

Проект ролевой игры <Земноморье>

Витус Вагнер

11 декабря 2005 г.

Введение

Основная игротехническая идея, лежащая в основе данного проекта — сделать ценными с игровой точки зрения возможно большее число навыков из реальной жизни. Сочетание магии, базирующейся на Истиной Речи и географии Земноморья делает этот мир особенно удобным для реализации Земноморья.

1 Историческая справка

Действие игры происходит примерно за 100 лет до рождения Геда. В это время уже существует империя Карего-Ат и установлен культ Короля-Бога, но еще значительную силу в

Каргаде представляет оппозиция, возглавляемые родом Торега. Значительную силу в Атуане представляет также храм Безымянных, жрецы которых не удовлетворены уменьшением их доходов и власти в пользу жрецов Короля-Бога.

В Земноморье тем временем раздробленность. Хавнор ослаблен, Павнор в руинах, а разграбивший его дракон Йевод обитает на одном из небольших островков, притворяясь местным колдуном. Гонтские пираты свирепствуют.

2 Полигон

В качестве полигона предлагается архипелаг на Угличском водохранилище в районе Синятино (рис. 1). По степени транспортной доступности он соизмерим, например, с полигоном XII-94. В то же время, он позволяет весьма реалистично смоделировать архипелаг Земноморья.

Аналогичные по природным условиям полигоны есть также в районе Конаково и Дубны.

Морские правила на таком полигоне должны быть подобны морским правилам Венеции-95 (исходно разработанным для полигона на Московском море).

Мастерской группе на этом полигоне потребуется серьезное техническое обеспечение (не менее двух моторок, надежная радиосвязь, хотя именно географические особенности полигона позволяют использовать более древние и надежные средства сигнализации — световую и флажную).

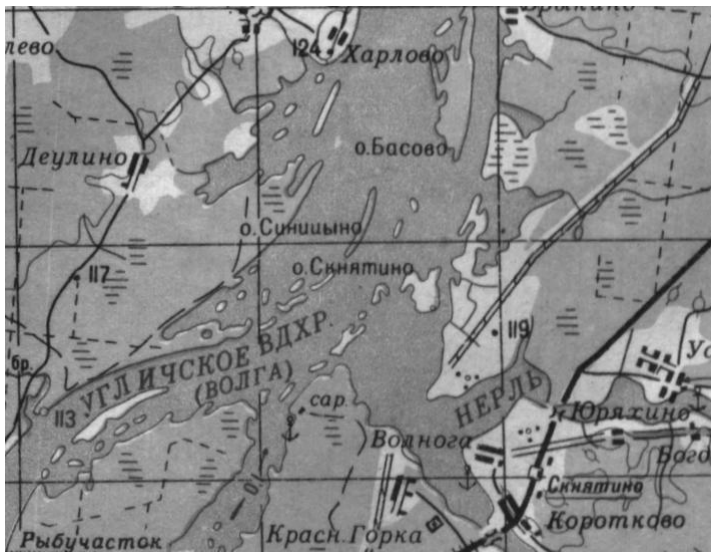


Рис. 1: Карта полигона Снятино

3 Магия

В качестве эквивалента Истинной Речи предлагается использовать латынь. Она обладает тем преимуществом, что ни при каких обстоятельствах не может оказаться родным языком, кого либо из участников игры. В то же время, знание ботаники или медицины, активно использующих латинские термины, оказывается полезным для игровых магов.

Магическая система должна быть разработана таким способом, чтобы знание набора названий растений или медицинских терминов было достаточно в лучшем случае для деревенской ведьмы. Дипломированному магу кроме этого должно требоваться также владение математической логикой и еще чем-нибудь (возможно, правилами стихосложения).

Древние силы (в том числе и Боги-Близнецы Атуана) обладают свойством нейтрализовать часть магии на определенной фиксированной территории.

4 Раскладка по командам

4.1 Империя Карего-Ат

Большая империя, состоящая из нескольких команд. Здесь должна быть своя внутренняя игра, которая оптимально позволяет игрокам не задумываться о том, что где-то на островах есть какие-то маги.

Основные команды - император с двором и гвардией, род Торегга, две группы жрецов. Плюс пара торговых горо-

дов, кровно заинтересованных в интеграции с Земноморьем (неважно под чьим правлением) и пара наемных отрядов, готовых с равным успехом предложить свои мечи одной из противоборствующих сторон и совершать грабительские вылазки и в Земноморье.

Экономически Карего-Ат самодостаточен, хотя ввоз предметов роскоши из Земноморья и экспорт их туда весьма выгоден.

4.2 Гонт

Замок Ре-Альби (пиратское гнездо), торговый город, крайне заинтересованный в свободном мореплавании и крестьяне, которых устраивает господство как тех так и других, лишь бы шерсть покупали

4.3 Энланд

Большой остров. Количество команд на нем сравнимо с количеством их на Атуане — есть портовый город, сельскохозяйственные поселения и замок (замки) аристократов. Владетель Хавнора и хавнорские купцы это не одно и то же, хотя интересы у них в основном схожие.

4.4 Рок

Маленький остров, экономика которого полностью подчинена обслуживанию школы Магов. Желательно чтобы магов

действительно было 10 — 9 магов-специалистов и Верховный Маг.

4.5 Южный предел

Обитатели плотов — очень колоритный народ, но не очень верю, что найдется команда, способная его сыграть.

4.6 Драконник

Драконы, как известно, на Истинной Речи разговаривают. Где найти людей, способных на латыни общаться — вопрос не простой, но, по-моему, разрешимый. Еще вопрос — как технически обеспечить драконам возможность перемещаться по своему усмотрению между островами. То, что дракон выносится только магией, по-моему, очевидно из книги.

4.7 Павнор

На начало игры Павнор пуст и разорен. Его обитатели разбросаны по другим командам, хотя поддерживают связь между собой, насколько это позволяет состояние мореплавания.

Перед ними стоит задача занять остров и его восстановить (для чего полезно отобрать у Йевода павнорскую казну).

4.8 Прочие острова

Помимо перечисленных должно быть еще четыре-пять небольших команд, населяющих небольшие острова. Все они имеют крайне одностороннюю экономику, в связи с чем крайне заинтересованы в морской торговле.

5 Ремесла

В соответствии с общей идеей игры любые ремесла должны давать большие преимущества. Один из очевидных способов реализации этого — возможность превращения ремесленных изделий в магические артефакты.

Следует обдумать по крайней мере две-три альтернативы.

6 Информационная игра

И Карего-Ат и Земноморье — страны древней культуры. Поэтому они располагают большими запасами древних рукописей. Вероятно стоит реализовать наконец идею массового информационного шума, в котором теряются крупницы реального знания.

Необходимо учесть, что в Карего-Ат введена монополия императорского дома на доступ к такой информации. Тем не менее императорская библиотека Карего-Ат должна представлять для магов существенно большую ценность чем сокровища храма Богов-Близнецов.

Возможно стоит наградить каждого мага индивидуальным квестом, например на поиск утраченного слова Истинной речи.