

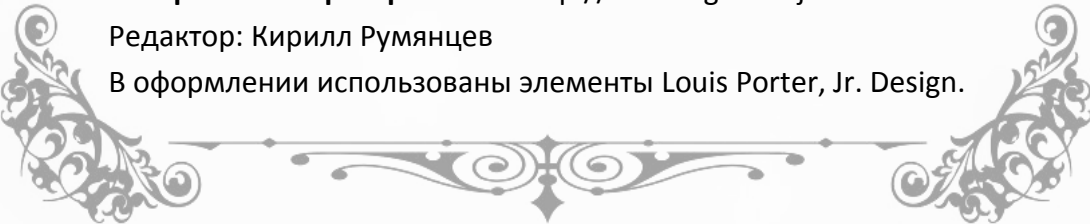


ВОЛШЕБНЫЙ ЛЕС

Автор и иллюстратор: Svolod <http://svolod-gm.livejournal.com>

Редактор: Кирилл Румянцев

В оформлении использованы элементы Louis Porter, Jr. Design.







Введение

Волшебный Лес—это настольная ролевая игра для детей ориентировочно от 3 до 6 лет, в которую я играл со своим ребёнком (3 с небольшим года). Когда я эту игру изобретал, то старался сделать её:

- Интересной—иначе дитё просто откажется в неё играть.
- Простой—никакой чудо-механики и никаких сложных задач.
- Позитивной—без сражений, крови и ужасов.
- Наглядной—с каким-нибудь раздаточным материалом.
- Педагогически верной—по возможности игра должна учить и развивать.

Подразумевается, что мастером (ведущим) будет взрослый (или кто-то из ребят постарше), а молодое поколение возьмёт на себя роли игроков.






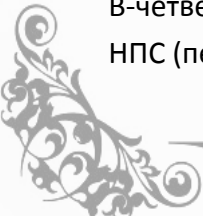
Мир игры (сеттинг)



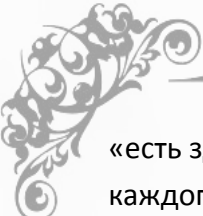
Дело происходит в сказочном Волшебном Лесу. Что о нем сказать? Во-первых, это и в самом деле лес. Средняя полоса, ёлки-берёзки, соответствующий животный мир: медведи, белки, кабаны. Есть тут и озеро, и река, и даже горы—все что угодно и нужно по сюжету. Карта, как мне кажется, необязательна—но если будет, то точно не повредит.

Во-вторых, он действительно волшебный. Тут возможно все—звери и даже неодушевлённые предметы могут разговаривать, на деревьях растут бублики, творятся малообъяснимые с точки зрения физики явления, а бóльшая часть обитателей—волшебники. Не ограничивайте свою фантазию, моя практика показала, что ребёнок довольно быстро подхватывает идею «волшебности» окружающего пространства и сам с энтузиазмом начинает вбрасывать идеи.

В-третьих, мир игры чрезвычайно позитивный. Тут нет негодяев и злодеев. Самое страшное, что может произойти—можно споткнуться и набить себе шишку, или промокнуть под дождём, или ненадолго заболеть простудой. С другой стороны, проблемы тут вполне могут случаться, а обитатели леса далеко не всегда ведут себя идеально—данная вымышленная реальность отлично подходит для того, чтобы показать ребёнку, что зачастую за негативным поступком скрывается позитивное намерение.

В-четвертых, в лесу живёт некоторое количество ключевых НПС (персонажи мастера, не подчиняющиеся игроку), которые








«есть здесь всегда» (с ними мы познакомимся чуть позже). У каждого из них своя роль и способности, так что игроки знают, чего от них ожидать и к кому идти за советом в трудной ситуации. Это не значит, что кто-то из НПС не может временно уехать, или вы не можете при необходимости ввести в игру нового персонажа. Мир вовсе не должен быть статичным, тут речь о том, что у вселенной будет некая степень стабильности, что ли, от которой дети будут отталкиваться при формировании заявок.

Обитатели леса живут в своих домиках, дуплах деревьев, пещерах и т.д. Хотя мы находимся, некоторым образом в глуши, у местных жителей (включая РС—персонажа игрока) есть все необходимые и привычные детям современные бытовые удобства—электричество, горячая вода, холодильник и т.д. Также в изобилии есть еда, конфеты, книжки и прочие продукты промышленного производства. Не спрашивайте меня, как оно тут работает и откуда берётся – it's magic!

У меня стилистика и имена были скорее европейскими (исключение—Геннадий)—это навеяно сказками Братьев Гримм, что ли, не знаю. Тем не менее, это вовсе не обязательно, и у вас может быть совсем все по-другому—создавайте мир так, как вам нравится.

Ближайшими аналогами Волшебного Леса по атмосфере являются вселенные Винни-Пуха и Смешариков.






Игровая механика

«Механика», конечно, громко сказано :) Тем не менее.

Сложные действия отрабатываются бросками d6: 1-2 неудача, 3+ успех. Возможность повторного теста регулируйте сами—я обычно разрешаю без ограничений, или же через некоторое время. Если ребёнок ещё не очень хорошо знает цифры, то поищите в хозяйстве нетипичный кубик (дайс) с картинками на гранях из какой-нибудь игры (успех = «птичка») или просто покрасьте грани в разные цвета перманентным маркером.

Заклинания работают без теста, за исключением случаев действительно эпического воздействия: уменьшить гору, например, тогда может потребоваться чек. Когда заклинание задействовано, карточка с ним переворачивается на другую сторону и оно не может быть использовано повторно до тех пор, пока волшебная палочка «не отдохнёт» (до конца сцены, другими словами).

Весь инвентарь, заклинания, спутники героев, НПС, по возможности—даже локации изображаются на небольших карточках. Вы можете скачать готовые изображения из интернета, но лучше—запасись пустыми карточками (разделённый на восемь частей лист A4 или обратная сторона визиток), и вместе с ребёнком рисовать на них картинки в процессе игры. Изредка может быть сложно изобразить заклинание, но особо не расстраивайтесь—по моей практике, дитё отлично запоминает, что делает карточка, даже если значок не особо понятный.






Персонажи игроков

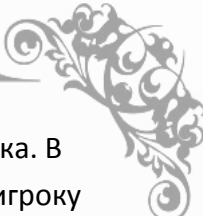
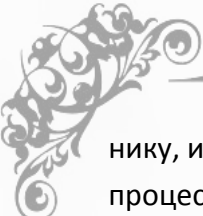
Каждый из РС—маленький волшебник. У него есть следующие атрибуты, которые вы совместно с игроком придумываете (рисуете на карточках) на этапе генерации:

- Волшебная палочка. С её помощью творятся заклинания.
- Заклинания. На начало игры—их три у каждого, и они должны быть простыми и понятными. Зажечь костёр, вылечить кого-то, превратиться в птичку и т.д. Обязательно согласовываем с игроком!
- Фамильяр. То есть говорящий спутник-животное, достаточно мелкое, чтобы сидеть за пазухой или на плече. Конкретную разновидность (мышка, хомяк, птица и т.д.) пусть выберет игрок. Основная задача фамильяра—давать подсказки в трудных ситуациях. Ну и так, радовать ребёнка, особенно если у него так и нет собаки.
- Дом. В зависимости от числа и желания участников они могут жить как в одном общем дурдоме (пещере, землянке, шалаше, на дереве), так и у каждого может быть отдельная жилплощадь. Потратьте время на то, чтобы отобразить это жилище на отдельной карточке.

Все карточки РС отдайте игроку. Моя дочка, например, с большим удовольствием их перед собой раскладывает.

Отдельный дискуссионный вопрос—имя персонажа и идентификация РС с игроком. Мне кажется, что лучше, если ребёнок придумает (возможно, с вашей помощью) имя своему волшеб-





нику, и имя это не будет совпадать с именем юного игрока. В процессе игры я советую придерживаться обращения к игроку по имени персонажа и поддерживать заявки игрока от первого лица. Другими словами, делаем все так же, как во взрослых НРИ. Однако, если дитё не поддержит эту инициативу или будет путаться – не настаивайте.

Все! Можно начинать.



Ключевые НПС

Я тут привожу фотографии картинок из своей игры, но сделано это исключительно для повышения условной эстетической ценности статьи, а не для того, чтобы вы их печатали – что художник, что фотограф из меня тот ещё. Зато видны те персонажи, к оформлению которых приложил руку юный игрок. У меня в игре есть следующие ключевые персонажи:

Геннадий

(Имя странноватое, да, по сравнению с остальными. Я сначала ляпнул первое, что в голову пришло, а потом уж поздно было что-то менять. Альтернативное имя— Франк). Архимаг и хранитель волшебной мудрости. Крупный, с громким голосом и усами. У него есть волшебная книга, в которой записаны все-все заклинания, алхимический котёл и волшебная палочка чудовищной силы. Обладает привычкой напевать под нос в процессе работы. Его, несмотря на мирный нрав, побаиваются мелкие персонажи (звери, например) и отдельно—Тим. Геннадий часто выступает «квестодателем»—ему нужно множество



экзотических магических компонентов, за которыми он отправляет персонажей игроков. Также при случае способен научить новым заклинаниям.

Бабушка Криста

Повар и кулинар, готовит на всю ораву. Носит волшебную шляпу и очки. Обладатель волшебного половника, который способен наделить еду случайными свойствами. Рассеянная, все путает: например, частенько надевает на голову кастрюлю вместо шляпы (дочка каждый раз приходит в восторг). Часто создаёт проблемы, по ошибке сварив волшебную еду, которая начинает чудить.



Эрик-зверик

Местный друид. Большого роста, с буйной растительностью на голове, включая бороду. Человек добрый, отзывчивый и нервный—за все переживает и обо всем волнуется. Знает язык животных. Умеет превращаться



в разных зверей и птиц, причём зачастую делает это неконтролируемо—от волнения. В доме его живёт множество всяких зверей разного размера (хит—медведь в духовке), выгнать которых у Эрика не хватает духу.

Заяц Йорк

Говорящий заяц человеческого размера. Результат магических экспериментов Геннадия над зайцами, который не захотел превращаться обратно в маленькое существо. Полон энтузиазма, прыгает, бегают, экспрессивен, очень любит морковь. У него есть огород, на котором он выращивает... правильно, волшебные овощи и фрукты. Сам по себе не волшебник.



Гном Бром

Техник и изобретатель. Создатель всякого разного электромеханического добра. Невысокого роста (по сути—скорее дворф, нежели гном), с бородою, оптимист, говорит быстрым смешным голосом. Сам—не



маг, прилетел из города и постоянно удивляется тому, как тут «все волшебным образом устроено». Из колдовского у него только пространственная дыра, замаскированная под рюкзак: Бром вслух озвучивает, какой инструмент ему нужен и извлекает его из рюкзака (регулярно портал сбивает и гном достаёт котят, бутерброды и прочее, чем веселит окружающих). В доме его живут два робота, коих зовут 22 и 23, и помогают ему во всем. Да, а ещё у него есть дирижабль.



Немного истории: Сначала место штатного техномага занимал некий Дядя Роберт. Дочь после первой встречи этого Роберта задвинула и слышать ничего о нем не желала—чем-то он не понравился (может, артом—зело похож получился на смесь строителя и водопроводчика). Пришлось отправить его жить в город, а карточку—демонстративно в помойку.

Тим

Коллега—юный волшебник. Бестолковый и частенько хулиганистый парень, на примере которого мы реализуем педагогическую часть игры—он частенько поступает как не надо и потом огребаёт последствия. Любопытный до безумия, и неунывающий, что делает ему честь. Тоже обладатель



волшебной палочки.

Рита


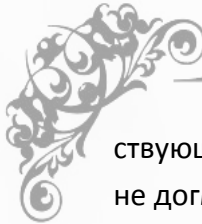
Ведьмочка. Внучка Бабушки Кристи, прилетела из города в Лес на некоторое время. Если в игроков больше одного, то не нужна—это такой эрзац-сопартиец. Характер пока не особо проработан—ясно только, что скорее положительный, но склонна к экспериментам и лихачеству. Вместо волшебной палочки у неё метла, именно ею она и колдует (и, конечно же, на ней летает).



Старая Марта

Условно-негативный персонаж сеттинга. Вредная колдунья, такая Старуха Шапокляк. На лицо несимпатичная, говорит гнусаво (планирую зажимать нос, когда буду её играть). У неё есть фамилльяр, как водится—чёрный кот. Марта обладает хронической неудачей—то в лужу наступит, то на банане поскользнётся (это кармическое воздаяние за зловредность). Персонаж во многом комический (да и не очень счастливый, чего уж тут говорить). Её основная деятельность—творить всякие мелкие пакости, чтобы партия потом устраняла их последствия.

Если вам нужно будет создать своих / модифицировать суще-



ствующих НПС, то действуйте без стеснения, этот набор – вовсе не догма. Мне кажется, хороший НПС для детской игры должен отвечать следующим критериям:

- У него должна быть «функция»—Геннадий колдует, Криста варит, Эрик общается со зверьми и т.д. Персонаж компетентен в рамках своей функции и может оказать помощь и консультации.
- У него должна быть яркая, запоминающаяся внешность— как нарисованная на карточке, так и передаваемая вами. Хорошо сработает, как мне кажется, «особый» голос (я в имитации голосов не очень специалист). Подойдите к портретированию серьёзно, дети куда больше взрослых опираются на эмоциональное восприятие, поэтому вариант «а, делов-то, опишу как-нибудь» не прокатит.
- У него должна быть прикольная «фишка»—рассеянность Кристи, превращательность Эрика, неудачливость Марты. По крайней мере, в детской литературе подобные штуки то и дело встречаются.





Создание сюжетов



Вообще говоря, сюжеты—это один из самых тяжёлых для изобретения элементов (по крайней мере, для меня) вождения детей. Мозг никак не желает переключаться с гоблинов в шахтах и драконов в подземельях, а это все-таки не совсем то.

Типичные сюжетные каркасы я вижу такие:

1. Реализуем многоэтапный проект. Строим летающий дом, варим зелье, мастерим новую волшебную палочку. Суть в том, что для достижения цели нужно последовательно реализовать несколько задач—попросить у гнома Брома топор, найти в лесу подходящее (не волшебное!) дерево, убедить белок с этого дерева переехать и т.д. Обычно у партии должен быть квестодатель, который будет помогать и подсказывать, что нужно делать. Будет здорово, если каждый этап может быть реализован по-разному, в идеале—если партия сама придумает, как. Данный тип сюжета, по идее, развивает в детях целеустремлённость, упорство и стремление доводить дело до конца. Бонус: можно сделать проект более-менее реалистичным, тогда дети параллельно с игрой будут изучать мир (узнают, например, какой цикл проходит зерно, превращаясь в хлеб).
2. Отправляемся в путешествие. Классика жанра, я бы сказал. Идём куда-нибудь с какой-нибудь целью (тащим пирожки бабушке). По дороге преодолеваем препятствия в виде пропастей, рек, гор и помогаем каким-нибудь по-





павшим в беду обитателям леса. В этом варианте игры большую роль, как мне видится, играют заклинания—с их помощью как раз можно все эти сложности разрешить (заморозить речку, чтобы через неё перейти, накормить печеньками голодающих белок). Хорошая идея—использовать классический сказочный ход: РС помогают кому-то, позже эти кто-то помогают РС. А ещё вариант с путешествием позволит освежить окружение и показать какие-то земли за пределами Волшебного Леса.

3. Принимаем непростые решения. Педагогический вариант игры. РС сталкиваются с тем, что кто-то из окружающих делает что-то не то: безобразничает, шалит, портит что-то. В идеале—партия так или иначе вовлекается в это дело. В результате юные игроки увидят, что, во-первых, у каждого действия есть последствия; и во-вторых, что в основе большинства неправильных с виду действий лежат позитивные намерения. Отдельно интересный момент—мягкое регулирование неправильного IRL-поведения ребёнка—показать ему со стороны (на примере НПС), как выглядит то, что он на днях учудил. Наверняка заставит задуматься.

Ничто не мешает, естественно, смешивать эти варианты.

В качестве «стартовой точки» у меня обычно ситуация, когда кто-то просит РС помочь в некоем деле.





Готовые сюжеты



Вот несколько сюжетов, в которые мы сыграли или собираемся играть в ближайшее время.

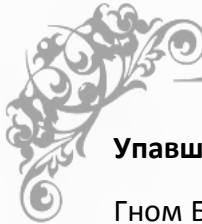
Больная речка

Партия приходит на берег местной речки и видит, что она плохо пахнет и странного зелёного цвета. Рыбы (после консультации по языку подводных обитателей от Эрика) рассказывают, что речку заколдовала Старая Марта, и просят помощи. Партии предстоит совместно с Геннадием сделать лечебное зелье (поиск и приготовление компонентов), а также побеседовать с Мартой (она разобиделась на рыб, потому то они не ловятся на пустой крючок). Марту можно научить ловить рыбу, убедить больше не безобразить, накормить печеньками или еще что-нибудь с ней сделать, а то она снова возьмётся за старое.

Сломанный робот

Партия находит в лесу руку робота—выдайте ей карточку с соответствующей картинкой. Выясняется, что это рука одного из роботов Брома, который пошёл в лес за грибами и пропал. Партия ищет по лесу части робота (голова, руки, ноги и туловище), которые оказываются в разных местах и требуют разных подходов для добывания (утащили звери, утонуло в болоте, лежит под кустом, свалилось в пропасть). В итоге партии из карточек нужно собрать пазл и починить робота совместно с Бромом. В финале можно предложить собрать-таки грибов и сбавать суп, а то бедолага гном так и останется голодным.





Упавший дирижабль


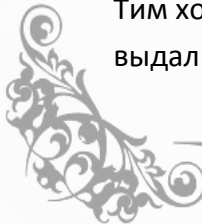
Гном Бром отправился в далёкое путешествие на своём дирижабле. Однако на полпути он потерпел аварию—какая-то Злая Птичка (тм) пробила баллон. Он просит помощи партии в починке дирижабля—ему нужен клей (делается из мёда волшебных пчёл, с которыми придётся договориться) и доски (рубим деревья). Можно добавить еще какие-нибудь элементы по желанию, игроки заодно познакомятся с устройством дирижабля. Финальная часть игры посвящена взаимодействию со Злой Птичкой, которая опять собирается продырявить баллон. Однако она поступает так не со зла, а потому, что считает дирижабль Страшным Драконом, который летит разорять её гнездо.

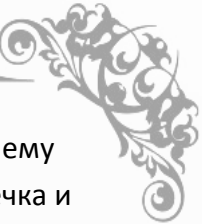
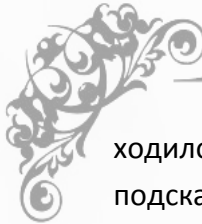
Голодные зайцы

У зайца Йорка, владельца огорода начали пропадать корнеплоды. Он просит партию разузнать, кто их тырит? Следственные мероприятия (устроить засаду, поискать следы) откроют, что воришки—зайцы, которым просто голодно в лесу. Поэтому они и дальше планируют грабить чужой огород. Йорк против, планирует ставить на зайцев ловушки. Варианты решения: вечно кормить зайцев печеньками, научить их самих выращивать морковь, поселить их к Йорку с условием, что зайцы будут ему помогать работать в огороде.

Чудо техники

Тим хочет построить свой собственный АППАРАТ, гном Бром выдал ему кучу деталей. Тим проектирует на уровне «чтобы







ходило», «чтобы гудело», «чтобы пирожки пекло». Надо ему подсказывать, что нужно для реализации (ноги, гудок, печка и тесто). Можно рисовать проект, и показывать, что прямо ВСЁ в один аппарат не влезет и мешает друг другу (гудок залепило тестом). Попутно Тим решит, что ему не хватает деталей или инструментов, и предложит спереть что-нибудь у гнома (далее решения и последствия). Также в ассортименте решение проблем: аппарат получился очень большой, как же крепить верхние детали; аппарат надо где-то хранить, иначе он мокнет и на нём играют всякие белки, забывая гудело орехами и так далее. В финале—катание на чумовом шагоходе.


Праздник!

Бабушка Криста решила устроить большой праздник для всех жителей леса. Но она очень рассеянная! Надо вспомнить или опросить народ (в т.ч. зверей) кто что любит есть и не дать Бабе Кристе всё перепутать, сосчитать приглашённых и всем, кому надо, обеспечить тарелки-вилки (и проследить, чтобы вилки не достались тем, у кого нет рук), помочь накрыть на стол (ака «что должно быть на столе, как сделать, чтобы зайцу было удобно сидеть за столом»). В финале красочно описать, как все рады.

Гонки

Бром и Рита поспорили, что быстрее летает: дирижабль или метла. Ведьма очень хочет выиграть, и норовит подложить гному в кабину тяжёлых камней, что видит партия. Далее сюжет очень ветвится, но надо показать, что любое решение несёт





долговременные последствия. Если ничего не сделать—
дирижабль упадёт на полдороге и гнома придётся лечить. Если
просто сдать ведьму—ведьма обидится, и так далее.







Советы мастеру



Что я вынес из опыта вождения своего «юного игрока»? Что делать нужно все так же, как привык, но при этом держать в голове несколько моментов:

- Будьте осторожны, степень погружения в игру очень высокая! Куда выше, чем у взрослых—дети принимают происходящее очень близко к сердцу, зачастую не понимая, что можно просто «выйти из игры» (это не только мой опыт, кстати). Можно запросто довести игрока до слез, так что не забывайте об этом.
- Когда игрок забуксовал, озвучьте опции. У детей куда меньше жизненного опыта и потому—способностей к импровизации (именно их мы этой ролевой игрой и развиваем, кстати). Ребёнку часто сложно найти очевидный для взрослого выход из проблемной ситуации. Поэтому алгоритм такой: сначала ждём идей игрока (это важно!) и, if any, стараемся сделать их реализуемыми или же наглядно объясняем, почему так не получится. Если же ребёнок в тупике, то явным образом перечисляем варианты – идеально через фамильяра РС.
- ети любят «перепутаницу». Может быть, это характерно только для определённого возраста, не знаю. Но моя дочь очень радуется, когда происходят всякие несурезицы—Баба Криста по рассеяности надевает дуршлаг на голову, друид-полиморф Эрик начинает мяукать вместо произнесения человеческой речи и так далее. В нашем



волшебном сеттинге огромное количество возможностей внедрить подобные моменты, так что пусть игрок порадуются. В общем, на одном «педагогизме» далеко не уедешь.


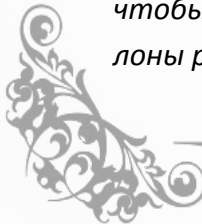
- Делайте сессии и истории короткими. Зависит от возраста, опять же. Но по моему опыту, час—оптимально, после этого ребёнок теряет фокус внимания, и хотя продолжает утверждать, что хочет играть, на самом деле уже устает. Длинные истории на несколько сессий без промежуточного финала, как мне кажется, тоже зло—дítě может запутаться. Лучше «сериальный формат».
- Портретируйте изо всех сил. НПС должны быть живыми и запоминающимися. Не бойтесь перегнуть палку, пусть персонажи получатся гротескными—в данном случае это только плюс! Следите не только за содержанием слов, но и за голосом («смешные голоса» рулят), интонациями, полезно активно жестикулировать. Дети еще сильнее взрослых чувствительны к невербальной информации.
- Не настаивайте на выполнении «квеста». Ребёнок пока не знает, что суть ролевой игры—выполнить квест и получить опыт (ха-ха), поэтому может легко соскочить с основной сюжетной линии. Не настаивайте. Лучше продемонстрируйте негативные последствия недоделанного дела, скорее всего, игрок сам захочет его так или иначе решить (может быть, найдёт альтернативный выход).
- Не мешайте игроку «пожить» в Волшебном Лесу, но все-



гда имейте в запасе сюжет. Мой опыт показывает, что юный игрок плохо относится к играм без контента и цели. С другой стороны, дочка очень любит периодически сойти с основной сюжетной линии и позаниматься своими делами—поэкспериментировать с заклинаниями, заняться делами, погулять по лесу и т.д., особенно в те моменты, когда нужно ждать наступления какого-то события. Не ограничивайте свободу игрока.

- Приготовьтесь удивляться. У нас, скучных взрослых, уже есть в голове довольно жёсткая картина того, как устроен мир, что в нем возможно, а что—нет. Даже если мир этот—вымышленный. А у детей этой картины нет, поэтому они способны иногда придумать такое, от чего просто обалдеваешь и хочешь отмахнуться. Не торопитесь отказывать, постарайтесь сказать «да» и включить в игру идею игрока. Мне кажется, это очень важно для развития творческих способностей.

История. У меня на игре была ситуация, когда метла ведьмы взбунтовалась и улетела на высокую гору. РС получила предложения помочь достать строптивый хозинвентарь. Мне виделось в качестве решения очевидное применение имеющегося заклинания «превращение в птицу». Я никак не мог сообразить, к чему дочка заявила «у меня же есть заклинание уменьшения!». Потребовалось несколько наводящих вопросов для того, чтобы до меня дошло—она хочет уменьшить гору, чтобы с неё можно было забрать метлу. Гремит гроза, шаблоны рвутся.





Расширение игры



Ну и напоследок—несколько идей, как можно обогатить игру, в первую очередь путём включения в неё разных обучающих элементов. Ибо в процессе игры учиться и проще, и приятнее. Степень применимости этих идей, естественно, зависит от возраста игрока.

Трюки с кубиком

Самый простой способ параллельно учить ребёнка считать—интегрировать математические операции в механику теста. Вот какие я вижу варианты:

- Устанавливать сложность теста, дельту компенсировать специальными фишками, число которых должен озвучить игрок. Говорим: «Нужно 8, бросай кубик». Игрок бросает, выпадает 4. «Сколько не хватает?»
- Устанавливать сложность теста, использовать статичный бонус. «У тебя +2 к кубiku, нужно 6». Игрок бросает, выпадает 3. «Получилось или нет? Сосчитай».
- Устанавливать сложность теста, бросать два кубика. «Нужно суммарно 8, бросай кубики. Сложи два числа, хватит или нет?»

Также не забываем о том, что существуют кубики с точками и с цифрами—в зависимости от того, насколько дитё хорошо считает и каковы наши цели можно использовать как тот, так и другой.





Головоломки



Можно периодически предлагать игроку решить разные несложные головоломки—например, чтобы открыть запертую дверь в башню, сотворить зелье и т.д. Варианты могут быть самыми разнообразными, в зависимости от того, чего вы хотите достичь и насколько много у вас лени. Варианты:

- Написать/прочитать буквы, слоги, слова;
- Собрать картинку из кусочков;
- Нарисовать что-то или смастерить;
- Смешать цвета;
- Пройти по лабиринту, соединить картинку по точкам и т.д.

Можно либо самому замутить головоломку, либо скачать в интернете или вообще на смартфоне что-то запустить.

Мини-игры

В игру периодически можно вставлять процесс каких-нибудь состязаний с НПС—например, гонки на мётлах, игры в футбол, сбор грибов и т.д. Реализовать их проще всего серией различных чеков или все той же головоломкой. Хорошо пойдут настольные игры—в ролевой игре мы отыгрываем игру с другим персонажем методом игры в настольную игру в реале.





Заключение

Ну что же, на этом, пожалуй, всё. Вероятно, что когда-нибудь я вернусь к этой теме и еще чиркну пост-другой про Волшебный Лес, но пока эти три куса собой образуют законченный, простите, продукт, готовый для использования.

Удачных игр вам и вашим детям!

