовались определенные навыки: морская практика, навигация, мореплавание, артиллерийское дело и т. д. Это делало персонажей с этими навыками необходимыми для тех, кто этих навыков не имел.

- **Знания и сюжет:** если персонаж обладает важной сюжетной информацией или знаниями, он будет востребован. По крайней мере, до тех пор, пока он не выдаст эту информацию.

- **Предметы:** В игре «Смерть в Гамбии» некоторым персонажам требуются проездные документы. Поэтому для этих персонажей очень важны те, у кого есть лишние проездные документы, а они вряд ли отдадут их без чего-то взамен.

- **Деньги:** богатство может сделать кого-то нужным многим другим персонажам.

Персонажам не обязательно осознавать, что они нужны друг другу в начале игры — они могут обнаружить это во время игры.

Равенство

Легко забыть, что в плане сюжета, крепостной крестьянин равен королю на кабинетке. Все они звезды в своих «фильмах». Или, иначе говоря, каждый игрок играет главную роль, но он также является второстепенной ролью для всех остальных.

Мне легко влюбиться в отдельных персонажей и создать для них самые лучшие сюжеты. Хотя это может быть хорошо для этих персонажей, но это будет не хорошо для других персонажей. Я использую матрицу сюжетов (стр. 40), чтобы минимизировать фаворитизм и равномерно распределить сюжетную нагрузку.

Особенно я опасюсь этого, если пишу игру по мотивам популярного телесериала или художественной литературы. Если я когда-нибудь напишу игру по книге «Гордость и предубеждение» для 30 игроков, то мне нужно будет убедиться, что в ней полностью задействованы все персонажи, а не только Элизабет, Дарси, Бингли и Беннеты.

Занятость

Когда я играю на кабинетке, то мне хочется постоянно быть занятым. Обычно это означает, что у меня должно быть много целей, много ссылок на сюжеты и людей, с которыми можно поговорить.

(Некоторые игроки могут прочесть всего несколько строк и дальше играть в течение всей игры, получая удовольствие. Однако не все игроки столь одарены, и если я не знаю, кто будет играть того или иного персонажа, то рекомендую прописывать роли в расчёте на тех, кто хочет быть постоянно занятым.)

Вот несколько способов, которыми я пользуюсь, чтобы определить, достаточно у персонажа дел:

- **Цели #1:** Если я выполнил свою работу правильно, то я извлёк из предыстории своих персонажей как можно больше целей. Если после всего этого я найду персонажа с небольшим количеством целей (т. е. двумя или тремя), то ему, вероятно, не хватит дел.
- **Цели #2:** В идеале у персонажей должно быть примерно равное количество целей. Если у кого-то десять целей, а у других персонажей только три, мне есть над чем работать.
- **Матрица сюжета:** Матрица сюжета (стр. 40) должна указывать, на каких персонажах нужно обратить внимание.
- **Диаграмма спагетти:** Диаграмма спагетти (*мне понравился этот термин, не буду заменять его на термин шестерёнка ролей прим. перев*) — это способ убедиться, что персонажи имеют достаточно связей с другими персонажами. Чтобы создать диаграмму спагетти, напишите имена персонажей по краю большого листа бумаги. Затем проведите между ними линии, показывая их отношения. Это должно подчеркнуть пробелы — персонажей с небольшим количеством связей.
- **Опыт:** По мере того, как я становился более опытным, я научился понимать, насколько будет занят тот или иной персонаж, просто читая про него и зная, как игра будет работать и во что ещё он будет вовлечен.

Группы, одиночки и аутсайдеры

Я предпочитаю быть частью группы, а не аутсайдером или одиночкой, поэтому я вписываю в свои игры группы, чтобы у каждого была связь хотя бы с одним другим персонажем. (Однако следует отметить, что некоторые игроки любят играть в одиночку.)

Вот несколько мыслей о различных группах:

- **Друзья:** Пригласить двух или более друзей — это простой способ создать группу. Когда я пишу «вы дружите с Бобом» на листе персонажа, я подкрепляю это общим опытом и целями. Я могу дать им цели следить друг за другом.

- **Семья:** Хотя большинство людей могут рассчитывать на то, что им придется полагаться на свою семью, на кабинетках часто бывают бунтующие подростки и властные родители.

- **Члены экипажа:** Действие некоторых кабинеток происходит на борту корабля. Экипаж естественно, является группой.

- **Клубы, комитеты, советы:** На игре «Факел Свободы» я был членом городского совета, что связывало меня с другими членами совета.

- **Политика или бизнес:** Персонажи из одной партии могут работать вместе.

- **Тайные общества:** Тайные общества — группа, которую легко создать. Однако проблема тайных обществ заключается в том, что их цели часто превосходят любые другие цели. (Я не знаю, почему это так.) Итак, я всегда с осторожностью включаю в игру тайные общества.

- **Тривиальные тайные общества:** Я преодолел проблему преобладания целей тайного общества над всем остальными, сделав это общество относительно тривиальным. Я сделал это с Постмодернистским движением на игре «Голливудская ложь», цели движения важны для старших членов, но неважны для всех остальных.

Диаграммы спагетти также помогут выявить одиночек и аутсайдеров.

Первые шаги

Иногда кабинетки требуют много времени для того, чтобы игроки начали играть, особенно если в игру играют новички, не знакомые с форматом. Я рекомендую включать в описание персонажа раздел «рекомендуемые первые шаги», в котором следует описать идеи действий, которые игроки могут предпринять в начале игры, чтобы сдвинуть дело с мертвой точки.

Я пишу первые шаги, когда персонаж готов на 90%. Я читаю описание персонажа и ищу что-то, что может его заинтересовать, а затем пишу предлагаемые им первые шаги.

Например:

- Поговорите с Барри и узнайте, почему его не было на вечеринке вчера вечером.

- Напомни Джей-Джею, что он должен тебе 5000 долларов, которые нужно вернуть сегодня вечером!

- Договоритесь с Кайли о времени, когда вы сможете взять у нее интервью.

Советы по написанию первых шагов:

- Я обычно включаю два первых шага в описание персонажа для маленькой игры (три для большой игры), чтобы, если игрокам будет сложно сделать один, у них был запасной вариант.

- Я всегда пишу первые шаги как определенное действие – обычно это совет подойти к другому персонажу и расспросить его о чем-то.

- Я стараюсь, чтобы первые шаги персонажа не слишком явно направляли его на решение главной цели или проблемы — идея в том, чтобы начать игру, а не закончить ее раньше времени!

- Первые шаги могут включать в себя действия, которые опытные игроки могли бы сделать на игре намного позже и, возможно, по-другому. Это не имеет значения (и именно поэтому первые шаги необязательны). Основная задача — вовлечь относительно неопытных игроков во взаимодействие с другими.

Этот персонаж великолепен?

Я нашел два хороших теста, которые определяют, насколько хорош персонаж.

- **Тест 1:** Сначала я рассматриваю влияние персонажа на игру, если персонаж не вливается в игру и не играет (например, если игроку приходится выйти из игры в последний момент). Если в этом случае никаких изменений не требуется, то это говорит о том, что персонаж мало влияет на игру, и его нужно рассмотреть более подробно. (Возможно, персонажу нужно больше дел или нужны более тесные связи с другими персонажами). Дополнительные персонажи неизбежно легко удаляются с игры, и они требуют особого подхода.

- **Тест 2:** Затем я представляю, как бы я чувствовал себя, если бы мне предложили сыграть этого персонажа. Я представляю, как впервые читаю описание этого персонажа (без всего остального багажа знаний об игре, который у меня есть). Рад ли я играть этого персонажа? Затем я думаю о том, сколько удовольствия этот персонаж может получить во время игры (используя мои авторские знания). Если мне не терпится сыграть этого персонажа, и я думаю, что отлично проведу время, то моя работа выполнена.

Контрольный список персонажей

Здесь всё сведено в один контрольный список.

Действия с персонажами:

- сначала объяснить, кто они

- объясните, почему они присутствуют на игре

- объяснить, чего они хотят
- у персонажей достаточно целей?
- персонаж знает достаточно интересной информации о других персонажах?

Является ли персонаж:

- нужным другим персонажам?
- логичным?
- кого бы ты с удовольствием сыграл сам?
- совместим с другими персонажами?
- одиночка?
- его присутствие на игре необязательно?

И наконец:

- Могу ли я убрать этого персонажа, ни на что, не влияя в игре?

Если вы ответили «да» на любой из вышеперечисленных вопросов, то внимательно рассмотрите персонажа, чтобы убедиться, что за него будет приятно играть.

Необязательные персонажи

Кабинетные игры обычно пишутся на определённое количество участников. Это прекрасно работает, если у меня есть необходимое для игры количество игроков, но если игроков недостаточно, у меня есть три варианта:

- Начать игру с меньшим количеством игроков, чем необходимо, и «залатать дыры»
- Лихорадочно переписать игру в последнюю минуту
- Не проводить игру вообще

Я предпочитаю другой подход: создавать необязательных персонажей, которых я могу исключить, если не наберу нужное количество игроков.

Необязательные персонажи

Необязательный персонаж — это просто персонаж, присутствие которого на игре не обязательно. Ключевые сюжеты не нарушатся, когда я удалю необязательных персонажей, хотя это повлияет на грани игры, поскольку персонажей, с которыми можно будет взаимодействовать, станет меньше. Иногда я обнаруживаю, что у меня на кабинетке уже есть персонажи, присутствие которых не является обязательным, но я этого не заметил.

Примечание насчёт пола: я предлагаю не указывать пол необязательных персонажей, чтобы их мог играть каждый.

Проблемы с необязательными персонажами

Необязательные персонажи не лишены проблем, и главная из них заключается в том, что они могут показаться второстепенными по отношению ко многим другим сюжетам игры. Этого можно избежать, предоставив им для решения серьезные внутренние проблемы, или ключевые ресурсы (навыки, деньги, знания), которые сделают их ценными для развития сюжета. Также я могу включить их в «механическую» часть игры (например, в сюжет съёмки фильма в игре «Голливудская ложь», упомянутой выше) или добавив детектива-любителя в детективной игре с убийством или дополнительную иностранную державу в дипломатическую/шпионскую игру.

Я часто связываю необязательных персонажей с другими персонажами, делая их друзьями или коллегами, особенно с теми, у кого уже много дел. Я также рекомендую давать необязательным персонажам множество хороших ссылок на ключевые сюжеты (которые они могли бы использовать) и мощные способности, которые сделают их ценными для всех.

Когда я заканчиваю писать необязательного персонажа, я спрашиваю: «Хотел бы я сыграть этого персонажа?» Если ответ «нет», то мне есть над чем поработать.

Удаление персонажей из существующей игры

Если мне нужно удалить персонажей из существующей игры, то я использую такой подход:

- Во-первых, надо определить основные сюжеты, те, которые следует сохранить, независимо от количества игроков. Затем я просматриваю документ о сюжете и определяю, кто играет решающую роль в этих сюжетах. Это дает мне список основных персонажей: все остальные не являются обязательными. (Это гораздо проще, если игра была написана с использованием матрицы сюжета.)
- Как только я узнаю, какие персонажи являются необязательными, я решаю, в каком порядке они являются необязательными. В целом, персонаж, мало влияющий на игру, «более необязателен» (я откажусь от него раньше), чем персонаж с большим влиянием.
- Когда я знаю, какие персонажи являются необязательными, я смотрю на каждого, чтобы определить его уникальность. Если у конкретного персонажа есть ресурсы, необходимые игре (деньги, предметы, информация), то я перераспределяю их другому персонажу. (Что касается информации, я создаю отдельный информационный листок для основных персонажей.)

Если я запускаю игру на конференции и не получаю достаточное количество зарегистрированных участников, я решаю, каких персонажей я буду использовать, а остальных превращаю в дополнительных персонажей, которых смогут играть те, кто зарегистрировался поздно.

Добавить нового персонажа в существующую игру

Когда у меня больше игроков, чем нужно моей игре, мне нужно добавить дополнительных персонажей.

- Я часто развиваю существующего персонажа, добавляя ему помощника или заместителя – или даже соперника. Если я знаю, что один персонаж, скорее всего, будет занят (возможно, исходя из матрицы сюжета), то я могу дать ему дополнительную пару рук. Для менее занятых персонажей я пишу персонажа, который создаст для них больше конфликтов.

- Мне легко добавлять персонажей с самостоятельными целями и мотивами. Например, практически в любую игру можно добавить репортера, который ищет последние важные новости или хочет взять интервью. Однако я создаю для них связи и узы с другими персонажами и сюжетами, чтобы эти самодостаточные персонажи не чувствовали себя одинокими.

- Если я использую механику в качестве ключевой части игры (например, создание фильмов в игре «Голливудской ложь» или какой-либо конкурс с голосованием), я могу добавить персонажа, который вписывается в эту механику.

- Если мне понадобится еще несколько персонажей, то я сгруппирую их, чтобы у них был собственный сюжет, а также свяжу их с другими сюжетами.

- Я использую тот же формат для способностей и т. д., что и у оригинальных персонажей. Часто я могу использовать один и тот же текст — например, когда вовлечение нового персонажа в сюжет такое же, как и вовлечение у имеющегося персонажа.

- После того, как я написал нового персонажа, я обновляю список участников и пишу дополнительный текст для некоторых оригинальных персонажей, чтобы связать их с новыми персонажами. Например, если я создаю помощника для одного персонажа, я расскажу этому персонажу о его новом помощнике. О новых персонажах не нужно знать всем, достаточно чтобы для некоторого количества людей они не были посторонними.

Я обдумываю, как я могу использовать дополнительных персонажей для других игр. Например, предположим, что мне нужно добавить трёх персонажей в игру. Если я напишу дополнительных персонажей так, чтобы один был автономным, а двое других работали в команде, то я создал гибкую сюжетную составляющую, позволяющую обслуживать одного, двух или трех дополнительных игроков в будущем.

Прописывание необязательных персонажей по мере написания игры

Третий подход — с самого начала вписать в игру необязательных персонажей. Мой подход:

- Определите потенциальных необязательных персонажей в начале процесса, чтобы я не давал им ключевые роли в ключевых сюжетах.

- Используйте матрицу сюжета, чтобы идентифицировать персонажей с относительно низкими баллами: низкий балл предполагает, что их можно относительно легко удалить.

Я стараюсь проявлять гибкость в выборе необязательных персонажей, поскольку они могут меняться во время написания.

Выявление и исправление проблем с персонажами

На игре многое может пойти не так, но главная проблема, за которой необходимо следить, это загруженность игроков, я всегда слежу, чтобы у каждого было достаточно дел. Если игроки заняты и увлечены своими персонажами, то это решает большинство проблем, если что-то пойдёт не так.

Матрица сюжета — основной инструмент, который я использую для обеспечения сбалансированности персонажей. Однако все может пойти наперекосяк, если я не оценю персонажей и их роли должным образом, поэтому я, рассматривая два теста со страницы 50, также оцениваю и каждого персонажа.

Оценка каждого персонажа

Когда пишу игру для Freeform Games я просматриваю всю игру и оцениваю каждого персонажа, чтобы увидеть, подчеркивает ли это какие-либо проблемы:

- **Длина текста, описывающего предысторию:** Чем длиннее, тем лучше, хотя слишком длинный текст также может стать проблемой. Стандартный формат у игр от Freeform Games не допускает использования длинных текстов, но и ультракороткий текст вызывает беспокойство.

- **Цели:** каждую цель я оцениваю в два очка. Мне нравится, когда персонажам есть чем заняться.

Остальные люди: я выставляю одно очко за каждого Другого человека на листе персонажа, но максимум до пяти очков. Мне нравится видеть ссылки на других персонажей, но я ограничиваю счет, потому что не хочу, чтобы персонаж, который просто знает множество людей, выглядел так, будто ему не о чем беспокоиться.

Я помещаю всё это в электронную таблицу и оцениваю каждого персонажа. Идеального результата не существует — я выискиваю персонажей с низкими показателями по сравнению со всеми остальными. Затем я просматриваю персонажей с низкими оценками и смотрю, нужно ли им больше внимания.

Этот подход не учитывает качество текста, и страница воды оценивается так же, как страница сюжета. Однако персонажи с небольшим количеством целей часто имеют короткую предысторию, поэтому я считаю, что система хороша для выделения проблем.

Простые улучшения персонажа

Вот несколько подходов, которые я использую, чтобы дать персонажам больше возможностей, не внося больших изменений в остальную часть игры:

- Дать игроку проблему, для решения которой потребуется взаимодействие с другими игроками.

- Подружите персонажа с другими персонажами, желательно с большим количеством сюжетного материала. Дайте слабому персонажу цель помочь другому персонажу и убедитесь, что этот персонаж знает, что первый персонаж — его друг. Другой, более сильный персонаж должен помочь вовлечь первого в свою игру.
- Персонаж может помочь другому персонажу (возможно, в качестве наставника, советчика или помощника). Или, возможно, к нему обратится другой персонаж с просьбой о помощи.
- Дайте персонажу повод присоединиться (или узнать больше, или рассмотреть возможность присоединения) к группе или обществу.
- Возьмите что-нибудь от слишком занятого персонажа, например, цель или небольшой фрагмент сюжета. Это потребует некоторой переписки, поскольку слишком занятой персонаж потребует внесения изменений.
- Дайте персонажу ресурс (навык, предмет, знания, деньги), которого мало в игре.
- Дайте игроку «персонажную» цель – что-то, что соответствует отыгрываемому им персонажу и ни на что не влияет. Несколько примеров (которые, очевидно, применимы не ко всем играм!):

- Персонаж является гипнотизёром – любителем, способен гипнотизировать людей (и приносить им пользу).
- Персонаж хочет сфотографироваться со всеми присутствующими известными людьми. Или он хочет, чтобы их сфотографировали в присутствии всех известных людей.
- Персонаж хочет заказать картину.
- Персонаж хочет издать свою книгу.
- Персонаж азартный игрок
- Персонаж проповедник, или он исповедует других
- Персонаж хочет потанцевать со всеми, кто присутствует на балу.

Иногда мне не нужно что-то добавлять персонажу — а вместо этого следует дать другим повод взаимодействовать с ним. Самый простой способ сделать это — сказать другим персонажам, что этот персонаж может быть полезен для них.

7. Правила и механики

Хотя, есть такие кабинетные игры, в которых не используются вообще никакие правила и механики, для многих игр они всё же нужны. Например, крупные игры часто используют правила для больших разделов своих игр, а маленькие игры часто используют предметы, способности и конверты на случай непредвиденных обстоятельств.

Разные авторы кабинетных игр используют разные правила и механики, вот некоторые правила, которые использую я.

Именные бэйджи

Именные бэйджи используются для того игроки могли быстро и легко идентифицировать друг друга. Именные бэйджи могут быть на шнурках или на клейких этикетках.

Надписи на именных бэйджах должны быть набраны максимально крупным шрифтом, чтобы их было легко прочесть на расстоянии. Я стараюсь избегать написания бэйджей от руки, так как мой почерк может быть неразборчивым.

Преимущества использования именных бэйджей:

- Игроки могут быстро идентифицировать друг друга
- На именных бэйджах можно отображать информацию о фракциях или группах.
- Именные бэйджи могут иметь коды или символы (см. стр. 64).

Недостатки использования именных бэйджей:

- Именные бэйджи могут мешать костюмам
- Именные бэйджи могут отвлекать от «погружения» в игру, если в игре обычно не используются бэйджи.

Карточки предметов

В кабинетных ролевках карточки предметов иногда используются для обозначения вещей, которые можно носить с собой. Конечно, во время игры также могут быть предоставлены физические реквизиты, но обычно и они сопровождаются карточкой предмета.

Преимущества и недостатки карточек предметов аналогичны преимуществам именным бэйджей:

Преимущества:

- Карточки маленькие и их легко носить с собой.
- Карточки могут иметь коды или символы с различными значениями, например, указывать, является ли предмет подделкой или он принадлежит кому-то.

Недостатки:

- Карточки предметов могут отвлекать от «погружения» в игру и не так впечатляют, как настоящий реквизит.

Успех и неудача

Механизмы успеха и неудачи часто бывают разных форм. Вот два подхода, которые я часто использую.

Камень-ножницы-бумага: Простой и легкий механизм для определения успеха или неудачи – игра в камень-ножницы-бумагу. Плюсы в метода том, что он не требует дополнительного оборудования и каждый умеет играть. Недостатком метода является то, что он не является по-настоящему случайным (обычно побеждает опытный игрок), а создавать различия в навыках между игроками непросто (но это можно сделать с помощью способностей, см. стр. 60).

«Камень-ножницы-бумага» обычно является моим методом достижения успеха, потому что его легко реализовать.

Навыки плюс кубик: Если игроки не против, покидать кубики, то для них есть простая система использования навыков и кубиков, каждому игроку даётся навык (с рейтингом — например, лазание-2), затем игрок должен бросить кубик и добавить навык к числу, выпавшему на кубике. В случае соревнования побеждает тот, у кого больше очков, или можно использовать целевое число для конкретных задач (например, бросьте 8+, чтобы подняться на скалу).

Преимущества использования систем, основанных на навыках, заключаются в том, что персонажи могут обладать разными навыками (что помогает вовлекать персонажей в разные сюжеты), а система может быть гибкой и охватывать широкий спектр ситуаций. Обратной стороной является то, что каждому нужны игральные кости и поверхность, на которой их можно кидать.

Я использую навыки и кубики для игр с множеством различных механик. Если же моя кабинетка в основном представляет собой ролевую игру с небольшим количеством механик, то я предпочитаю использовать камень-ножницы-бумагу.

Деньги и игровая экономика

Игровую экономику может быть сложно спроектировать. Когда я добавляю деньги в игру, я включаю персонажей, которым нужны деньги, и тех, у кого есть деньги, которые можно потратить. (Иначе, зачем в игре деньги?)

Ближе к концу процесса написания кабинетки я проверяю, достаточно ли у меня денег в игре. Мне нравится, когда персонажи достигают свои цели, поэтому я гарантирую, что денег (или ценных предметов, таких как украшения) будет более чем достаточно, чтобы удовлетворить потребности персонажей, которым нужны деньги.

Чтобы определить, сколько денег мне нужно на игре, я сначала рассчитываю спрос, создавая таблицу с тремя столбцами: имя персонажа, почему ему нужны деньги и сумма, которая ему нужна. Так что это может выглядеть так.

Боб	Погасить карточные долги	£5000
Шейла	Купить билет, чтобы уехать отсюда	£1000
Дэйв	Купить подарок жене	£3000
Тина	Собрать деньги для инвестирования в бизнес	£3000

Затем я создаю аналогичную таблицу для поставок. На этот раз я включаю все деньги, с которыми персонажи начинают игру, и любые другие источники дохода. (Другими источниками дохода могут быть, например, призовые на соревнованиях или закопанные сокровища.)

Мардж (стартовые деньги)	£5000
Колин (стартовые деньги)	£3000
Приз за 1-е место в гонках улиток	£6000
Приз за 2-е место в гонках улиток	£4000

Предложение денег должно составлять около 150% спроса. Это означает, что игроки будут договариваться и торговаться друг с другом для достижения своих целей, а это то, что мне нужно.

Остальные вещи, которые стоит посмотреть:

- Богатые персонажи должны хотеть тратить свои деньги, а бедные персонажи обычно должны иметь вещи (предметы, информацию или навыки), которые нужны другим.
- Механики или системы, генерирующие деньги для персонажей, могут легко выйти из-под контроля, поэтому я тестирую их заранее, чтобы проверить, не сломают ли они игру. Примеры могут включать правила получения богатства за счет добычи полезных ископаемых, производства или сельского хозяйства.
- Я стараюсь не создавать персонажей, которые настолько богаты, что смогут решить свои проблемы, просто заплатив за всё.
- В исторических играх я обычно даю пояснения насчёт цен отыгрываемого периода, чтобы все знали, сколько стоят деньги.
- Я ищу очень дорогие вещи, которые нарушают баланс игры. Например, если в игре есть и мелкая наличность, и какое-то имущество, то эта собственность, скорее всего, будет стоить гораздо больше, чем имеющаяся мелкая наличность. В этой ситуации мне нужно убедиться, что мелкие деньги по-прежнему актуальны и что персонажи, обладающие собственностью, не могут нарушить экономику у всех остальных. Этого можно добиться, имея две валюты: одну для крупных покупок, а другую для повседневного использования.

- Если у меня в игре фигурирует больше одной валюты, то я предпочитаю давать одному или двум персонажам возможность менять одну валюту на другую, и давать игрокам, которые хотят поменять валюту, контакты этих персонажей.

Боёвка

Некоторые кабинетные игры включают в себя абстрактную систему боёвки. Ведь какой вестерн без разборок? В отличие от многих других ролевых игр, в моих играх для боёвки не используется физическое оружие. Вместо этого используется абстрактная система, например карточки, или игра в камень-ножницы-бумага.

В Freeform Games простая система боёвки заложена в стандартные правила. И именно эти правила я использую чаще всего. https://www.freeformgames.com/standard_rules.php. (вы также можете использовать эти правила).

В общем, я предпочитаю не включать боевку в свои кабинетные ролевые игры. Это потому, что правила по боёвке часто сложны и их легко неправильно истолковать. Хуже того, вопрос жизни и смерти персонажа на игре может создавать стрессовые, эмоционально заряженные ситуации, которые могут расстроить игроков и мастера. Поэтому я стараюсь на своих играх создавать такие ситуации, в которых бой маловероятен.

Когда я включаю в игру правила по боёвке, я учитываю несколько вещей:

Смерть персонажа: Что делают игроки, когда их персонажей убивают? Я обычно добавляю правило, по которому убийство персонажа возможно только в последний игровой час. Таким образом, игроки по-прежнему будут чувствовать себя так, как будто игра у них прошла полноценно.

Альтернативный подход — иметь резервных персонажей для замены персонажей, которые умирают, но я считаю, что игроки не так заинтересованы в них по сравнению с теми персонажами, с которыми они начали (и, возможно, как-то к ним готовились).

Исцеление: Насколько легко лечить персонажей? Мне нравится предоставлять персонажам способы исцеления, например, способности целителя (для персонажей-врачей) или аптечки первой помощи.

Нелетальная боёвка: Как сделать так, чтобы несмертельный бой (скажем, драка в баре) приносил удовлетворение? Если игрок выигрывает такую драку, получит ли он какие-либо преимущества (например, возможность обыскать вещи противника и что-нибудь взять)?

Судейство: Судить бои может быть непросто, поскольку все может стать очень напряженным. В идеале у меня должно быть несколько помощников, которые смогут помочь в судействе боёв. Я могу попросить игроков быть специальными судьями на случай начала боя.

Доступ к оружию: Один из способов ограничить боёвку — это потребовать предмет оружия, прежде чем можно будет совершить атаку. Таким образом, в игре о Диком Западе персонажу понадобится пистолет или нож, прежде чем он сможет начать бой. (Я также могу дать персонажам навыки рукопашного боя.)

Дополнительная боёвка: В Freeform Games, даже если наши игры включают в себя боёвку, мы всегда говорим мастерам, что эти правила не являются обязательными. Им не обязательно включать боёвку, если они этого не хотят.

Локации

Многие кабинетки самостоятельны и происходят либо в одном месте, либо в абстрактном пространстве, где конкретные локации не имеют значения. Но в некоторых играх все иначе.

Физические местоположения: Физические местоположения внутри игровой площадки помогают создать ощущение пространства и физической реальности. Если в игровом пространстве есть разные комнаты, то эти комнаты могут представлять собой определенные места — собрания, городские советы, штаб-квартиры или что-то еще.

Также можно создать план города на полу с помощью малярного скотча и этикеток. В игре «Однажды в Томбстоуне» используются два таких плана: крупномасштабный план местности вокруг Томбстоуна, используемый для проектирования прокладки железной дороги, а в другой комнате на полу отмечены здания самого Томбстоуна. Здания в Томбстоуне, хотя и представляли собой не более чем линии на полу, помогали игрокам визуализировать город — например, городской совет собирался в ратуше.

Физические местоположения особенно подходят для больших и сложных игр. Небольшие кабинетки редко нуждаются в каких-то определенных местах (а если игра имеет сложные требования к пространству, ее будет трудно проводить).

Абстрактные локации: Эту систему я использую для управления локациями, когда мне нужно отслеживать, кто их посетил и что он там сделал. (Это более важно для сложных игр с несколькими мастерами.) Когда игроки хотят посетить локацию, они приходят ко мне (как мастеру) и рассказывают, что они пытаются сделать.

Для каждой локации я использую лист бумаги со следующей информацией:

- Описание локации в начале игры, включая любые ограничения на попадание туда.
- Ссылка на карту (если у меня есть общая карта игры)
- Любые присутствующие неигровые персонажи (включая подсказки по ролевой игре)
- Наличие любых предметов
- «Журнал посетителей», состоящий из большой таблицы с четырьмя столбцами: Время, Мастер, Персонажи, Действия.

Например:

Локация	Тюрьма Тортуги – небольшое каменное здание с камерами в подвале.		
Неигровые персонажи	Офицер службы охраны - пытающийся командовать Два охранника Кровавая Мэри (в камере) – красивая, но волевая.		
Предметы	Отсутствуют		
Время	Мастер	Персонаж	Действие
10.30	Стив	Енох Флинт, Дженни Флинт	Убиты офицер и охрана. «Кровавая Мэри» оказалась на свободе. Убежала из окна.
10.45	Клэр	Капитан Овертон	Приказано убрать тела, и навести порядок. Заменены офицер и охрана.
11.05	Клэр	Капитан Овертон	Кровавую Мэри вернули в камеру.

Конверты для комнат: Я использую конверты для комнат в тех играх, где у персонажей есть место (например, номер в отеле или дом), где они могут хранить предметы и деньги. Конверты хранятся на столе мастера, и игроки приходят к мастеру, чтобы проверить свои комнаты.

Способности

Способности — это «трюки» с ограниченным эффектом, которые дают персонажам преимущество. Например, кот-грабитель может иметь способность проникнуть в запертые комнаты.

В приложении Б описаны способности, которые я использовал раньше, но вот несколько типичных примеров:

***У меня есть связи с мафией:** Вы можете запугать кого-нибудь, раскрыв свой секрет и связи с мафией. Если вы это сделаете, то тот, кого вы запугали, должен будет раскрыть вам свой Секрет.*

***Кот грабитель:** Вы можете проникнуть в любую запертую комнату, и никто не узнает, что вы там находились. Обратитесь к мастеру, чтобы использовать эту способность.*

***Безоружный бой:** Вы можете атаковать другого игрока без оружия*

***Кого ты знаешь?** Другой игрок должен сообщить вам о том, кто указан в его разделе «Остальные люди», а затем зачитать информацию о каком-либо персонаже по вашему выбору.*

Способности хорошо работают с другими механиками. Если я использую боевку, я использую боевые способности, чтобы сделать воинов-стрелков более эффективными в бою. А другие персонажи могут обладать способностями целителя или способностями, позволяющими им избежать боя, не получив вреда.

Способности помогают делиться информацией. Некоторые игроки копят информацию, а для игры зачастую лучше, чтобы она распространялась повсюду. Использование способностей, которые заставляют людей раскрывать подсказки, информацию, сплетни или секреты, помогает делиться этой информацией. (Многие способности, используемые Freeform Games, служат этой цели и побуждают игроков раскрывать другим игрокам, что находится на их листе персонажа.)

Что я учитываю при создании способностей:

- Нужны ли мне вообще способности? Я играл на большом количестве кабинеток, где у игроков вообще не было способностей, они там были не нужны. Но если у меня кабинетка с множеством других систем, то я обычно включаю способности.
- Количество использований. Обычно я ограничиваю использование способностей. Имеются варианты, которые включают в себя только одно использование, три использования, одно использование на игрока, одно использование за период времени (для игр с отдельными периодами времени).
- Как способности взаимодействуют с навыками? Например, такие способности, как «Кот-взломщик» и «Бой без оружия» (см. выше), будут считаться навыками.

Конверты на случай непредвиденных обстоятельств

Конверты на случай непредвиденных обстоятельств стали основой кабинетных игр с тех пор, как я начал в них играть. Они представляют собой конверты (или сложенные листы бумаги) с инструкциями, когда открывать тот или иной конверт, например: «Откройте это, если увидите элемент 5б». Затем, если игрок видит элемент 5б, то он открывает конверт и, надеюсь, что узнает что-то, что поможет его игре.

Конверты на случай непредвиденных обстоятельств могут включать в себя средства защиты от сбоев, гарантирующие реализацию сюжета. Например, на одной игре у меня был конверт на случай непредвиденных обстоятельств («Открыть в 11 утра в субботу»), чтобы гарантировать, что я встречу определенного персонажа в середине игры, что будет способствовать развитию моих сюжетов.

Иногда я даю конверт на случай непредвиденных обстоятельств одному игроку для того, чтобы он передал его другому: *«В полночь отдайте этот конверт Золушке, чтобы она его открыла».*

Основное преимущество конвертов на случай непредвиденных обстоятельств заключается в том, что информация поступает постепенно, не требуя значительного участия мастера (который может быть дефицитным ресурсом).

Их главный недостаток в том, что на их подготовку требуется время, а содержание может разочаровать (потому что, когда я открываю конверт на случай непредвиденных обстоятельств, часто это то, что я уже продумал – или там сообщается то, что очевидно). Примеры плохих конвертов на случай непредвиденных обстоятельств, которые я разработал, включают:

- На конверте, который был предназначен лидеру банды, было написано: «Откройте, если кто-то покидает вашу банду». Внутри конверта лежало указание расстрелять этого персонажа. Эту информацию можно было легко включить в лист персонажа (если это вообще было необходимо).

- У персонажей со способностью «геологическая разведка» был конверт на случай непредвиденных обстоятельств, в котором объяснялось, что делать, если они наткнулись на серебро. Это можно было бы предусмотреть в правилах, чтобы исключить необходимость подготовки конверта и даже, возможно, сделать поиск более привлекательным.

Маркировка: я тщательно маркирую конверты на случай непредвиденных обстоятельств. В триггерах легко использовать цифры («Откройте, если увидите элемент 56» или «Откройте, если поговорите с человеком 237»), но, помните, что игрокам бывает сложно искать цифры.

Вместо этого я добавляю краткое описание, чтобы игроку было проще («Открыть, если вы видите предмет 56 (секстант)» или «Открыть, если вы поговорите с человеком 237 (офицер)»), поскольку слова секстант или офицер легче запомнить, чем число.

Презентация: Конверты на случай непредвиденных обстоятельств не обязательно должны быть настоящими конвертами. Вместо этого я часто использую сложенную бумагу, скрепленную по краям, так как мне с ней легче работать.

Альтернатива конвертам на случай непредвиденных обстоятельств – доверие к игрокам. Иногда я использую другой подход и доверяю своим игрокам. Вместо:

«Если к 11 утра субботы вы не узнаете, кто такой Ямамото, то откройте этот конверт».

«Откройте это, если увидите предмет 33 (секстант)».

Я включаю в листы персонажей это:

«Ямамото начинает игру как Акира. Если Ямамото еще не представил вам, мы надеемся, что вы найдете подходящее время, чтобы узнать его после 11 утра в субботу».

«Если вы увидите старый, потрепанный секстант (предмет 33), то вы узнаете, что он изначально принадлежал Черной Бороде. Предположительно, он обладает магическими свойствами».

Я бы рассмотрел возможность включения этой информации в раздел «То, чего вы еще не знаете» на листе персонажа.

Откройте это, если вы зашли так далеко: Мои основные выводы по конвертам на случай непредвиденных обстоятельств:

- Надо подумать о том, а нужны ли непредвиденные обстоятельства. Могу ли я быть уверен, что игроки не будут злоупотреблять этой информацией? Не будет ли лучше, если эта информация будет указана в листе персонажа или в правилах?

- Если конверт на случай непредвиденных обстоятельств, возможно, будет открыт в первые несколько минут, то вероятно, лучше указать информацию из него в листе персонажа.

- Будьте осторожны и не телеграфируйте содержимое конверта заранее.

- Конверт на случай непредвиденных обстоятельств («Открывается через два часа») может быть лучше в качестве раздаточного материала с указанием времени. Таким образом, я могу регулировать темп игры, если мне это нужно.

- При поиске предмета/человека дайте игрокам подсказку о том, что они ищут.

Головоломки и коды

Легко злоупотреблять головоломками и кодами на кабинетной ролёвке. (Под головоломкой я имею в виду кроссворды, анаграммы, sudoku или трюки с квестами. Я не имею в виду раскрытие убийства или попытку выяснить, кто вас шантажирует.) Многим игрокам нравятся небольшое количество головоломок, но мало кто хочет тратить целые выходные пытаясь их разгадывать, когда можно было бы играть.

Итак, мои советы по головоломкам и кодам:

- Используйте головоломки и коды экономно, чтобы их было легко решать. Решить головоломку в рамках игры сложнее, чем сделать это в свободное время.

- Дайте намёки или подсказки, которые игроки могут использовать для решения головоломки. (Если они разбросаны среди других игроков и требуют отыгрыша, тем лучше.)

- Помните о разнице между навыками игрока и навыками персонажа. Если я играю взломщика кодов времен второй мировой войны, я не ожидаю, что мне придется разгадывать коды, которые мой персонаж мог бы использовать во сне.

Коды именных бейджей

На игре «Кафе Касабланка» на каждом бейдже имеются коды. Таким образом, «В» может означать военный, а «П» может означать коммунистический. Игроки знают значение некоторых кодов (не обязательно тех, которые указаны на их бейдже), что даёт им информацию о других персонажах.

Недостатком кодов на именных бейджах является то, что некоторым игрокам может быть сложно их прочитать.

Выборы

Если на игре имеются персонажи, занимающие важные политические должности (премьер-министр, президент, архиепископ, лидер культа) то на эти должности можно устраивать выборы в рамках игры. Также выборы можно проводить на руководство местной группой или клубом. На большой игре выборы можно устраивать несколько раз.

Системы голосования могут быть сложными и требовать выдвижения кандидатур, предвыборной кампании и пр. Или они могут быть простыми, требующими только поднятия рук. Система менее важна, чем то, что делают игроки, чтобы убедить других голосовать за них.

Мне нравится, чтобы выборы были средством, а не целью: как только кто-то приходит к власти, то ему сразу нужно принимать дальнейшие решения. Итак, как только кто-то станет премьер-министром, то ему тут же нужно будет вести переговоры о мирном договоре.

Романтика

Более длинные игры, особенно игры, рассчитанные на выходные, часто имеют романтическую механику. Идея романтической механики состоит в том, чтобы сформировать романтическую связь с другим игроком, что должно улучшить игру для обоих игроков.

Системы романтики могут включать:

- Сравнение игровых карт – совместимость зависит от того, насколько близко карты совпадают.
- Завоевать сердце любимого человека – выполняя задания («Отведи меня в театр», «Купи мне что-нибудь дорогое»), чтобы завоевать чье-то сердце.
- Случайность - чтобы имитировать случайное предложение руки и сердца, на игре «Летние шалости» используется механика «скажи волшебное слово». Если холостяк произносит волшебное слово во время разговора с дамой, дама открывает конверт на случай непредвиденных обстоятельств и узнает, что он сделал ей предложение.

Не всем игрокам нравится романтическая механика. Стоит либо сделать романтику необязательной, либо использовать кастинг, чтобы выявить тех, кому не нравится механика романтики.

Гендерное разнообразие – еще одна область, которую следует учитывать.

Пример романтической системы

Это пример романтической системы, которую можно добавить практически к любой кабинетке. Не стесняйтесь использовать её в своих играх.

Романтические правила

Это необязательные романтические правила.

Структура

Во-первых, решите, хотите ли вы участвовать в романтических отношениях и насколько гибкими вы хотите быть. Возьмите ручку/наклейку на столе мастера и пометьте свой бейдж следующим образом:

Нет сердечка: *Я не участвую в романтике.*

Черное сердечко: *Я играю в романтику, но только с кем-то противоположного пола.*

Розовое сердечко: *Я играю в романтику, но только с человеком того же пола.*

Золотое сердечко: *Я играю в романтику и меня не волнует, кто ты.*

(Если вы не вовлечены в романтические отношения, вам не нужно читать дальше.)

Во-вторых, в вашем конверте лежит карточка романтики с описанием поведения, которое вы хотели бы видеть в своем романтическом партнере. Выберите шесть, которые вам нравятся, и вычеркните остальные.

Карточка романтики также имеет неромантическое поведение — поведение, которое вы не хотите видеть в романтическом партнере. Выберите четыре и вычеркните остальные.

(Наверное, лучше всего будет, если вы выберете их после того, как прочтаете про своего персонажа, чтобы выбрать поведение, соответствующее тому, как вы хотите отгрызать своего персонажа.)

В-третьих, решите, насколько легко вы хотите, чтобы ваш персонаж влюбился (ваша «Романтическая цель»). Мы рекомендуем начать с романтической цели, равной трем, но если вы хотите упростить или усложнить задачу, это тоже здорово.

Вот и все, что касается структуры.

В течение игры

Во время игры, когда люди могут вести себя так (намеренно или случайно), что ваш персонаж чувствует к ним большее влечение (романтическое поведение), или делать вещи, которые отталкивают вас (неромантическое поведение). Чтобы вам было легче это отслеживать, мы отформатировали задачи в виде сетки, чтобы вы могли их отмечать.

(Мы ожидаем, что вам придется отслеживать всего полдюжины или около того людей. Чтобы отслеживать больше, вам понадобится отдельный лист бумаги.)

У вас будет показатель романтики другого персонажа, рассчитанный путем вычитания количества неромантических поступков из романтических. Если ваш показатель романтических отношений равен (или превосходит) вашу цель романтических отношений, поздравляем, вы влюбились в этого человека.

Влюбляться

Если ты в кого-то влюбился, то вот что ты делаешь:

Во-первых, расскажи об этом кому-нибудь. Это может быть человек, в которого вы влюбились, но это может быть кто-то другой.

Во-вторых, у вас появилась новая цель.

Помогите любви всей вашей жизни добиться успеха: в вашей жизни появилась новая любовь, и вы хотите, чтобы этот добился успеха. В зависимости от того, насколько сильно вы влюбились, это может означать то, что цели вашей любви будут ставиться выше ваших. (Решать вам – мы предлагаем использовать ваш показатель романтических отношений в качестве ориентира.)

Влюбиться друг в друга

Если человек, в которого вы влюбились, влюбляется и в вас, это фантастика. Мы с нетерпением ждем рассказа обо всем этом.

Безответная любовь

Если вы влюбились в кого-то, а этот кто-то не влюбился в вас, что ж, иногда так устроена жизнь. Разберитесь с этим (через ролевую игру).

Разлюбить

Пожалуйста, не прекращайте отслеживать поведение другого персонажа только потому, что вы в него влюбились. Если любовь всей вашей жизни ведет себя еще более романтично, то вы влюбляетесь еще больше. Однако если персонаж начнет вести себя неромантично, то вы можете разлюбить.

Если это произойдет, то поиграйте в это. (И снова расскажите кому-нибудь.)

Влюбиться в кого-то другого

Продолжайте отслеживать свои результаты. Если другой человек набрал больше баллов, чем тот, в которого вы сейчас влюблены, значит, вы разлюбили одного и влюбились в другого. Расскажите об этом людям! Поиграйте в это.

Несколько рекомендаций

Уважайте границы других игроков. Если на значке игрока нет сердечка, не отслеживайте его романтическое поведение.

Не говорите о романтической механике: Мы предпочитаем, чтобы вы не обсуждали конкретные действия и запреты, необходимые для завоевания вашего сердца. О них можно говорить в целом, но не вдаваться в подробности. Постарайтесь вести разговор естественно.

«Что нужно сделать парню, чтобы ты влюбилась в него?»

«Чувство юмора — хорошее начало».

Игнорируйте все эти правила, если хотите: Если эти правила не дают вам желаемых результатов, пожалуйста, игнорируйте их, особенно если они более неуместны.

Пример «романтических» карточек:

Романтическое поведение (выберите шесть)	Персонаж 1	Персонаж 2	Персонаж 3
Провести время со мной			
Заставь меня чувствовать себя особенным			
Рассмеши меня			
Смейся над моими шутками			
Заступись за меня			
Улыбнись мне			
Заставь меня чувствовать себя хорошо			
Дарите мне подарки			
Помогите мне достичь моих целей			
Возьмите на себя ответственность			
Быть аутсайдером			
Влюбиться в меня			
Будь моим типажом			
Позаботься обо мне			

Не Романтическое поведение (выберите четыре)	Персонаж 1	Персонаж 2	Персонаж 3
Заставляет меня плакать			
Не мой типаж			
Смеётся надо мной			
Слишком прилипчивый			
Невыразительный			
Убогий			
Властный			
Неудачник			
Льстивый			
Бросил меня			
Сыграл на мне способность, против которой я возражаю			
Сорвал одну из моих целей			

Следует поведение к конкретной кабинетной игре — сопровождал меня на окружную ярмарку, танцевал со мной на балу и так далее.

Запросы на исследования

Во время игры мастер часто бывает занятым, и его ожидание может быть утомительным. Для длительных кабинеток одним из способов сокращения очередей является установка ящика для исследований. Игроки, у которых есть несрочный запрос, заполняют форму запроса на исследование и помещают ее в папку «Запросы на исследование» на столе мастера.

Когда у мастера есть время, он читает запрос и записывает ответ в той же форме. Затем они возвращают её исходному игроку.

Сама форма:

<p>Имя персонажа:</p> <p>Время и дата запроса:</p> <p>Запрос:</p> <p>Ответ:</p> <p>Заметка: Только один запрос от каждого игрока одновременно.</p>

Ограничение одного запроса за раз не позволяет игрокам злоупотреблять системой.

Преимущества:

- Запросы на исследования сокращают очереди к мастеру. Вместо этого в очереди к мастеру должны стоять только игроки, которым мастер срочно нужен.
- Мастер может должным образом рассмотреть запрос, и на него не будут оказывать давления с целью принятия решения, которое может быть поспешным и необдуманном.
- Поскольку запросы документированы, мастер может вернуться к запросу, если его прервут.

Запросы на исследования имеют недостатки:

- Каждый запрос на исследование требует времени. В периоды занятости может пройти несколько часов, прежде чем игрок получит ответ (что не идеально).
- Некоторые мастера могут ничего не делать, кроме как отвечать на запросы, что не очень весело.

Преступление и наказание

Хотя я мог бы использовать процесс расследования убийства (стр. 37) и для других преступлений (особенно серьезных), я не хочу создавать подробные улики для каждого случая. Поэтому вместо этого я использую систему, в которой подсказки создаются во время игры по мере необходимости. Он также занимается преступлениями, совершенными во время игры.

Правила предназначены для игр, которые проводятся на выходных: более короткие игры редко нуждаются в таком уровне детализации. Я бы также не стал использовать эту систему для детективных игр в стиле Freeform Games со следами улик, поскольку эти правила могут их обойти. (Однако на сайте Freeform Games есть простые правила для арестов и карманников.)

Навык расследования

Раскрытие преступлений начинается с навыков (или способностей) расследования, которыми могут обладать детективы, сыщики-любители, частные сыщики и репортеры.

***Расследование:** Вы можете расследовать какое-либо событие (например, преступление или ситуацию). Чтобы расследовать событие, заполните бланк расследования и поместите его в ящик «Запрос на исследование».*

У каждого сыщика есть несколько бланков расследования (количество бланков зависит от масштаба игры и количество мастеров, которые могут этим заниматься).

Расследование:**Имя следователя:** Шерлок Холмс**Место, где произошло событие:****Событие, которое вы расследуете:****Ответ мастера:**

Они помещаются в папку «Запрос на исследование» (стр. 69) и обрабатываются мастером. В зависимости от ответа мастер может записать его или поговорить с сыщиком.

Как эти правила работают:

- Мастер имеет абсолютную власть в отношении предоставленной информации.
- Навык «Расследование» можно использовать для изучения исторических событий и событий, происходящих во время игры.
- Механика разрешения будет зависеть от используемой системы. Но результаты, скорее всего, будут:
 - Нет результата – нечего искать. (Это редко бывает хорошим вариантом, почти всегда лучше позволить сыщику что-то найти.)
 - Улика или намёк. (Постарайтесь не делать их слишком загадочными — я использую существующую подсказку из следа подсказок, если она у меня есть.)
 - Личность преступника. (Возможно, имеется ненадежный свидетель, или сыщик знает, кто это сделал, но у него нет доказательств, которые он мог бы использовать.)
 - Личность преступника и доказательства. (Доказательством может служить карточка предмета, которую мастер заполнит, и которую следователь сможет передать правосудию. Конечно, конкретные доказательства должны быть изобретены мастером в этот момент, это могут быть отпечатки пальцев, надежный очевидец или что-то еще).
- В начале игры будут выдаваться только улики (без «решений»)
- Чем старше преступление, тем меньше вероятность того, что доказательства будут доступны (и может потребоваться более высокая проверка навыка или что-то еще, что используется).
- Карманные кражи можно расследовать только в течение того игрового периода, в котором они были совершены. (Подробнее о карманных кражах см. ниже.)

Чтобы игроки не злоупотребляли этой системой для предотвращения крупных преступлений, мастер имеет право определять, какие подсказки он выдаёт. Так, например,

если бы я использовал эту систему в одной из наших детективных игр, то я бы не позволил игроку использовать её, чтобы сократить расследование основного убийства.

Карманные кражи

Многим людям не нравится навык карманной кражи. С одной стороны, это полезная механика для воспроизведения реального навыка (к счастью, редкого); с другой стороны, этот может быть деморализующее, тебе придётся потратить всю игру, пытаясь что-то заполучить, а потом эту вещь кто-то украдет.

Я не буду включать карманные кражи в игру, если в этом нет крайней необходимости. А если я все же включу их в игру, то я сделаю это раскрываемым преступлением. Я даю карманникам две или три попытки использования этой способности.

Карманник: Вы мастер воровства. Заполните эту форму и поместите ее в ящик «Запрос на исследование». Мастер свяжется с вами и сообщит вам о результате вашей карманной кражи.

Время:

Имя жертвы:

Предмет, который ты хочешь украсть (или до £10 наличными):

Имя карманника: Ловкий Плут

Что было украдено (заполняется мастером):

Навык расследования также может раскрыть преступления, связанные с карманными кражами, как и любые другие. И единственное, что необходимо для ведения учета, — это написать на бланке карманника, что было украдено.

Раскрытие внутриигровых преступлений

Если преступления, вписанные в историю игры, обычно можно раскрыть (улики обычно вплетены в предысторию персонажей), то этого нельзя сказать о преступлениях, совершенных во время игры. Это означает, что злодеям зачастую все сходит с рук, в то время как законопослушным персонажам приходится бороться, потому что у них недостаточно улики, чтобы привлечь злодеев к ответственности.

Поэтому, чтобы справиться с этим, мастеру нужны записи о совершенных преступлениях. При наличии нескольких мастеров, я бы хранил эту информацию в центрально в одном месте, чтобы её было легко обновлять и к ней всегда можно было обращаться.

Вот один из способов:

Преступник	Жертва	Преступление	Обнаружено?
Пол Мустард	Мисс Скарлетт	Подделал письмо, в котором мисс Скарлетт отказывается от своей доли в наследстве от поместья доктора Блэка.	
Преподобный Грин	Доктор Блэк	Украл пистолет из комнаты доктора Блэка.	

Столбец «Обнаружено» необходим для того, чтобы детектив не пытался несколько раз раскрыть одно и то же преступление. (В основном это проблема возникает, если на игре несколько мастеров.)

Во время игры, когда происходит преступление, добавляет детали в таблицу. А когда детектив пытается раскрыть преступление, вся информация оказывается в одном месте.

Арест и правосудие

Эти правила отделяют расследование от любых арестов или системы правосудия. Идея заключается не в том, чтобы наказать нарушителя, а в том, чтобы создать для игроков больше сюжетов, раскрывая секреты и проливая свет на темные дела.

Даже если виновный известен, расследование не обязательно приведет к получению веских доказательств, которые можно будет передать судье.

Даже если это приведет к формальному осуждению, наказание должно соответствовать преступлению. В идеале приговор будет выносить игрок, а не мастер (поскольку давать игрокам задания всегда хорошо, и мне нравится давать рекомендации по вынесению приговора). Некоторые предложения:

- Предупреждение
- Небольшой штраф
- Общественные работы (хотя это может не сработать)
- Выплата потерпевшему (или возврат украденного имущества)
- Огромный штраф
- Лишение свободы на короткое время
- Лишение свободы на длительное время (очень редко)
- Казнь (крайне редко)

Все наказания должны улучшать игру игрока, а не ухудшать ее.

Тюрьма: Тюрьма выводит игроков из игры и, возможно, наказывает игрока за действия персонажа. Один из способов сделать время в тюрьме более приятным – это предоставить такие льготы, как:

- Повышение криминальных навыков персонажа.
- Новая способность, которой научил сокамерник, например умение, взламывать замки или вскрывать сейфы.
- Благосклонность какого-нибудь члена преступного мира.
- Знание, ведущее к новому сюжету: «Ваш сокамерник, перед тем, как его казнили, рассказал вам, что сокровища Желтой Бороды спрятаны в старом серебряном руднике к северу от Томбстоуна».

Как сделать игру простой в плане организации

При написании кабинетных игр я часто забываю прописать системы и правила, чтобы было легко подготовить и провести игру. Существует тонкий баланс между приложением усилий для облегчения управления и кратковременной болью во время игры.

С Freeform Games все просто – их игры будут запускаться много-много раз; если они хотят добиться успеха, ими было легко управлять.

В обычной кабинетной игре баланс более тонкий. Я мог бы потратить больше времени на упрощение запуска игры, чем на сохранение. Тем не менее, я стараюсь сделать правила и механику максимально простыми в использовании, поскольку во время игры у меня будут другие дела.

Вот два примера из игры «Однажды в Томбстоуне», рассчитанной на полные выходные и примерно на 70 игроков.

Земельный кадастр: Я управлял земельным кадастром; процесс работал так. У игроков была возможность (и 50 долларов) для регистрации земли. Я проверял, доступна ли земля, и если да, то записывал их имя. Затем я находил лист бумаги с информацией об этом участке земли и писал на нем их имя. Затем я давал им этот лист и отмечал использование способности.

Было бы проще, если бы карточка способностей служила документом земельного кадастра. Я мог бы сделать пометку в главном реестре, а затем сделать пометку на их карточке способностей. Это также позволило бы сэкономить на печати, вырезании и систематизации всех кадастровых документов.

Способности и начинка конвертов: Поскольку у каждого персонажа было от 10 до 20 способностей, стопка карт способностей была высотой почти в фут. Нам троим, потребовалось около часа, чтобы запихнуть их всех в конверты.

Я бы изменил это так, чтобы способности каждого персонажа были напечатаны на отдельных листах формата А4. Мы могли бы отформатировать это всё так, чтобы игроки могли вырезать то, что им необходимо. В этом случае распечатать и упаковать всё будет гораздо проще.

8. Проведение кабинетных ролевых игр

После того, как я написал кабинетную ролевую игру, приходит время её провести.

В этом разделе рассказывается о местах проведения, подготовке, кастинге, непосредственно самом проведении игры, а также о внесении каких-то изменений после проведения игры.

Места

Когда я думаю о местах для проведения кабинетных ролевых игр, я, прежде всего, обращаю внимание на пространство. Сколько места мне понадобится? Для игры с 20 участниками требуется больше места, чем для игры с 10.

И есть ли какие-то особые требования к игре? Например, нужны ли мне отдельные комнаты? Нужно ли мне пространство, спроектированное так, чтобы я мог находиться вне игры?

Мне нравится иметь стол, чтобы я смог оставить там свои записки, ноутбук, реквизит и все остальное, что мне нужно для игры.

Я также думаю о прохладительных напитках, поскольку кабинетная ролевая игра вызывает у меня жажду.

Я провожу и играю в ролевые игры дома, на конференциях и в Интернете. И везде имеются немного разные требования.

Дома: когда я запускаю кабинетную игру дома, я очищаю игровое пространство (обычно гостиную) от беспорядка и добавляю соответствующий декор, чтобы создать атмосферу. Я знаю, что люди будут разбегаться по другим частям дома, чтобы играть, поэтому я закрываю двери в те комнаты, в которые не хочу, пускать игроков, и во время инструктажа прошу их не заходить в комнаты с закрытыми дверями.

На кухне, которая обычно не является частью игрового пространства, я расставляю напитки и закуски.

На конференциях: У конференций есть два основных преимущества – они предоставляют пространство и игроков. Однако в конвенциях также предусмотрены определённые правила, которым необходимо следовать.

Он-лайн: После пандемии игра в кабинетные ролевые игры он-лайн, стала довольно распространённым явлением. Хотя это стоит на втором месте после игры вживую, я считаю, что это лучше, чем не играть вообще.

Платформы для сетевой игры включают Zoom, MS Teams, Discord, Kumospace, Gather и другие. Я считаю, что платформы пространственного чата (такие как Kumospace и Gather) эффективно воспроизводят реальное пространство.

Большая разница между игрой вживую и игрой он-лайн заключается в механике, такой как предметы и боевка. Я считаю, что он-лайн игры подходят для игр, в которых все решается посредством разговора. Хотя разрабатываются приложения, которые позволят использовать такие функции, как поиск по областям и обмен объектами, на момент написания этой статьи они находятся в зачаточном состоянии.

Написание кабинетных ролевых игр для дома, конференций и онлайн:

Место проведения игры повлияет на то, как я пишу свои игры:

- **Дома:** Домашние игры, скорее всего, предназначены для друзей и семьи, поэтому я делаю их проще. В результате у меня будет меньше сложных механик для игры, которую я провожу дома. (Таким образом, будет не сложнее, чем детективная кабинетка от Freeform Games.)

- **На конференциях:** Игры на конференциях могут быть чрезвычайно сложными по двум причинам. Во-первых, в них будут играть люди, которые любят играть в такие игры и не обращают внимания на дополнительные сложности, которые могут присутствовать в игре. Во-вторых, на съезде у меня, скорее всего, будет один или несколько соорганизаторов, которые могут помочь с проведением игры.

- **Он-лайн:** Хотя в он-лайн игры часто играют ролевики, я делаю их проще, чем обычные игры, потому что в он-лайн играх простая механика (например, управление предметами или деньгами) усложняется, по сравнению с играми вживую.

Продвижение

Чтобы привлечь игроков, мне нужно продвигать свою игру. Итак, сначала я пишу рекламный текст, а затем рекламирую его.

Рекламный текст должен состоять из:

- **Краткое описание:** Краткое изложение кабинетной игры, написанное для игроков. Это может быть не более двух-трех абзацев текста. Кроме того, я часто делюсь обрамлением своей игры и списком персонажей, чтобы показать игрокам, чего им следует ожидать.

- **Время и дата:** Где и когда я провожу игру, сколько примерно она будет длиться, и будут ли заранее доступны листы персонажей.

- **Он-лайн:** Приложения, которые я буду использовать для игры он-лайн.

- **Кастинг:** Как я буду проводить кастинг на игру

- **Костюмы:** Любые требования к костюмам.

- **Триггерные предупреждения:** Любые потенциальные триггерные предупреждения или возрастные ограничения.

- **Остальное:** Все остальное, что может иметь значение, например требования к необходимым условиям.

Что касается рекламы моей игры, то она зависит от того, где я ее провожу. Например, если я провожу игру на конференции, то я буду использовать социальные сети самой конференции. (Конференции могут предусматривать какие-то требования к рекламным копиям.)

Подробности об он-лайн игре я буду публиковать через почтовую рассылку или на Facebook(*запрещена в России прим. перев.*), чтобы привлечь потенциальных игроков. См. Приложение Г для получения информации о некоторых ресурсах.

Подготовка кабинетных ролёвок

Подготовка кабинетных ролевых игр часто занимает у меня больше времени, чем я думаю. Печать, вырезание и заполнение конвертов требуют времени.

К коротким играм почти всегда легче подготовиться, чем к длинным — в них неизбежно меньше персонажей, более краткие описания персонажей и простые правила.

Кабинетная ролёвка часто требует большого количества печатного материала:

- Листы персонажей
- Книга правил
- Информационные листы
- Деньги
- Предметы
- Всё остальное

Я либо использую ноутбук (или планшет) с игровыми файлами для поиска ответов на вопросы игроков, либо распечатываю копию для мастеров. В идеале я запускаю свои игры несколько раз и структурирую их так, чтобы их было легко подготовить. Однако повторный запуск игр может принести и другие проблемы:

- **Оставшиеся заметки и правки:** После того как я провёл игру, у меня почти всегда есть изменения, которые я хочу внести в неё. В идеальном мире я бы внес эти изменения вскоре после проведения игры, но это происходит не всегда, поэтому я часто вношу изменения незадолго до следующего проведения игры. (Подробнее об изменениях после игры см. на стр. 82.)

- **Регулировка политкорректности:** Иногда игры нуждаются в корректировке потому что они устарели и обстановка изменилась (гендерные и культурные вопросы сейчас более щекотливы, чем когда я начал писать).

- **Количество игроков:** Возможно, мне придется внести изменения, если у меня будет иное количество игроков, чем в предыдущей раз. Сейчас я пытаюсь обеспечить гибкость, прописывая необязательных персонажей, но иногда даже этого недостаточно.

- **Печать:** Некоторые игры требуют подготовки большого количества печатного материала, прежде чем начать в неё играть. Это особенно актуально для игры выходного дня, где у меня может быть шестьдесят персонажей, каждый из которых имеет восьмистраничное описание, книгу правил, множество предметов и конвертов на случай непредвиденных обстоятельств.

Советы по подготовке:

- Распечатайте всё вовремя. Нужно учитывать время на приобретение запасных чернил или бумаги, если они мне понадобятся. (Говорю это по горькому опыту.)

- Я продумываю о структуру своей игры так, чтобы мои игроки могли помочь её подготовить. Например, если я помешу предметы и деньги (и другие карточки) каждого персонажа на отдельные листы, то каждый игрок сможет вырезать их, когда получит свои данные. То, что занимает у них пару минут, поможет сэкономить мне пару часов. *(По моему опыту, это сомнительная идея, игрокам не нравится тратить время на вырезание карточек прим. перев.)*

- Иногда я вижу, что что-то, по моему мнению, стоит улучшить, и у меня возникает искушение внести изменения. Если это не серьезная ошибка, то я стараюсь сопротивляться этому искушению. Потому что если я начну вносить изменения, то это задержит печать и повысит уровень моего стресса. Вместо этого я лучше сделаю для себя заметку, чтобы разобраться с этим позже. Если это критично для игры, я могу решить эту проблему просто, поговорив с игроком.

Кастинг

Усилия, которые я вкладываю в создание кабинетки, зависят от трех вещей:

- Насколько я уверен, что написанная мною игра надежна

- Как долго длится игра

- Насколько хорошо я знаю игроков

- Если я уверен в игре и с радостью сыграл бы любого персонажа, то я несильно беспокоюсь о кастинге. Так как в этом случае я уверен, что игроки хорошо проведут время, и вероятность ошибки невелика. (Если бы я полностью доверял своим персонажам, я бы с радостью назначил персонажей случайным образом в начале игры.)

Для коротких игр последствия ошибочного кастинга относительно незначительны – это не конец света, если кому-то не понравится трехчасовая игра. Однако кастинг становится более важным для более длительных игр, поскольку я не хочу, чтобы кто-то проводил выходные, играя персонажа, который ему не нравится.

Если я хорошо знаю игроков, я могу быть более уверенным при кастинге игры.

Кастинг обычно проводится с использованием кастинговых анкет. На простой игре я обычно предоставляю игрокам список персонажей и позволяю выбирать, кого из них им больше всего хотелось сыграть. Дополняя это несколькими вопросами по игре. Например, не всем нравится играть убийцу, поэтому на детективной игре с убийством я проверяю, будут ли игроки рады сыграть убийцу.

Я также включаю общие вопросы, чтобы игроки могли сказать мне, что для них важно.

Что я учитываю при кастинге:

- Я задаю вопросы только тогда, когда знаю, как использовать ответы.
- Когда у меня есть персонажи, которые работают вместе или состоят в семейных отношениях, я использую анкету, чтобы определить подходящих игроков.
- Если у меня есть персонаж с особенностями, которые выделяют его (возможно, очень старый или относительно молодой), я проясняю это, задавая вопрос или включая эту деталь в описание его персонажа.
- Некоторые персонажи могут иметь специфическую гендерную принадлежность, или некоторым игрокам может быть сложно их играть (как пример с убийцей выше). Чтобы выявить это, я использую анкету для кастинга.
- Я всегда включаю категорию «Мне все равно, с кем играть» — благословенны те, кто отметит эту опцию. Они значительно облегчают кастинг.

Используя анкету для кастинга, я сначала отбираю сложных персонажей. Если взять наш пример с убийцей, то если только один человек хочет сыграть убийцу, то я сначала выбираю его. Я уделяю больше внимания тому, чего игроки не хотят, чем тому, что они делают.

Предварительная информация

За несколько недель до игры я отправляю игрокам:

- Краткое описание персонажей (часто немного больше, чем их имя и описание) за несколько недель до игры, чтобы игроки могли найти подходящий костюм. (В моих играх костюм всегда необязателен, но некоторым игрокам нравится костюм.)
- Общую предысторию – например, газету или другой игровой материал.
- Правила, если они сложные (обычно для игр выходного дня).
- Я отправляю полную информацию о персонаже (вместе со всей справочной информацией) примерно за неделю до игры. Это дает игрокам время прочитать и переварить список персонажей перед игрой. В тех редких случаях, когда я не отправляю полной информации заранее, я даю игрокам 20-30 минут, чтобы они всё прочитали и как следует, поняли своего персонажа.
- Я не все предоставляю заранее. Например, я не отправляю способности, предметы, конверты на случай непредвиденных обстоятельств и тому подобное заранее.

Внесение поздних изменений

Обычно я не хочу вносить поздние изменения в кабинетные ролевые игры. Это связано с тем, что внесение изменений на этом позднем этапе часто оказывает иное влияние на игру. Исключением являются случаи, когда кто-то не сможет присутствовать или я обнаружил очевидную ошибку.

Работа над игрой в последнюю минуту в случае слива игроков вызывает стресс (и это одно из больших преимуществ кастинга в тот же день). У меня есть несколько стратегий, если один или несколько игроков выпадают в последнюю минуту.

- В идеале я в последнюю минуту найду кого-нибудь, кто сыграет этого персонажа. На конференции (где люди часто ищут игру) это сделать проще, чем дома.
- Если персонаж необязательный и не влияет на многие сюжеты, то я скажу, что он нездоров. Однако, если игрок хочет поговорить с этим персонажем, он может поговорить со мной, и я буду играть этого персонажем как игротех.
- Если у меня есть сомастер, то я могу попросить его сыграть этого персонажа. (Это отличная причина иметь хотя бы одного сомастера.)
- Если я хорошо знаю какого-нибудь игрока, я могу попросить его управлять двумя персонажами одновременно.
- При необходимости я буду играть за этого персонажа и проводить игру одновременно.

Мастерение и игра

Когда я провожу игру, я предпочитаю только проводить игру. Мне не нравится играть и мастерить одновременно. Однако, если обстоятельства требуют, чтобы я также сыграл, это мой подход такой.

Во-первых, я стараюсь отделить мастерение от игры. Как мастер, я стараюсь быть беспристрастным, но в какой-то момент мне, вероятно, придется принять решение, которое повлияет на «моего» персонажа. Когда такое случается, я обычно выношу решение против своего персонажа, поскольку это, как правило, веселее для всех.

Когда я одновременно мастерю и играю:

- В начале игры я объясняю, что тоже играю.
- Я знаю секреты игры (например, кто убийца в детективной игре), поэтому оставляю решение любых загадок другим игрокам.
- Я также знаю секреты и проблемы других персонажей — я никогда этим не пользуюсь.
- Как мастер, я также могу отвечать за питание и ведение домашнего хозяйства. Я стараюсь не настолько увлекаться своей игрой, чтобы забыть обо всем этом.
- Я стараюсь не использовать способности, если они у меня есть.

Некоторые игры написаны таким образом, чтобы мастер мог на них играть. Например игры «*Воссоединение со Смертью*» и «*Смерть в Венеции*» обе написаны так, что мастер (ведущий) может играть - при условии, что он тщательно подготовит игру.

Проведение игр

Вещи, которые я учитываю, когда провожу кабинетные ролевые игры: время, безопасность, заметки и отчеты.

Расчёт времени

Когда я запускаю свои фриформы, я обращаю внимание на две вещи: временную шкалу и «чтение комнаты».

Временная шкала — это временная шкала игры, которую я подготовил, когда писал игру — подробности см. на стр. 30.

Под чтением комнаты я подразумеваю оценку энергичности игры у игроков во время игры. Когда энергия упадет, а люди будут выглядеть так, будто им нечего делать, я раздумываю над тем, нужно ли мне перенести следующее игровое запланированное мероприятие. Это скорее искусство, чем наука, и это приходит с опытом.

Правила безопасности

Хотя я предпочитаю писать игры, которые не затрагивают тем 18+ и понравятся большинству людей, я использую инструменты безопасности. Мне нравится иметь способ быстро остановить игру (сказать стоп-слово), способ указать, что я говорю что-то не по игре («вне игры» или «не от персонажа») и чтобы у игроков был способ показать, что они не хотят, чтобы с ними взаимодействовать прямо сейчас (обычно во внеигровом пространстве).

Делать заметки

Каждый раз, когда я провожу кабинетку, даже ту, которую я проводил раньше несколько раз, я обнаруживаю, что что-то нужно изменить. Что-то нужно будет уточнить, или кто-то заметит ошибку.

Поэтому я пишу заметки. Когда я провожу игры, у меня всегда беру с собой ручку и бумагу, и я пишу заметки, когда что-то происходит.

Если записал какие-то заметки, то это не означает, что я буду вносить изменения (об этом см. ниже), но мои заметки представляют собой письменный отчет о проблемах, возникших во время игры, которые я могу просмотреть позже и решить, необходимы ли изменения.

Отчёты

Я предпочитаю, чтобы мои отчеты были краткими. Несмотря на то, что после игры мне хочется узнать её ключевые секреты, мне не хочется слушать, как она прошла у всех. Вернее, я хочу это знать, но предпочитаю услышать мнение игроков по отдельности.

Мои отчеты обычно выглядят так:

- Если есть ключевые сюжеты (например, убийство, которое нужно раскрыть), то я собираю всех игроков вместе и выясняю, узнали ли они кто убийца. (Я прошу их указать, кто, по их мнению, является убийцей, а затем прошу детектива зачитать решение.)
- Я спрашиваю, как разрешились некоторые другие сюжеты. (У кого корона? Кто женился? Что случилось с Эскалибуром?)
- Я задаю другие вопросы, на которые хочу знать ответы (обычно у меня есть список).
- Затем я опрашиваю игроков. (Я часто пропускаю этот этап на небольшой игре, так как там легко поговорить со всеми.)
- В конце, я благодарю всех, кто пришел, и благодарю тех, кто помог.

Вот и все. Если я хочу узнать, как завершился конкретный сюжет, я разговариваю с участвующими в нем людьми.

Обратная связь

После того, как я написал кабинетку, мне хотелось бы получить отзывы от игроков. Хотя во время игры я всегда получаю много информации, опрос игроков по следующей ниже форме очень полезен.

Вопросы, которые я могу задать, включают:

- Ваше имя
- Какого персонажа вы играли?
- Есть ли у вас какие-либо отзывы, чтобы я мог улучшить игру?
- Каким вы видите своего персонажа через пять лет?
- Что из того, что делали другие игроки, вам понравилось?

Последние два вопроса немного забавны и помогают выявить особые моменты, которыми я делюсь с игроками.

Внесение изменений после игры

Я обнаружил, что всегда есть изменения, которые я мог бы внести каждый раз, когда провожу игру. Каждый раз. Вопрос в том, нужно ли менять игру?

Хотя некоторые изменения необходимы, допустим, очевидные ошибки и уточнения, какие-то изменения могут и не понадобиться. Например, если один человек может прекрасно отыграть персонажа и ему всё очень понравится, другой может этого персонажа сильно возненавидеть. Это может быть связано с плохим подбор игроков или невезением, но иногда это плохо прописанный персонаж.

Я не пишу намеренно плохих персонажей, поэтому если кто-то плохо поиграл, то я всегда проверяю персонажа критическим взглядом. И, наверное, я внесу изменения, но я также осознаю, что плохие игры могут быть не из-за персонажа.

(Если много кто плохо поиграл, то это другое дело. Понятно, что моя кабинетка требует внимания!)

Однако, как только я начну менять свои произвольные формы, где мне остановиться?

На кабинетках игроки редко играют так, как я ожидаю. Поэтому я перестал «ожидать», что в мои игры будут играть каким-то определенным образом – это спасает меня от стресса, потому что все идет не по плану.

Точно так же игроки не всегда используют в игре все. Например, на игре *«Шалости в середине лета»* есть несколько самозванцев, а также есть маскировка для тех, кому она могут понадобиться. В первом заходе лишь немногие игроки использовали маскировку самозванца. Остальные авторы и я были слегка разочарованы и внесли несколько незначительных изменений, чтобы поощрить самозванцев. А во втором заходе повсюду были самозванцы, и использовалась большая часть маскировки.

Был ли рост числа самозванцев результатом наших усилий или просто результатом того, что разные люди делали разные вещи? Я не знаю – и не думаю, что есть какой-либо способ сказать. И уменьшило ли отсутствие самозванцев удовольствие от первой игры? Вовсе нет – обе игры, казалось, прошли успешно.

Так был смысл в этой возне?

Еще несколько аспектов игры *«Шалости в середине лета»* так и не были хоть раз раскрыты. Пара секретов, которые все еще скрыты, пара конвертов на случай непредвиденных обстоятельств, которые никогда не использовались. Должны ли мы продолжать работу над тем, чтобы эти аспекты были реализованы на игре? Даже если мы поработаем, то нет никакой гарантии, что игроки раскроют эти секреты или откроют конверты.

В конце концов, мы проводили эту игру всего несколько раз. Этого недостаточно, чтобы сказать, есть ли у нас проблема или нет.

Поэтому мой подход такой, исправить то, что определенно является проблемой, но оставить все остальное. Затем провести игру еще раз и посмотреть, какие новые проблемы возникнут.

Идеальной, последовательной игры не существует. Игроки привносят свои собственные переменные, поэтому в какой-то момент я перестаю возиться и признаю, что моя игра настолько хороша, насколько это возможно.

Приложение А. Кабинетки

Перечисленные в этой книге кабинетки, и где о них можно узнать больше.

«*Кафе Касабланка*» — это игра на выходные для 70 игроков, действие которой происходит в Касабланке 1941 года, написанная Cruel Hoax Productions.

«*Смерть в Венеции*» — это современная детективная игра, действие которой происходит на борту яхты и написана Мо Холкаром. Она написана для 5-9 игроков, и мастер может играть одного из персонажей. Она опубликована на Freeform Games:

<https://www.freeformgames.com/games/death-invenice.php>.

«*Смерть в Гамбии*» - действие игры происходит на борту африканского речного судна в 1939 году. Она рассчитана на 8–11 игроков и написана Стивом Хатерли. Она была одной из первых детективных кабинеток, которые я написал, и, несмотря на то, что она позиционируется как детективная игра, в ней нет убийств, которые нужно раскрыть (хотя некоторые из них могут быть совершены во время игры). Она опубликована на Freeform Games: <https://www.freeformgames.com/games/death-on-thegambia.php>.

«*Здесь были пираты*» - это игра выходного дня про пиратов, действие которой происходит в Карибском море в 1720 году. Она рассчитана примерно на 60 игроков и была написана Джули Виннард, Адамом Хейсом, Дэвидом Брэйном, Сью Ли и Джейн Винтер.

«Хайгейтский клуб» расположен в эксклюзивном лондонском клубе сверхъестественных существ. Игра рассчитана на 14 игроков и была написана Филиппой Далл, Стивом Хатерли, Аланом Поллом, Адрианом Смитом, Марком Сидманом и Кэт Тобин.

Действие игры «*Голливудской ложь*» происходит на вечеринке после награждения, игра рассчитана на 16–32 игроков. Она включает в себя игру по созданию фильмов, написанная Стивом Хатерли. Она опубликован на Freeform Games:

<https://www.freeformgames.com/games/hollywood-lies.php>.

«*Дом смелых*» - это шестичасовая игра Глорантан для 80 игроков, написанная Кевином Джеклином и Дэвидом Холлом. Это была первая игра, на которой я играл.

«*Шалости в середине лета*» - рассчитана на 25 игроков, действие разворачивается в мире высшего класса 1930-х годов, вдохновлена П.Г. Вудхаузом. Её написали Натан Гриббл, Стив Хатерли, Хайди Кэй и Пол Сноу. Это сложная игра со множеством механик (романтика, оценка свиней, биффинг), но играть в нее очень приятно. Файлы доступны на моем сайте <https://www.stevethatherley.uk/freeforms>.

Действие игры «*Убийство на море*» происходит на борту роскошного лайнера «Либертания» в 1914 году, в разгар первой мировой войны, игра рассчитана на 17–33 игроков. Она была написана Крисом Бутом и опубликована на Freeform Games.

<https://www.freeformgames.com/games/murder-at-sea.php>

«*Однажды в Томбстоуне*» — это игра выходного дня для 72 игроков, действие которой происходит в городе Томбстоун, штат Аризона, в 1881 году. Она была написана Стивом Хатерли, Хайди Кэй, Тони Миттоном, Эй Джей Смитом и Полом Сноу (и была расширена другими).

Игра «*Железные дороги и респектабельность*» касалась строительства железных дорог в викторианскую эпоху, была написана Ники Барнардом, Джерри Эслмором, Стивом Хатерли, Тони Миттоном и Майком Сноуденом.

«*Воссоединение со Смертью*» - это современная детективная история об убийстве, действие которой происходит на школьной встрече, игра написана Мо Холкаром. Она написана для 6-9 игроков, и мастер может играть одного из персонажей. Она опубликована на Freeform Games: <https://www.freeformgames.com/games/reunion-with-death.php>.

«*Инцидент в Розуэлле*», «*Вся плоть — трава*» и «*Дети звезд*» — это три связанные между собой игры на тему первого контакта для 13 игроков, написанные Стивом Хатерли.

«*Факел свободы*» — это ролевая игра выходного дня для 60–70 персонажей, действие которой происходит в Петронии 1848 года (вымышленной европейской стране). Его написали Брюс Гласко, Брайан Альтмиллер, Ребекка Эллис, Сюзанна Миллер, Уолтер Нил и Пол Уэйнер.

Приложение Б. Способности

Здесь я перечислил примеры способностей из различных игр. Способности распространены в старых играх или играх выходного дня. Немногие короткие игры используют способности (исключением являются игры от Freeform Games).

Способности из игр от Freeform Games

Freeform Games использует способности в своих детективных кабинетках для того, чтобы помочь игрокам обмениваться информацией. В их игры обычно играют люди, не имеющие большого игрового опыта, а способности помогают новым игрокам обмениваться информацией.

Я создал *«Полоски способностей»* как простой способ включить эти способности в любую игру произвольной формы. Вы можете найти *Полоски Способностей* здесь: <https://stevehatherley.itch.io/ability-strips-for-freeform-larps>.

Не так быстро! Способность, сыгранная на вас другим игроком, не имеет эффекта! Однако другой игрок все равно должен отметить кружок. Вы не можете использовать эту Способность, чтобы отменить другую способность Не так быстро!

Лесть: Если вы льстите другому игроку, он должен зачитать вам первую цель, указанную в листе его персонажа.

Я сказал вам, чего я хочу, а теперь скажите мне, чего вы хотите: если вы зачитаете одну из своих целей другому игроку, он должен зачитать первую цель, указанную на листе его персонажа.

Давайте поделимся целями: если вы зачитаете другому игроку одну из своих целей, то он должен зачитать вам две своих цели по своему выбору.

Давайте поделимся тем, что мы знаем: поговорив с другим игроком, покажите ему свою подсказку. Затем он должен показать вам свою подсказку.

Внезапное озарение: поговорив с другим игроком, вы понимаете, что он рассказал вам больше, чем намеревался. Они должны показать вам свою подсказку.

Неуклюжий я! Поговорив с другим игроком, вы натываетесь на него, заставляя его бросить все свои предметы и деньги. В результате вы можете увидеть все карточки предметов и деньги, которые у них есть при себе. (Вы ничего не можете взять – просто посмотрите на них.)

Давай посплетничаем: другой игрок должен сначала сказать вам, кто указан в его разделе «Остальные люди», а затем зачитать информацию о выбранном вами персонаже. Затем вы должны сообщить ему, кто указан в вашем разделе «Остальные люди», и зачитать подробности о персонаже по его выбору.

Кого ты здесь знаешь? Другой игрок должен сообщить вам, кто указан в его разделе «Остальные люди», а затем зачитать информацию о персонаже по вашему выбору.

Проницательный знаток характера: вы проницательный знаток характера: другой игрок должен раскрыть вам свой секрет.

Я обнажил свое сердце – вы обнажаете свое: Раскройте свой секрет другому игроку – он должен раскрыть свой секрет вам. [В идеале у этого персонажа должен быть интересный Секрет для создания напряженной ситуации.]

Рука помощи: Вы можете помочь другим. Если вы находитесь рядом с кем-то, когда он использует одну из своих способностей, ему не нужно отмечать использование. (Они даже могут использовать способность, если у них больше не осталось применений.)

Вдохновляющий лидер: после того как вы поговорите с другим игроком, он должен будет помогать вам следующие 10 минут.

Никто не замечает слугу: когда вы замечаете разговор, который вы хотели бы тайно подслушать, покажите эту способность людям, ведущим разговор. Они должны игнорировать вас, пока продолжают свой разговор.

Я хотел бы задать вам несколько вопросов... Покажите свой полицейский значок и удостоверение личности другому персонажу, который затем должен показать вам свою подсказку. Одно использование на персонажа.

Оценка: вы можете указать за какую цену можно продать тот или иной игровой предмет (ювелирные изделия или какие-то другие товары). Спросите у мастера.

Шалости в середине лета

Шалости в середине лета — это беззаботная игра, действие которой разворачивается в мире праздного высшего класса. В игра *Шалости в середине лета* используются способности для закрепления концепций персонажей. Некоторые способности мощные и требуют участия мастера.

Рожденный заново вегетарианец: «Я в хорошей форме!» Добавляйте 2 к своей Силе при любой физической активности.

Поступайте по-своему: «Спасибо вам огромное за то, что вы сделали это для меня». Вы можете попросить мужчину сделать для вас одну маленькую вещь, сделать которую велит ему его честь.

Действующие приятели: «Я говорю, здесь небольшая проблема – вы можете мне помочь?» Вы можете обратиться к своим лондонским приятелям по актерскому мастерству, чтобы они помогли вам, сыграв (второстепенную) роль. Обратитесь к мастеру.

Строгий взгляд: «Что здесь происходит?» Если вы обратитесь на кого-то свой строгий взгляд, вы можете задать три вопроса, на которые он должен ответить правдиво.

Шатлен Блэдингс: «Я главный». Позволяет вам приказать кому-либо сделать то, что вы говорите, в одном случае, как положительном, так и отрицательном, по крайней мере, пока он находится в вашем поле зрения.

Что за поведение! «Прекрати это прямо сейчас!» Вы можете вмешаться, чтобы остановить любые шалости. Мальчики, собирающие цветы, или взрослые сражающиеся мужчины, никто не сможет продолжать, если вы прикажете им остановиться.

Жизнь и душа вечеринки: «У меня есть замечательная идея». Ваши социальные навыки позволяют вам заставить любую группу из четырех или более человек, собравшихся вместе, разыграть литературные шарады.

Финалист по боксу с трутнями: «Знаете, я боксировал за Кембридж». Вы получаете +1 к своей Силе во время удара.

Опыт свиноводства: «Вафл в своей книге «Здоровье свиней» говорит по этому поводу кое-что полезное». Позволяет вам сказать что-то глубоко значимое о свиньях. (Придумайте что-нибудь подходящее, и поверьте – такого специалиста, как Вафл, не существует.)

Читаем между строк: «Я точно знаю, что ты имеешь в виду, старина». Поговорив с кем-нибудь в течение пяти минут, вы можете использовать эту способность, чтобы заставить персонажа рассказать вам свою сокровенную тайну.

Мистер Фиксит: «Просто оставьте это мне». Вы можете починить все, что сломано. Обратитесь к директору.

Доброжелательность: «Расскажите мне все о своей проблеме – я уверен, что смогу чем-то помочь». Одно использование на персонажа. Он должен раскрыть вам три своих цели.

Издевательство: «Я говорю – покажи мне, что у тебя там, щас, хулиган!» Вы можете заставить любого показать вам все предметы, которые он несет.

Вор-подлец: «Кошачьей походкой...» Сыграйте в эту способность, чтобы проникнуть в чью-нибудь комнату так, чтобы никто из персонала этого не заметил. Обратитесь к мастеру.

Мама! «Мама» Используйте эту способность (и крикните «Мама» во все горло), чтобы ваша мама сразу же прибежала, где бы она ни была.

Ловкость рук: «Рука быстрее глаза». Если вас обыскивают, вы можете использовать ловкость рук, чтобы другие не нашли при вас ни одного предмета. Объект должен быть достаточно маленьким, чтобы его можно было скрыть на вашем теле.

Однажды в Томбстоуне

«Однажды в Томбстоуне» это игра, рассчитанная на выходные, действие которой разворачивается на Диком Западе, вдохновлена классическими вестернами.

Контакты на востоке: у вас есть контакты на востоке. Если вы телеграфируете им какой-то запрос или вопрос, то получаете ответ примерно через час. Обратитесь к мастеру.

Мне нужен телохранитель: сыграйте на ком-нибудь у кого в сопровождении имеется один или нескольких приспешников. Он должен предоставить вам один из своих приспешников (по своему выбору), чтобы приспешник мог сопровождать вас до конца сеанса (или, если хотите, меньше). Верните приспешника мастеру, когда закончите с ним.

Смертельная репутация: страх столкнуться с вами может заставить людей действовать медленнее, чем обычно. Один персонаж по вашему выбору получает -2 к скорости. Эту способность можно использовать либо при попытке уронить кого-нибудь, либо во время первого раунда боя (в этом случае ее следует использовать в начале боя).

Жульничество в покере: вы знаете, как жульничать в покере. Если вы используете карту «Толстушка поет», то вы жульничаете. Вас могут поймать...

Толстушка поет: Возьмите три карты и добавьте их в свою руку, затем сбросьте из руки три карты по вашему выбору. Разыграйте эту карту способностей лицевой стороной вниз после первого раунда ставок и ТОЛЬКО если вы являетесь дилером. Раскройте это, только если покажете свою руку.

Ты грязный обманщик! Если кто-нибудь разыграет способность «Ой, смотри – туз!» или «Толстушка поет», то вы поймали их на мошенничестве с поличным. Разыграйте эту карту способности лицевой стороной вниз после первого раунда ставок. Раскройте это, только если покажете свою руку.

Хороший наездник: вы умеете ездить на лошадях лучше, чем большинство других, и можете справиться с трудными лошадьми.

Делимся выпивкой: играйте на всех, кто делится с вами выпивкой. Вы должны раскрыть цель – и они тоже должны раскрыть цель. Так продолжается до тех пор, пока вы не перестанете раскрывать цели.

В этих холмах есть золото: разыграйте эту карту на всех, у кого есть приспешники. Двое приспешников немедленно убегают в холмы на поиски золота, и их больше никогда не видели. (Разорвите карточки этих приспешников.)

Просто бизнес, ничего личного: если вы находитесь в салуне «Последний шанс», когда проходите тест на романтику, то вы можете игнорировать любой результат.

Двойной выстрел: вы можете стрелять дважды за раунд на протяжении всей перестрелки. Первый раз — с вашей обычной скоростью; второй раз на 5 единиц позже (например, 6 и 1). Однако хотя бы один выстрел должен быть в приспешника.

Владелец ранчо: вы можете приказать бригадиру вашего ранчо что-то сделать (или не делать что-то), если это не является противозаконным или опасным. Он или она должны подчиняться этому приказу в течение следующих 10 минут.

Сплетни в магазине: Если вы видите, как другой персонаж разговаривает с мастером в обычном магазине, используйте эту способность, чтобы спросить мастера, о чем они говорили.

Ухо губернатора: Вы можете послать телеграмму губернатору территории, чтобы получить информацию, помощь и совет. Ответ придет примерно через час.

Аттракцион: Их взгляды встретились в переполненном салуне... Сыграйте эту способность на любом женском персонаже, у которого открыто сердце. Вы её привлекаете, и она не может проверять наличие романтических отношений с кем-либо еще до конца игрового периода, прежде чем у неё возникнут романтические отношения с вами. Вы не можете использовать это, если ваше сердце не видно.

Я никогда не смогла бы полюбить убийцу: Играйте после проверки на романтику. Спросите мужчину, с которым вы находитесь, убивал ли он когда-нибудь человека. Он должен ответить правдиво – и если ответ положительный, вы можете отказаться от романа с ним.

Столп сообщества. Вы являетесь опорой общества, и вашему слову обычно верят. Покажите эту карту, когда вы участвуете в дебатах, дискуссии или пытаетесь повлиять на кого-то, и они согласятся с вашей позицией. Не работает на Драммондс.

Безрассудство: нелепый план, который никогда не сработает, кроме как в кино, будет работать на вас, пока он смел и динамичен. При необходимости обратитесь к мастеру.

Молчаливый: Если кто-то использует на вас способность, которая вынуждает вас раскрыть информацию, вы должны ответить правдиво, но только в двух словах.

Законное влияние: Вы можете досрочно освободить кого-то из тюрьмы.

Приложение В. Виды Кабинеток

Кабинетные ролевые игры — это большое семейство, охватывающее различные стили игры. Мои советы по написанию кабинеток могут не подойти для этих игр, поэтому вам, возможно, придется адаптировать их под свои нужды.

Игры ордой

Игра ордой - это ролевая игра с небольшой группой основных персонажей (обычно пять или шесть) и множеством второстепенных ролей. Второстепенные роли исполняет «орда» — игроки, которые играют второстепенные роли до тех пор, пока эти роли им интересны, а затем они выбирают другие.

Игры Ордой часто бывают беззаботными и безумными. Кажется, сложно написать серьезную игру ордой — я еще ни в одну не играл.

Сегодня вечером состоится собрание женского магического круга Каслфорда — не очень серьезная игра ордой, основанная на непристойных песнях Джейка Тэкерри. Главные персонажи — женский магический круг Каслфорда, а орда — призраки, объединенные неудачным ритуалом. Его написали Сююи, Фил Далл, Стив Хэзерли, Кевин Джеклин и Кристи С.

Игра **Виктория Джанкшен** происходит на территории железнодорожного вокзала и отеля в викторианскую эпоху. Основными персонажами являются сотрудники станции и отеля, а орда играет пассажиров и других людей. Его написали Ники Барнард, Джерри Элмор, Алекс Джонс, Сюю Ли, Тим Норрис и Марк Сидман.

Совет по путешествиям во времени — это комедийная ролевая игра, посвященная всему: от политики Древнего Египта до короля рок-н-ролла. Его написали Сюзан Вайнер, Вито Д'Агоста, Джаэлен Хартвин, Нат Будин и Энн Вилтген. Данные можно скачать из библиотеки по адресу: <https://www.larplibrary.org/brands/allegedentertainment/projects/5-time-travel-review-board>.

Фракционные игры

Фракционные игры созданы вокруг фракций, таких как группы, семьи или компании. Это политические игры, в которых одни фракции пытаются победить другие фракции. Их легко расширить, поскольку фракции имеют схожие роли (глава фракции, верные сторонники, повстанцы и т. д.), которые можно дублировать.

Я считаю, что создать фракционную игру для большого количества игроков относительно легко и быстро, но такая игра ориентирована на цели и достижения, а не на персонажей.

Игра «**Венеция**» для 15 игроков разворачивается в мифической Венеции шестнадцатого века и касается пяти могущественных семей. Его написали Кейт Дайси, Стив Хэтерли и Тим Норрис при помощи Дебби Холлингворта. Файлы можно скачать здесь: <https://www.stevhatherley.uk/freeforms>.

Сент-Кейкс - это детективная игра, действие которой происходит в школе для 40–200 игроков. (Фракции представляют собой школы.) Он опубликован Initiative Unlimited, и его можно купить здесь: <https://www.murdermysterygames.net/product/st-cakes>.

Игры с воркшопами

В некоторых ролевых играх воркшопы используются для разработки сюжетов или помощи игрокам в соответствующем состоянии ума.

Марс притягивает: исследует природу романтики и освоения космоса, для 12 игроков. Его написали Грэм Арнольд, Кэт Бэнкс, Грэм Чарльз, Стив Хэтерли и Мо Холкар. Файлы можно скачать здесь: <https://www.stevhatherley.uk/freeforms>.

Игра «**Что случилось в Блэкпуле**» рассчитана на 10–12 игроков и разворачивается во время репетиции свадьбы для семьи и друзей счастливой пары. Это ночь перед самой свадьбой и неделя после совместного мальчишника и девичника в Блэкпуле. Ее написали Мо Холкар, Хайди Кэй, Элли Мохинни, Кэт Тобин и Трейси Уайтхед, а базовая система (известная как Собирая кусочки) использовалась в других играх.

Игры с основным сюжетом

В ролевых играх с основным сюжетом есть один основной сюжет, проходящий через всю игру, который затрагивает всех. Часто это дилемма или проблема так как, несмотря на то, что у персонажей могут быть другие сюжеты, они играют второстепенную роль по сравнению с основным сюжетом.

Действие игры «**Второй дозор**» происходит в далеком будущем на борту космического корабля «Ашерон», который буксирует ковчег спящей колонии с 10 000 колонистов в Новый Эдем. Основной сюжет касается угрозы, которая теперь стоит перед экипажем «Ашерона». Она рассчитана на десять игроков и была написана Джеймсом Бладвортом, Стивом Хэтерли, Элли Мохинни, Риком Мохинни и Лорой Вуд. Узнайте больше здесь: <http://peakygames.wikidot.com/second-watch>

Игра «**Вся плоть — трава**» была написана Стивом Хэтерли и повествует о странном инопланетном барьере, воздвигнутом вокруг небольшого американского городка. Он написан для 13 человек и основан на одноименном романе Клиффорда Д. Саймака.

День меча - это игра про политических интриги и предательства для 10 игроков, вдохновленная миром «Игры престолов». Его написали Майк Кьюл, Ник Курд, Эдриенн Гэммонс, Джон Каммер и Чарли Полл.

Приложение Г. Дополнительная информация

Если вы хотите узнать больше о ролевых играх, вот вам несколько рекомендуемых площадок, с которых вы можете начать.

UK Freeforms

UK Freeforms занимается проведением ролевых игр в Великобритании, включая игры, описанные здесь. Они отвечают за проведение игр на выходных (таких как Кафе Касабланка и Однажды в Томбстоуне) а также за the Consequences games convention (*не знаю что это такое, поэтому оставила как есть, без перевода прим. перев.*)

Вы можете присоединиться к группе UK Freeforms в Facebook (*запрещен на территории РФ*) здесь: <https://www.facebook.com/groups/ukfreeforms>

Присоединяйтесь к списку адресов электронной почты UK Freeforms здесь: <https://groups.io/g/UKFreeforms>

Вики-сайт UK Freeforms находится здесь: <http://uk-freeforms.wikidot.com/>

Peaky Games

Peaky Games устраивает выходные в Дербишире для написания игр. Каждый год 20-30 человек собираются, чтобы писать и играть в кабинетные игры. Игры пишутся в пятницу и субботу, а затем в них играют в воскресенье.

Узнайте больше на сайте Peaky Games здесь: <http://ukfreeforms.wikidot.com/peaky>.

Присоединяйтесь к рассылке Peaky здесь: <https://groups.io/g/peakygames>.

Интерактивная литература Новой Англии

New England Interactive Literature — это давняя американская организация, занимающаяся ролевыми играми. Они организуют Intercon, ежегодный съезд ролевиков, и содержат библиотеку ролевых игр.

Узнайте больше об Intercon на сайте: <https://interconlarp.org/>

Узнайте больше об интерактивной литературе Новой Англии на сайте: <https://www.interactiveliterature.org/NEIL/>

Загрузите бесплатные игры с сайта: <https://www.larplibrary.org/>

Другие источники

Александрия — это онлайн-библиотека кабинетных ролевых игр и настольных ролевых игр и связанных с ними вещей. Она содержит более 2000 сценариев (как для кабинетных ролевых, так и традиционных (dnd) ролевых игр), доступных для скачивания. Найдите её здесь: <https://alexandria.dk/en/>

Great Murder Mystery Games — это мой сайт, посвященный детективным ролевым играм. Найдите его здесь: <https://www.great-murdermystery-games.com/>

«**Четыре буквы наугад**» — это название моего блога, в котором я рассказываю о ролевых играх (помимо других тем): <https://fourlettersatrandom.blogspot.com/>

Freeform Games публикует кабинетные ролевые игры, маскирующиеся под murder mystery games: <https://www.freeformgames.com/>

«Теория и практика ролевых игр» Дженни Дьювалд включает «Теорию ролевых игр 101», в которой содержатся ее советы по написанию ролевых игр:
<http://www.vortexofchaos.net/larpTheoryAndPractice.html>