Основы игромеханики

Автор Мэттью Сернетт

Первод: Вальгринд

Серия статей "Дизайн и разработка" впервые появилась на сайте Wizards Of The Coast в сентябре 2005 года, и с тех пор стала его главным разделом. По мере приближения 4-го издания, наши разработчики сосредоточились на нем. Эта рубрика станет главным средством для освещения нового издания... Мы не только покажем, что вас ждет, но и объясним «как» и «почему».

Помните, что игра все еще в разработке и наши дизайнеры и разработчики продолжают ее совершенствовать. Вы получили возможность заглянуть за кулисы, так что наслаждайтесь и шлите свои комментарии на dndinsider@wizards.com

---

Возьмите двадцатку. Постарайтесь выбросить побольше.

Это основное правило 4-го издания так же как это было в 3-ем, но новое издание значительно более четко вписывает эту механику в основы игры.

Когда-нибудь сталкивались со спасбросками, неудача в которых означала смерть? Ставкой служат часы, недели или даже годы игры. Все сводится к одному броску кости. Момент драматичный, но это не та драма, которую создаете вы не та драма, которой вы хотите.

В новом издании этого нет.

А, играя заклинателем, вы никогда не завидовали другим игрокам, когда они выбрасывали критическое попадание? Мечтали делать то же самое заклинаниями?

В 4-ке сможете.

Вам когда-нибудь приходилось путаться в расчетах своей нормальной Защиты (AC), Защиты касания и неподготовленной Защиты?

Можете больше об этом не беспокоиться.

Если в 4-ом издании вы захотите узнать удалось ли вам что-то сделать, берите двадцатку и постарайтесь выбросить побольше. Как и в 3-ем издании, вы прибавляете к броску модификатор отмеченные на листе персонажа и учитываете бонусы и штрафы от ситуации и союзников. Ключевая разница нового издания в том, что вы кидаете и что прибавляете.

Стандартная защита не изменилась (AC, Стойкость, Реакция и Воля), но теперь все это работает скорее как AC. Когда дракон выдыхает в вас пламя, он атакует вашу Реакцию и наносит половину урона, если промахнется. Мастер бросает к20, прибавляет модификатор дракона и спрашивает какая у вас Реакция. Дракон может выкинуть 1 и промахнуться автоматически неважно насколько он мощнее вас, но существует пугающая вероятность того, что он выкинет 20 и нанесет двойной урон.

Люди, знакомые с новой системой ***Star Wars*** *Saga* уже знакомы с этой концепцией, но здесь она подстроена под нужды **D&D.** В 4-ом издании, если существу надо просто вас коснуться, чтобы попасть оно атакует вашу Реакцию. Если вас застали врасплох вы даете врагу боевое преимущество, но вам не нужно искать на листе особый вид Зашиты (AC) - используется обычная. Когда у вас под ногами внезапно открывается люк вы делаете проверку чтобы отпрыгнуть подальше, но самострел-ловушка пускает в вас стрелу и она атакует вашу Защиту (AC).

Под упрощением системы мы понимаем то, что во время разработки мы принимаем решения, которые упрощают обучение и процесс игры, не ограничивая возможностей системы. И в результате она приносит больше удовольствия.

Об авторе

Мэттью Сернетт работал дизайнером 4-го издания, главным редактором журнала ***Dragon,*** поваром в пиццерии, упаковщиком лука и рабочим на конвейере фабрики пружин. В 1999 году, работая в журнале *Men's Health* он едва избежал карьеры костюмера в индустрии мужской моды. Он очень рад работать креативным дизайнером для Gleemax'a. Слава мозгу в пробирке!