

Манчкин — Lurkmore

«Мой персонаж - полуорк-полухоббит, мультикласс вор/клирик/самурай. Будет ли учитываться модификатор вреда за backstab, когда я подкрадываюсь сзади и творю Cause Light Wounds? »

— Филигон

Манчкин (**munchkin**^[1]) — человек, в каждый конкретный момент времени стремящийся стать потенциально более разрушительным для мира (чаще всего игрового), в котором он находится. Манчкины пользуются для достижения своей цели любыми доступными средствами, такими как многократное убийство монстров (**гриндинг**) или выбор неэтичного пути (бессмысленное убийство «добрых» и нейтральных персонажей и т. п.).

Также манчкинов отличает то, что они почти никогда не делают ничего «for fun», но готовы на все за экспу и лут. Но даже если и делают, то зачастую недоразвитое чувство юмора манчкина заставляет его извлекать фан из примитивного **гриферства** и нобетаторства.

Происхождение

Манчкины (*munchkin*, букв. «жующий народец», от англ. *to munch* — жевать, чавкать; *kin* — семейство, род) — один из народов, населяющий Волшебную Страну Оз в одноименной книге Фрэнка Баума. В русском пересказе А. Волкова «**Волшебник Изумрудного города**» называются «**жевунами**».

Конкретные причины, по которым именно это имя стало нарицательным, утеряны в веках; американская Википедия высказывает догадку, что жевуны — маленькие и смешные, поэтому **старшие игроки** так называли **пионеров** на заре бумажных RPG. Ну а пионеры они ж всегда пионеры — не понимая **суть** RPG, вместо отыгрывания роли больше интересовались очками урона и бросками кубиков.

Ну, и явное сходство методичного надрачивания экспы насущной с жевательным процессом не могло не внести свой вклад в приживаемость выражения.

Употребление

«Пойти служить к **Чёрному Властелину** за двуручный Извергающий Пламя меч? Конечно, согласен! А что? »

— Манчкин, в представлении труЪ

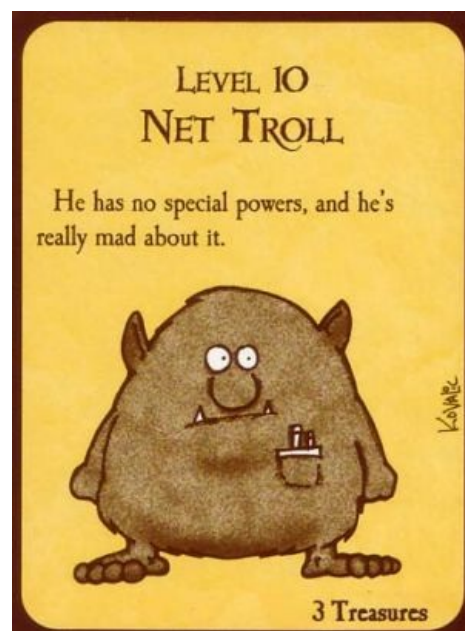
В среде **любителей D&D** (ролевых игр по системе **Dungeons and Dragons** и многих сходных) манчкинами называют «недогоняющих» игроков, которые играют в требующую воображения ролевую игру примерно так же, как в легендарный шутер **Doom 2** — то есть, интересуются только количественными характеристиками персонажа, не **отыгрывают роль**, главным смыслом игры считают обладание супер-оружием, которое применяют с искренним детским наслаждением по ближайшей цели, ни в малейшей степени не задумываясь над последствиями или какими-то моральными аспектами. Манчкин не понимает духа игры и портит удовольствие так называемым «настоящим ролеплеером».

Иногда используется в качестве синонима слову «**задрот**». В последнее время термин мало употребляется, так как игровой процесс большинства современных **MMORPG** состоит из манчкинства (ныне называемого **фармингом** и **гриндингом**) чуть менее, чем полностью. В смысле, мало употребляется этот термин в среде жевунов, в последнее время. Беда!

Павергейминг



И швец, и жнец, и на дуде игрец



Пример карты из настолки

«Powerplay: Because you can't roleplay while you are dead.»

— Манчкин

Если манчкин — в первую очередь автор идиотских заявок и корявой игры, то павергеймер — просто системно оптимальный персонаж, наиболее математически эффективный в выполнении своего спектра задач (чуть реже, чем всегда речь о боевой части, хотя грамотно «собрать социальщика» во многих системах тоже вполне реально). То есть, например, если павергеймер отыгрывает орка по правилам, согласно которым орки получают бонус при использовании здорового топора, то и его герой обязательно будет пользоваться именно здоровым топором.

В обиходе, хотя и некорректно, зато часто, павергейминг — синоним манчкинизма. Также, многие манчкины предпочитают величать себя павергеймерами, что окончательно запутывает ситуацию и выворачивает её изнанкой наружу.

Тру-ролевики распределяют характеристики «честно», то есть «сколько может быть обосновано по истории персонажа», в результате чего очень часто уходят на крайне полезный навык вроде «каллиграфия (древнеарамейский)», а попасть оружием, уговорить кого-то или спрятаться персонаж не способен. Следует озорное [принятие ислама](#) в первом же сюжетном конфликте, зато — тру!

Например, в одной из редакций небезызвестного D&D существует понятие «challenge rating», то есть какому уровню героя соответствует по силе данный монстр. То есть павергеймерство встроено в систему: либо ты убиваешь монстра своего челлендж рейтинга — либо он тебя. Как собрался. При этом можно как обежать округу, порубая крестьян пачками и сдавая их пожитки возами, чтобы прикупить у кузнеца особо козырный меч (что будет чистым манчкинством), так и по возможности тщательно и корректно играть. Имея при этом способного, в вопросе кубиков, персонажа.

Ах, и да, автор сего абзаца — павергеймер, из чего согласно тому же абзацу следует, что вполне возможно и манчкин.

Причины

К обострению манчкинизма, как правило, ведёт следующее:

- Увлечение компьютерными играми в терминальной стадии. Не то что бы причина, но, скажем так, весьма способствует. Характерная особенность многих CRPG-шек именно в том, что если не возьмёшь крутой меч, то дальше просто не пройдёшь ключевую локацию. И пофиг, что он твоему персонажу идёт как корове седло, и, скажем, какая-нибудь Гизарма Силы со скромными статами подошла бы лучше.
- Криворукость системы. В том же D&D есть много занятных [моментов](#), мотивирующих к манчкинству. У пейсонажа нет магического оружия? Пейсонаж в принципе не может нанести урон определённому монстру. Неправильно развил навыки? Фейл. Отрицательный модификатор ключевой характеристики (сила для воинов, интеллект для магов, etc.)? [Пошёл отсюда вон, гадина ебучая!](#) И так далее и тому подобное. В результате чего одни системы гораздо меньше способствуют [отыгрышу](#) и гораздо больше манчкинству. Какие именно — участники этого подвида спецолимпиады спорят до сих пор.
- Мудачество мастера и игроков. Да-да, с игроком мастер зачастую составляет такую же взаимодополняющую парочку как школьный альфабыдлан и жертва его издевательств, при том каждый из них претендует на должность первого, а в терминальных случаях может встречаться всё сразу. Игрок-мудак кладёт с прибором на гениальный мастерский модуль и всех нагибает, мастер-мудак хочет выдрессировать игрока на отыгрыш тем, что злостно давит его персонажа желанием левой пятки, в результате чего игрок начинает манчкинить с удвоенной силой и всё [начинается заново](#), но уже с увеличением градуса неадекватности. Казалось бы, [нормальный человек](#) вполне может сменить мастера, а то и игроков, с которыми у них не получается играть, но таки сколько нормальных людей вы видели среди ролевиков? Впрочем, к классическим ролевым играм с отыгрышем и вживанием в роль получившийся перфоманс имеет весьма символическое отношение, но, как ни странно, в силу высокого содержания мудачков в хобби, встречается часто. Возможно, даже чаще чем сами ролевые игры.



Пример павергеймера из комикса [Chainmail Bikini](#)

Также

- «Манчкин» — доставляющая настольная карточная игра. Пародирует настолки, сводя игровой процесс собственно к добыче шмоток и экзены шантажу и травле соседних игроков, в надежде убить всех и втихаря заполучить заветный десятый левел первым, пока остальные смывают с себя тонны накиданного вами говна. Стоит отметить, что главным правилом игры является то, что если вы наебали всех остальных в том, что такое правило есть, то оно есть. Что собственно символизирует и несет глубокий философский смысл.
- Порода несчастных уродских **котов**, отличительной особенностью которых являются искривленные короткие (в результате закрепленного селекционерами генетического уродства **фичи**) лапы. Как отдельная порода были оформлены в США в середине 80-х. Эффект пассивной **расовой** абилки «**кавайность**» усилен в полтора раза.



Пример лубочного кота [IRL](#)

Примечания

1. ↑ Да-да. В русскоязычной «традиции», — ударение скорее на второй слог, а в английской — на первый.



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct



Ролевые игры

Alignment BDSM Dungeons and Dragons Greg MMORPG RPG Vampire: the Masquerade
Блэки Борьба Бобра с Ослом Вампиры Вархаммер Гозирага Грибные Эльфы
Конные арбалетчики Куковлев Манчкин Орки Паладин Реконструкторы Ролевики
Рыцарь Стёганки у викингов Толкинисты Фаербол Файтеры Хоумрул Штаны Арагорна
Эльф Эскапизм

[urban:munchkin](#) [w:Манчкинство](#) [en:w:Munchkin \(role-playing games\)](#)