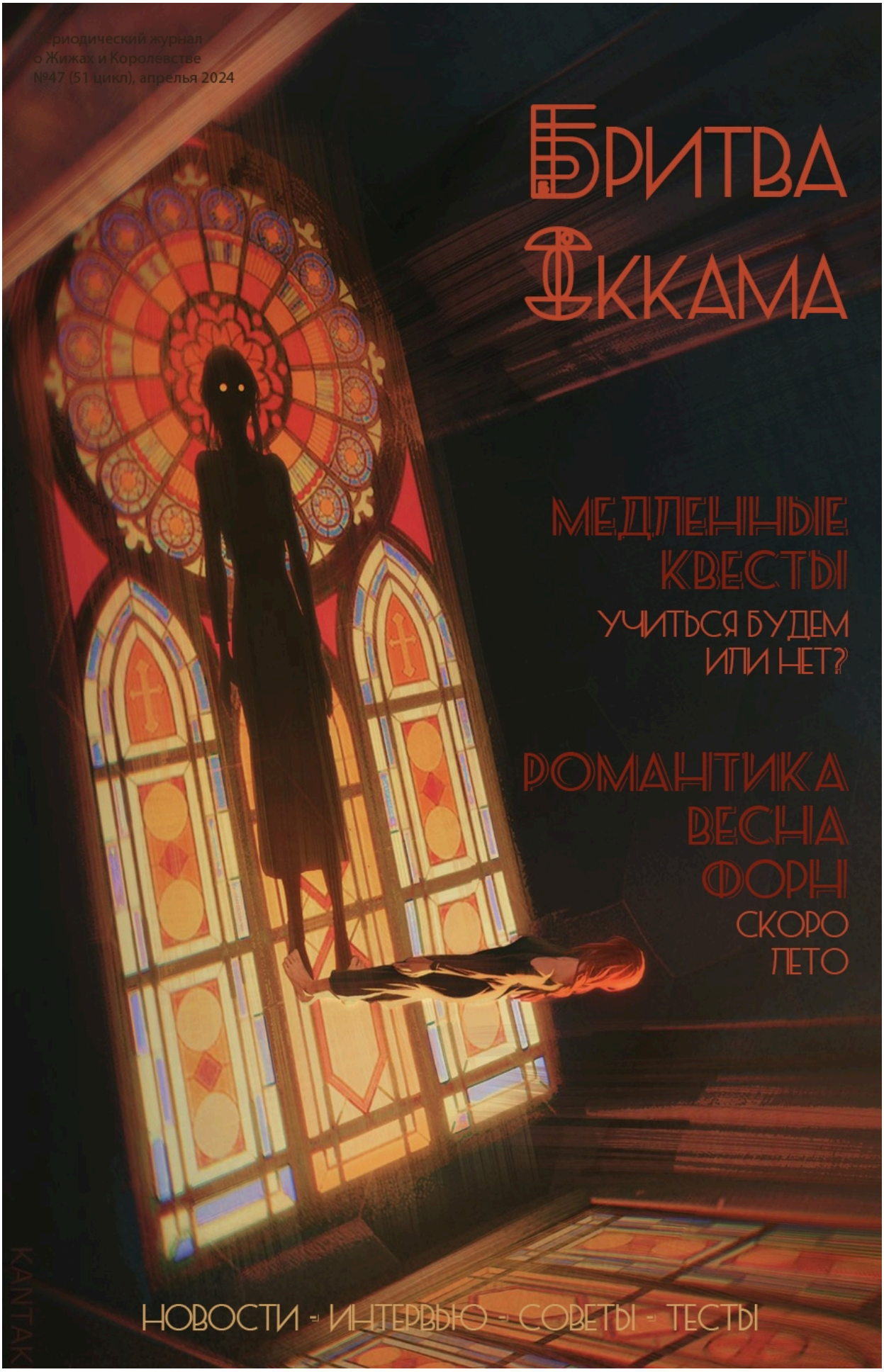
Сорок седьмой номер БО



47-БО - Слово Редактора

Очень серьезно

- Новости
- Медленные квесты. Моё видение
- Уровень доступа А
- Жертвы, туманы и год ожидания
- Викторина по МО для всех-всех-всех
- Аукцион в Мезе: мечта шопоголика

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

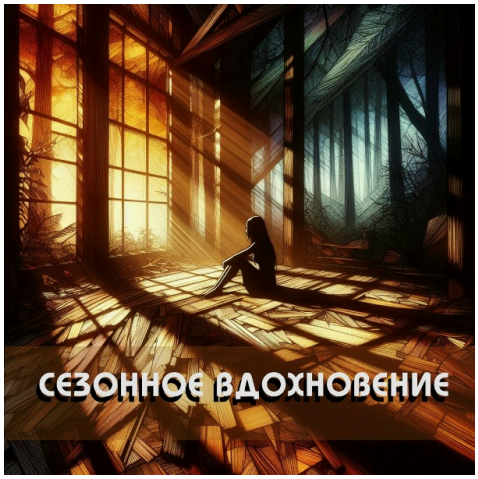


Вурхейм, Форн, рок-концерт в таверне, а ведь весна, а ведь день влюбленных был, а ведь май на носу! Истосковалась душа мезючья по стеклу и ужасам, и вот нате, возьмите, со всех сторон, как говорится, додали. Вы как, поучаствовали в каком-нибудь увеселительном мероприятии? Выбор был богатый, начиная заброшенным дурдомом, заканчивая сожженной деревней. Все как папа-Адам прописал.

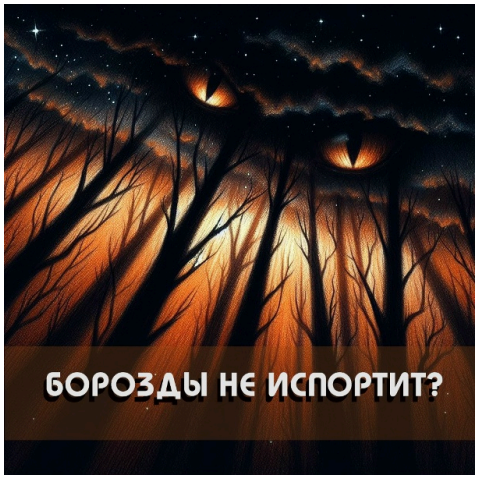
Вам не кажется, что вот после таких квестов Радостин-то пригодился бы?...

Как бы там ни было, у нас вовсю цветет апрель, а впереди новые приключения. Возможно, это будет нечто страшненькое или душещипательное, раз тенденция задана. А возможно, что наоборот, Таллэ порадует нас добрыми и смешными историями. И тот вариант, и этот найдут отклик в наших сердечках, а потом и на страницах нашей Бритвы. Мы здесь, понимаете ли, за этим и сидим!

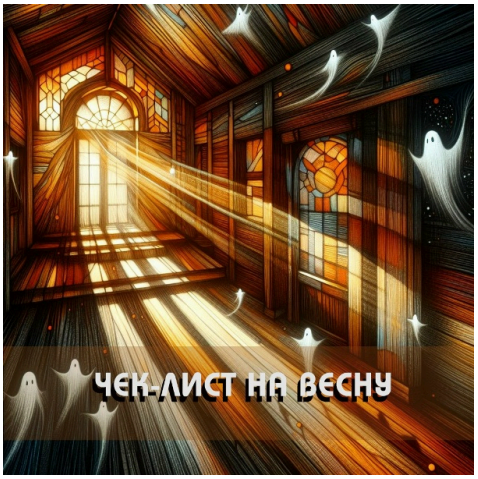
Листай скорее. Твоя Бритва О.



Аврелий любит осенью, а Адриан - ночами. Узнай, когда...



Кто бы мог подумать, что именно Адам Янович окажется тем дедом...



Запомни! Если ты не делал это, то тебя могут принять за не-мезюка! Срочно...





47-БО - Новости

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Новости

Вы тоже не заметили, куда делся март? Как так получается, что февраль длится полгода, а март всего три дня? Здесь не обошлось без Тоцклатека -- этот бог точно может выходить за пределы Королевства и устраивать чудеса со временем в нашем обычном мире.
Цикл Цветущей Ржави по нумерации перевалил за полсотни. Наш Институт, как древнее дерево, все шире и пышнее разрастается в лесу магомира. Как считаете, сотый цикл встретим? Какое тогда будет Королевство? Раскроем ли мы его секреты к тому времени? Научимся ли открывать двери?...
Загадывать не будем и пока вернемся в настоящее.



А в нем у нас цикл не только пятьдесят первый, но еще и очень загруженный по играм: за эти полтора месяца мы успели вернуться в Вурхейм и в Форн и даже сходить на небольшой концерт Изады, посмотрев не только на знаменитых рокеров, но и на не менее знаменитого Тэма Пендрагона, принимавшего нас и музыкантов на территории Томатного Сока.
В Соке отмечался Самди Гра -- праздник, на который мы, мезюки, не очень часто попадаем, хоть на островах он и отмечается ежегодно. Есть что-то интересное в том, что мы так любим Фестиваль Мертвых с его привидениями и зомбарями и так при этом игнорируем фестиваль, посвященный еде и музыке. Очень по-мезюковски делать выбор в хтоническую сторону.
Представьте, сколько мы вообще островных праздников пропускаем в своих Жижах...

Еще почти при открытии Мезы объявлялся конкурс на рекламный пост и его оформление. Наш Институт не

слишком активно пиарится, но рекламный баннер и текст у нас имеется, причем, в нескольких вариантах. Все они создавались мезюками, большинство из которых давно уже покинули стены Института.









И вот на весь апрель у нас объявляется новый схожий конкурс: Мезе нужен красивый пост, который можно было бы и закрепить в Октариновом Сундуке, и поместить в рекламу куда-нибудь в ММ. Поучаствуем?

К слову о Новостях Магии: команда нашего Института победила в Битве Факультетов, где сражалась с представителями других школ. Конкурс прошел не очень громко и не слишком активно освещался, как бывало, например, с РП-баттлами, но мы все равно гордимся и ребятами, которые представляли Мезу в качестве игроков, и Хиусом, который мероприятие судил.



На первое апреля Король Рудольф ласково прокатил нас с квестом в Корвенхилле -- самый безобидный розыгрыш из возможных всколыхнул у мезюков желание сходить таки в гости в Королевскую Резиденцию. Непонятно, что король тянет. Весна идет, мы точно знаем, что у Виверна Бликсы, капитана гвардейцев и к тому же рыси, нормальный кошачий период любви, а у господина первого мага Салима Захи точно найдутся проблемы с перемещением по пригородной грязище в бархатных тапках с бисером. И то, и другое -- отличная работа для мезюков. Мы и жен ищем прекрасно (вспомним Драпа и его невесту на балконе), и с уборкой справляемся так хорошо, что хоть переименовывай Мезу в Институт Клининга и Сноса Жилых Построек.



Квест в Корвенхилле не состоялся, зато прошли квесты в Вурхейме и в Форне. Оба -- в продолжение своих первых начальных частей. Итоги квеста в Вурхейме можно прочесть в теме оценок и баллов: интервью лучше, чем монолога от первого лица, мир еще не придумал. А по тому, что случилось во Фьордах, немного расскажет Экки дальше в номере.
Какие-то зловещие у нас приключения получились...

По играм:

Неделя кросспола в этом году, на удивление, не вызвала особых изучений и экспериментов. Наверное, мезюки и так уже все знают и умеют.



Мало? Мало. А все почему? Потому что надо выходить играть сразу, когда видишь классную погоду, классного человека или классное настроение. Не теряйте время! Тоцклатек и так дает нам всем его не очень-то много!

Туда Сюда

47-БО - Медленные квесты. Моё видение

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки



Не так давно у нас возникло очень много споров о том, как должны выглядеть медленные квесты, хотя «должны» — неправильное слово. У каждого из нас есть свое видение, свои привычки и свой стиль, поэтому вопрос тут только в том, кому в каком концепте играть комфортно.

Я достаточно медленный игрок. Не всегда, конечно, но зачастую мне надо время, чтобы проникнуться атмосферой окружения, очень внимательно прочитать посты соигроков, поразмышлять над тем, что я хочу написать. Зачастую мне нужен прилив вдохновения, чтобы сесть и написать пост, иначе мне не будет нравиться текст, вышедший из-под моих пальцев. Поэтому с быстрой игрой у меня всегда был ряд проблем:

- Я не успеваю читать остальных игроков
- Я не успеваю внимательно прочитать пост локации (особенно, если там есть картинки с рукописными текстами)
- Я не успеваю прочувствовать атмосферу
- Я не успеваю прописать персонажа. Зачастую при быстрой игре в моих постах можно увидеть некую смесь персонажа и меня, а не чистого персонажа
- В таких квестах я теряю ощущение, что мой персонаж вообще что-то значит

Медленные квесты для меня всегда были более комфортным форматом, но их, разумеется, невозможно адаптировать под 30 игроков. Да и с такой аудиторией я раньше не играла совсем. Наши годовые стали первым моим опытом огромных быстрых квестов. И у них есть свое очарование: огромный всплеск эмоций, переживания, чувство единства в чате, чувство вовлеченности. Вот только я не чувствовала, что действительно

играю.

И что же делать?

Играть медленно! Собственно, из этого моего желания и вытек запрос на медленный квест, и, каюсь, я не слишком-то вообще объяснила, что именно я хочу, из-за чего и возникло множество недопониманий. Многие не понимали, что я вообще вкладываю в понятие «медленный квест», так что тут я постараюсь пояснить разницу.



Темп

Первый пункт сперва кажется довольно очевидным, правда? Мне тоже так казалось, но не тут-то было!

> *Малая динамика постов должна компенсироваться большей динамикой сюжета.*

Когда мы играем быстро, то целый круг у нас обычно отводится для какого-то одного действия: осмотреться, дойти до двери, открыть дверь, побежать в какую-то сторону, на что-то отреагировать. При большой динамике мы не успеваем заметить, что 30 человек делают, по сути, почти одно и то же с поправкой на разные характеры и реплики. Да и посты у нас обычно покороче, да и часто мы друг друга не очень-то и читаем, правда?

Когда мы играем медленно, у нас появляется возможность действительно читать друг друга внимательно, а не краем глаза. Посты становятся больше в несколько раз, там появляется больше эмоций, больше рассуждений персонажа. Проблема появляется тогда, когда все персонажи в круге делают одно и то же действие: куда-то идут, на что-то смотрят, что-то открывают и прочее, прочее, прочее. У нас любят сравнивать игру с книгой. Так вот представьте, что целая глава (или даже две) посвящена тому, как кто-то просто идет или открывает дверь. Не очень интересно было бы читать, да? Лично мне кажется, что в таких случаях действия «цепочкой» смотрятся органичнее. Не обязательно передавать топор друг другу по очереди, чтобы открыть дверь. Пусть это сделает кто-то из первых игроков, и все пойдут дальше. Пусть первые несколько игроков напишут, что группа дошла до какой-то точки, а если кто-то хочет в этот момент, не знаю, лизнуть снег — об этом всегда можно договориться между собой и прописать без затягивания. Этим же можно решить проблему того, что последнему игроку в круге остается только следовать за толпой в каждом своем посте.

Мы на самом деле в этом квесте играли достаточно быстро, поэтому нужда в продвижении сюжета на каждом игроке, а не на каждом круге, была не так сильно заметна. Но представьте, если один круг занимает от трех дней до недели? Тут уже, мне кажется, все бы почувствовали потребность не расписывать каждое действие на целый круг.



Взаимодействие

В быстрых квестах мы привыкли реагировать на локацию и то, что заметим краем глаза, правда? Или на тех, с кем в связке мы пошли играть. Все пишут посты в одно и то же время, поэтому странно было бы ожидать, что мы всегда успеем прочитать игроков до себя, и взаимодействие, соответственно, становится очень ограниченным.

В медленном квесте читать мы успеваем. Мне, как игроку, очень обидно осознавать, что следующий за мной игрок свой пост уже написал и просто ждет меня, чтобы выложить этот пост и, максимум, поправить там одну строчку. Лично у меня в таком случае возникает ощущение бессмысленности игры. Какой смысл писать пост, если он ни на что не влияет? А если влияет, то будут претензии о том, что пост надо переписывать. Как будто мы играем не вместе, а по отдельности с локацией.

Для меня медленные квесты — это игра в очень тесной связке, где каждый игрок дополняет историю предыдущего. И нет, это не значит, что всех остальных мы игнорируем, просто между соседними игроками связь больше. Мне кажется, что так история получается гораздо более цельной, и читается не разрозненными отрывками реакций разных персонажей. Опять же, если проводить аналогию с книгой, то в квесте мы — соавторы, где каждый по очереди пишет главу или свой абзац. И было бы странно, не будь соседние главы или абзацы друг с другом связаны, правда?



Ответственность

Мы привыкли скидывать ответственность за сюжет исключительно на плечи ГМ-а. В быстрых квестах оно и понятно: сложно на что-то повлиять, если ты — один из тридцати игроков, чей пост слишком легко пропустить. Плыть по течению в таком случае не то чтобы плохо, но формирует в игроках на мой вкус несколько дурную привычку — быть декорацией. Мы вроде бы все куда-то идем, что-то говорим, даже иногда делаем выбор в какую сторону пойти и что рассмотреть, но по сути мало на что влияем. В медленном квесте, казалось бы, раздолье: пиши, что хочешь, тебя точно заметят, прочитают и отреагирует, но мы почему-то все равно продолжаем плыть по заданному течению.

Почему так происходит? Почему игроки не могут просто пойти наперекор инструкциям локации и сделать что-то свое? Я слышала много таких комментариев, поэтому давайте разбираться в причинах.

Страх манча

Мне кажется, у нас в королевстве он как-то особенно силен. Все боятся прописать лишнюю дверь, лишний камешек, лишние детали локации, не подходящую аномалию, боятся прописать действие до конца, а не

бесконечно «пытаться» что-то делать.
С одной стороны это вызвано тем, что посты локации у нас очень детальные и добавлять туда что-то от себя кажется чем-то неправильным. С другой стороны, у нас часто возникают проблемы с тем, что для прохода дальше надо сделать что-то очень конкретное. Например, потянуть дверь на себя. Или от себя. Или повернуть какой-то ключ. И мы очень часто застреваем на таких деталях, потому что ждем, когда локация явно нам пропишет, что мы дошли, открыли и зашли. И это создает ощущение, что мы — не герои этой истории, а зрители.

Присутствие в посте локации конкретной следующей цели и призыва к действию

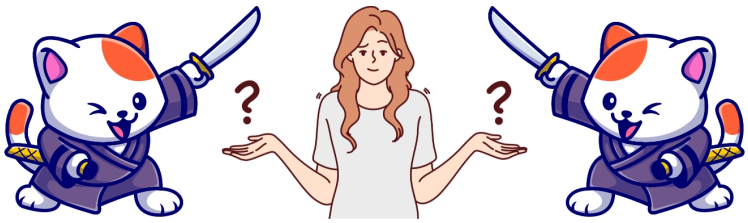
Все вот это вот «откройте дверь», «бегите», «зайдите внутрь» и вообще всевозможные намеки на то, что надо делать, чтобы продвинуться по сюжету дальше. Да, теоретически, у игроков есть свобода выбора: делать то, что сказано, или что-то другое, и, казалось бы, пишите что вам в голову взбредет. Но реальность не так уж проста, потому что у персонажа должно быть основание, чтобы поступить по-другому. Почему никто вместо двери не ломиться в окно? Почему мы не выкидываем Януса в Вурхейме в окно и вообще бежим туда, куда он ткнул пальцем? Почему, видя заветную цель, мы не решаем вдруг свернуть в совершенно другой коридор? Потому что у персонажа нет на то причин.

Диффузия ответственности

Звучит страшно, но такова реальность. В быстрых квестах или в квестах, где ожидается, что мы будем реагировать на пост локации, а не играть цепочкой, ответственность за принятие решения «куда идти и что делать» размывается между всеми членами группы. И в итоге это решение не принимает никто, все идут по выбранному за них пути: туда, куда указала локация. Потому что никто не хочет быть тем единственным среди толпы, кто повернет сюжет в другую сторону.

Сюжет

В квестах у нас зачастую затрагиваются какие-то глобальные истории, новые или старые, раскрывающие нам мир королевства более подробно. И за этой историей очень интересно следить, эту историю очень интересно читать и ее очень интересно обсуждать. Но лично у меня порой возникает вопрос: а к чему там вообще были мезюки? Понятно, что в королевстве не мы одни живем, но ходим на квесты все же мы, и приятно было бы видеть, что персонажу в этой истории есть место. Если персонажу не за что в истории зацепиться, если она для него совершенно нова, то единственное, что остается -- это плыть по течению сюжета, никуда не сворачивая. Игрок не может быть полноценным участником сюжета, о котором совсем ничего не знает.



Podsumowanie

Мне нравится видеть в медленном квесте совместную игру с ГМ-ом, совместное написание какой-то истории, цельной, где пост каждого игрока -- это важное звено сюжета, которое нельзя просто пропустить, не читая, и

ничего не потерять. Динамичные игры полны эмоций и адреналина, в медленной же для меня перевешивает глубокое чувство удовлетворения после завершения и возможность посмаковать каждое предложение написанного текста. Такой формат для многих может показаться неудобным, непривычным и странным, но есть и люди, которые были бы не прочь погрузиться в такую игру надолго и основательно. Поэтому остается лишь надеятся, что когда-нибудь может быть мы поиграем вот так, а не по привычке.





Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

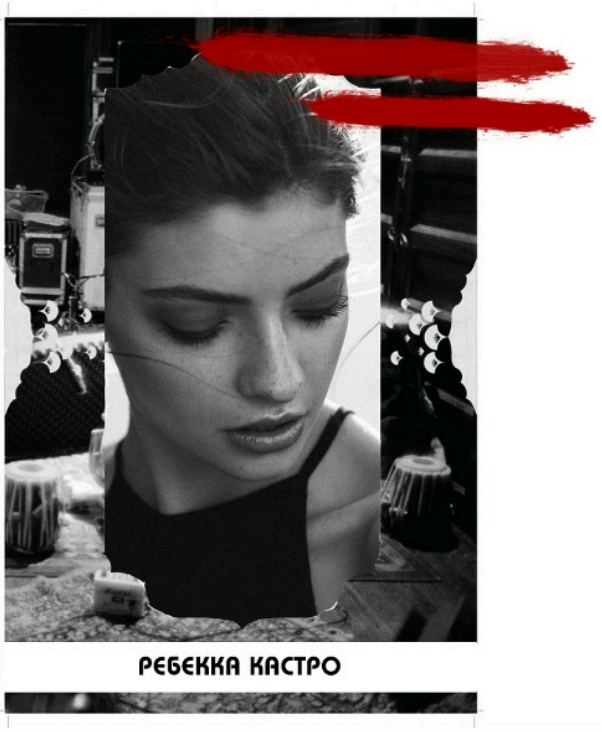
Уровень доступа А

Она становилась Президентом Мезы, возродила интерес к Гильдии Законников, а после показала, что лекции и домашние задания у аспиранта не обязательно должны быть проще или легче, чем КСЕ или Шифрование. Сегодня мы говорим с Ребеккой Кастро — подопечной мисс Шелест, выпускницей Клоповни и просто прекрасной волшебницей, которая и от тюрьмы мезюков отмажет и расскажет, чем мезонин отличается от аркбутана.

— Ты уже не первый цикл преподаешь в роли аспиранта, и теперь, по прошествию стольких месяцев ты должна нам ответить на простой вопрос. Как оно?
Замечательно! Мне не надо рано вставать, заполнять кучу бумажек, стоять под дверью и ждать странных женщин, которые должны поставить тебе печать, править РПД и переделывать списки литературы. Надо всего-то поскрестись в лс к нашему ректорату, если никак не можешь провести лекцию, и сделать исключительно виноватый вид, когда мисс Триша спрашивает, а где, собственно изразцы. Уже скоро как год аспирантуры, а их все нет и нет. Так что пока нет дедлайнов по защите, у меня лучшая спокойная жизнь, ещё и казенный кабинет.

— Как ты попала в аспирантуру? Как орали в старом меме: а почему он, а не я?!
При тебе же и попадала — никаких тайн, все через стриптиз. Озаботилась этим ещё на Е-классе, довела на С до совершенства и прошлым летом поступила. Нет ничего невозможного, если захотеть.
Еще, роль, конечно, сыграла моя заинтересованность историей Королевства, образами, что оно нам предлагает, хорошая репутация и немного президентской сноровки, но это уже вторичные факты.

— У тебя аспирантура у мисс Шелест: чем вызван такой выбор руководителя? Мисс Триша строгий научрук? Заставляет отрабатывать, воспитывает?
Полностью доверяю ей как профессионалу, который может поправить мои композиции, подсказать с выбором цвета и, если на самом деле что-то не выходит, сказать это. Критика в работе приветствуется! Надо ей уже



эскизы донести, а то я самый злостный прожигатель аспирантуры у нас в Мезе. Ноль готовности к защите, а процесс изготовления изразцов, так-то, не пятиминутный.

— Предмет у тебя пока что один — ДПИиАК. Планируешь потом сменить его или взять второй?
Если я возьму второй предмет, то точно технический, и вы же взвоете 😃 Так что, давайте пока остановимся на ДПИиАК. Тем более в нем ещё очень много тем неохваченных. Хотя бы та же кладка мостовых.

— Многим ДПИиАК кажется сложным, и дело даже в рисунках — предмет действительно не простой. Как считаешь, как можно облегчить восприятие непонятных терминов и новых фактов, и стоит ли вообще это как-то облегчать?



Я вот вас послушала и, видимо, действительно придётся немного упрощать. Хотя я искренне не понимаю, как, потому что для меня вся эта информация максимально простая и понятная. Возможно, это из-за профдеформации, конечно. Скажу сразу, страдать мы с вами будем, потому что даже при упрощении оставаться на уровне «кривая крыша», «красивое здание», «бусина зеленого цвета из камня» я не собираюсь. Пояснять — да, рассказывать про историю и технологию — пожалуйста. Но на уровне чуть более серьезном.

— Как звучит твоя тема научной работы? Защита, по слухам, проходит в достаточно стрессовом режиме, готова ли ты к этой битве за право считаться полноправным преподавателем?
«Создание художественного образа и разработка технологии изготовления изразцовой композиции «Триединый». Сделаю вам плиточку, которой можете потом стены разукрасить. В этом деле я за год уже поднаторела, так что в скором времени ждите на ринге. Защищать этот проект я готова до конца, потому что минусов у него нет. Смотри: Боги — это раз. Буквально божественную керамику вам несу, как её могут не принять? Керамика — это два. Лучший материал XXI века, любой оппонент из Манифика согласится со мной. За композицию, если что, мне влетит от мисс Триши до защиты, так что я выйду с идеально исправленной. Это четыре! И пять — ну я же красотка, как могу не защититься. Если нервы сдадут, вытаскивать будем на харизме.

— Изменился ли персонаж Реб с момента поступления на работу в Мезу? Ведь одно дело — законница и выпускница, и совсем другое — преподаватель Института.
Поначалу мне было довольно сложно перестраиваться, потому что у меня эти две должности никак не хотели компоноваться вместе. Но потом я посмотрела Леди Баг, и все пошло, как по маслу. Ладно, шутка. Просто в свободное время от мыслей о повышении на законном посту, Реб у меня для души вам рассказывает про веретена и историю камнерезного искусства наших предков.

— А отношение мезюков к тебе изменилось, на твой взгляд?



Тут скорее, как восприятие поменялось, потому что для некоторых новых сотрудников я теперь исключительно преподаватель. Пусть и взбалмошный и в попугаичной раскраске, но все еще препод. Никаких законниц, выпускниц клоповни, сотрудниц уровня Е-2, мы теперь серьезный люди. Вот поедем на арбузы, надо будет вернуть свой статус обратно.

— Как решить, о чем писать лекцию и какое задавать дз?
Все лекции я стараюсь строить, исходя из исторической подоплеки наших островов. То, что может расширить визуал вашего восприятия мира Королевства и закрыть какие-то проплешины в архитектуре и художественных изделиях. Возвращаясь к вопросу о предмете, я бы, наверное, не прочь на цикл устроить вам лекции по королевским регалиям, но для этого мне нужно взять личные консультации Януса Полуэктовича.
А дз я всегда даю такое, какое бы сама сделала с интересом!

— Как написать твою домашнюю так, чтобы ты восхитилась и понесла ее в архив лучших?
Можете рассказать мне какой-то факт, который я ещё не знаю, я искреннее восхищусь! Если вы свяжете это с историей Королевства, скорее всего, я прочитаю с огромным интересом и тоже восхищусь! Все мои дополнительные баллы за ваши рисунки, чертежи и стихи — это все восхищение.
А для лучшей работы — досконально разобраться в теме дз и своей работой загнать меня в угол, чтобы путей отступления не осталось. Если нужны более практичные и действенные советы, спросите у Элво, ему это удалось.



— Твой топ-3 плюсов в работе преподом и топ-3 минусов.
Плюсы: Я могу рассказывать вам свои хэдканоны про Королевство на лекции, а вы будете их слушать! ЭТО СТОИТ ВСЕХ ТРЕХ ПЛЮСОВ, РЕБЯТА 💅💅💅
Минусы: многоточия в выставлении баллов, я искренне не понимаю, какие нужны, поэтому всегда копирую их. Если меня заставят первой выставить баллы в учебной части, наша система подсчета рухнет, отвечаю вам.
Наверное, сюда я бы отнесла ещё то, что мой предмет кажется сложным? Потому что для меня он максимально простой, и я не знаю, как сделать его ещё легче. Но для вас я постараюсь!
Иногда у меня отключается воображение, и тогда придумывать дз очень сложно.

— Если вдруг мисс Шелест резко тебя выгонит, к кому из преподавателей перейдешь, и как тогда сменится тема твоей научной работы?
Видеозапись
Если меня бросят, выгонят, прогонят, откажутся, перестанут любить и быть моим руководителем, мне придется идти в первую очередь к той прекрасной спасительной-пояснительной записке с названиями всех предметов, отделов и руководителей, чтобы понять, к кому, собственно, податься. Возможно, пошла бы к Янусу Полуэктовичу, чтобы он разочаровался во мне, как в аспирантке. Переобулась бы во что-то культурологическое и иномирное.

— И напоследок с тебя пожелание всем мезюкам, интересующимся искусством.

Никогда и никому не позволяйте убить в вас любовь к искусству, особенно, на ранних этапах. Не сомневайтесь в себе, своих силах, навыках и способностях. Любуйтесь прекрасным, выражайте свои эмоции и чувства в своем творчестве или просто пропускайте эту красоту сквозь себя. Интересоваться искусством и любить его, можно не только тем, кто созидает, но и тем, кто просто хочет чувствовать себя причастным к нему.





47-БО - Жертвы, туманы и год ожидания

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Жертвы, туманы и год ожидания

Форн, как много в этом звуке... много ужаса и хтонических фьордов, согласитесь.
Такие истории равнодушным не оставляют не только игроков, но и тех, кто квесты проводит. О впечатлениях, планах и закулисье поговорим сегодня с Экки.

— Отзывы о квесте в Форне мы могли почитать от мезюков и в чате, и в Сове. Ты же особо не высказывалась. Пришло время, так сказать. Квест "мариновался" год — так и планировалось, или сроки проведения сдвигались?



О, он мариновался сильно дольше. Первый раз Ян Полуэктович принёс мне идею "а давай они под наркотой поубивают кучу народу" ещё в 2021 году. Вернее, он принёс не идею, а описание квеста для ДНД, кажется. Кроме ключевой идеи я оттуда больше ничего не брала, у нас хватает своих затравок для хтони. Первая часть Форна была написана ещё пару лет назад, должна была пойти весной, но началось то, что в мире началось, и мы решили, что нафиг сейчас такие квесты. В прошлом году первую часть всё-таки провели. Вторая должна была быть в ноябре, чтобы впечатления успели отстояться, но не выветриться. Но прошлой осенью было очень много других мероприятий, а я себя не очень хорошо чувствовала, и таким образом получился перевыв не в полгода, а в год. Откровенно говоря, Форн вытрепал мне очень много нервов, в том числе и из-за того, сколько времени по результату занял.

— Сюжет полностью писался тобой? Можно ли сказать, что такой "мрачняк" — твой любимый тип квестов? На многих твоих историях происходит какая-то хтоническая жуть.



Как я уже сказала, основную идею мне принёс Янус. В остальном же да, каркас идеи облепливался сюжетом уже мной. И нет, это не мой любимый тип квестов. Со мной как ГМ получилось, как в анекдоте, где "но стоило один раз трахнуть овцу...", ну ты знаешь. Я даже не помню, что я первым написала из подобных вещей, кажется чуть ли не короткую страшилку на один пост в Жижи в качестве явления аномалии. Потом я взялась разработать тему наших баньши, и получился квест с клюквой. С тех пор я каким-то непостижимым образом обрела репутацию мастера ужасов и чернухи, хотя в подобном жанре провела всего один квест, а ведь были и другие, довольно мирные. Я не люблю ужастики, я их не читаю и никогда не читала, не смотрю, не играю в них и никаким боком их не касаюсь. Но почему-то выходит, что я, видимо, их умею писать, раз ребятам нравится. Ну раз нравится, буду писать, мне не так чтобы жалко. Но мой любимый тип квестов - это абсурдные приключения, вроде экзамена на чунина, поисков пропавших из книг букв, где ребята встречали братьев Фид и Флеш Бэков, пили море из чернил и летали на книжках, вот такое я люблю. Либо что-то красивое, тягучее. Мне нравится делать атмосферу. На этом держится ветка Урсы, на этом же едут цверги. Но оно всегда вызывает меньше эмоций, что понятно, а страшилки могут знатно перетряхнуть, это единственное, что мне в этом нравится, и оно того стоит.

— Как себя вели мезюки? Можешь похвалить нас за поведение и МО или, наоборот, поругать? Разбора квеста не было, а обратную связь мы получать привыкли.

Я просто не умею делать разборы, честно, и ленюсь учиться. Но какой-никакой комментарий, конечно, дам, когда раздам в теме успеваемости заслуженные дукаты. Первую часть вам разбирал Янус, он ругался на отсутствие взаимодействия между игроками. Так вот в этот раз мне очень и очень понравилось именно то, как все взаимодействовали. Идеальная почти боёвка, где кто-то прикрывал, кто-то атаковал, кто-то орал, хотя орали примерно все, но всё же. Отличная реакция в самой деревне. Я не думаю, что она была сухая, вы отлично отыграли шок. Немножко протормозили пару раз, но недолго, и это нормально. Все огромные молодцы, кто играл.

— Все ли нравится по итогу, как получилось в сюжете?



Да, получилось отлично, вышли на лучшую из возможных концовок, никто незапланированный не сошёл с ума и даже никого лишнего не убили, всё отлично. Надеюсь, те, кто был на квесте, свои личные впечатления ещё отыграют сами и переварят. Сюжет эмоционально очень тяжелый.

— Коат был полноценной приглашенной звездой, его писала Фенидия?

Да)) Также как монстров для боёвки писала Триша, а чернобурку Янус.

— Как пришла идея показать старого нашего знакомого чернобурку?

Мы чуть не поссорились из-за второй запланированной концовки, у меня их всего было условно прописано три. Причем как-то так нехорошо получилось, что несогласованность всплыла в день квеста. Нужно было срочно придумывать альтернативу, и Янус предложил ввести жертвоприношение Тамас, а после квеста сделать "сцену после титров", если они на эту концовку выйдут. Поскольку концовка вышла хорошая, сцена состоялась. Как-то так. Альтернативой было явление местного болотного духа, либо нежить сожрала бы всё, что не успеет убежать, и деревня провалилась бы куда-то под землю, а может и сразу в море.



— Граф сможет вылечиться? Мы еще увидим этого нпс?

Понятия не имею. Я была готова к тому, что его могут убить, и если бы ребята не успели посвятить всё это безобразие Тамас, его бы съели пауки-феи. Но поскольку он живой и почти здоровый, всё может быть. В конечном итоге, это на самом деле научный работник из Тарантайска, разыскивали его сильфы, может быть эта линейка ещё когда-нибудь всплывёт.

— История Форна завершена?

В целом да. Я не горю желанием писать "Побег с Фиорины". Я даже не помню, как она правильно пишется, ну.

— Есть у тебя сейчас идея на какой-то еще квест, который хотелось бы провести следующим?

Да, я давно хочу ещё раз сходить к цвергам в подгорный город, если всё будет хорошо, сходим к ним на пару дней в мае. Если речь идёт о моих, прости господи, фирменных хтонических квестах, то идеи тоже есть, быть может что-то на подобие Черной Розы будет к Хэллоуину.

Туда

Сюда

47-БО - Викторина по МО для всех-всех-всех

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Викторина по МО для всех-всех-всех

Давайте на секунду представим, что Викторина по Мастерству отыгрыша состоит из нескольких тем и, помимо поиска соигроков, вдохновения и сюжета, нам предстоит столкнуться еще и с муками выбора вселенной будущей игры. Будут ли это азиатские дорамы с парящими в воздухе клинками? Или нуарный детектив, где даже самый внимательный читатель не сможет распознать убийцу? Возможно, получится соединить все вместе? Попробуем разобраться.



Одна из самых противоречивых тем для возможной викторины, и в то же время одна из самых желанных. Азия — это не только дорамы и сюжеты о первых влюбленностях, но и огромное поле для экспериментов. Пожалуй, описать культуру и особенности таких стран получится у каждого: все мы хоть раз смотрели аниме,

читали мангу, ныряли с головой в новеллы или просто смотрели влоги. Но и проработки подобная тема потребует немалой, ведь даже имена главных героев должны нести особый смысл, а сюжет требует невероятного количества развешенных "ружей", чтобы читатель раз за разом приходил в восторг от непонимания происходящего.



Сянься

Жанр китайского фэнтези, в котором китайская мифология, принципы даосизма и китайский боевых искусств слились воедино. Красивые юноши в длинных одеждах медленно пьют чай и разбираются со злом в течение 2987 серий подряд. Красивые девы тоже наличествуют. Закрутить сюжет в сянься несложно, но следует быть осторожным с названиями: однажды "равный солнцу" (俱阳) случайно превратился в "большой член" (巨阳), и пошло-поехало...



Экзотические детективы

Вьетнам, Таиланд, Индонезия — не те страны, которые приходят первыми на ум при слове "Азия", но самые лучшие загадочные истории рождаются именно там. Призрак покойной владелицы поместья преследует новенькую служанку, пытаясь покарать её за воровство золота у хозяев, а на оккупированной британцами территории происходят странные убийства... Добавьте к этому эстетику жуткой жары, своеобразных традиций, мистики, переплетений всевозможных религий и — вуаля — детектив готов.



Японская повседневность

Прогулка до небольшого магазинчика через три блока, банка холодного пива, закат у реки, спящий в горшке кот, тихая ругань у соседей за стенкой, велосипед напрокат, сверчки. Представили? Сложно создать интересный сюжет на подобную тему. Но вдруг он и не должен быть интересным? Жизнь обычного человека в обычном городе, его встречи и расставания, радости и печали, своеобразный дневник. Если бы Мураками писал викторину по МО, он бы непременно выбрал именно эту тему.

Вдохновением послужит:

- "Благословение Небожителей", Мосян Тунсю
- "Бронзовое Крыло", сестры Чан-Нют
- "Кот, который любил книги" Сосукэ Нацукава
- "Единственный конец злодейки — смерть", Гёыль Квон
- "Страна Чудес без тормозов и Конец Света", Харуки Мураками



Взять любимую вселенную для отыгрыша? Да! Пусть это и выглядит, как самый обычный фанфик, но кто откажется от путешествия по Валинору или лекции по Зельеварению вместе с друзьями? Оригинальные персонажи-попаданцы или уже существующие герои, AU-версии или попытки точно передать атмосферу любимого произведения — все это может стать отличной темой для Викторины. Предлагайте свои варианты в отзывах на этот номер Бритвы!

Космос-AU

Вашей любимой книге не хватает немного... фантастики, кораблей, бороздящих Вселенную, странных существ и проблем с криосном? Не беда. Что угодно может стать эпическим произведением о Звездах смерти, если правильно подобрать сеттинг, найти желающих с вами сыграть и написать сюжет. Пусть это будет своеобразным упражнением на гибкость вашего воображения, но попробуйте представить героев любимого произведения при высадке на Марс, если получится, смело беритесь за такую идею.

1 + 1 = кроссовер

Кто сказал, что вселенная в игре должна быть только одна? Собирайте разных героев, как покемонов, объединяйте их, и самые странные комбинации помогут вам не только развлечься, но и создать захватывающую историю. Завораживайте будущего читателя непредсказуемостью: пусть прототип Ганнибала Лектера оказывается в Хогвартсе, а Пол Атрейдес теряет всякий интерес к разборкам на Арракисе и становится бариста в кофейня-AU.

Вдохновением послужит:

- "Дюна", Френк Герберт
- "Властелин Колец", Дж. Р. Р. Толкин
- "Ходячий замок", Диана Уинн Джонс
- "Автостопом по Галактике", Дуглас Адамс

- "Игра Эндера", Орсон Скотт Кард



Истории о холодных юношах и не менее холодных женщинах... По-настоящему холодных, они же мертвые! Эстетика соборов с высокими арками, людей в плащах, жертвоприношений, инцеста, фамильных реликвий и какой-то странной зацикленности на крови. Белая кожа, "давно тебе семнадцать?" и ослепительное сияние на солнце не обязательны, но рекомендуются.



Дракула и тик-ток
Классические сюжеты отлично переносятся в современность, и от этого становятся не только забавнее, но и интереснее. Разыскивают ли вампиры своих жертв на сайтах знакомств или следуют старым привычкам с охотой на улице? Или, быть может, покупают донорскую кровь, избегая взаимодействия с людьми? Представьте героев "Интервью с вампиром", "Голода" или "Дракулы" в декорациях быстрой доставки, социальных сетей и коротких роликов — вот и получается отличная история.



Франкенштейномания
Персонаж оказывается вполне разумным зомби, теряющим по пути руки и ноги (буквально!), или в тело воскрешенного героя вдруг вселяется злобный дух — подобные сюжетные повороты разнообразят любую историю. Юмористические зарисовки, серьезная крепкая драма в готическом стиле, или даже мрачноватая сказка о любви — всё это станет только лучше, если вдруг обретет осмысленного заново Франкенштейна.



Южная готика
Захолустье южных штатов, поля давно опустевших плантаций, церковь, в которой собираются люди по воскресеньям и самая узнаваемая картина Гранта Вуда. Атмосфера "давно прошедших дней", основой которой станет социальное неравенство и недоверие к чужакам. В лучших традициях южной готики такая история может стать как своеобразной поучительной повестью, так и жутким триллером, от которого у читателя пробегут мурашки по спине.

> Вдохновением послужит:
>
> - "Дракула", Брэм Стокер
> - "Дети кукурузы", Стивен Кинг
> - "Франкенштейн, или Современный Прометей", Мэри Шелли
> - "Сарторис", Уильям Фолкнер
> - "Убить пересмешника", Харпер Ли
> - "Майорат", Э. Т. А. Гофман

Объединенные одной эстетикой темы для возможной Викторины по Мастерству отыгрыша помогут вам не только немного пофантазировать и развлечься, но и серьезно задуматься над тем, что и как вы бы сыграли в будущем. А последние прошедшие викторины тут:

МО-26 Фэнтези	МО-33 Рус Ау	МО-40 Period Drama	МО-46 Попаданцы





47-БО - Аукцион в Мезе: мечта шопоголика

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Аукцион в Мезе: мечта шопоголика

Каждый аукцион мы тратим столько дукатов, что антимонопольная служба Королевства давно должна бы заинтересоваться размером стипендий в Институте... Но мы можем себе позволить гулять на широкую ногу! Если бы в следующем аукционе были подобные очень нужные (зачеркнуто) лоты, сколько кровно заработанных дукатов вы готовы на них потратить?



Дом. ДОМ. Каждый мезюк так или иначе мечтает о доме, поэтому раз за разом на аукционах ставки за собственную жилплощадь растут на глазах. Но разве Правая



Собака, конечно, классический пример баснословных трат. Кто-то может отыскать десятиглазую собаню в Жижах или привести в общагу идеального



Перо, которое напишет за вас пост соигроку. Нет настроения и вдохновения? Не беда! Может, оно умеет писать еще и домашки. И отзывы. И личные сообщения,



Пропуск в любое общежитие на выбор. Для тех, кто всегда мечтал прогуляться по садам Золотой Кошки, заглянуть на чай в Клоповню или подняться на джонку

Меза не есть наш единственный любимый дом?

шпица, но мезюки выбирают потратить сто дукатов и быть счастливыми.

когда социальная батарея на нуле... Идеальное было бы перо.

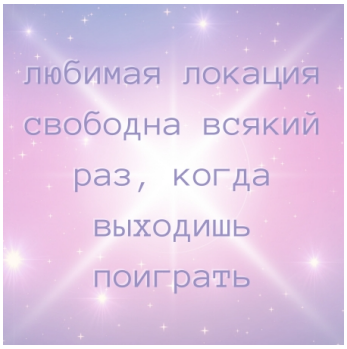
Белой цапли. Работает до конца цикла!



Дверной тренажер. Для всех тех, кто иногда теряется на квестах и боится первым открыть дверь. Не бойтесь! В лучшем случае вы просто умрете. В худшем — Янус Полуэкович поругает вас в разборе. Можно тренироваться каждый день.



Дакимакура с любимым персонажем. Можно подзаработать, если сделать ставки, кто и с кем какую дакимакуру выберет. Купит ли себе Адам Янович такую подушку? И будет ли на ней лицо Рудольфа? Кто знает. P.S. для Рудольфа подушку можно сделать и просто приятную наощупь. С лицом Салима, он все равно не догадается.



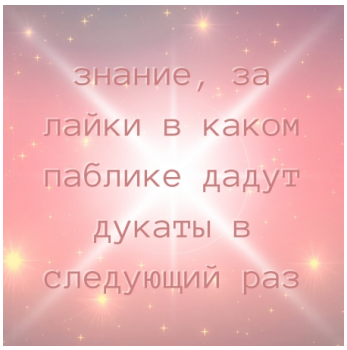
Без комментариев! Лучшее чувство на свете, когда наконец договариваешься выйти погулять с соигроком, и любимое место в Королевстве свободно для посещения.



Никто никогда не задумывался, что мы находимся где-то в районе Мезоамерики и должны питаться одним только маисом? В любом случае, нет ничего лучше горячей кукурузы со сливочным маслом и солью! Отличный подарок другу, кстати.



Кулон, который как Раздваж, только Двадваж: четыре ваших версии могут гулять по Авалону, и успевать сразу в два раза больше дел. Для тех, кто очень хочет играть сразу со всеми мезюками, но немножко не успевает.



Самый прибыльный лот! Возможно, лайки нужно ставить от всего сердца и по желанию, но если за активность в пабликах дают дукаты, почему нет.


Туда


Сюда

47-БО - Идеи для общего сюжета

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Идеи для общего сюжета

ВНИМАНИЕ! Нам стали известны планы администрации на Годовой лета 2024!

Поверили? Купились? Испугались? Изумились? А нечего верить апрельскому номеру Бритвы. Лучше запаситесь валерьянкой (мало ли) и читайте некоторые сценарии летних приключений, которые бы совершенно точно свели мезюков с ума:



► На церемонию конца цикла врывается Виверн с отрядом полиции и арестовывает всех, кто был в Форне, а заодно и всех остальных, кто есть в зале, кроме Невструевых. Промариновав мезюков в казематах, переходят к пыткам для выявления преступников и пособников. По результатам все дружно едут на Фиорину. Несмотря на тяжкий труд, там неожиданно хорошо кормят, и к тому моменту, как мезюки прокапывают тоннель до канализации, выясняется, что они уже слишком толстые, и первый из них застревает в канализационной трубе. Остальные идут под расстрел за попытку побега.

► Появляется долгожданная дочь Януса, которая оказывается ещё более безумная, чем вся её семейка, но она

маскируется под мальчика и нового сотрудника. Из ревности к бате и мести братану, который её, конечно, не узнал, начинает разрушат Мезу изнутри. Пропадают сотрудники, начинают злиться преподы, срываются лекции. Мезюки начинают подозревать друг друга. Всё чуть не заканчивается резнёй на мансарде, но Янус в последний момент признаёт дочу и даёт ей ремня. Но Мезу уже не восстановить, а Адам повесился, потому что она ему покрасила ночью волосы в розовый и пробила пупок.



► Летом выясняется, что Салим Захи, вернувшийся из Анк-Морпорка, в который летал на Первую Общемагическую Конференцию по Чарам и смежным наукам, вдруг слёг. Всему виной - странная, никому не известная на Авалоне болезнь. В Нозодохиуме разводят руками — Раксара Валерьевна в отпуске, Анк-Морпорк не выходит на связь, Руди телеграфирует Адаму, мол, "пришли своих балбесов, я не хочу подвергать опасности придворных лекарей, а они у тебя на Анатомию Курильщика ходят, разберутся".
Мезюки пребывают в замок Рудольфа Ослепительного, но Салима нигде не находят, зато находят зашифрованную записку, в которой Захи предупреждает мезюков о том, что Ослепительный сошёл с ума, начал страдать паранойей и пытался уничтожить своего придворного мага, поэтому сотрудникам следует быть осторожнее. С помощью хитроумных алхимических составов Салим превратился в одну из тыкв, растущих в королевском саду, но растрансфигурироваться обратно не может. Мезюки под покровом ночи проникают на королевскую тыквaплантацию, пробуют расколдовывать тыквы, но вместо Салима вдруг получают техно-карету, которая благодарно бибикает фарами и уезжает в закат. С первым апреля.

► Мезюки получают письмо от Салима, в котором придворный маг просит помочь устроить Руди праздник. Целый день мезюки готовят на кухне тыквенный пирог, взрывают кухню, объедаются пирогом. Позже выясняется, что Руди пропал, а Салим никакого письма не писал. У мезюков начинаются глюки и неудержимая тяга к крови, после чего выясняется, что всё это — ужасный заговор одного из сотрудников, решившего захватить власть в королевстве...

► Загадочная аномалия превращает Мезу в детский сад, хотя мезюки остаются такими же, какие они есть. Но преподаватели теперь относятся к ним, как к трёхлетним детям. Адам собирает железную няню, вместо лекций насильно кормят манкой с комочками и поют молоком с пенкой, заставляют массово ходить на горшок и учат вытирать попу, за несоблюдение режима бьют ремнём, пытаются натянуть ползунки, а особо буйных на ночь пеленают. Оставшийся в реальности Марк наконец расколдовывает Мезу, но поздно, мезюки уже поверили в то, что они груднички...

► На Авалоне появляются какие-то беглые магистры и другие очень могущественные козлы, которые пытаются свергнуть Рудольфа, захватить власть и уничтожить всех, кто не вписывается в их шестисотстраничный список требований (то есть всех). От Красношапинска не остаётся ни камня, ни пряника, лишь тошнотворный запах жжёной карамели. Януса пару раз убивают, а на третий раз уничтожают и доску уиджи. Адам пропадает без вести. Главным подозреваемым мезюков становится Шрогге, но его тоже убивают. Вообще всех убивают. Мезюков тоже.
В заключительном посте локации медленно падает одинокая лопата.

► Со Сфинксом связываются её родственники из дальнего космоса и передают очень важный межгалактический месседж: скоро на Авалоне будет всё, как в "Дне Независимости", потому что начнётся



инопланетное вторжение. Однако в Небочёсах Фене никто не верит, потому что сложно поверить человеку в треуголке из фольги. Мезюкам тоже никто не верит, но, как только на горизонте появляются корабли пришельцев, все жители островов (кроме тех, кто пытается договориться) ломанулись к Интерпочте, порталы не выдерживают и схлопываются, почтовые тётки орут "куда без очереди?", начинается паника. На Авалоне не остаётся ни одного работающего транспорта, все заперты на острове. Мезюки и преподаватели запираются на мансарде Мезы, и тут Фенидия превращается в гигантского Шаи-Хулуда — оказывается, вторжение должна начать она.

► Летние приключения начнутся сразу на закрытии последнего цикла перед каникулами. В этот раз вместо ректора раздавать сотрудникам грамоты и люли будет Янус Полуэктович, потому что ректор, никому не сказав, куда-то улетел и даже не обещал вернуться. В ходе пати выяснится, что тортов за отзывы тоже нет, как и прочих наград. Потом поочередно начнут пропадать другие вещи: подносы, части крыши, даже любимое кресло и ректорский диван (которого мезюки на мансарде, конечно, не увидят). Сотрудникам придётся искать причину октариновых возмущений и ответ на вопрос, куда пропадают Жижи, что за аномалия стирает их с лица земли. Два дня квест будет водить мезюков по зубо- и мозгодробительным загадкам по поводу исчезнувшей (уже давненько) Женовы и только что растворившегося, к радости Дарьи, Манифика. На третьи сутки исчезнет все остальное, а где-то в России Анар Халилов откроет глаза и такой "приснится же такое".

Туда

Сюда

47-БО - Talle Impact

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Talle Impact

На первый взгляд эта статья для тех, кто играет не только в Королевство Таллэ, но еще и в китайские аниме-гачи.
Но на самом деле это не так. Нет, мы, конечно, играем, но текст ниже написан не для отсылок на геншин, а для раскрытия страшной теории, которая по уровню конспирации перекрывает и дочь Януса, и выжившего Зиверса: на самом деле мы играем не в ролевую игру, а в серьезный action-adventure с открытым миром. И, возможно, нам только кажется, что мы что-то с вами печатаем, а сами сидим за ноутбуками.
На самом деле, мы уже внутри.
Где-то в текстурах...





Чтобы не привязываться к геншину, который иногда может раздражать людей даже заочно, ни разу не будучи запущенным на их гаджетах, Королевство мы будем сравнивать с таинственной Игрой. Игру, по заветам Таллэ, назовем Женьшень Импакт, чтобы отсылаться не столько на геншин, сколько на Женову. Да, аниме-города с нами уже нет, но аниме как таковое -- в сердечке.

Твой персонаж

Попадая в Королевство, ты первым делом выбираешь себе персонажа. В Женьшене тебе тоже с самого начала нужно выбрать персонажа, но квента его уже написана за тебя. Выбираешь ты, по факту, только пол. И пол этот, как и у нас в Таллэ, не влияет вообще ни на что, кроме одежды: что у нас надо ну очень постараться, чтобы выйти в романтические ветки, что и в Игре ни о какой романтике не может быть и речи. И все любовные похождения где? Правильно, в голове шипперов.





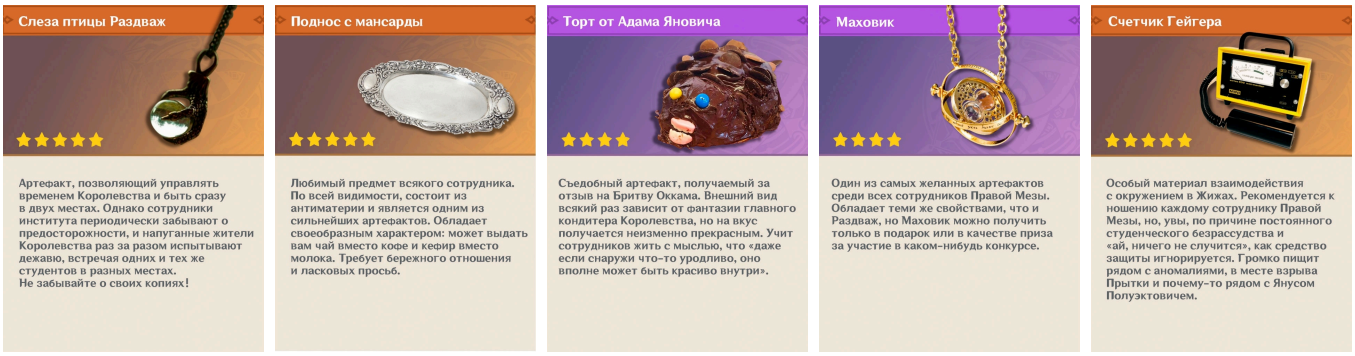
К тому же. Основной чертой не только характера главного героя, но и всех квестов Женьшеня является всеобъемлющая, бескорыстная и настигающая всякого встречного помощь. Отнести бутерброд? Да. Полить цветы? Да. Погадать на любовь? Да. Убраться в храме? Да. Разогнать бандитов? Давайте. Очистить аномальные зоны? Сомнительно, но окэй. Ничего не напоминает?

Инвентарь

Если ты пожил в Королевстве хотя бы полгода, у тебя уже есть: раздваж, чашка с бесконечным чаем, какой-нибудь свитер, какая-нибудь подвеска, какая-нибудь игрушка, фонарь, бита, самокат, значок для погоды, а если ты достаточно активный, то еще и торт от ректора.

Если ты хотя бы несколько обновлений поиграл в Женьшень, то у тебя есть: мята, цветки-сахарки, дубина переговоров, кошелек твоего друга, рыбацкий бутерброд, бревна, фотокамера, какая-нибудь подвеска, какая-нибудь мебель, а если ты достаточно активный, то еще и лут с боссов.

И у нас, и там, одинаково копится хлам.



География

Семь регионов, в каждом из которых своя погода, своя климатическая зона, своя архитектура и свои обычаи, плюс две скрытых области = семь городов, в каждом из которых своя погода, своя климатическая зона, своя архитектура и свои обычаи, плюс Слейтон, плюс Муарэнго.

Боги

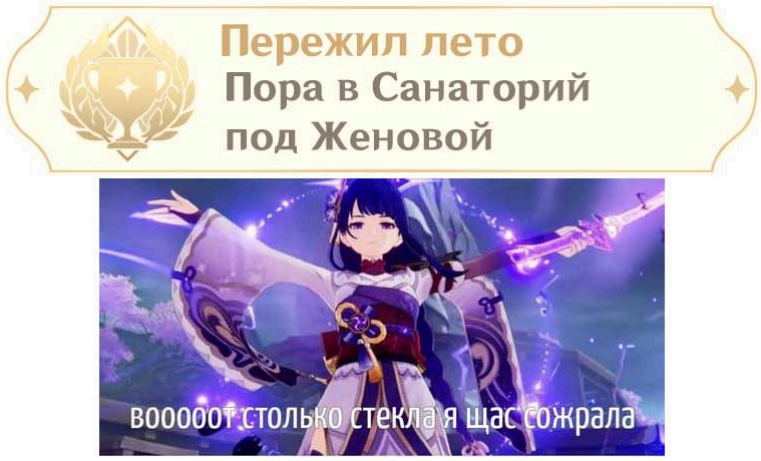
В лоре Женьшеня был один бог-создатель, которому подчинялись три луны, являющиеся при этом одной луной.

В лоре Королевства есть Тоцклатек, состоящий в дружбе с триединым, являющимся при этом и одним богом, и сразу тремя.



Основной сюжет

Квест Архонта -- основной квест Женьшеня, бывает раза два в год. Это глобальное событие, раскрывающее километры лора и порождающее волну шизотеорий. Зачастую в нем показаны новые нпс или персонажи, новые локации и, конечно, сюжет выставлен так, что продираться к итогу истории приходится сквозь коридоры стекла и страданий. А что у нас в Королевстве? Годовой летний квест бывает один раз, но это всегда настолько же масштабное, интересное, страшное, смешное и важное событие. И да, у нас всегда появляются и новые нпс, и новые локации, и миллион шизотеорий, и поводы как пострадать, так и влюбиться в Королевство.





Октирон

Без лишних слов: Октироньск и шахты Женовы по добычи октирона и визуально, и по наполнению квеста с Язу и шахтерами -- точное отражение Разлома. Как говорится, кто знает, тот знает.

Интересный момент. Разлом в Женьшене появился в следствии некоторой катастрофы и является по факту плодом деятельности тех, кого сейчас в том мире нет. Женова же у нас долгое время была домом Исполнителя Желаний -- сущности из другого мира, которого у нас в Королевстве тоже больше нет.

Тильт

Вы когда-нибудь уставали от Королевства настолько, что хотели уйти? Знаете, что советую в этом случае игрокам Женьшеня? Отдохнуть.

Игра никуда не убежит, она всех дождется. Поиграй во что-то еще, а потом приходи.

Как считаешь, это работает у нас в Таллэ?

Повтор ивентов

Боевой пропуск, Изумительные изделия, Исследование кристаллов, Разлив артерий земли, Театр Механикус, Прятки.

Феи и лепреконы, Неделя Ежедневных Заданий, Фестиваль Мертвых, Лугнасад, Гейсы, Аукцион.

Мы делаем одно и то же, и делаем это с удовольствием.



Линейные квесты

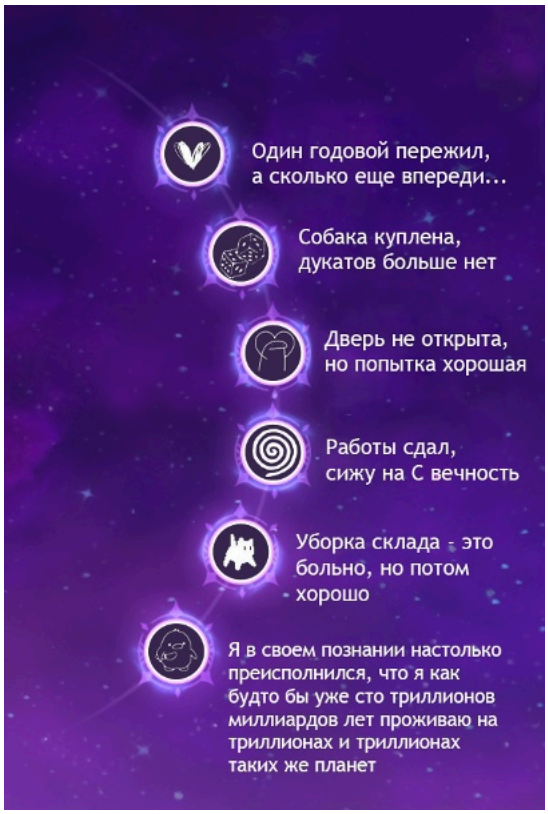
Чего душой кривить, все наши квесты, даже если имеют вариативный конец, все равно коридорные. Мы идем по сюжету, узнавая какую-то

историю, почти всегда красивую и важную. И почти всегда мы несем в ней хоть и активную функцию, но прописанную.
В Женьшене мы имеем ту же картину. Квесты очень часто состоят из диалогов, боевок и решения головоломок. Ровно так же, как и у нас в Королевстве. И почти всегда они ведут к заведомо прописанной точке.
Плохо это? Хорошо? Для каждого ответ свой. Но если принимать игру, как историю, частью которой ты становишься, будучи в центре ее событий, это комфортно.



Ачивки
В Женьшене около тысячи ачивок, которые можно получить не только за особые боевые заслуги, но и за смерть от кабана, сбор нужного количества цветов или верный ответ в диалоге. И число достижений растет с каждым обновлением.
У нас в Королевстве ачивок всего сто, количество их неизменно, но мы до сих пор не знаем некоторые из них. Что там скрывается под самыми загадочными цифрами? Был в браке? Укушен крокодилом из Айканы? Пролез в Зачарованную Рощу? Был превращен Яном в метлу? Кто знает...

Созвездия
Отнесем это почти к ачивкам. Чем дольше мы находимся в Королевстве, тем больше преисполняемся в своем познании. В Женьшене, как в любой гаче, есть элемент рулетки -- вам выпадает нужный персонаж, и чем больше вы получаете его дубликатов, тем сильнее он становится.



У нас в Королевстве почти та же система -- чем дольше здесь каждый из нас, тем лучше он понимает не только острова Таллэ, но и самого себя. Что тебе нужно от Королевства. Что ты ищешь вообще в подобного рода играх. Кто для тебя здесь лучший тиммейт и компаньон "в пачку" на отыгрыш, а кого ты не возьмешь не потому что персонаж так себе, а потому что просто он тебе не очень подходит.
Какой регион Королевства у тебя самый любимый? А есть любимый магазин или место, где ты любишь оставлять персонажа, когда уходишь? В каком городе ты купил бы себе квартирку? А какого артефакта еще не хватает для полного набора? У тебя есть любимый нпс? А самая любимая линейка квестов? Было в Королевстве что-то, из-за чего ты смеялся? А плакал? Есть ли в лоре место, которое ты вообще не можешь понять, как бы ни старался? А место, в котором ты шаришь лучше авторов игры? У тебя есть любимый пейринг? Почитал бы про них фанфик? А про своего персонажа с каким-то еще? Когда ты последний раз ходил на Арену? Сможешь победить Патрика и закрыть бой с ним на 12 звезд? Какой твой любимый праздник и ивент? У тебя после него есть памятный хлам в инвентаре?
Если бы у Королевства была визуализация, ты бы посмотрел на нее?

Туда
Сюда

47-БО - Вавилонский разговорник: Talle-edition

Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Вавилонский разговорник: Talle-edition

Как известно, все в королевстве говорят на науатле: магия, все дела. Но что, если магия однажды исчезнет? Или просто не сработает? Это же будет почти история Вавилонской башни! На этот случай и подготовлен краткий разговорник с самыми необходимыми в королевстве фразами.
Также эти фразы можно использовать в качестве пароля — электронного или шпионского. Вдруг этот горячий испанец на самом деле скрытый мезюк?!
P. S. Ответственность за переводы несёт Google Translate и ещё пара автоматических переводчиков. Знающим представленные языки наверняка где-нибудь должно быть весело.

Извините, как пройти в сгоревшую психушку?
Excuse me, how do I get into the burned-out asylum?
Entschuldigung, wie komme ich in die ausgebrannte psychiatrische Klinik?
Excusez-moi, comment puis-je me rendre à l'hôpital psychiatrique incendié ?
Disculpe, ¿cómo llego al hospital psiquiátrico quemado?

Мама не разрешает мне разговаривать с аномалиями.
My mom won't let me talk to anomalies.
Mama erlaubt mir nicht, mit Anomalien zu reden.
Maman ne me permet pas de parler aux anomalies.
Mamá no me permite hablar con anomalías.

Помогите, меня преследуют пряники.
Help, I'm being stalked by gingerbread men.
Hilfe, Lebkuchen verfolgt mich.
Au secours, le pain d'épice me hante.
Ayuda, el pan de jengibre me persigue.

Пресвятой Самайн, я случайно съел короля.
Holy Samhain, I accidentally ate the king.
Heiliger Samhain, ich habe aus Versehen den König gegessen.
Saint Samhain, j'ai accidentellement mangé le roi.
Santo Samhain, accidentalmente me comí al rey.

Привет, пойдём воровать лошадь?
Hey, you wanna go steal a horse?
Hey, lass uns ein Pferd stehlen?
Hé, allons voler un cheval ?
Oye, ¿vamos a robar un caballo?

Не поливайте газировкой газированную глину.
Do not pour sparkling water on sparkling clay.
Gießen Sie kein kohlensäurehaltiges Wasser über kohlensäurehaltigen Ton.
Ne versez pas d'eau gazeuse sur de l'argile carbonatée.
No vierta agua carbonatada sobre arcilla carbonatada.

Продам сексуально озабоченную орхидею. Интим не предлагать.
Selling a horny orchid. Do not offer sex.
Verkaufe sexy Orchidee. Keine Intimität angeboten.
Je vends une orchidée cornée. Ne proposez pas de relations sexuelles.
Vendo una orquídea cachonda. No ofrezcas sexo.

Моего друга позавчера сожрал шаи-хулуд.
My friend was eaten by a shai-hulud the day before yesterday.
Mein Freund wurde vorgestern von einem Shai-Hulud gefressen.
Mon ami a été mangé par un shai-hulud avant-hier.
Mi amigo fue devorado por un shai-hulud anteayer.

Вы когда-нибудь нюхали фомора?
Have you ever smelled a fomorian?
Haben Sie jemals einen Fomorian gerochen?
Avez-vous déjà senti un fomorien ?
¿Alguna vez has olido a un fomoriano?

Бархатцы не то, чем кажутся.
Marigolds are not what they seem.
Ringelblumen sind nicht das, was sie scheinen.
Les soucis ne sont pas ce qu'ils semblent être.
Las maravillas no son lo que parecen.

Я хочу умереть на концерте IZADA.
I want to die at an IZADA concert.
Ich möchte bei einem IZADA-Konzert sterben.
Je veux mourir lors d'un concert d'IZADA.
Quiero morir en un concierto de IZADA.

Мне нужна прививка от потери лица.
I need a vaccine against losing face.
Ich brauche einen Impfstoff gegen Gesichtsverlust.
J'ai besoin d'un vaccin contre la perte de la face.
Necesito una vacuna contra la pérdida de prestigio.

Осторожно, продавщица окта-колы!
Beware, Octa-Cola saleswoman!
Vorsicht, Octa-Cola-Verkäuferin!
Attention, vendeuse d'Octa-Cola !
¡Cuidado, vendedora de Octa-Cola!

Не убивайте меня, пожалуйста, это заразно.
Please don't kill me, it's contagious.
Bitte töte mich nicht, es ist ansteckend.
S'il vous plaît, ne me tuez pas, c'est contagieux.
Por favor no me mates, es contagioso.

Извините, я опаздываю к осьминогу на терапию.
Sorry, I'm late to see the octopus for therapy.
Tut mir leid, ich komme zu spät, um den Oktopus zur Therapie zu sehen.
Désolé, je suis en retard pour voir la pieuvre en thérapie.
Lo siento, llego tarde a ver al pulpo para terapia.

Не доедай меня, давай поговорим.
Don't finish eating me, let's talk.
Iss mich nicht zu Ende, lass uns reden.
Ne finis pas de me manger, parlons-en.
No termines de comerme, hablemos.





47-БО - Мезюка видно издалека

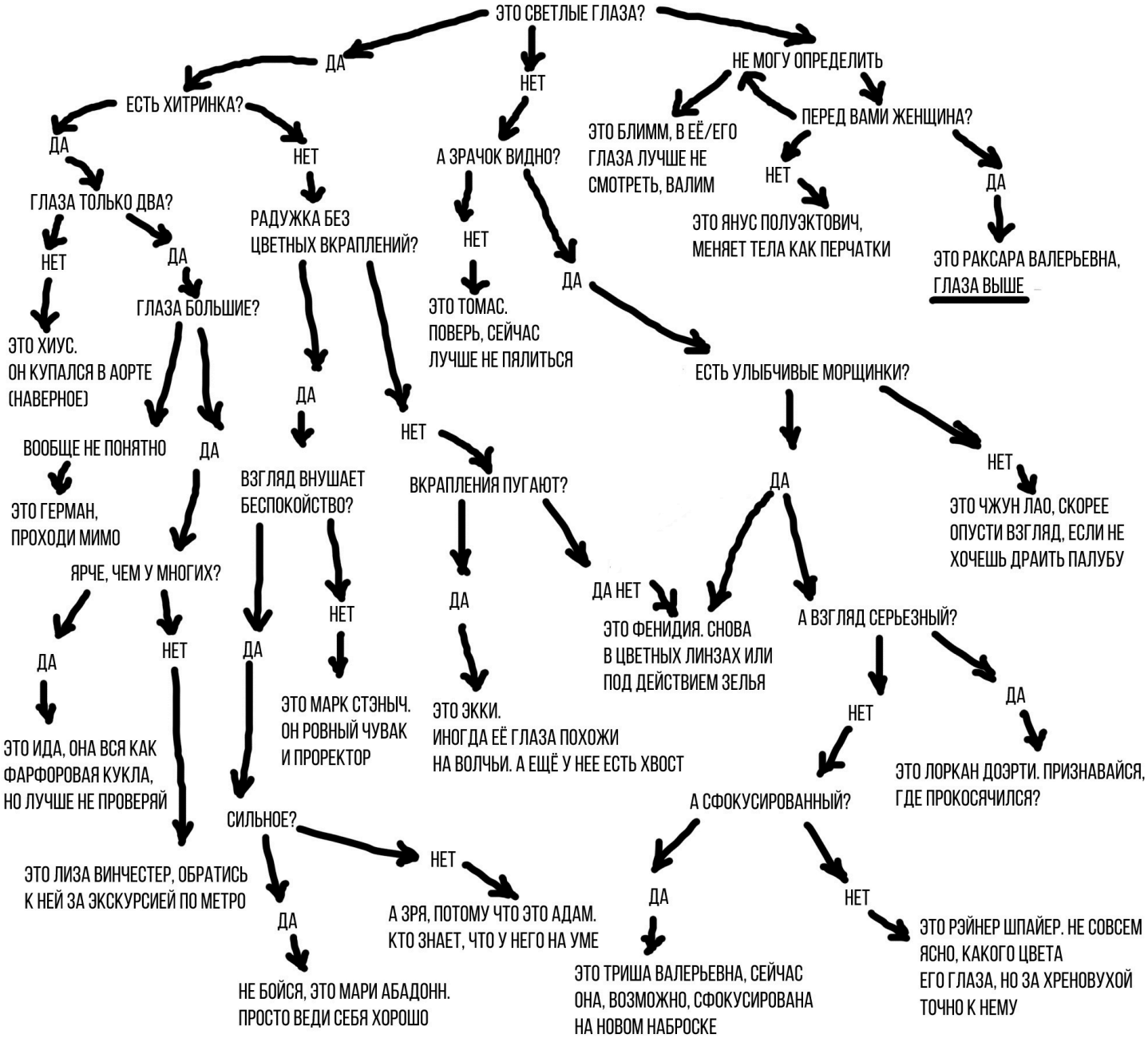
Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Мезюка видно издалека

В Таллэ говорят: "мезюка видно издалека". Как местным жителям удаётся определить в толпе сотрудника Института? Всё очень просто, по глазам. Всем известно, что взгляд у мезюков особенный, что называется - с чудинкой. Но как отличить мезюков друг от друга? Эта задача со звёздочкой.
Чтобы решать такие вопросы экспресс-методом, перед наступлением лета авалонцам раздают специальные методички, потому что кто вооружен - тот предупреждён. Вот одна из пилотных версий этой методички, специально для новичков, не путайте:

МОМЕНТАЛЬНЫЙ ОПРЕДЕЛИТЕЛЬ ЛИЧНОСТИ ПО ГЛАЗАМ



Вы спросите, "а есть ли в Институте кто-то, с кем безопасно встретиться взглядом?", мы ответим: "не знаем". Так что помни, добрый таллэчанин, определив мезюка - просто беги. Ну а если ты сам сотрудник и тебе почти ничего не страшно, то действуй по ситуации.





Не очень серьезно

- Мезовский клуб романтики
- Идеи для общего сюжета
- Talle Impact
- Вавилонский разговорник: Talle-edition
- Мезюка видно издалека
- Мезагадки

Мезагадки

Проверь себя: насколько ты проникся местными чудесами и особенностями, чтобы узнавать их с полунамека?

- Зимой и летом не очень одета.
- Не лает, не кусает, а к королю не пускает.
- Сидит клуша, нельзя скушать.
- Не зверь и не птица, но святая жрица.
- Что же там — белым-бело, но не снегом замело?
- Вроде дед, да не старик, от еды совсем отвык.
- Этот парень на всю спину нарисует вам картину.
- Он и птица, он и зверь, и любую вскроет дверь.
- Килт и спирт.
- Там отравленный компот бабки варят каждый год.
- От него спасенья нет — каждый знает его цвет.
- Летает, да не птица. Красивая, да не небылица. Кто туда попал — белой цаплей стал.
- Скажет кто-то или нет, сколько ей сегодня лет?!

- То пацан, а то девИца — всяк зомбак её боится.
- Лет, наверное, уж сто не снимает он пальто.
- Хоть и каждый его знает, букву вечно он теряет.

Отгадки:

(Акса; Аэлина; любая кошковка)
(Бликса; Салим)
(куры Чарли Блэра, уважайте частную собственность)
(Нива; Иржи в неделю кросспола)
(Адам)
(Янус)
(Вивьен)
(Патрик)
(Шпайер)
(Красношапинск)
(трамвай Фредди Кампуа, белый в красную полоску, да-да)
(патрульная джонка «Байлу»)
(Кшыся)
(Дар** Блимм)
(Лоркан)
(омнимбус, Честерстон)





47-БО - Сезонное вдохновение

В какое время года и при каких обстоятельствах вам больше хочется писать посты и вообще играть?



Адриан: Честно говоря, не замечал за собой такой активности именно относительно времени года. А вот время суток очень влияет - в ночное время желание писать посты обычно выше, чем днём. Ну и во время отпусков тоже вдохновение и энергия появляются, хочется суеты навести всегда)

Марк: Летом конечно. Когда хорошая погода и много солнца. Тогда в принципе жить больше хочется

Ян: Не уверен, что это вообще от времени года зависит. У меня это чаще всего сопоставляется с прочитанными книжками, а читаю я больше летом. Так что, наверное, как день начинает становиться больше ночи, так и я начинаю играть и писать что-то чаще. Ну и иногда играть просто надо -- годовой, день святого Марка, лагерь, фестиваль мертвых, я не могу не писать в эти дни.

Феня: В то время, когда есть листья на деревьях. С поздней весны до середины осени.

Экки: Это никак не зависит от времени года вообще. Обстоятельства... Иногда это наличие сюжета, который хочется отыграть, иногда наличие человека, с которым можно хорошо поиграть. Но как правило, да, всё-таки дело в наличии времени. Могу сказать, что мне всегда хочется играть к концу каникул или отпуска, когда появляется вот чувство хорошо отдохнувшего человека "сила есть, ума не надо".



Триша: Не могу выделить для себя прямо конкретные сезоны, но чисто логически, наверное, это зима. Тупо потому что больше времени проводишь дома, темнеет раньше и хочется уюта и посидеть с пледом перед ноутбуком. Потом весна, потому что волей не волей пропитываешься предвкушением обновления, хочется романтики или просто отпустить уже все свои плохие мысли, накопившиеся за зиму. Рефлексию отыгрывать в это время мне комфортнее всего.
Летом играется сложнее, потому что приоритет больше идёт на реал. Осенью у меня всегда подъем сил, и моральных и физических, поэтому тут когда как - если есть что на горизонте вдохновляющее и связанное с ролевками, я буду играть. Если упор идёт больше на рисование всяких челленджей, то силы все будут уходить на это.

Ребекка: У меня это больше не от времени года зависит, а он квестов на 2-3 дня или поездок в лагерь/ключ/санаторий/куда угодно, когда мы собираемся вместе гурьбой и я погружаюсь в эту атомсферу полностью) вот тогда после окончания активностей основных (обычно это ближе к ночи или в саму ночь) мне прям ХОЧЕТСЯ ПРОДОЛЖИТЬ, пойти куда-то, поболтать, просто посидеть, но чтобы вот эту атмосферу подольше задержать. Учитывая, что обычно годовой и лагерь у нас летом, я его и напишу тогда)))

Акса: В любое время года, после личной встречи с кем-нибудь из ролевиков за ностальгическим обсуждением старых-новых сюжетов и бокалом игристого чая 👌



А вот такие у нас показатели у мезюков:

- **Лотта:** Весна-лето
- **Доминик:** Играть хочется зимой и летом, потому что зимой холодно гулять, а летом жарко и ГК мотивирует.



- **Мари:** Играть хочется, когда на улице холодно и мокро. Зимой, в начале весны, в конце осени. А время есть летом. увы. Хотя хорошо, что хоть летом есть
- **Доминика:** Играть мне хочется в любое время года. Скорее зависит от наличия интересной компании или личного запаса сил. На замечала за собой перемен интенсивности желания в зависимости от погоды за окном)
- **Авроша:** Чаще и больше хочется играть осенью)
- **Мирта:** Играть мне хочется больше весной-летом, потому что есть силы, идеи и вдохновение. Природа обновляется и расцветает, моя фантазия, видимо, тоже.
- **Миранда:** С середины апреля и до середины августа)
- **Лиана:** Думаю, что зимой, ибо выползать никуда не хочется и есть желание заняться ролевой. А так в целом, не сильно зависит от времени года.
- **Кшыся:** весной и летом :D
- **Даша:** Не играю одинаково в любое время года, особенно обостряюсь только на годовой)
- **Элво:** К лету! Во-первых, стимулирует годовой, а, во-вторых, появляется куча дедлайнов до сентябрьской аттестации и надо срочно заняться чем-нибудь, только не ими
- **Лазарь:** Больше зимнее время и конец осени, когда на улице уже не особо комфортно и делать там нечего.
- **Рейнер:** Зимой, потому что приятно писать посты, когда за окном дует ветер, идёт снег. А ты сидишь в тепле, и фантастические сюжеты один за другим мелькают перед глазами. Ну и ещё: есть шанс лечь спать, когда темно. Меня жутко раздражают летние три часа ночи, когда уже в комнате светло и от этого некомфортно засыпать)
- **Ида:** С моей активностью сложно вывести статистику, но думаю, что осенью. Ещё не вымотана зимой, погода уже достаточно мерзкая — само то.

- **Элмар** Если говорить о том, когда больше вдохновения, то пожалуй весна-лето. Часто много идей после приятных и комфортных прогулок



47-БО - Пятерка стариков

Пятерка самых старых живых и прекрасно себя чувствующих нпс нашего Королевства.

В топ вошли только те неписи и жители Королевства, которые активны на данный момент, не выведены по сюжету или за ненадобностью и могут встретиться вам как-нибудь на просторах наших островов, а то и в лектории.

5 место: Джон Доу.

Да, Адам Янович. Адам изначально был именно нпс - его планировали сделать то ли сыном, то ли просто учеником кого-то из Народного Комиссариата Волшебных Дел и ввести на Летний Квест 2016 года в роли антагониста — этот квест сейчас мы знаем под названием "Правая Меза", и с него и начался отсчет нашего Института. Планы, как мы видим, сильно поменялись, и теперь Адам Кадмон, он же дорогой наш Адамантий Яныч, он же Адам Блейз Таллэ, работает ректором Правой Мезы и является сыном Яна Полуэктовича.
И, давайте признаемся, для многих он не только один из любимых нпс, но и один из любимых преподавателей.



4 место: Милюля.

Русалка и сейчас сотрудница общежития №3 некогда активно помогала на квестах (а порой и не помогала), соблазняла красных молодцев и всяческими силами пыталась раздобыть для себя ноги. Милюля была проводником во многих квестах, отмечалась как в летних приключениях, так и в простых песочницах, и до сих

пор с радостью проводит для нас экскурсии в подпольный мир оборота волшебной чешуи и контрабанды ракушек.



3 место: Тэм Пендрагон

Бессменный владелец Томатного Сока раньше был куда более дредат и зловреден — даже как-то студентов покусал, было дело. Сейчас волчара уже остепенился, обзавелся семьей и постоянным заработком в своем трактире, но старожилы Королевства еще помнят, как к нему вечерами приходили посидеть в соблазнительных позах студентки, ожидая, что Тамерлан обратит на них внимание, и как вместе с ним за стойкой работал еще один бармен по имени Слай.
Тэм - один из самых ламповых квест-мастеров нашего Королевства и точно самый добрый волк-фомор островов.



2 место: Кракена, Ненеми

Сейчас признанная богиня моря и покровительница рыбаков, красавица-Ненеми занимает свое почетное место в островном пантеоне и не требует, как раньше, особых подношений. Но в свое время каждое лето на островах знаменовалось ритуалом жертвоприношения — Кракене отдавали девственного мальчика, а уж что там она с ним делала, никто не знает. Мальчики не рассказывали. Последним в объятия Кракены попал Доминик МакАлистер, так что все можно спросить из первых рук.
Ненеми одна из самых старых неписей Королевства и однозначно самый старый квестовый персонаж — именно о ней и с ней был самый первый квест в нашей ролевой.



1 место: Рудольф Зеботтендорф

Старейший непись Королевства создавался одновременно и сразу же сыном Королевы Маши, кем он сейчас и является, и рассыльной страницей для объявлений и распределения: почти всех старожилов нашей ролевой в свое время приветствовал и отправлял на факультеты именно Руди.
Сильно изменившийся внешне и характером, с огромной биографией, в которой встречались как вещи серьезные, так и совсем сюрреалистические, Рудольф является самым старым нпс нашей ролевой, у которого впереди еще много и много отыгрышей, сюжетов, квестов и интересных моментов.
Огромное количество старых архивов и больших залов было удалено, и о становлении Руди мы знаем лишь легенды, но одно точно - с появлением Адама он начал выходить в локации и играть гораздо чаще, чем раньше.
Когда позовете на экскурсию в Корвенхилл, Ваше Высочество?



Рудольф

первое появление: 3 апреля 2011
1 учебный год Тибидохса

« Панда-медведочеловек, а по совместительству родственник всего преподавательского состава вбил в стенку последний гвоздь, расстроенно оглядел получившейся шедевр дизайнерской мысли и направился к креслу аркканцлера, посидеть на ступеньках, к нему ведущих.
– В общем, дорогие студенты и преподаватели, по традиции – из старшего контингента один только я, так что давайте начнем наш окончательный для учебного года бал.»

- 05.04.2011

47-БО - Что ТОЧНО нужно успеть сделать на квесте

Перед вами список важнейших дел, которые каждый уважающий себя мезюк должен сделать на квесте. Не забудьте забрать с собой в качестве памятки в следующий раз, как куда-нибудь пойдёте!

- сожрать что-то очевидно несъедобное
- вступить в переговоры со стремным не совсем живым мужиком, надвигающимся на коллег с ножом и вилкой
- отправить пост после поста ГМ
- притащить с собой идиотское оружие, а то помрёшь и даже ачивку не получишь, обидно будет.
- предложить зомби, доедающему вашу ногу, таки поговорить и решить дело мирно.
- подраться с кем-нибудь, с кем угодно, возможно с собой
- посреди квеста просто лечь спать.
- поорать в чате, что ничего не понимаешь и ничего не успеваешь
- забыть прописать одежду
- ПАНИКОВАТЬ
- попинать дверь
- стыбзить что-нибудь на память
- поцеловать НПС
- прийти на квест на болотах в блестящем купальнике и противогазе
- увидел симпатичную штучку зловещего вида? Надо потрогать
- застрять в открытом проходе
- неуместно пошутить, просто потому что
- получить травму
- спереть действие у соседа
- попросить у очевидного главгада автограф
- получить моральную травму
- нанести моральную травму
- получить травму и забыть о ней в следующем круге
- забыть, кто вообще с тобой на квесте и играть в одну морду
- бежать навстречу паровозу с криком задавлю
- попытаться позвонить Янусу или Адаму
- поорать
- спеть
- выжить (не обязательно)

