

Здравствуйте, дорогие игроки, на связи сюжетная группа, чтобы поговорить про связи персонажей и мироздания :)

В нашей игре прерайт задаёт тон и направление повествования, и у нас есть особенности по работе с информацией. Мы решили подробно расписать наше видение вводных и предыгровых договоренностей, чтобы всем было комфортно взаимодействовать с нами и друг другом.

Наша задумка такова: мы выдали вам основу персонажа, скелет нашего видения, который не является юридическим документом с однозначными трактовками, а построен скорее на образах и ощущении от персонажа. Это специально сделано, чтобы не превращать игроков в актеров с заданным сценарием, несмотря на прерайт. Основные связи, которые мы вам уже выдали, тоже поставлены наметками, без 15 страниц текста, который объясняет, как и почему так вышло, чтобы обозначить направление динамики отношений персонажей, которое нам хотелось бы.

При этом мастера не смогут перенатягивать информационную сетку каждый раз, когда кто-то договорится до игры о чем-то судьбоносном. Сейчас мы выдали базовую базу персонажа и несколько ключевых связей, в основной начитке выдадим базовую базу фактов и необходимых знаний, а все остальное оставим на откуп “прекрасному беззаконию” (зачеркнуто) органичному ходу событий на игре. Поэтому мы не планируем менять наши скелеты вводных, исходя из ваших задумок, которые спонтанно возникли в чатах или еще где-то.

Более того, идея прерайта в том, чтобы предыгровое общение не было обязательным пунктом для хорошей игры, а наоборот - игрок, у которого нет времени или желания заниматься проговариванием деталей заранее, взял основу персонажа и мог развивать ее уже в процессе.

Заметка на полях: желая дать при наличествующем скелете вам максимальную свободу, и при этом еще и соблюсти фокус игры, мы намеренно написали многих персонажей в состоянии “перед бурей”: ничего не точно, много неуверенности, нет твердой почвы под ногами, кто я такой вообще. Нам кажется, что искать ответы на такие вопросы интереснее в игре, когда их подсвечивает игровой кризис, а не до игры, когда мастер за игрока придумал все ответы.

Итак, какие с этими нашими подходами могут быть риски.

Риск 1: о существовании важной договоренности между игроками не узнают другие игроки, поскольку о ней не узнают/ее не обработают мастера.

Примеры:

- у персонажей в нашем скелете связей конфликт, а игроки до игры решили, что они помирились (мы не рекомендуем, но никак не можем предотвратить).
- персонажей нет друг у друга в близких связях, а игроки договорились, что они значимые друзья/враги.

Что делать?

В обоих этих примерах риск в том, что другие игроки получают от мастеров начитку, в которой будет написано все ещё про конфликт или не будет упоминания о том, что, к примеру, у Георгия Каина есть лучший друг Надмит. И все остальные на игре будут исходить из иных предпосылок, чем сами договорившиеся игроки. Мы всегда за то, чтобы такие значимые события как зарождение/решение конфликта происходили на игре, а значит и в данном случае предлагаем работать с этой информацией именно там. Если так вышло, что вы договорились заранее, поправляйте тех, кто будет спрашивать, почему вы так мило дружите, ведь вы враги, рассказывайте душещипательную историю примирения/сближения и так далее. То есть, мы не рекомендуем решать свои проблемы с другими персонажами до игры, особенно если они обозначены в начитках, но если так случилось и вам безумно это важно, то донесение информации об этом до других можно вшить непосредственно в игровую реальность. В случае договоренности про связь, которой в начитке нет, все то же самое: рассказать о том, что такие непохожие, вроде бы далекие люди, оказывается, дружат много лет - хороший игровой момент.

Риск 2: о существовании какого-то важного события в прошлом, которое придумали игроки, не узнают мастера и соответственно другие игроки.

Примеры:

- персонажи 10 лет назад закопали клад под порогом у Влада Ольгимского, а он и не догадался,
- персонажи придумали, что у контрабандистов есть схрон в правом нижнем ящике стола управы,
- один персонаж когда-то убил лучшего друга другого персонажа и закопал в степи под камнем.

Что делать?

К сожалению, у нас не будет возможности начитать об этом других и закопать это все для вас. Тем не менее, если вам хочется завертеть что-то вокруг подобных событий, и это не противоречит фактической начитке (например, персонаж не мог быть в то время в Городе, потому что только что приехал), вы

можете сделать это сами. Закопайте клад, труп, поместите это событие в свои истории о давно минувших днях, только, пожалуйста, не привязывайте к нему никаких канонических неигровых персонажей и персонажей, игроки которых об этом не знают и не давали согласие.

Например, "когда-то мы с Грифом закопали труп, а Форель стояла на шухере", это отличная история, если Гриф и Форель согласны, и плохая, если нет - она ведёт в стену и путаницу.

Даже если эти события случились давно, можно вбрасывать о них информацию прямо в игре, если вы сами подготовите почву. То есть, это будут интересные игровые новости, а не дополнительная работа МГ по исправлению начиток всех теоретически причастных.

Риск 3: игрок придумал отношение к другому игроку, которое является односторонним, и которого нет в начитке (или оно противоречит написанному в начитке), а мастера не в курсе

Примеры:

- игрок решил, что его персонаж ненавидит Марию Каину и хочет ее убить,
- игрок решил, что его персонаж тайно влюблен в Оспину,
- игрок решил, что у его персонажа панические атаки при виде Оюна.

Что делать?

Опять же, от мастеров в этом случае никто ничего не узнает, но придумавший это игрок имеет полное право развивать свои задумки на игре.

Риск 4 - мастера написали моему персонажу определенные черты характера, а я вижу его по-другому/боюсь, что на игре буду проявлять другое/не вытяну/передумаю и захочу другого прямо в процессе

Примеры:

- Персонаж труслив, а я хочу активно играть в опасных сценах,
- Персонаж замкнут, а я хочу побольше взаимодействовать с людьми,
- Персонаж уверен в себе, а я не хочу игры в лидерство.

Что делать?

Мы строили сетку исходя из определенных типажей, чтобы Город был разнообразен. Но при этом ролевая игра - не экзамен на актерство, и не требует полного следования нашему сценарию. Если случилась такая история, что персонаж вообще не заходит, комплексно, то есть смысл говорить с нами, чтобы персонажа сменить. Если хочется "такого же Занозу, но немного

позлее”, это, снова таки, лучше всего тащить сразу в игру. Как обосновать внутренние изменения в персонаже, чтобы они стали заметны окружающим - хороший пласт для творчества. “Блин, мы думали, что ты трус да зануда, а оказывается, ты храбрец!” - видится нам хорошей игровой сценой. А переписывание изначального видения другого персонажа, например, в 20+ начитках - сложной работой, где много может пойти не так.

Риск 5 - в финальных начитках будет что-то, что "переедет" личные договоренности игроков.

Тут сразу прояснение: финальные начитки будут про конкретные факты, которые углубляют то, что уже написано у вас в предначитках, но принципиально новых важных связей или видения персонажа там не будет. Поэтому если вы уже договорились о чем-то на основе предварительных, оно должно в 90% и на полные натянуться хорошо. Уникальные случаи будем разбирать отдельно.

Итого:

- Не обязательно всю игру придерживаться выданной начитки, прерайт задает стартовые точки, которые мы стараемся сделать максимально гибкими, более того, в каждом персонаже так или иначе заложена возможность твиста, а изменения на игре относительно старта это нормально и интересно.

- Вы можете по взаимной договоренности придумать связи/события, которых у вас в начитках нет, но об этом не узнает мир - вам придется сообщить об этом в игре самостоятельно всем нужным людям (большой потенциал для красивых сцен!)

- Вы даже можете по взаимной договоренности уже поиграть в то, что у вас написано в начитках и что-то решить по ним друг с другом до игры, хоть мы очень просим от этого воздержаться. В этом случае опять же - об этом не узнает мир и вам придется так или иначе инициировать осознание этого изменения другими персонажами в игре самостоятельно (снова большой потенциал для красивых сцен!)

- А еще можно вообще ни о чем дополнительно не договариваться, основываться только на выданном сюжете, посмотреть в предыгровых чатах на других персонажей, запомнить игроков, и приехать поиграть в свое удовольствие (в этом и задумка прерайта изначально)

- И последнее: мы в целом вам доверяем как игрокам, и не хотим стоять со свечой над каждым диалогом и проверять все договоренности на разумность или соответствие фактам, или постоянно спрашивать, получили ли вы

согласие соигрока о своей идее про совместную предысторию. Мы верим, что вы будете относиться к этому миру с такой же любовью и уважением, как и мы, и вся наша совместная деятельность взлетит - как огромное здание на хрупкой основе :)

Если есть еще какие-то вопросы/кейсы, несите в чат при канале игры, и вам ответит первый освободившийся сюжетник.