

Vind's

Play Same Game (PSG)

aka Same Page Tool

V. 1.7.0

2023-04-28



Written by [Maciej 'Vind' Litwin](#),
Podcast: [Pożeracze Umysłów \(PL\)](#)
Twitter: [@VindSvart](#)

Based on the [Same Page Tool](#)
by [Christopher Chinn](#).

Перевод: [Александр "Paladaddy" Романюк](#)
([профиль ВКонтакте](#))

Зачем перед игрой в НРИ заполнять ещё 15 страниц текста? - спросите вы.
Потому что у каждого игрока в вашей группе могут быть разные желания и убеждения касательно игры.

Более того, возможно вы даже не играете в одну и ту же игру.

Звучит как бред? Сейчас объясню.

Когда вы начинаете играть в настольную игру, обычно вы точно знаете, во что ввязываетесь. Вы знаете о чем игра, какова цель игры и как в нее играют. Со многими НРИ это не так. Вы можете использовать одну и ту же книгу правил, одни и те же листы персонажей, но ваши цели и ожидания от игры могут быть совершенно разными. Например, один игрок может быть заинтересован в «победе» в игре, преодолении испытаний с хорошо оптимизированным персонажем, в то время как другой игрок может ожидать сюжет и драму с минимальным количеством бросков костей. Это случается со многими, и обычно применяется одно из двух решений: либо вы пытаетесь убедить всех остальных в том, что ваш способ игры правильный, либо вы пытаетесь смешивать различные стили игры в одной сессии. Оба подхода были испробованы годами в разных группах и в лучшем случае дали посредственные результаты.

Так что же делать?

Для начала убедиться, во что вы хотите играть и как.

Как минимум это позволит вам обсудить эти темы сейчас и не спорить об этом во время игры. Однако мы надеемся, что благодаря этому обсуждению вы сможете определить, чего же именно вы хотите от игры как команда, и сделать игру лучше и приятнее для всех.

Как использовать этот документ?

- Пройдите по всем вопросам по очереди, чтобы знать какие вопросы могут быть.
- Обсудите вопросы, важные для вашей игры. Не бойтесь пропускать несущественные для вашей игры вопросы.
- Выберите по одному ответу на каждый вопрос (если в вопросе не сказано иначе). Выбор должен быть принят совместно всеми участниками - всеми игроками и ГМом.
- При желании запишите ответы как ваш “кодекс”.

Примечания

- Если вы хотите ускорить процесс, вы можете использовать сокращенную версию PSG из 9 вопросов. Для этого ответьте на все вопросы в категории “Фундамент” и на первые вопросы остальных категорий, а также обсудите “Спорные темы”. Эти вопросы дополнительно выделены в тексте и содержании.
- Не оставляйте на самотёк темы, по которым у вас явно нет общего мнения. Они и так всплывают, рано или поздно. Если вы не смогли найти компромисс, мы советуем сменить игру или команду. Это сохранит вам много нервов в будущем.
- Вы играете как команда. Отвечайте на вопросы как команда. Не отвечайте на вопросы по отдельности, чтобы потом сверить ваши ответы - обсуждайте сразу совместно.
- Некоторые игровые системы отвечают на часть вопросов за вас. Это нормально, просто пропустите их.
- За редкими исключениями нет единого “правильного” способа играть в НРИ, и многие игры поддерживают разные стили. Выберите тот, который подходит вам больше всего, и не оценивайте людей за другой выбор.
- Этот список не претендует на полноту, ни в плане вопросов, ни в плане ответов. Некоторые вопросы предусматривают целый спектр ответов. Будьте готовы обсуждать вопросы касательно вашей игры по мере их появления.
- Помните, что PSG это инструмент, направляющий ваше общение. Лучший способ решить любую проблему за игровым столом - это сесть и договориться.
- Премодерация - подстройка под запланированную кампанию - команды и персонажей очень важны.
- Не бойтесь возвращаться к обсуждению игры или ее элементов в процессе игры.
- Этот документ - оригинал, поэтому он поддерживается в чистоте. Если вы хотите оставить свои пометки или комментарии, не связанные с исправлением текста, то создайте свою копию документа со ссылкой на оригинал.

Желаем вам хороших игр и надеемся, что мы вам в этом поможем.

Maciej ‘Vind’ Litwin, Александр “Paladaddy” Романюк, Urszula Psujek

Языковые версии

English

<https://docs.google.com/document/d/1uNRNPlaVwhq9kkLdj1WQ93QMMYSGs4VsvJk16jqrf4/edit>

Polski

https://docs.google.com/document/d/1N6ZyJ6l1UoXmutenXKp3wvyVwu_DkyPx7AHR1HR1IE/edit

Русский

https://docs.google.com/document/d/1KHrYL95ELPv2ILHjl7E79Et3OSiM3RcEbt_jw97UiU/edit

Полезные ссылки

The digital RPG consent list (English)
https://docs.google.com/forms/d/1ag6tVA6zXCPkAr6da5_9WeBJneURXVUCraNO_Gp3t2M/

Содержание

Фундамент игры

- [1. Фокус игры](#)
- [2. Фокус истории](#)
- [3. Фокус игрока](#)
- [4. Фокус ведущего](#)

Ваш стиль игры

- [5. Игровое настроение](#)
- [6. Погружение](#)
- [7. Оптимальность действий](#)
- [8. Связь игрока и персонажа](#)
- [9. Стиль презентации](#)

Ожидания во время игры

- [10. Внутрипартийные конфликты](#)
- [11. Смерть](#)
- [12. Разделение команды](#)
- [13. Секреты игроков](#)
- [14. Предательство](#)
- [15. Вне-игровые обсуждения \(мета-гейм\)](#)
- [16. Детализация игрового мира](#)

Ожидания вне игры

- [17. Споры об игре](#)
- [18. Следование правилам](#)
- [19. Уровень знания механики](#)
- [20. Уровень знания сеттинга](#)
- [21. Уровень правдоподобности](#)
- [22. Отсутствующие игроки](#)
- [23. Отсутствующие игроки: вознаграждения](#)

Темы для обсуждения

- [24. Что вам нравится в игре?](#)
- [25. Спорные темы](#)
- [26. Навык игрока / Навык персонажа](#)
- [27. Свойства персонажей](#)
- [28. Создание атмосферы](#)
- [29. История персонажей](#)
- [30. Организация игры](#)
- [31. Обратная связь](#)
- [32. Правила хорошего поведения](#)

Фундамент игры

1. Фокус игры

Что в игре интересует вас больше всего?

Вы можете выбрать два варианта, но один из них должен быть важнее.

A. **Игровой процесс (геймизм)**

В игре можно выиграть или проиграть, и вы намерены выиграть. Такой подход включает в себя:

- Оптимизацию персонажей.
- Частые и сложные конфликты, также боевые.
- Решение загадок и достижение успехов во время приключений.
- **Основной вопрос игрока: “Как поступить эффективно?”**

B. **История (нарративизм)**

Вы хотите рассказать интересную историю. Этот подход включает в себя:

- Создание персонажей со слабостями и конфликтами.
- Выбор интересных действий и исходов, даже если они не оптимальны.
- Использование “монтажа” (флешбеки, резкие переходы между сценами).
- Интенсивные эмоции связанные с персонажами.
- **Основной вопрос игрока: “Как сделать всё интереснее?”**

C. **Погружение (симуляционизм)**

Игра должна быть реалистичной/верной правилам жанра. Этот подход включает в себя:

- Создание реалистичных, вписывающихся в мир персонажей.
- Максимальное погружение в роль (“Я делаю так, как сделал бы мой персонаж”).
- Много внимания, уделяемого тематическим деталям мира.
- Мир, действующий согласно точным внутренним правилам.
- **Основной вопрос игрока: “Что было бы правдоподобно?”**

2. Фокус истории

О ком или о чём будет ваша игра?

A. О мире

Игроки исследуют, наблюдают и влияют на глобальную историю. История минимально подстраивается под персонажей игроков - изначальный сюжет почти не изменится, если изменится группа персонажей.

B. О мире, с ответвлениеми о персонажах

Параллельно с основным сюжетом идут второстепенные истории, прямо связанные с персонажами игроков.

C. О персонажах

Независимо от влияния на внешний мир, персонажи игроков это центральный элемент истории. История следует согласно их целям, амбициям, убеждениям и проблемам. Глобальный сюжет, если существует, то носит второстепенный характер.

3. Фокус игрока

К чему в первую очередь стремятся игроки?

A. Следовать сюжету

Игроки должны сотрудничать и следовать заложенному ГМом сюжету, особенно если ГМ дает такие подсказки.

B. Следовать целям персонажей

Игроки четко обозначают цели своих персонажей и следуют им.

C. Следовать целям игроков

Игроки четко обозначают свои цели и следуют им.

D. Поддерживать интерес

Игроки должны искать возможность создавать интересные, зачастую конфликтные сцены (искать приключения на пятую точку).

E. Победить

Игроки стремятся преодолеть заложенные трудности. Игровые испытания определяют кампанию.

F. Создавать историю

Игроки активно создают историю вместе с ведущим. Это включает совместное создание как сцен, так и сюжетных \ эмоциональных линий развития.

4. Фокус ведущего

Основная функция ведущего (Гейммастера, ГМ) это:

A. **Сценарист (линейная игра)**

ГМ готовит игровой мир и цепь событий для персонажей, также связанных с персонажами лично. Действия персонажей влияют на игровой мир, однако в остальном все следуют сюжету ГМа. Сюжет ГМа не обязан быть полностью линейным.

B. **Продюсер (игра с влиянием игроков)**

ГМ управляет историей, но игроки могут делать вклад в сюжет при одобрении ГМа, например добавлять факты в предыстории персонажа или предлагать что случится дальше.

C. **Посредник игрового мира (“песочница”)**

ГМ готовит игровой мир, который может включать в себя различные места, неигровых персонажей, и, возможно, даже квесты. Затем игроки сами должны изучить его и преследовать свои собственные цели. ГМ проводит игру, основываясь на решениях игроков.

D. **Модератор**

ГМ готовит очень мало или ничего. Сюжет продвигается вперед всей группой, игроки могут придумывать свои собственные события, локации и вспомогательных персонажей. Игроки рассказывают свои собственные истории, а ГМ помогает им - например, путем введения конфликта, а также следя за тем, чтобы игра проходила гладко.

E. **Все равны (нет ГМа)**

Все работают вместе, чтобы создать историю или правила, и система координирует это.

Ваш стиль игры

5. Игровое настроение

Насколько смешной или серьезной должна быть игра?

A. Максимально комична

Любые элементы игры, включая сюжет, персонажей игроков и ГМа, могут подвергнуться пародии, сатирике, или просто попасть в глупую ситуацию. Игроки активно шутят над всем и всеми.

B. В основном комична

Игроки могут вводить драматические элементы, однако игра проходит в легком, юмористическом ключе.

C. В основном драматична

Игроки время от времени могут шутить на тему игровых событий, однако игра в основном проходит в серьезном, драматическом ключе.

D. Максимально драматична

Все игроки воспринимают игровые события серьезно, появление шуток и комичных ситуаций на сессии без повода недопустимо.

6. Погружение

Насколько глубоко вы хотите “погрузиться в игру”?

A. Максимальное погружение

Вы хотите сделать все возможное, чтобы сосредоточиться на вымышленном мире. Вы хотите свести к минимуму отвлекающие от игры факторы (разговоры вне игры, еда, перекуры и так далее), отыгрывать по максимуму своих возможностей и, возможно, использовать меньше игровой механики.

B. Сюжетное погружение

Вы сосредоточены на отыгрыше и прерываете его только тогда, когда взаимодействуете с механикой. Все обсуждения сюжета требуют погружения.

C. Среднее погружение

Вы хотите моменты глубокого погружения, но также вы хотите свободу говорить об игровых событиях вне игры и использовать игровую механику, когда вам это нужно. Отвлечение от игры по возможности происходит во время перерывов. Отыгрыш приветствуется, но не всегда необходим.

D. Поверхностное погружение

Вы хотите расслабиться за игрой или вы хотите использовать игровую механику в меру своих возможностей, много разговаривая вне игры. Вы можете немного отыгрывать время от времени.

E. Неважно

Моменты отыгрыша и погружения могут происходить, однако они не обязательны.

7. Оптимальность действий

Приоритетно ли для игроков благополучие их персонажей?

A. **Да**

Каждый должен делать все возможное в своих интересах или интересах команды.

B. **Обычно да**

Иногда для поддержания характера персонажа игроки будут выполнять не оптимальные действия.

C. **Нет**

Желания персонажа, драматизм ситуации или развлечение важнее, чем выживание персонажа.

8. Связь игрока и персонажа

Как игрок принимает решения о поведении персонажей?

A. **Актер**

Решения принимаются на основе того, что знает и хочет персонаж.

B. **Автор**

Решения принимаются на основе того, что знает и хочет игрок. Позднее игрок ретроспективно объясняет поведение персонажа.

C. **Кукловод**

Решения принимаются на основе того, что знает и хочет игрок. Игрок не обязан объяснять поведение персонажа.

D. **Режиссер**

Игрок определяет не только поведение персонажа, но и обстановку вокруг него. Игрок значительно влияет на свои сцены целиком.

9. Стиль презентации

Как игрокам и ГМу следует отыгрывать персонажей?

A. **Театр**

Игроки и ГМ отыгрывают персонажей от первого лица, с применением голоса, интонаций, жестов и лексики. Участники не выходят из роли до конца сцены.

B. **Кино**

Игроки и ГМ отыгрывают персонажей от первого лица, с применением голоса, интонаций, жестов и лексики. Игроки и ГМ прерывают погружение и описывают ситуацию от третьего лица, когда это способствует зрелищности.

C. **Книга**

Игроки и ГМ описывают действия и поведение персонажей чередуя описания от первого и третьего лица. Описания включают в себя мысли и чувства персонажей.

D. **Игра**

Игроки и ГМ не фокусируются на отыгрыше персонажей.

Ожидания во время игры

10. Внутрипартийные конфликты

Допустимы ли конфликты между персонажами игроков?

A. Нет конфликтов

Персонажи должны работать вместе. Показные конфликты допустимы, но никто не переступает черту. Личные цели и отношения не должны влиять на общие цели, если таковые имеются.

B. Небольшие конфликты

Персонажи должны работать вместе. Конфликты могут иметь место, но персонажи должны идти на примирение как можно скорее. Личные цели и отношения могут легко влиять на общие цели, если таковые имеются.

C. Возможны долгие конфликты

Персонажи должны работать вместе ... изначально. Однако крупные конфликты могут вспыхнуть и никогда не разрешиться.

D. Каждый сам по себе

Персонажи игроков преследуют свои собственные цели. Они могут работать вместе, они могут работать друг против друга.

E. ПвП (все против всех)

Игроки могут или должны активно работать друг против друга. Альянсы в лучшем случае временны.

11. Смерть

Умирают ли персонажи игроков?

A. Опасный мир

Да. Если по правилам персонаж должен умереть, он умирает.

B. Не такой опасный мир

Да, но если смерть портит игру в конкретном случае, можно слегка изменить правила.

C. Достойная смерть

Да, но только если это служит сюжету и/или игрок согласен.

D. Нет смерти.

Нет, по умолчанию персонажей игроков ранят или берут в плен.

12. Разделение команды

Насколько часто команда разделяется?

A. **Редко**

Игрокам следует избегать разделения команды, поскольку это тормозит игру.

B. **Часто**

Команда может разделяться при необходимости.

C. **Постоянно**

Игра следует согласно историям одиночных персонажей, которые редко действуют совместно в процессе игры.

13. Секреты игроков

Могут ли игроки иметь секреты от других игроков? Могут ли они передавать тайные записки?

A. **Нет секретов**

Ни игроки, ни персонажи ничего не скрывают. По умолчанию все персонажи делятся всеми знаниями друг с другом.

B. **Секреты персонажей**

Даже если персонажи игроков что-то скрывают друг от друга, все игроки делятся информацией в открытую.

C. **Секреты не мешают игре**

Любые секреты обсуждаются с ГМом между сессиями и не должны заметно влиять на процесс игры до момента раскрытия.

D. **Есть секреты**

Игроки могут скрывать информацию друг от друга используя записи или разговаривая с ГМом отдельно от остальной команды.

14. Предательство

Могут ли персонажи предать команду и перейти на сторону врага или ударить в спину по личным причинам?

A. **Нет предателей**

Нет, это портит игру.

B. **Есть предатели**

Да, это может стать мощным драматическим элементом. Персонаж игрока может в итоге перейти под контроль ГМа.

C. **Запланированные предательства**

Все предательства должны быть изначально оговорены с ГМом и происходят или не происходят в зависимости от его решения. Например, ГМ может отложить или отменить предательство, если оно не вписывается в историю.

15. Вне-игровые обсуждения (мета-гейм)

Могут ли игроки использовать знания извне игрового мира?

A. Ни в коем случае

Игроки не должны действовать, основываясь на знаниях, которых нет у их персонажей, даже если это то, что они сами знают. Сюда входят характеристики врагов, игровая механика и информация о других персонажах. Возможно, вам не разрешат общаться с другими игроками выходя из роли ваших персонажей.

B. Возможно

Игроки могут использовать свои знания об игре и ее мире, даже если их персонаж может не знать всей этой информации - например, знать, в чем заключается слабость определенного типа врага, несмотря на то, что персонаж никогда раньше не сражался с этим врагом. Вы также можете сотрудничать с другими игроками вне игры - координируя свою боевую тактику или планируя сложные действия на лету.

C. Нет ограничений

Игроки могут использовать все свои знания для преодоления трудностей во время игры. Это включает в себя планирование вне игры, использование игровой механики в полной мере или использование неясностей ("багов") в игровом мире.

16. Детализация игрового мира

Насколько детально должны быть описаны игровые сцены?

A. Полное описание

Для вас важно, кто и что где находится.

Во многих случаях вы можете использовать карту, возможно, с боевой сеткой на ней, а также миниатюры и жетоны - чтобы все точно знали, что происходит.

B. Общие детали

Общее описание сцены нужно, но слишком много деталей замедлит игру. Вы можете спросить ГМа о деталях, когда они необходимы.

C. Описание по необходимости

Вы будете добавлять детали во время сцены, по мере того, как все будет происходить, и придумывать элементы окружающей среды по мере необходимости. Полномочия по добавлению деталей могут регулироваться правилами или общим консенсусом за столом.

Ожидания вне игры

17. Споры об игре

Как принимаются решения в случае споров об игре?

A. **Всеобщее согласие**

Группа обсуждает вопрос, пока все стороны не согласятся с решением.

B. **Голосование**

Решение группы это решение большинства.

C. **Обсуждение, с решающим словом ГМа.**

Группа обсуждает вопрос, но ГМ имеет решающее слово.

D. **Решение ГМа.**

ГМ лично принимает решение. Вопрос можно обсудить еще раз после окончания сессии.

E. **Другое**

У вас есть другой способ решения кто принимает выбор - например в данной игре есть конкретные правила на такой случай.

18. Следование правилам

Насколько точно вы намерены следовать правилам игры?

A. **Следуя букве закона**

Точно следовать всем правилам, независимо от результатов. Домашние изменения правил это тоже правила, если они оговорены заранее.

B. **Допустимы исключения**

Если какое-то правило мешает вашей игре или созданию истории, вы можете его изменить или проигнорировать.

C. **Использовать по необходимости**

Вы используете правила скорее как рекомендации. Другие факторы, например реализм, законы жанра или истории, могут изменять правила.

19. Уровень знания механики

Насколько хорошо игроки должны знать правила игры?

A. **Досконально**

Правила, включая рекомендуемый способ игры, очень важны и каждый должен их знать.

B. **Хорошо**

Правила важны и их незнание тормозит игру, однако их детальное знание не требуется.

C. **Базово**

Каждый должен понимать хотя бы основные правила.

D. **Хотя бы один консультант**

Правила можно быстро объяснить или изучать в процессе игры.

20. Уровень знания сеттинга

Насколько хорошо игроки должны знать игровой мир?

A. **Досконально**

Сеттинг очень важен и сильно влияет на решения персонажей.

Следовательно, каждый должен бегло знать игровой мир.

B. **Хорошо**

Сеттинг важен и игроки должны понимать, что и почему происходит в игровом мире.

C. **Базово**

Каждый должен понимать хотя бы общие законы жанра игрового мира.

D. **Знание мира не важно**

Сеттинг не важен или исследуется только во время игры.

21. Уровень правдоподобности

Насколько правдоподобным должен быть игровой мир?

A. **Реализм**

Мир подчиняется четким законам природы, точно представляет исторический период или реалистичен в других отношениях. Если кто-то указывает на несоответствие, вы должны сделать все возможное, чтобы устраниТЬ его.

Ожидается, что люди с экспертными знаниями помогут и предложат подходящие изменения, чтобы сделать мир более реалистичным.

B. **Правдоподобность**

Вы хотите правдоподобности, но вы не хотите замедлять игру или изменять сюжет ради полного реализма. Небольшие несоответствия можно игнорировать. Эксперты могут советовать, но не настаивать.

C. **Стиль**

Законы природы можно игнорировать в игровом мире, если это сделает его веселее или интереснее и не разрушит погружение.

22. Отсутствующие игроки

Что происходит с персонажем игрока, которого нет во время сессии?

A. **Им управляет кто-то другой**

ГМ или другой игрок берут под контроль этого персонажа.

B. **Персонаж отходит на второй план**

Персонаж по-прежнему действует в команде, но его присутствие игнорируют большую часть сцен, также в конфликтах.

C. **Персонаж отсутствует**

Вы находите внутриигровой повод чтобы персонаж отсутствовал.

D. **Игра только полным составом**

Вы играете либо в полном составе, либо во что-то другое.

23. Отсутствующие игроки: вознаграждения

Получают ли персонажи отсутствующих игроков награды, например опыт?

A. **Да**

Вы не хотите “наказывать” игроков за отсутствие на игре или нарушать баланс команды, поэтому игрок получает полную компенсацию.

B. **Частично**

Игрок получает часть наград. Например, он получает только половину опыта или получает опыт, но не деньги.

C. **Нет**

Игрок не получает награды за части игры, в которых он не участвовал.

Темы для обсуждения

*В этом разделе на вопросы может быть более одного ответа.
Обсудите все варианты и выберите, которые из них вам подходят.*

24. Что вам нравится в игре?

Что вас больше всего интересует в игре? Что вам в ней нравится?

A. Чем вы хотите заниматься?

- Боями?
- Исследованием?
- Интригами?
- Загадками?
- Общением?
- Самовыражением?

B. Что вы хотите увидеть в игре?

- Хорошую историю?
- Интересных персонажей?
- Приятную атмосферу?
- Сложные и динамичные бои?
- Правдоподобный и богатый мир?

C. Как вы хотите участвовать в игре?

- Добавлять описания?
- Придумывать интересные сцены?
- Принимать хорошие тактические решения?
- Делиться чем-то интересным о своем персонаже?
- Отыгрывать и пробуждать эмоции?
- Развивать историю?
- Поддерживать других игроков?

D. Какую атмосферу игры вы предпочитаете?

- Героизм?
- Позитив?
- Ужас?
- Смену или сочетание нескольких вариантов?

E. Что вам не нравится?

- Несбалансированные испытания?
- Шаблоны и жанровые клише?
- Бездумное поведение?
- Долгие монологи персонажей ГМа?
- Долгие описания?
- Долгое планирование?
- Долгие бои?
- Когда вас перебивают?

25. Спорные темы

Как вы регулируете обсуждение сложных или спорных тем во время игры?

[Пример списка спорных тем](#) на английском

A. Темы для описания без отыгрыша

Есть ли темы, которые вы не хотите отыгрывать, но которые могут описываться на сессии?

B. Темы, которые можно затрагивать очень поверхностно

Есть ли темы, которые вы не хотите исследовать детально?

C. Запретные темы

Есть ли темы, которых вы совсем не хотите затрагивать в игре по какой-либо причине?

D. Сложные темы, которые вы хотите исследовать

Есть ли темы, которые вызывают споры и не всем нравятся, но которые вы специально хотите исследовать?

E. Инструменты для обсуждения

Как вы предупреждаете, что какая-либо тема для вас некомфортна? Вы говорите об этом с ГМом или со всей группой? Вы останавливаете игру или обсуждаете после сессии? Используете ли вы дополнительные правила, например Карту X, Lines and Veils или “Красный-Желтый-Зеленый”?

26. Навык игрока / Навык персонажа

Какие из этих действий должен выполнять игрок, какие должны решаться с помощью игровой механики, а какие допускают оба подхода в зависимости от пожелания игрока?

A. Логическое мышление

Знать, что персонажу следует делать дальше и почему.

B. Эрудиция

Понимать навыки, которыми обладает персонаж, и принимать решения на основе этих знаний.

C. Восприятие

Замечать странные или важные детали игрового мира.

D. Решение загадок

Решать подготовленные ГМом загадки, ребусы и так далее.

E. Переговоры

Убеждать, блефовать, выступать перед людьми.

27. Свойства персонажей

Для хорошей игры персонаж должен иметь...

A. **Оптимальные статистики**

Игра будет включать в себя сложные конфликты и испытания.

B. **Предысторию**

Важно понимать истоки персонажа, откуда он и как он стал тем, кем стал.

C. **Ключевые черты**

Самые важные черты, убеждения или цели персонажа нужны, чтобы персонажа можно было легко увлечь в истории.

D. **Мотивации**

Игра будет опираться на персонажей со своими стремлениями.

E. **Отношения**

Важная часть игры – это союзники, враги или другие персонажи и их отношения с персонажами игроков.

F. **Привязки к партии**

Отношения внутри команды очень важны.

G. **Привязки к игровому миру**

Игрок должен понимать сеттинг, историю и культуру игрового мира, связанные с персонажем. Важна аутентичность персонажа и мира.

28. Создание атмосферы

Что помогает вам создать атмосферу игры? За что отвечает ГМ, а за что игроки?

A. **Музыка**

Подходящая общему жанру или конкретной сцене музыка.

B. **Фоновые звуки (эмбиент)**

Фоновые звуки подходящие к сцене.

C. **Освещение**

Свечи, полная или частичная темнота и так далее.

D. **Раздатки**

Раздаточные материалы (карты, письма, фотографии и так далее).

E. **Костюмы**

Одежда подходящая игровому миру или вашему персонажу в частности.

F. **Еда и напитки**

Еда и напитки на столе, подходящие атмосфере игрового мира.

G. **Записи истории**

Подготовленные дневники, заметки и журналы с описанием предыдущих событий, в основном сессий.

H. **Ничего**

Попытки дополнительно создать настроение сильно отвлекают.

29. История персонажей

Как привязать персонажей игроков к истории?

A. Предыстория

Игроки должны написать предысторию для своих персонажей, а ГМ - использовать элементы из этого во время игры или при подготовке.

B. Ключевые черты

Игроки должны записать то, что наиболее важно для их персонажей, а ГМ - использовать это во время игры. Они могут быть использованы в игровой механике или просто как информация для ГМа.

C. Запросы сцен

Игроки смогут описать определенные сцены, которые они хотят для своих персонажей - либо чтобы ввести что-то о персонаже, либо чтобы продвинуть историю персонажа вперед.

D. Вопросы

ГМ (и другие игроки) должны задавать вопросы об игровых персонажах и использовать ответы для формирования игрового мира.

E. Обсуждение

Игроки и ГМ должны поговорить о персонажах, а затем эти знания могут использоваться во время игры, без каких-либо формальных правил.

30. Организация игры

Как вы организуете встречи на игру?

A. Время

Насколько часто вы намерены играть? Насколько регулярно? Насколько долгую кампанию вы планируете?

B. Количество игроков

Сколько игроков минимально необходимо для сессии? Сколько игроков максимально возможно?

C. Пропуск игр

Должны ли игроки появляться на каждой сессии или они могут появляться время от времени, когда могут? Есть ли игроки, присутствие которых обязательно?

D. Дополнительные игроки

Могут ли новые игроки присоединяться к текущей кампании? Каков лимит игроков? Могут ли некоторые игроки появляться эпизодически?

31. Обратная связь

Даете ли вы обратную связь касательно сессии? Если да, то как?

A. Как?

Вы даете обратную связь вместе или индивидуально? Обязаны ли говорить все, или только те, кто хочет?

B. Когда?

- Сразу после игры, когда все еще свежо в памяти?
- Через какое-то время после игры, после того, как вы все обдумали?
- На следующий день или позже, как только вы выспались?
- Даете ли вы обратную связь во время игры, например, в перерывах?
- Вы делаете это регулярно или время от времени?

C. Направление

Существует ли максимальное время для каждого человека, чтобы говорить, или каждый говорит сколько хочет? Есть ли минимум? Делится ли ГМ своим опытом? Ограничиваете ли вы количество жалоб? Стаетесь ли вы говорить хоть что-то о хорошем?

D. Советы и предложения

Даете ли вы предложения и советы друг другу? Вы даете советы игрокам? ГМу? Есть ли лимит советов, которые можно дать после одной сессии?

32. Правила хорошего поведения

Какие правила поведения у вас есть, кроме очевидных “не опаздывать” и “вести себя по-людски”?

A. Алкоголь

Можно ли пить алкоголь на игре?

B. Физический контакт

Допускаете ли вы физический контакт между игроками во время сессии?

Прикосновения? Рукопожатия? Объятия? Интимные прикосновения? Жесткие взаимодействия (захват, пощечина)?

C. Перерывы

Делаете ли вы перерывы во время сессии? Если да, то когда? В конкретное время, на важных сюжетных моментах, или когда захотите?

D. Хранение

Ведется ли журнал игровых событий? Кто его ведет - ГМ или игроки? Кто хранит карты персонажей – ГМ, игроки, ГМ делает копию?

E. Что приносить

Что приносят на сессию игроки и ГМ? Кости? Миниатюры и карты? Еду и напитки? Технику (колонки, компьютер)?