



## ПОДЗЕМИЯ & ДРАКОНИ: ВСЕ ОШЕ ЛИ ТЪРСИШ СВОЯ ПРИКАЗЕН СВЯТ?

Една статия за Настолната Ролева Игра от Дамян „Yann Gamgee” Христов © 2011



Когато преди тридесетина и повече години създателите на популярната ролева игра **DUNGEONS & DRAGONS** са поставили началото на хобито, те едва ли са си давали сметка в какво ще превърне тяхното отроче един ден. Нека да си го кажем направо – ролевите игри, поне в този книжен вид, в който ги познаваме, вече са на път да изчезнат. Дали ще ги убият компютърните масови он-лайн игри, които са доста по-продаваеми в момента, или просто отказът от четенето на аудиторията ще се окаже решаващ, истината е такава: търсенето на настолните ролеви игри от класически тип вече запада. Нещо повече, самата идея на НРИ отдава се изроди и превърна в нещо съвсем различно от първоначалният замисъл на техните автори. Дори светилото Гари Гигакс открито се отрече приживе да има нещо общо със съвременния вариант на драконите и подземията. И все пак, няма играта, такава каквата я познаваме, ще се даде толкова лесно? Дали все още съществуват играчи, за които не е толкова важно колко точки на способности имат, а какво се случва из необятните реалии на **Забравените царства**? Помага ли всеобщата дигитализация на книги он-лайн за хобито, или по-скоро пречи? Ако тези или подобни въпроси ви вълнуват, тази статия вероятно е точно за вас. А сега да се върнем назад във времето, когато...



годината е 1974 и в САЩ на мода са военните стратегически игри...



Те са се играли на огромни карти, по която се местят фигурки на армии и пълководци. Двама техни верни последователи Гари Гигакс и неговият приятел Дейв Ърнесон създават принципно нова концепция за игра, която печатат първоначално в 1000 копия. Дватама изобщо не са и предполагали за нейния толкова голям последвал успех и превръщането ѝ в крайпътен камък в историята на ролевите игри, които всъщност тогава все още не са съществували... *“Това, което сме направили – твърдял навремето Гигакс – ще си го купят само колекционерите на стратегически игри!”* Но се получава точно обратното, всички любители на военни стратегии били възмутени, че се променят идеите на тяхното хоби, а всички останали били в луд възторг, че са открили едно ново забавление. На практика се получило така, че Гигакс станал родоначалник на един съвсем нов тип игри, а именно **Role Playing Games**, които в момента са обособен клон от развлекателната индустрия. Това е така, защото в тези игри има и пионки, и фигурки, и зарчета, и карти, но има и литература, много четене, математика и проникващо въображение. Самата система всъщност се е казвала „**Фентъзи Ролева Игра**”, но съпругата на Гари, Мери Гигакс, я прекръстила на **“Подземия & Драconi”**, след като една нощ не спала, за да играе с мъжа си и неговите запалени приятели.



### Почти две поколения израснаха с Подземията, какво се случи за това време?



За всичките тези 37 години играта се разви невероятно много и претърпя няколко издания. Общо четири, ако трябва да сме точни. Две от по-новите издания вече дори не бяха на **TSR**, тъй като това студио фалира на връх сребърния си юбилей и беше закупено от наложилата се от играта с карти **MAGIC** компания **Wizards of the Coast**. Реално погледнато обаче изданията са повече, тъй като при всяко ново се правиха допечатки, при които малко или много се променяха някои от концепциите (а някои от по-старите фенове направо се отдръпнаха от играта след краха на старото студио). И както ще видите от заглавието на тази статия, световите за игра в D&D също се променяха, докато придобият сегашния си вид. Така наречените сетинги освен, че се видоизмениха и допълниха, някои от тях съвсем изчезнаха, други се преработиха за нови ревизии, понякога дори като бордови игри. Като цяло световите на D&D като че ли се оказаха прекалено много за една система. Някои от тях имаха късмета да бъдат пресъздадени в невероятни компютърни игри като **Baldur's Gate** или **Planescape Torment**. По един от по-новите светове **Еберон** дори се направи MMO игра, наречена **Dungeons & Dragons On-line**. Ролевите игри сами по себе си се оказаха катализатор за игри от нов тип като например споменатите карти **MAGIC**, бордовата **GLOOM** на Кийт Бейкър и т. н. Активното противоборство с други фентъзи светове и игри като например тези на конкурентното студио **White Wolf** също изигра своята решаваща роля. По най-популярните светове на D&D се пишеха книги на известни фентъзи писатели като **Ед Грийнууд** или **Боб**

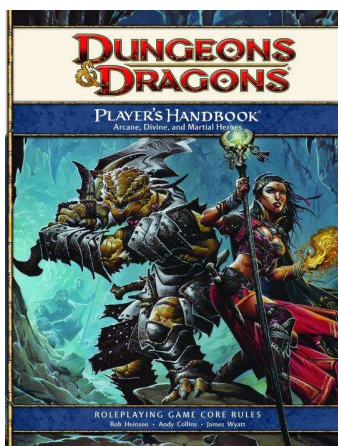


**Салваторе** (последният дори е издаден на български!). По едно време дори се появи филм по големите екрани (с участието на звездата **Джеръми Айрънс**), който макар да претендираше за оригиналност, всъщност наистина се базираше върху играта. Мнозина известни личности като **Майк Маярс** (гласът на Шрек) или **Вин Дизел** без да се срамуват си признаха, че играят на подземията, когато не са пред камерата. Г-н Дизел дори лично написа въведението към луксозната книга, посветена на 30 годишнината на D&D (макар че все още не се знае колко точно са му платили 😊 Стремехът на издателите към все по-големи печалби промени доста основите на самата игра и от части така я направи по-обемна, с



повече допълнителни книги и аксесоари. Това пък от само себе си нямаше как да не доведе до появата на електронни помагала и развитието на **D&D Insider** в мрежата, създаването на официален **Character & Monster builder** и т.н. Заговори се дори за т.н. **Game Table** – он-лайн програма за игра на Ролеви игри през мрежата, която ще симулира случващото се около игровата маса. И всичко това на фона на главоломния и стряскащ ръст на продажби на картите **MAGIC**, за сметка на почти вялото търсене от страна на станалите вече класически (и може би отживели) Ролеви игри. Защо се получава така, че тези игри да западат вместо да продължат да се развиват успешно с времето?

**На първо място са новите играчи, които не четат книги и не знаят правилата**



Дайте да си го кажем направо, кой ще е толкова луд, че да чете дебелия тухла **Наръчник на играча** от 300 и кусур страници, като може да си пусне WoW и да цъка цял ден до захлас. Времената вече са други и ако преди 30 години всички са чели книги, днес тенденцията е по-скоро обратната. Ето защо понякога е почти невъзможно да накараш един средно статистически младеж (вероятно повечето са такива, но има и изключения) да чете правила, системи, да сравнява раси и класове, да се замисли по бойни механики и да бистри тактики. Това просто няма как да стане, прекалено сложно е. Да не говорим, че и самите книги с правила струват пари и е по-вероятно те изобщо да не бъдат видени. Остава единствено Водещият да се погрижи за останалото като сам изчете всичко, до което се докопа, по възможност на файл, за да не го плаща, и от всичко дотук – може би да предаде част от магията на другите по време на игра. Ако до игра изобщо се стигне, защото в нашето забързано ежедневие все може някой да не дойде, друг да се успи, трети да закъснее (странно е обаче как никой не закъснява за **WoW Raid** например!)... В крайна сметка, често се случва сесията да се превърне в нещо, което е всичко друго, само не и ролева игра: спомням си как преди време в Студентски град една на пръв поглед обичайна сесия за Ендивал се превърна в безцеремонно надяждане с лютеница 😊 В същия момент за каква игра говорим, ако наистина повечето от играчите на масата не знаят как се играе



и се лигавят, защото само това им идва наум. Да не говорим, че в България, за да видиш как наистина се играят Ролеви игри, трябва или да си или много запознат, или поне да си голям късметлия. В крайна сметка, на помощ пак идва всемогъщият интернет, който дава среда за... форумни игри, чат по темата или сваляне на пиратски файлове, но не и истинска среда за игра. Изобщо трагедията да играеш Ролеви игри в България понякога може да се превърне в чист мазохизъм, вместо да бъде отпускащо и отморяващо средство, каквото се води все още на запад. Или, както се казваше, съдбата на играчите е в ръцете на самите играчи – ако някой от тях се организира, даде нещо от себе си, за да се получи играта, може би ако преведе даден материал или дори – напише подобна на тази статия – нещата нямаше да бъдат толкова отчайващи.

**Ако има някаква надежда, това е в лицензирането на ръководствата на български**

Вече толкова време в България не се намери издател, който да преведе и представи правилата на драконите на нашия роден език. Дали това е поради липса на средства, или липса на достатъчно интерес от страна на феновете, не е много ясно, а може би е нещо средно между двете. Така или иначе опитът на родните играчи показва, че докато не се намери официално наше си ръководство, пречките за игра ще продължат да съществуват. Някои по-егоистично настроени фенове дори открито заявиха, че **нужда от БГ превод изобщо няма**, защото „*те вече знаят английски и отдавна си играят така*“. Истината е обаче, че някои от правилата на подземията са предизвикателство дори за говорещите английски, а какво остава за редовия български фен, който хич не е толкова добър и далеч не схваща всичко. А как да стигне до тези, които изобщо не знаят английски, а все пак желаят да опитат и да поиграят. Ето защо нужда от превод си има и ако такъв не се появи, това по-скоро ще откаже, отколкото ще подпомогне за развитието на тази игра у нас. А фактите са си факти – Ролеви игри у нас официално си съществуват, но те все още са и остават само български. Дори няма да е пресилено, ако споменем, че популярността на западните системи в България вървеше наобратно на световните тенденции: докато подземията се видоизменяха от старо към ново през 2001 година, тук тъкмо тогава се създаде родният „Здрач над Ендивал“ (а „Аксиом16“ го догони малко след това) ☺ В момента – особено след навлизането на програмата за създаване на герои в D&D – нещата някак логично се пренасочват към чуждата система за сметка на българската, но основната пречка – езикът – си остава. Ето защо, ако искате да се насладите изцяло на най-класическата ролева игра, ще трябва да наблегнете на английския.

СЪЗДАЙ СВОЙ СОБСТВЕН ГЕРОЙ. ВЪОРЪЖИ ГО. ОБУЧИ ГО И СЕ СРЯЖАВАЙ С НЕГО В СВЕТА НА...

ролеви игри  
миниатюри

фентъзи клуб  
**Архозия**  
http://arkhosia.blogspot.com

MAGIC  
The Gathering  
бордови игри  
игри с карти

ЗАПИШИ СЕ ЗА УЧАСТИЕ В КЛУБА КАТО ИЗПОЛЗВАШ ОНЛАЙН ФОРМАТА ЗА РЕГИСТРАЦИЯ В САЙТА НИ!

Авторът на тази статия ще отговори на всеки въпрос, коментар или забележка относно написано за Ролевите игри, ако му пишете на damyann@gmail.com