# МГУ им. Ломоносова

Экономический факультет

# Экономико-математическая школа

Реферат на тему:

Общие принципы ведения

(«мастеринга»)

 настольных ролевых игр.

*И в процессе представленья создается впечатленье,*

*Что куклы пляшут сами по себе…*

## Содержание:

Введение………………………………………………………………………………………….3

Терминология……………..…………………………………………………………………….4

Обстановка………………...…………………………………………………………………….5

Подбор группы…………..……………………………………………………………………...6

Механика……………………..….………………………………………………………………7

Импровизация…………………………………………………………………………………8

Отыгрыш ролей………………………………………………………………………………..9

Подача информации…………………………………………………………………………10

Взаимоотношения в группе…………………………………………………………………12

К вопросу о равноправии полов……………………………………………………………13

Противники…………………………………………………………………………………....14

Резюме………………………………………………………………………………………...15

Список литературы…………………………………………………………………………16

### Введение:

 Вначале, следует объясниться с названием. Дело в том, что «реферат» - не совсем точное определение представленного текста. В действительности, это некая компиляция не только открыты интернет-источников и книг, но и личного опыта, что отдаляет работу от реферата и приближает к эссе. С другой стороны, основную часть составляют все-таки собранные открытые данные, а собственная деятельность на этом поприще лишь формирует некоторую обособленную точку зрения.

 Основной целью нижеприведенного текста является попытка помочь человеку, который, исполнясь благих намерений (которыми, как известно, дорога в ад вымощена), решил взвалить на свои плечи бремя ведения ролевых игр (далее – «мастеринга», о терминологии - ниже) для маленькой (или не очень) компании. Обычно, на первом периоде своей деятельности такой человек подвергается огромному количеству испытаний, что может неподготовленного либо сломать, либо навсегда отбить у него вышеприведенную благую мысль. Предполагается, что, прочитав данный текст, начинающий Мастер будет предупрежден, а, следовательно, вооружен, и перенесет данные испытания несоизмеримо легче.

 Мотивом к написанию реферата послужила моя собственная практика в названной области. Впрочем, для меня адаптационный период был очень сильно смягчен хорошей компанией игроков. Поскольку у других людей такой поддержки может не быть, было принято решение: «Писать!».

 Вообще-то, подавляющее число ролевых систем имеют в своем издании специальную книжечку, с названием вроде “Master’s Guide” или “Master’s Rulebook”, но в большинстве случаев такие «книжечки» имеют некоторое количество недостатков.

А) Такие «книжечки», или хотя бы списки советов, есть все-таки не во всех ролевых системах и не для всех ролевых систем.

Б) Советы, приведенные в таких «книжечках», обычно оказываются узкоспециализированными и подходят для одной системы, максимум – для т.н. семейства ролевых систем из шести-семи штук, но не больше.

В) Эти «книжечки» пишутся создателями игры, разработчиками, а не игроками/Мастерами. Не отрицая профессионализма и личных качеств разработчиков ролевых систем, тем не менее, необходимо указать, что иногда нужен взгляд с другой стороны.

Г) И, наконец, большинство ролевых систем до сих пор остаются зарубежными, а переводят их очень редко. И, если сами системы прописываются нормальным языком, то в «книжечках» язык бывает совершенно нечитабельным и непереводимым.

### 1.1. Терминология.

 Ролевики, создавая свою касту, свою элиту, свой замкнутый, в общем-то, мир, привыкли использовать определенный язык, часть терминов которого может быть просто непонятна людям, которые этим не занимаются. Поэтому, целесообразным будет приведение здесь небольшого словаря.

 **Ролевые игры** – это все игры, в которых люди принимают на себя чьи-либо роли и начинают их отыгрывать. **Компьютерные ролевые игры (CRPG)** – это совершенно отдельное явление, не имеющее никакого отношения к реферату, вследствие чего рассмотрению не подлежащее. **Настольной ролевой игрой** или **настольной ролевой системой (далее НРИ или НРС)** называется ролевая игра с четким уставом правил, сюжетом, своей игровой механикой и отыгрываемая согласно неким общим принципам, описанным далее. Именно ведение НРИ и есть предмет нашего дальнейшего рассмотрения.

  **Игроком НРИ** называется человек, принимающий в НРИ участие, т.е. принимающий на себя и отыгрывающий определенную роль. **Персонажем** называется воображаемое воплощение роли игрока, а **характеристиками** – выраженное в числовой форме описание роли. **Ведущим** или **Мастером НРИ** называется человек, выполняющий функции сценариста, режиссера, продюсера и оператора одновременно. Его функцией (**мастерингом**) является описание игрокам окружающего их мира и отыгрыш реакций этого мира на действия игроков. Без Мастера ролевая игра невозможна, как история невозможна без рассказчика.

 Естественно, что, будучи Мастером, необходимо предугадывать действия игроков и понимать к чему эти действия могут привести. Необходимо помнить важнейшие из правил и отыгрывать неигровых персонажей (НПС - от английского Non-Playable Character), т.е. персонажей, не отыгрываемых игроками. Очевидно, что если Мастер не обладает здравым смыслом и достаточной гибкостью ума, то игра рассыпается.

 **Ролевой сессией** называется одна игра – с того момента как игроки сели за стол и до момента, когда они из-за стола вышли. За время сессии может пройти один, часть или несколько **сценариев** – совокупностей сюжетных линий.

 Под **игровой механикой** обычно понимается комплекс чисел, формирующий персонажей игроков. Т.е. любой персонаж задается некоторым количеством числовых данных (пресловутыми **характеристиками**), а успешность или неуспешность его действий оценивается путем решения неких неравенств, в которых эти числовые данные участвуют. Игровая механика формулирует, каким именно образом задаются данные числовые значения, и какие конкретно неравенства составляются.

### 2.1. Текущая обстановка.

 В настоящее время обстановка на рынке современных НРИ остается достаточно неприятной для российского пользователя. Крупных российских НРИ существует всего две - «Искусство волшебства» и «Эра Водолея». В основном представлены английские НРИ, однако они однотипны, т.к. базисом почти для всех выступают фэнтези-миры и система Advanced Dungeons&Dragons (далее – AD&D), от которых большинство игроков уже устало. Русские же проекты, напротив, отличаются оригинальностью и продуманным сюжетом, но все-таки они еще очень и очень мало распространены.

 Первое, что должен сделать человек, решивший стать Мастером – это выбрать ролевую систему. Обычно, Мастер встает перед фактом (“выбираем «А», поскольку больше вариантов нет”), что неправильно. Неправилен также и выбор по распространенности – “если все играют в «А», значит, и мы выбираем «А»”. В этих двух случаях обычно выбирается система AD&D, не всегда соответствующая ситуации.

 В силу своей чрезвычайной распространенности именно система AD&D формирует первое всеобщее впечатление о ролевых играх вообще. Реакция случайного человека на словосочетание «ролевые игры» звучит примерно как «А, это когда с драконами и магами». То, что ролевые игры охватывают много больше миров не всем известно, хотя вселенную можно подобрать на вкус любого Мастера и любой компании – от мистического детектива конца XX века, отыгрываемого в Эре Водолея, до похождений кроманьонцев Stone Age’a или научно-фантастических миров XXX века, вроде знаменитой системы BattleTech - MechCommander.

 В действительности, AD&D следует выбирать только тем, кто предпочитает боевые ситуации загадкам на логику, эльфов, орков и гномов – людям, а «накачку» персонажа - отыгрышу роли. Редким игрокам, которым нравится тонкая, слегка вычурная механика, магия и оригинальный мир, должно понравиться «Искусство…». Любителям фильмов ужасов и вампиров-кровопийц можно порекомендовать мир Vampire: The Masquerade. Список этот можно продолжать практически до бесконечности, поскольку рынок ролевых игр растет сейчас очень и очень быстро, но на мой предвзятый взгляд, большинству современных российских игроков следует отдать должное проекту «Эра Водолея», которая стала первым серьезной русской ролевой системой. Оригинальный мир, легкость игровой механики и универсальность делают систему оптимальным выбором для начинающих игроков и Мастеров. Это не является рекламным ходом, но «Эра…» - действительно очень хорошая система с великолепным сюжетом и механикой.

2.2. Подбор группы.

 Первое, с чего следует начинать, подобрав систему – это тщательный выбор игроков. Знание ими правил является необязательным, также как и наличие у них опыта. Первым принципом подбора, в действительности, должен быть принцип чисто психологический: «Будет ли мне и другим игрокам приятно играть с этим человеком?». Если игрок подходит компании, необходимо также понять, подходит ли он ролевой системе. Человек с радостью играющий в стандартный фэнтезийный AD&D, скорее всего не получит большого удовольствия от утонченной магической системы «Искусства Волшебства» и наоборот. В этот момент перед Мастером встает выбор: либо менять систему, чтобы она больше подходила игрокам, либо подбирать игроков, наиболее подходящих к системе. Первый вариант обычно используется, когда компания игроков – это компания друзей, а ролевая игра – увлекательное времяпрепровождение для данной компании. Второй вариант – это обычно поиск игроков по Интернету, где зачастую можно встретить объявления вроде «Мастер Эры Водолея ищет трех-четырех игроков для отыгрыша нового сценария. Желательны игроки с неплохими боевыми навыками. Место встречи – клуб такой-то, время встречи – тогда-то, предварительно позвоните по телефону такому-то». В этом случае игра отдаляется от обычного увлекательного времяпрепровождения и приближается к полупрофессиональной деятельности, но обычно варианты с подбором группы по объявлению используются преимущественно для тренировки.

 Тем не менее, второй вариант имеет как минимум два преимущества. Во-первых, играя с незнакомыми людьми, легче приять их роль, так как, не зная их в реальной жизни, легче поверить в то, что человек действительно отыгрывает кого-то очень похожего на себя, а это существенно облегчает принятие отыгрыша роли. Во-вторых, игроки, познакомившиеся случайным образом, по объявлению Мастера, зачастую узнают друг друга по игре достаточно неплохо и со временем становятся сплоченной группой, а обычно также и хорошими друзьями, как с Мастером, так и с остальными игроками, что нельзя не признать крупным преимуществом. Таким образом, первый вариант можно представить как временное превращение друзей в игроков, а второй – как постоянное превращение игроков в друзей, но при втором варианте сложность ведения игры все-таки повышается, а в случае провала, последствия для самооценки и репутации Мастера бывают хуже.

### 2.3. Механика

 Поскольку механика является неотъемлемой и чрезвычайно важной частью любой НРИ, то необходимо понимать все проблемы, которые могут быть с ней связаны.

 Первая и основная проблема с механикой состоит в том, что существует группа игроков (т.н. **манчкины**), для которых главенствующим является не отыгрыш роли, а получение удовольствия за счет усиления персонажа, обхода ограничений, вложенных в механику, и осознания собственной «крутизны». Таких игроков необходимо избегать, но, поскольку это не всегда возможно, Мастер бывает вынужден сам вводить ограничения на характеристики персонажа. Это очень тонкий и полезный инструмент, но, в то же время, очень опасный, т.к. способствует неконтролируемому завышению самооценки и возможному нарушению игрового баланса.

 Вторая проблема игровой механики состоит в том, что она иногда оказывается неприспособленной под определенные ситуации, к которым могут привести действия игроков. К примеру, в AD&D нет нормальной системы отыгрыша нетрезвого персонажа, равно как и в «Искусстве…», поэтому Мастеру приходится импровизировать. Здесь также надлежит быть чрезвычайно осторожным, т.к. правила введенные Мастером для этой ситуации могут испортить баланс окончательно.

 Наконец, последняя проблема механики состоит в вышеупомянутом балансе. У Мастера-новичка очень часто появляется искушение наслать на игроков как можно более сильное чудовище, или наоборот – усилить команду игроков до предела. Оба варианта действий приводят к краху – либо игрокам становится скучно, поскольку они сильнее всех, либо – потому что с насланными Мастером чудовищами попросту не справиться. Поэтому следует избегать подобных ситуаций и предоставлять игрокам соответствующие задачи – как соответствующие персонажам, так и игрокам. Не стоит команде детективов предлагать сложные тактические разработки боевых ситуаций, как не стоит и игрокам**-«танкам»** (так называют персонажей с накачанными боевыми навыками, которые обычно принимают на себя тяжесть рукопашной битвы) предлагать детективные загадки уровня «Убийства в Восточном Экспрессе».

 Здесь необходимо уточнение. Дело в том, что игрок и персонаж – две разные сущности. В момент игры происходит некое преображение игрока и Мастер должен его (преображение) зафиксировать. Игрок «А», отыгрывающий персонажа «Б», должен будет мыслить и действовать не так как действовал бы «А», а так как действовал бы «Б», в противном случае отыгрыш роли теряет смысл. Если «Б» не может разгадать загадку, то «А» тоже должен не суметь, ориентируясь по характеристикам персонажей.

2.4. Импровизация

 Зачастую Мастеру во время игры приходится импровизировать, испытывая недостаток заготовок или правил. Уметь импровизировать необходимо, так как невозможно заранее предсказать, как конкретно будут действовать игроки и может так случиться, что имеющихся правил будет не хватать.

 Импровизация в случае нехватки заготовок, является следствием того, что Мастер при подготовке к сценарию не продумал его до конца, а лишь сформулировал «завязку» и некоторый сюжетный ход, а все остальное додумывает по ходу игры. Сценарий можно представить как некоторый алгоритм «Если - то», т.е. «если игроки делают то-то и то-то, то происходит следующее, а если игроки делают что-то другое, то события будут развиваться вот так». **Заготовкой** сценария называется некий комплекс предположений относительно возможных действий игроков и вариантов реакции Мастера на означенные действия. Ни одна заготовка, конечно, не может предусмотреть все варианты, однако начинающему Мастеру заготовка обычно бывает необходима.

 Впрочем, какой бы продуманной заготовкой не была, все равно приходит момент, когда необходимо становится импровизировать. Здесь важно руководствоваться логикой и здравым смыслом. Сюжет должен развиваться достаточно логично, чтобы не было вопиющих несоответствий между событиями, изложенными в течение одной и той же игры. Также, ведя игру на импровизации необходимо очень хорошо помнить (а лучше записывать) сказанное ранее, поскольку игроки очень любят по прошествии некоторого времени переспрашивать имена и названия, казавшиеся Мастеру неважными, и потому им забытые.

 Второй вариант импровизации – импровизация правил, когда игроки делают нечто непредусмотренное системой, однако запретить им это действие нельзя. В таком случае, вводя новые правила важно руководствоваться здравым смыслом.

 Приведу небольшой пример из практики. В системе «Эра Водолея» успешность или неуспешность действия оценивается по броску кубиков, количество которых определяется характеристиками персонажа – **атрибутами** и **навыками.** Среди прочих навыков имеется и такой как **Иностранный Язык**, определяющий знание персонажем слов и выражений некоторого иностранного языка. И, когда в процессе игры, возникла ситуация, когда игрокам потребовалось выразить свои эмоции очень и очень резко, Мастер сказал: «Превосходно. В таком случае мы вводим новый иностранный язык – нецензурная брань». Навык был введен и в дальнейшем нередко использовался игроками.

2.5. Отыгрыш ролей

 Отыгрыш ролей, как было написано выше, является неотъемлемой и жанрообразующей частью НРИ. К сожалению, нередко представление о ролевых играх вообще формируется на основании компьютерных ролевых игр, где отыгрыш роли сведен к минимуму, или на основании полевых ролевых игр, где отыгрыш роли принимает внешнее и часто агрессивное воплощение.

 Мечтой Мастера являются игроки, которым отыгрыш роли будет важнее, чем наращивание характеристик персонажей, но такие попадаются достаточно редко. Чтобы грамотный отыгрыш получил более широкое распространение необходимо соблюдать несколько простых правил:

А) Не навязывать игроку роль, если она ему не подходит или не нравится. Гораздо более эффективным является собственноручное создание персонажа игроком, с минимальными поправками Мастера. Это способствует общности персонажа и игрока и тем самым способствует отыгрышу роли.

Б) Несмотря на вышеизложенные соображения, необходимо все-таки корректировать создание персонажа, т.к. зачастую создаются не персонажи, отыгрыш которых был бы интересен, а персонажи, которые были бы максимально эффективными машинами уничтожения в рамках данной системы. Попытки такого рода лучше пресекать в зародыше.

В) Отыгрыш роли – то, в чем на игроков можно давить. Если игрок не отыгрывает выбранную роль, за это ему можно давать какие-либо пенальти (пенальти в НРИ – это независящее от персонажа уменьшение его шансов на успешное совершение того или иного действия). Игроков хорошо отыгрывающих роль, напротив можно поощрять. Важно заставить игроков прочувствовать важность отыгрыша роли, и иногда метод кнута и пряника остается единственным вариантом.

Г) Необходимо, чтобы под ролью Мастер и игрок понимали одно и то же. В противном случае возникают практически неразрешимые разногласия. Если возникает ощущение, что игрок и Мастер представляют себе роль по-разному, то лучше всего спокойно обсудить понимание этой роли и то, какой она должна быть. Здесь, напротив, важно прислушаться к мнению игрока – обычно игрок действительно лучше понимает особенности персонажа и то, каким образом их стоит отыгрывать.

 2.6. Подача информации.

 Как было сказано выше, Мастер является в некотором роде рассказчиком истории и поэтому для Мастера, как и для рассказчика важно хорошее владение художественной речью. Дело в том, что основное занятие Мастера – это описание игрокам окружающего пространства, например комнаты, в которой они оказались. Если Мастер будет описывать комнату сухо, скупо и неинтересно («Ну, комната – белые стены, потолок тоже, в общем, все»), то его основная цель будет невыполненной. С другой стороны, произносить излишне длинное описание также неправильно. Медеведев рекомендует следующий метод действия при описании ситуации, в которой оказались игроки: «заставьте себя описывать каждое место, где игроки еще не были не менее 30 секунд и не более 60». Это действительно наиболее приемлемый вариант, поскольку описание заинтересовывает игроков, но они не успевают заскучать от обилия слов.

 Необходимо также помнить, что описание может быть разносторонним – описывать можно не только то, что игроки видят, но и то, что они слышат, осязают или ощущают в душе. Кроме того, восприятие ситуации может зависеть от персонажа, т.е. разные люди, смотря на одно и то же, видят разное. Возьмем пример из «Эры Водолея» - игроки видят машину с тонированным стеклом. Обычный персонаж видит тонированное стекло, персонажу-параноику кажется, что он видит наведенное на него сквозь стекло дуло пистолета, а персонаж-экстрасенс видит ауру сидящего внутри машины человека.

 Естественно, что игрокам надо сообщать об этом по отдельности, в противном случае интрига теряется – ведь параноик услышит из разговора Мастера с экстрасенсом, что никакого пистолета внутри нет. В этом случае и используется такой инструмент общения Мастера с игроками, как записки. Т.е. одному игроку Мастер кидает одну записку вроде «ты видишь то-то», а другому – другую, и реакция игроков в этом случае будет ближе к реакции персонажей, чем в случае голосового сообщения, слышного всем игрокам.

Речь персонажей, которых играет мастер, также должна иметь характерные свойства, что в английских руководствах называется speech pattern. В русском языке такого слова нет, единственный подходящий перевод – это «узор речи». Для любого человека есть некая любимая структура предложения, словарь самых часто употребляемых слов и выражений, который меняется во времени очень слабо - это и есть узор речи. При создании «персонажа среды», можно выписать на отдельном листочке его характерные свойства - даже если это совершенно неестественная привычка приклеивать к предложениям суффикс "-ня", ("Оно меня сейчас съест-ня!"), она все равно очень ярко характеризует персонажа, придает ему индивидуальность, что делает описание более ярким и интересным.

Если игроки постоянно перебивают друг друга, с этим следует бороться. Хорошим вариантом является "маркер говорящего" - т. е. говорить может только тот игрок, у которого в данный момент в руках находится некий данный предмет. Каждый, кто пытается перебить, немедленно принуждается к молчанию всеми методами, включая силовые.

Следующий фактор подачи информации - голос. Конечно, манипулировать своим голосом могут не все, но его можно просто понижать, делать выше, шептать или говорить громче, вкладывать в него различные интонации. Яркий пример – создание атмосферы страха путем наигранного занижения тона. Однако, голос – не единственный способ использования собственного «Я».

Пластика - слово собирательное, подразумевающее как мимику лица, так и жестикуляцию. Хорошо, когда у «персонажа среды» есть характерная поза - человек, который сидит в напряженной позе, подсознательно вселяет напряжение в людей, которые на него смотрят, а сидящий расслаблено, наоборот, расслабляет. Также, можно придумать для каждого важного персонажа характерный жест. Щелчок пальцами, вращение пальца у виска, ладонь, проведенная по горлу, шмыганье носом - все это хорошие характерные жесты, придающие персонажу среды индивидуальность.

Еще одно острое средство пластики - вторжение в личное пространство. У человека есть зона в некотором радиусе от него, вторжение в которую другого человека вызывает беспокойство. У разных культур и разных людей эта зона имеет различные размеры, но для нас важно, что она есть. В случае острого конфликтного взаимодействия «персонажа среды», отыгрываемого Мастером, и персонажа игрока, Мастер может сымитировать это действие, вступив в личное пространство игрока, или даже проиграв это действие в реальном пространстве. Т.е. если «персонаж среды» резко атакует персонажа и хватает его за горло, Мастер может продемонстрировать это – без ударной силы, конечно же, но показав, наиграв совершаемое действие.

В целом, все методы подачи информации должны стремиться к одному – показать игроку возможность, реальность происходящего в воображаемом мире, заставить его поверить в то, что это происходит не только с его персонажем ТАМ и ТОГДА, но и в какой-то мере с ним самим, ЗДЕСЬ и СЕЙЧАС.

2.7. Взаимоотношения в группе.

Как было сказано выше, подбор игроков должен сформировать из них группу, взаимодействия в которой были бы интересны для отыгрыша – идеальным вариантом является небольшой конфликт из-за несущественного разногласия на фоне общего благополучия. Конечно, это не означает, что если в группе совершенно мирная обстановка, то следует непременно кого-то поссорить, поскольку худой мир лучше доброй ссоры. Однако, конфликты скорее всего будут неизбежны, поэтому зачастую лучше дать игрокам маленькую разрядку в виде небольшой ссоры, чем дать копиться раздражению, могущему позже привести к распаду группы. В силах Мастер даже устроить небольшую дуэль для персонажей – важно снять напряжение и не дать конфликту персонажей перейти в конфликт игроков.

Обычной причиной конфликта персонажей являются лидерские отношения внутри группы игроков. В системах подающих группу, как случайное объединение персонажей лидерские отношения обычно отражают лидерские отношения в реальной жизни, т.е. персонаж игрока, привыкшего считать себя лидером, будет бороться за право командовать, а если таких персонажей будет несколько, то конфликт неизбежен. В системах же вроде «Эры Водолея», где группа игроков подается как четко структурированное подразделение спецслужб с установленной субординацией, конфликт может состоять в том, что персонаж игрока-нелидера может оказаться командиром, а соперничать с ним будет невозможно по причине установленной субординации и начнется накопление раздражения, которое может вылиться в конфликт в реальной жизни, особенно, если персонаж игрока-лидера оказывается подчинен персонажу игрока-нелидера. В таком случае может потребоваться вмешательство Мастера и волевое решение по изменению порядка субординации.

Однако, если субординация установлена согласно правилам системы, то Мастер вправе требовать жесткого и безоговорочного соблюдения данной структуры подчинения. Обычно, основания для этого, равно как и возможные методы противостояния несоблюдению порядка подчинения излагаются там же, в книге правил. К примеру, в «Эре…» неподчинение командиру карается изгнанием из группы, а в “Stone Age” игрока, который не желает слушать старейшин, просто-напросто съедают. Вообще, такие жесткие методы отнюдь не всегда следует применять, но если субординация задана, игроков необходимо принудить к ее соблюдению, иначе правила системы будут бессмысленны, они будут только грузом, ограничивающим фантазию игроков, а не структурой, помогающей им.

2.8. К вопросу о равноправии полов.

К несчастью, настольные ролевые игры остаются однополым времяпрепровождением – по данным сайта “Проекта 7”, разработчиков «Эры Водолея», девять игроков из десяти – мужчины, то есть девушек ровно в десять раз меньше. Несомненно, что в ролевых играх есть какие-то черты, отвращающие женщин от этого (цитирую Медведева) «общесоциального времяпрепровождения» и поиск с осознанием этих факторов может помочь в преодолении существующего кризиса. Наличие кризиса также не подлежит сомнению, поскольку общечеловеческий опыт показывает неизбежную деградацию любого однополого явления.

В самом деле, при соотношении мужчин и женщин 9:1 получается ситуация, в которой половина групп полностью однопола, а оставшиеся, группы при равномерном распределении, имеют в своем составе максимум одну-двух девушек. (Как пример: моя группа состоит из одиннадцати человек, среди них – только одна девушка, и та вошла в игру лишь как сестра одного из более опытных игроков). Случаи неравномерного распределения увеличат долю групп первого из этих двух типов по отношению к группам второго.

Какие же элементы системы должны облегчить мастеру удержание женского внимания, что даст возможность привлечь игроков-девушек? Система должна быть несложной, т.к. женщины обычно не любят сосредотачиваться на сложных математических вычислениях. Система должна позволять женщине свободно пользоваться женской стратегией поведения, т.е. механика должна обрабатывать ситуации флирта, привлечения внимания, поскольку женская стратегия поведения заключена во фразе "уговорить другое лицо действовать в своих интересах". Система должна позволять выражать персонажей в характеристиках, важных для женщины, которой красота, грация и цвет глаз ее персонажа важнее силы, ловкости и интеллектуальной мощи. Система должна легко запоминаться - потому что объяснять правила заново каждый раз надоедает очень быстро, и игроку в том числе. Система должна быть снисходительной к ошибкам игрока, поскольку ничто так не отвращает от игры, как гибель персонажа в первой же стычке.

Гораздо более важные требования накладываются на игровой мир. Он должен быть романтичен, в нем должно быть море приключений и красивых персонажей. Там не должно быть злобы и морей крови, безнадежности и ужаса, ядерных войн и выжженной земли. Система должна давать простор для реализации женской стратегии поведения, а не запугивать игрока до смерти.

2.9. Противники

 НРИ обычно моделируют некоторый конфликт группы игроков и некоторого антагониста. Самый стандартный вариант – «Убейте дракона!». Ролевая игра без антагониста теряет большую часть интриги и интереса, т.к. хоть убийство врага или победа над ним не будет являться выигрышем, поскольку ролевую игру выиграть нельзя, но без конфликта игроки, скорее всего, заскучают.

 Противник игроков зависит от системы – в «Stone Age» это может быть мамонт, в

«Эре Водолея» - мафиозный босс, в «Advanced Dungeons&Dragons» - дракон или чернокнижник. Следует помнить, что противник должен иметь некоторые черты, выделяющие главного антагониста из ряда обычных подручных.

 Во-первых (к мамонту это не относится, у «Каменного Века» свои правила в этом смысле), антагонист должен быть разумен, и уметь строить планы по противостоянию игрокам, в противном случае противостояние ему будет скучным, не создавая интригу.

 Во-вторых, у противника должна быть некоторая мотивация – пусть даже неизвестная игрокам, пусть даже обычная, но противник без мотивации антагонистом быть не может. Мотивации общего плана не подойдут, вследствие алогизма – в реальности нет ни одного злодея, целью которого был бы захват мира в самое кратчайшее время. Мотивом чернокнижника будет проведение страшного эксперимента, мотивом дракона – похищение золота, мотивом мафиозного босса – захват влияния над рынком. Планы будут строиться именно с расчетом на достижение цели, а вовсе не на мифический захват мира или уничтожение игроков.

 Злодей должен иметь человеческие черты и быть подобен человеку в своих поступках, даже если он совершенно не похож на человека. Цитирую «Эру Водолея»: «Ваша угроза, главный антагонист игроков – не обязательно чудовище. Самое страшное чудовище на свете – это человек, и чаще оказывается, что человек ради силы, власти, денег или других личных амбиций готов пойти на любое злодеяние и заключить договор хоть с самим чертом». В злодее могут, и даже должны, быть добрые черты – абсолютного зла, так же, как и абсолютного добра, не бывает. Он может быть обаятельным или мудрым или просто симпатичным в общем-то человеком. Важно лишь финальное осознание его, как противника.

 И, наконец, концом взаимодействия игроков с противником должно являться наказание злодея. Даже если игроков расстреляли из засады почти в упор, можно объявить, что они очнулись в реанимации, а мафиозного босса, с которым они боролись, арестовало ФСБ. Таким образом, зло будет наказано, добро восторжествует и все кончится хорошо.

Резюме:

 Еще одной целью этой работы, намеренно не упомянутой во введении, было заинтересовать человека, прочитавшего этот текст, самим фактом существования НРИ и стать Мастером и, собрав свою компанию игроков, провести некоторое количество свободного времени за Игрой. Впрочем, даже прочитав реферат и все, упомянутые в списке литературы, источники сразу Мастером в полном смысле этого слова стать невозможно. Необходимо играть, копить опыт, вырабатывать собственный стиль и даже обладать небольшой толикой особого таланта – таланта Мастера. Таким образом, труд Мастера становится похож на любую другую работу, оставаясь, однако, намного интереснее любой другой работы.

 О моем желании заинтересовать человека, читающего этот текст, во введении не было упомянуто, по той причине, что человек, знающий, что его пытаются к чему-либо привлечь, будет инстинктивно сопротивляться этому. Я не хотел бы восклицать «Все играйте в ролевые игры!» - но это действительно интересно.

 Если кто-то все же заинтересуется не только НРИ, но и мастерингом, то пусть готовится к тому, что ему поначалу будет немного сложно, как и было сказано в начале, (можно провести аналогию: Мастер - Бог ролевой игры, а Богом всегда быть трудно), но потом, когда он соберет группу, подберет систему и т.д., то и у него, и у компании будет прекрасный способ проведения свободного времени. А чтобы облегчить его деятельность, я бы порекомендовал зайти на сайт «Проекта 7» и прочитать список лекций Евгения Медведева, автора «Эры Водолея». Данные лекции, на основании которых был во многом составлен реферат, являются прекрасным пособием для начинающих Мастеров и помогают проводить действительно интересные сценарии – интересные как игрокам, так и Мастеру. Данные лекции написаны для системы «Эра Водолея», но использовать их может любой человек, имеющий какое-либо отношение к НРИ.

 В качестве окончания этой работы, мне бы хотелось процитировать «Эру Водолея» - несколько предложений лучше всего демонстрирующих **кем** должен быть Мастер:

 «Быть Мастером не так-то просто. Первым и самым главным качеством, которым должен обладать Мастер, является способность получать удовольствие от того, что плодами его работы первыми наслаждаются другие… Даже воображению можно научиться, но научиться бескорыстно трудиться на благо ближнего своего очень сложно…Искусство Мастера – это в первую очередь чувство меры и баланса».

Список использованной литературы:

1. «Эра Водолея» - Е.А. Медведев, В.В. Макаров, Москва, Издательство «Центрполиграф», 1997 г.
2. «Dungeons&Dragons: Manual of The Planes», R. Garfield, Wizards of the Coast Inc., 1998 г.
3. «Dungeons&Dragons: Dungeon Master's Guide», R. Garfield, Wizards of the Coast Inc., 1998 г.
4. «Stone Age. Rulebook», W. Smiler, Ottawa, Carnivores Inc., 1995 г.
5. «Khultu’s Call. Master’s Expansion», R. Lianson, New York Roleplaying&Wargaming Association, 1994 г.
6. www.project7.ru - официальный сайт компании «Проект 7»