КвестБук
книги-игры и сторигеймы

Динамика букв. Философия игр.

Дайджест квестбук #2-2019

https://quest-book.ru

Свежие новости книг-игр и сторигеймов!

В этом выпуске:

- Идем в ногу со временем, не боясь перемен
- Рыцарь живых мертвецов
- Лучшие новинки сторигеймов"
- Возможна ли адаптация книг-игр серии Fighting Fantasy?
- Как создать сюжет
- Экспресс-мини-опрос
- Играем в книгу-игру: видео-подборка летсплеев
- Фонд поддержки авторов и переводчиков книг-игр
- Книги-игры детям 2: помощь библиотекам"

Идем в ногу со временем, не боясь перемен

Для мобильных устройств с ОС Android опубликовано приложение **StoryGamer**, в котором реализовано всё необходимое для

- Множество увлекательных текстовых квестов абсолютно бесплатно и без рекламы
- Играйте даже при отсутствии Интернет-подключения
- Получайте достижения и повышайте свой рейтинг
- Общайтесь с авторами, участвуйте в жизни сообщества!
- Абсолютно бесплатно и без рекламы

Скачайте бесплатно с Google Play: http://bit.ly/2Udp0rS

Space приходит на замену Talisman'у!

Мы обновили дизайн сайта нашего сообщества: теперь он станет удобнее, комфортнее и дружелюбнее. Наши серые кардиналы упорно трудились для вашего блага: теперь навигация стандартизирована и приведена к общему знаменателю, списки сторигеймов и игр сделаны максимально удобными, исправлены ошибки и недочёты. Надеемся, что вам понравится общаться с нами в новом формате!

Новый дизайн называется "Space" и, как ни странно, это название входит в единую систему наименования, т.е. связано с названием дизайна "Talisman". Кто угадает, какая система используется для выбора названия дизайна, получит 500 кубов в качестве приза! Подсказка: новый дизайн имеет порядковый номер 12.

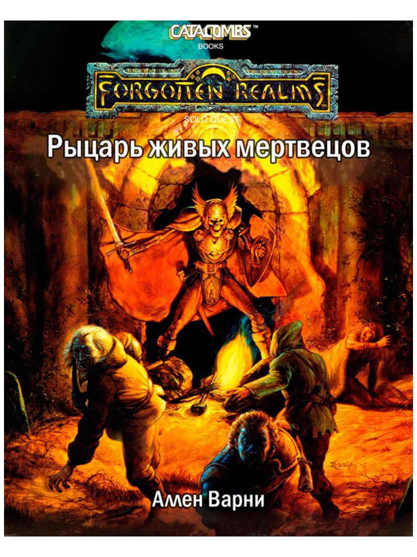
Ваши комментарии можно добавить на форуме: https://quest-book.ru/forum/post/143773

Приложение "Лучшие сторигеймы" опубликовано в каталоге игр соц-сети ВКонтакте!

Играйте, читайте!

https://vk.com/app6604486

Рыцарь живых мертвецов



Лич Абракса подняла тебя из могилы, чтобы ты нашел хотя бы несколько из двенадцати частей волшебного Посоха Уотердипа. Ты ничего не помнишь о своей прежней жизни, но ты и не поддался злу нежизни. Да, ты поищешь посох… чтобы с его помощью одолеть лича и предотвратить разрушение города Уотердип!

Вы вместе с личем находитесь на кладбище – Городе мертвых. Твой единственный «товарищ», это твое подсознание, воплощенное в черепе хорька, и слышать которое можешь только ты.

Ты играешь паладином, воином-рыцарем в деле добра, каким-то образом очутившимся в рядах нежити. Ты не помнишь, ни как это произошло, ни что-нибудь о своей прошлой жизни.

Твой паладин начинает приключение без какой-либо памяти о своем прошлом. Но увиденное им во время странствий может дать толчок воспоминаниям. Эти обрывочные воспоминания, «фрагменты памяти», могут дать подсказку или объяснить ситуацию.

По этой книге-игре проведен марафон (https://quest-book.ru/forum/topic/5578), в котором приняли участие 15 игроков, из их 13 получили баллы турнира книго-игроков 2019 года. До победного конца (спасти Уотердип от разрушения, не перейдя при этом на Темную сторону Силы) дошли Galaxy и Binki Edwards и они вырвались вперёд - не упустите следующие марафоны, чтобы догнать их!

Скачать книгу-игру в PDF можно здесь: https://quest-book.ru/directory/knotld/

Лучшие новинки сторигеймов

КАЙ ОРЕСТ: ТУРНИР ЮНЛИНГОВ

Книга-игра по вселенной Star Wars

https://quest-book.ru/online/view/game4329/

АДМИНИСТРАТОР

В роли руководителя новой колонии

https://quest-book.ru/online/view/admin/

ПАДШИЙ

Эта история началась с того, что Данте проник в чужой дом, рассчитывая найти там очередную жертву…

https://quest-book.ru/online/view/game5782/

НЕ ВЕРЬ, НЕ БОЙСЯ, НЕ ПРОСИ

апокалипсис

https://quest-book.ru/online/view/game5546/

СИМУЛЯТОР ПЕНСИОНЕРКИ 2: КРОВАВАЯ ОХОТА

Продолжение "Симулятора пенсионерки"

https://quest-book.ru/online/view/game5935/

ПОМОГИТЕ ДЖЕЙН

Эта игра – детектив, где главный герой - Вы.

https://quest-book.ru/online/view/game5681/

ИСТОРИИ С ХОЛМА, ПОРОСШЕГО ТЕРНОВНИКОМ

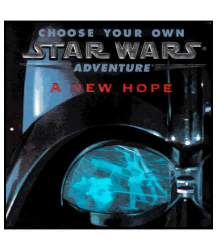
Пора вам узнать, куда может завести сказка...

https://quest-book.ru/online/view/game5831/

ОДНАЖДЫ В ШАНХАЕ

Шанхай, 1920-е годы. Английских детектив Прайс расследует загадочное убийство.

https://quest-book.ru/online/view/game5647/



STARWARS (НОВАЯ НАДЕЖДА)

Пребывает ли с тобой Сила?

https://quest-book.ru/online/view/game5745/

СКОРОСТЬ ИЛИ ЖИЗНЬ

Примите участие в смертельной гонке!

https://quest-book.ru/online/view/game5678/

ГЕРОЙ ПО СЛУЧАЙНОСТИ.

Лесные приключения

https://quest-book.ru/online/view/game5899/

НАЁМНАЯ УБИЙЦА

Стань наёмной убийцей...

https://quest-book.ru/online/view/game5945/

Возможна ли адаптация книг-игр серии Fighting Fantasy?

"На пороге XXI века нам нужны новые книги и новые имена!", а в XXI веке игроки не хотят играть в то, что было написано на пороге))

В серии Fighting Fantasy было выпущено множество книг-игр, множество переведено на русский язык, но... Кто будет играть в приключение, которое невозможно пройти из-за дисбаланса? Кто будет отыгрывать бои, в которых от игрока ничего не зависит? Ну, гики конечно найдутся, но речь всё-таки про более общую аудиторию. И можно ли исправить сложившуюся ситуацию?

Сами-по-себе приключения в FF довольно интересные, и, если их избавить от недостатков и бремени хард-корности 80ых – могут обрести вторую жизнь. В теории. Как можно переделать ту или иную книгу-игру серии так, чтобы она была интересной и самобытной, но оставалась именно книгой-игрой?

Например, что мне приходит на ум: можно избавиться от боёвки, заменив её на систему: если мастерство игрока ниже мастерства противника, всегда из здоровья вычитается число равное от 1 до этой величины. Тогда, например, если игрок с Мастерством 10 встречает противника Мастерством 12 герой получает урон от 1 до 2. Тогда игра становится более проходимой и уж точно менее хардкорной, при этом, игровая часть всё-таки присутствует.

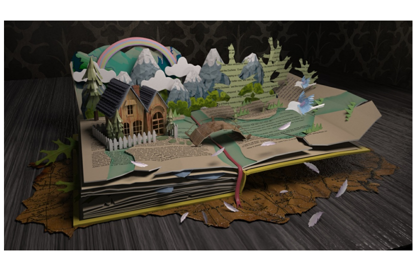
И это лишь простейший пример в качестве описания идеи, реконструированная версия может потребовать внесение балансовых изменений или даже реализацию игровой механики с нуля.

В качестве некоторого итога обсуждений варианта адаптации вида "Просто, быстро, универсально, но с малым эффектом" были подготовлены универсальные правила изменения боёвки Fighting Fantasy (и книг-игр серии "Путь героя" тоже). Изменения затрагивают одиночные и групповые бои, изменение способа проверки удачи, а также предлагаются варианты восполнения ресурсов зельями.

Считаем, что универсальные изменения правил применимы к любой книге-игре с боёвкой в стиле FF, а что думаете обо всём этом лично ВЫ?

Примите участие в обсуждении: https://quest-book.ru/forum/topic/5853

Как создать сюжет



Сюжет это основа любого произведения - за интересным сюжетом мы идем в кинотеатр или читаем книгу. В грамотном и захватывающем сюжете заключена красота истории. Очень важно уметь создавать интересные сюжеты, но это не всегда это получается у автора, и его история превращается в занудное чтиво. Сегодня мы рассмотрим, как создавать сюжет крупным планом.

Любая интересная история содержит три важных элемента: ГЕРОЙ, МОТИВАЦИЯ, ПРЕПЯТСТВИЕ. Умело работая с этими составляющими создание сюжета превратится в увлекательное занятие. Давайте на примере разберем, что данные элементы представлены в сюжете...

Читать далее: https://quest-book.ru/forum/topic/5734

Экспресс-мини-опрос :)

Мгновенный опрос вашего мнения **в один клик**

Что вам наиболее интересно?

сторигеймы

книги-игры

и то и другое

ни то ни другое

Результаты опроса будут опубликованы в следующем выпуске дайджеста

Играем в книгу-игру: видео-подборка летсплеев

Подборка лестплеев "Настольные игры — Твой Игровой": играем в книгу-игру

- Играем в книгу-игру «По закону прерии»
- Играем в книгу-игру «Подземелья Черного замка»
- Играем в книгу-игру «Верховный Жрец Айригаля»

https://quest-book.ru/blogs/view/5583

Фонд поддержки авторов и переводчиков книг-игр

Современные реалии диктуют свои условия – требования к книгам-играм становятся всё выше и выше, популярность их снижается в силу высокого порога вхождения, а сложность их создания только усиливается. Вместе мы перепробовали самые разные варианты и способы мотивации авторов на создание книг-игр, это и конкурсы, марафоны, гранты и другая активность. После долгих проб и ошибок, пройдя тернистый путь, мы предлагаем новый формат, нацеленный на мотивирование авторов писать книги-игры. Фонд книг-игр приобрёл все положительные черты ранее проверенных методов создания активности и мотивирования авторов с одной простой целью – дать читателям возможность увидеть новые качественные книги-игры.

Мы успешно провели сбор средств на первое полугодие 2019 - в копилку было положено 30.000рублей. Более того, по результатам проведения книго-игрового марафона "Рыцарь живых мертвецов" уже наградили переводчика этой книги-игры.

На текущий момент мы продолжаем сбор средств в фонд книг-игр на **второе полугодие** 2019 года, а значит, нам есть и будет чем отблагодарить авторов. Это ли не повод сесть за написание своей книги-игры или заняться переводом зарубежной книги?

Подробнее о проекте: https://quest-book.ru/forum/topic/5527

Книги-игры детям 2: помощь библиотекам

А у нас в библиотеке появились удивительные книги -игры
ВНИМАНИЕ НОВИНКИ
Книги-игры

Какое бы лично у вас ни было отношение к бумажным книгам, они ещё не исчезли, а во многих регионах России в библиотеках есть острая проблема их недостатка. Денег на пополнение фондов им катастрофически не хватает, а издания, которые есть в наличии, приходят в негодность, но даже на такие книги есть спрос, потому что других попросту нет.

С недавних пор, на сайте livelib библиотеки размещают свои "крики о помощи" и мы решили, что оставаться в стороне – нельзя. Помимо простой читательской помощи мы можем познакомить людей с книгами-играми. Все библиотеки как одна заявляют – не хватает детских книг, развлекательной и художественной литературы – и книги-игры подходят просто идеально.

Ранее мы уже провели две успешные акции "Книги-игры детям", так в рамках первой мы собрали деньги и подарили книги-игры детям из детских домов, в рамках второй – отправили книги-игры в 4 библиотеки.

Теперь мы предлагаем продолжить практику помощи и направить в шесть Российских библиотек по комплекту из пяти книг издания Сергея Селиванова: "Верная Шпага Короля", "Тайна Капитана Шелтона", "Капитан Морской Ведьмы", "Проклятие замка «Пяти башен»", "Приключения Безбородого Обманщика".

На такущий момент мы уже собрали 75% необходимой суммы для отправки книг в 6 библиотек. Требуется ваше участие для финального рывка!

Подробнее: https://quest-book.ru/forum/post/141588

Подпишитесь на нашу группу ВКонтакте и узнавайте о новостях раньше

15.04.2019