



Синхронизатор ожиданий

От Bankuei

Чтобы получить здоровую игру необходимо, чтобы все играли в одну и ту же игру. К сожалению, многие люди даже не знают, что это значит, и не обсуждают этого, а многие тексты правил упускают критически важные вещи. Слишком часто люди садятся за стол с разными ожиданиями и даже не замечают этого, а во время игры это выливается в хаос, разногласия и прочие неприятности.

Этот «синхронизатор» должен всё всем объяснить до начала игры.

Выберите идеальные варианты для игры

Прежде чем начать кампанию, ведущий («мастер») (или вся группа вместе) должен сесть, посмотреть на этот список, и выбрать идеальные варианты для игры – для этой конкретной ролевой игры, для этой конкретной кампании, которую вы собираетесь играть, для этой конкретной группы людей.

Обсудите, какие варианты подходят, а какие нет и почему. Если вы играете в игру, в которой уже есть ответы на какие-то вопросы – просто отметьте их в списке.

Да, некоторые из вас, возможно, скажут: «мне подойдут 2 или 3 варианта из этих». Выберите тот, что лучше всего подходит к игре, которую вы собираетесь вести.

Тут можно договариваться, обсуждать и решать, главное – чтобы в итоге вся группа пришла к одному ответу в каждой категории.

Собираемся, а не разваливаемся

Этот список – не опрос общественного мнения. Не надо выдавать его каждому по отдельности, сравнивать и искать компромиссы.

Тут главное – создать ясное представление о том, чем является эта игра, а не пытаться свести воедино разные стили игры – попытки объединять стили игры не увенчались успехом за 30 лет нашего хобби.

Множество вариантов тут приведено вот зачем: многие ролевики считают, что один или два способа, которыми они играли – то, как надо играть вообще ВО ВСЕ игры. «Значение по умолчанию» рядом с большим числом других вариантов подчёркивает, что это не ЕДИНСТВЕННЫЙ способ играть, а всего лишь один вариант из многих, и помогает заново сориентироваться, особенно если игроки ступают на неизведанную территорию.

Учтите – у разных игр будут разные ответы. В разных кампаниях будут разные ответы. Например, я лично играл в ДнД со всеми ответами из приведённых ниже, кроме одного варианта.

Синхронизатор ожиданий — Список

Играем, чтобы выиграть?

Да, мы определённо играем на выигрыш! Условия победы следующие: _____

Хорошая игра – это не про выигрыш и проигрыш.

Игровые персонажи:

как ожидается, работают вместе; конфликты между ними – просто для видимости.

как ожидается, работают вместе; могут возникнуть крупные конфликты, но вы со временем помиритесь.

как ожидается, работают вместе; но могут возникнуть крупные конфликты, которые никогда не закончатся.

преследуют свои цели – они, возможно, работают вместе, а может, и друг против друга.

как ожидается, работают друг против друга, а союзы – в лучшем случае временные.

Задача Мастера:

Мастер готовит набор событий – линейный или ветвящийся; игроки проводят своих персонажей по событиям. Мастер даёт подсказки, чтобы их направить. (такой стиль называют «рельсами»)

Мастер готовит карту с НИПами и/или монстрами. Игроки ведут своих персонажей в любую точку карты, куда они могут добраться, в соответствии с собственными целями. (такой стиль называют «песочницей»)

У Мастера нет плана – он просто играет НИПами и они действуют или реагируют в зависимости от собственных мотиваций.

Нет Мастера. Все вместе создают историю в свободной форме.

Нет Мастера. Правила и система всё координируют.

Задача игроков:

с помощью ведущего включиться в сюжет

устанавливать цели для своих персонажей и активно к ним стремиться

бросать своих персонажей в опасные ситуации и принимать трудные, иногда не лучшие решения

Поступать по-умному, чтобы ваш персонаж выжил...

– это то, что делает хороший игрок

...не самое главное в этой игре – иногда важнее другое

...в этой игре вовсе не важно и не нужно.

Роль ведущего по отношению к правилам:

выполнять их, и будь что будет (включая выполнение хоумрулов)

игнорировать их, когда они мешают сюжету

игнорировать их, когда они противоречат тому, что «должно» произойти, из соображений

реализма, логики сеттинга или законов жанра.

После множества игровых сессий, во время одной из них, игрок решил, что его персонаж переходит на сторону врага. Это...

- ...не должно случаться вообще никогда. Это просто свинство!
- ...означает, что персонаж игрока становится НИПом сразу же или в скором времени.
- ...игрок и мастер должны обсудить заранее.
- ...лишь до момента, когда остальная партия узнает о его предательстве и как-то отреагирует.
- ...важное, значимое событие в игре, пример прекрасного отыгрыша.

В баре начинается драка! Детали того, где всё находится — столы, стулья, где кто стоит...

- ...важны и будут отображены на карте или координатной сетке, возможно — миниатюрами.
- ...мастер опишет, а вы задавайте вопросы, чтобы получить больше информации.
- ...решатся на месте, с использованием конкретных правил игры (бросками кубов, тратой очков или ещё как-нибудь)
- ...важны, только если они делают сцену интересной — любой может придумывать детали.

Чтобы по-настоящему весело было играть...

- ...все играющие должны прочитать и понять и сеттинг, и правила — и то, и другое очень важно.
- ...все должны хорошо знать правила.
- ...все должны хорошо знать сеттинг.
- ...все должны знать хотя бы основы правил.
- ...все должны знать хотя бы жанр, на котором игра основана.
- ...только одному человеку нужно по-настоящему знать правила, и их можно объяснить за 10 минут или меньше всем остальным.

Особый вопрос

В приведённом ниже списке не выбирайте что-то одно, а отметьте все варианты, которые подходят.

Эта игра лучше всего играется, если игроки потратят время и создадут персонажей, которые...

- ... построены так, чтобы справиться с опасностью на основе механик и параметров
- ... созданы с длинной, подробной предысторией
- ... имеют сильную мотивацию и непосредственную проблему или кризис
- ... связаны с другими персонажами как (союзники) (враги) (либо те, либо другие)
- ... написаны со знанием (или предварительным исследованием или чтением на тему) сеттинга, настоящей истории или настоящей культуры

Вопрос о художественные ограничениях

Все ли знают ответы на эти вопросы в вашей игре? Надеемся, что с текстом игры и вариантами ответа выше, группа придёт к одному мнению и по следующим вопросам. Если нет – разьясните!

1. Какие конфликты логичны в этой игре?
2. Какие главные герои логичны в этой игре?
3. Какие результаты логичны в этой игре?

-
- С оригиналом этого текста вы можете ознакомиться на странице <https://bankuei.wordpress.com/2010/03/27/the-same-page-tool/>
 - Перевод статьи – Flannan и «Википереводы»
 - Вёрстка – am_ (admin@pnprpg.ru)