Многие из нас наверняка сталкивались с произведениями, имеющими «Игровую систему». Это такие произведения, в которых есть «Система», подобная таковым из игр. Обычно в этих системах есть характеристики, навыки (то, что конкретный субъект умеет делать), сопротивления (устойчивость субъекта к как-либо воздействиям) и титулы (санкции в ответ на определённые действия субъекта).

И сейчас я готов поведать о типичных проблемах этого направления:

Проблема № 1: Авторы перестают следить за всеми возможностями главного героя ввиду изобилия таковых. Явление это не редкое, встречается даже в популярных произведениях. Эту проблему можно решить постоянно ведя полный статистический учёт.

Проблема №2: Усиление «на каждом шагу». Да, очень прельщает поощрение действий в виде получения новых возможностей, но всё хорошо в меру. Это желательно исправить, значительно усложнив процесс получения всякого рода модификаций.

Проблема №3: Зачастую, «Игровая система» имеет сугубо-положительное влияние по отношению к счастливым её обладателям. Имеют право на существования так же разнообразные уязвимости и проклятья.

Табуированные (запретные) навыки. Это такие навыки, при появлении которых произведение обычно сильно ухудшается в качестве. И именно о таких сейчас пойдёт речь:

Табу №1: Речевые навыки. То есть навыки, позволяющие упрощённо коммуницировать на определённых языках.

Табу №2: Навыки, способные изменять расу, строение тела и внешний вид.

Конечно, добавление «табуированных» навыков разрешено, но их получение (и/или) использование должно быть невероятно проблематичной задачей (и/или) сопровождаться определёнными ограничениями (и/или) последствиями.

Сейчас я затрону одну из проблем «игровых систем». Назову эту проблему «сверх устойчивость». В мирах с «системами» обычно приобретаются те или иные устойчивости. К примеру устойчивость к физическим повреждениям. Вершина всякой устойчивости – это абсолютная невосприимчивость. Суть проблемы сверх устойчивости заключается в том, что при приобретении невосприимчивости к определённым видам воздействия организм попросту умирает. К примеру – полная невосприимчивость к электричеству ведёт к отключению нервной системы, а это, в свою очередь, к неминуемой смерти.

Продолжим говорить по поводу сопротивлений. Мой совет по оформлению сопротивлений заключается в том, чтобы сопротивления выражались в процентах. В таком случае выражать не в процентах можно, но только когда способность оценивать недостаточна, чтобы выразить всё в процентах.

Некоторые виды воздействия не должно обобщать под одни сопротивления. Главное сопротивление, которое принципиально обобщать нельзя - это «сопротивление яду». Яды, в основном, используют нервно-паралитические. Но ядов есть огромное множество. Одни, как желудочный сок, растворяют плоть. Другие вызывают кислородное голодание жертвы. Бывает ядов огромное множество, а их обобщать - нельзя ни в коем случае. На каждый яд вырабатываются свои антитела. Одни и те же антитела не способны нейтрализовать разные яды. Так же не спешите добавлять сопротивления по типу «сопротивление к нервно-паралитическим ядам». У кого-то логика основывается на том, что если выработать

сопротивление к более слабому (к примеру) нервно-паралитическому яду, то более сильный будет не так страшен. Но на это могу возразить тем, что если симптомы у отравлений одинаковые, то это не означает, что это один и тот же яд. Один лишь симптом головной боли может быть вызван разными вещами – удар по голове/алкоголь/рак головного мозга. Симптом один, а причины разные. Более сильнодействующий яд будет не тем же, что и слабодействующий, а другим по составу. А как я ранее уже говорил – на каждый яд свои антитела.

Теперь по навыкам и характеристикам. Моё мнение заключается в том, чтобы навыки и характеристики были не источником способностей, а являлись отражением имеющихся. Если уж системма что-то и делает, то пусть лишь облегчает достижение результата. Допустим, навык улучшенного зрения не делает твой зрительный аппарат лучше, а помогает лучше орудовать тем, что имеется. Или навык стрельбы из лука улучшает не саму стрельбу, а помогает быстро привыкнуть ко всем нюансам обращения с этим видом оружия. Таким образом ограничения накладываются физиологическими особенности того вида, к которому ты принадлежишь. Если не будет ограничений физиологическими особенности того вида, к которому ты принадлежишь, то могут случаться проблемы по типу «сверх устойчивости». Поверьте на слово – проблемы будут. Если уж выходить за приделы возможностей физической туши, то это делать можно исключительно при помощи магии. Если нужно дальше улучшать тушку – то это к физико-магическим модификациям. Если тушку нам не нужно дальше улучшать, или улучшение ввиду каких-то причин невозможно, то за рамки физических возможностей можно выходить просто магией.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

http://tl.rulate.ru/book/23282/481786