

Как пользоваться этой книгой

Итак, вы хотите водить собственную кампанию.

Возможно, это ваш первый порыв к созданию мира, и вы не знаете, с чего начать. Или вы уже пытались продумать сеттинг, но задача оказалась слишком сложной. Этот раздел поможет с некоторыми основными вопросами и опасениями, которые могут встать на вашем пути. А если вы не понаслышке знакомы с созданием миров, он окажется полезен, чтобы правильно сформулировать свои ожидания.

Я не могу создать целый мир всего за несколько недель!

Это верно! Описанное здесь — творческое упражнение, способ начать кампанию. Надеюсь, это лишь первые шаги на пути к чему-то более масштабному. Результаты, полученные при выполнении еженедельных задач, не будут ни идеальными, ни законченными — да и не должны быть таковыми. Цель в том, чтобы вы, мастер, сформулировали основные идеи и разработали одну небольшую часть нового мира, а затем опережали игроков на несколько шагов, выстраивая остальное в соответствии с их интересами и потребностями, о которых будете узнавать в процессе игры.

А если я буду отставать?

Палач не занёс над вами свой топор. Если вы не закончили что-то к концу недели, просто отметьте невыполненные задачи и составьте краткий список того, что ещё хотели бы сделать. И дви-

гайтесь дальше! После заключительной недели настанет время заняться «долгами».

Говорят, Эрнест Хемингуэй каждый день прекращал писать на середине предложения — не потому, что у него заканчивались идеи, а потому, что он точно знал, как завершить это предложение. Садясь за машинку на следующий день, он уже не беспокоился о том, с чего или как начать печатать. Не было синдрома чистого листа. Он просто дописывал предложение и продолжал работать.

Нерешённые задачи, которые вы отложили, придадут вашему проекту энергию и послужат строительными лесами и опорами для будущих работ. Не думайте о них как о чём-то, что вы не успели сделать; относитесь к ним как к возможностям.

Одним из ключевых моментов практически любой творческой работы является многократное возвращение к материалу со свежей головой для добавления новых идей или упрощения уже написанного. Повторное обращение к отложенным задачам и оставленным возможностям позволит поймать в фокус то, что ранее ускользнуло от глаза. Вы также можете обнаружить, что теперь у вас есть потрясающие идеи, которыми можно заполнить оставленные пробелы. В итоге ваш мир будет становиться всё богаче и богаче по мере включения в него идей из прошедших игр и недавно найденных источников вдохновения.

Что делать, если я захочу работать на опережение?

Не стоит. Определитесь с темпом заранее. Гайгэкс предлагает довольно жёсткие временные рамки для выполнения всех шагов — лишь несколько дней. Если вам хватит энергии для сосредоточенной, последовательной работы в течение нескольких часов, смело меняйте пять недель на пять дней.

Более вероятно, что вы будете действовать в свободное от основной работы время, и вам потребуется пять недель. А может быть, вы просто хотите растянуть процесс, чтобы не перегореть и успеть по-настоящему углубиться в него на каждом этапе. Если вы заметите, что каждый шаг даётся вам быстрее запланированного, не торопитесь идти дальше: выполните «задания со звёздочкой» или вернитесь и скорректируйте уже проделанную работу, чтобы улучшить её.

Вы также можете придумать собственные шаги и задачи. Посетите музей. Погуляйте в местах, напоминающих о вашем сеттинге. Почитайте что-нибудь и наберитесь вдохновения. Чего не следует делать, так это менять изначальный план. Размытые временные рамки могут привести к тому, что сроки станут восприниматься как нечто необязательное, а это, в свою очередь, грозит работе быть незавершённой.

Что мне понадобится?

Вам понадобится эта книга и место для хранения идей. Я рекомендую вести настоящий, физический дневник. Есть что-то действительно приятное в том, чтобы работать в старом добром «аналоговом» режиме, оставляя заметки на бумаге. Конечно, работать в цифровом формате тоже нормально и во многих отношениях — проще. С другой стороны, без блокнота и ручки ваше рабочее место в каком-то смысле будет менее портативным и осязаемым.

Какими бы средствами вы ни пользовались, позвольте процессу быть беспорядочным. Не пытайтесь сделать первый вариант законченным, хорошо организованным или даже полностью читаемым. Вместо этого постарайтесь быстро изложить свои идеи, а затем возвращайтесь к ним по мере необходимости, чтобы придать глубину и ясность. Вы всегда успеете привести записи в презентабельный вид позже, если захотите.

А если я хочу опубликовать результат?

Пока что не забивайте этим голову. Шаги, изложенные тут, помогут вам создать мир для игры, а не для публикации. Публикация выходит за рамки представленных в этой книге советов.

Однако, чем больше сил вы вложите в этот творческий процесс на данном этапе, тем ближе ваш материал окажется к своей «лучшей форме» для презентации его другим людям. Понимание того, какие элементы вызывают отклик у игроков, какую информацию следует донести в первую очередь или подсветить, а какие идеи требуют дальнейшего развития, — поможет вам на пути к созданию опубликованного сеттинга. В конце концов, вам решать, когда и как вы будете делиться своей работой. Лучше спросить себя, хватит ли у вас запала пройти путь от набросков кампании до опубликованной работы. Последние 10% любого проекта — это 90% работы!

Первой же остановкой для вашего творения должен стать игровой стол. Поиграйте в своём мире некоторое время, прежде чем пытаться оформить его для других. Реальные игры сделают ваш сеттинг намного сильнее.

Обязательно ли мне читать статью?

Инструкции, приведённые в этой книге, основаны на статье Гайгэкса, которую можно найти в самом конце. Однако задачи каждой недели самостоятельны и должны быть понятны без предварительного ознакомления со статьёй в частности или с процессом создания миров в целом. Тем не менее, я рекомендую всё же прочитать статью. На самом деле, сейчас самое подходящее для этого время, поскольку она позволит вам ещё до начала работы взглянуть на проект «с высоты птичьего полета».

Задания годятся только для фэнтезийных миров?

Сеттинг, который вы будете создавать, предполагает наличие «подземелья», «поселения» и «дикой местности» между ними. Также предполагаются некоторые трудности в виде «монстров» и награды в виде «сокровищ». Не стесняйтесь интерпретировать эти понятия как угодно, но помните, что в основе лежит приключенческая игра, в которой персонажи совершают вылазку в близлежащее, многоуровневое и таинственное сооружение для увеличения своего состояния. В остальном вы можете работать с любой игровой системой или жанром.

Например, можно описать киберпанк-сеттинг, в котором подземелье — это башня с ценными данными, защищённая чудовищными антивирусными конструкциями. Персонажи начинают в своем защищённом штабе и совершают виртуальные вылазки в башню, «подключаясь» к её сети или вообще изначально существуя в виде цифровой сущности. Не стесняйтесь экспериментировать — такая структура предполагает больше гибкости, чем кажется.

Насколько важен выбор самой игры?

Система, которую вы используете, на самом деле имеет большое значение. Вы можете выбрать любой набор правил и/или жанр, если понимаете заложенные в них понятия, о которых говорилось выше: поселение, дикая местность и подземелье. Однако данная книга предполагает, что вы будете создавать сеттинг, используя выбранную систему в качестве фундамента.

Если вы — заядлый экспериментатор и пытаетесь (или вынуждены) разрабатывать или переделывать элементы системы по ходу выполнения задач, на вас ляжет много дополнительной работы, из-за чего, возможно, будет трудно закончить всё в установленные сроки.

Если вы оказались в таком положении, у меня есть решение. Пока что не обращайтесь внимания на проблему. Продолжайте придумывать мир, как будто всё необходимое уже есть в системе. Нужен класс охотника на ведьм или механика безумия? Нужен выводок инопланетных монстров? Считайте, что в системе это есть... или будет. Просто по ходу дела ведите список элементов, которые вам нужно создать или адаптировать, не делая пока что дополнительной работы.

Нужно ли выполнять задания так, как написано?

Конечно, нет. Эта книга предлагает структуру и задачи, которые помогут вам начать работу. Вы можете рассматривать их как необходимый минимум, а можете обратить внимание на суть каждого пункта и его предназначение и использовать совершенно другие методы для достижения целей.

Например, на третьей неделе вы строите подземелье. Существуют, наверное, сотни руководств, которые можно использовать для создания нескольких уровней подземелья — не обязательно придерживаясь моего. Если у вас есть набросок подземелья, полученный любым способом, то, по-моему, вы справились с задачей. Но если при этом у вас в запасе нет метода, который вас уже устраивает, вы снова создаёте себе дополнительные проблемы. В течение следующих нескольких недель вам предстоит принять сотни решений, и это большая когнитивная нагрузка. Почему бы не довериться процессу и не позволить ему снять часть бремени с ваших плеч?