Влияние системы на историю.

Система - это не только про решение конфликтов.

Есть куча разных систем. Каждая система решает свои задачи. Привести примеры всякие, днд там, неднд. Щитвёрка, пбта, ретроклоны, индихуинди, фейт.

***Система - это модель реальности. Чтобы создать модель, мы задаем условия. Если изменить эти условия получится совсем другая модель.***

Если вы играете по универсальной системе в даже на первый взгляд разные игры, они будут получатся похожими, т.к. У каждой системы есть определенный фокус. Она пытается решать одни и те же проблемы в разных играх, делая их похожими.

\* Не использовать систему по полной без участия игроков. Абсурдная ситуация, когда удачные броски не позволяют показать нужные моменты истории.

\* Система подталкивает к решению проблем определенным образом. Когда у тебя в руках топор - любая проблема начинает походить на череп. Чтобы показать как хорош дндшный воин - его надо бросить в битву. Но в то же время викинги могут строить дома и быть крутыми.

Любые правила влияют на ход сюжета. Ведь сюжет - побочный продукт Игры.

\* Все системы используют определённые ресурсы для решения определённых задач.

\* Игра не может делать всю работу за вас

\* Универсальная система говорит: “Развлекай меня! Расскажи мне что-нибудь”

\* Использование узкоспециализированных систем создает определенные ожидания, что с невозможностью совершения резкого разворота в рамках одной системы, создает ситуацию, когда игрок примерно знает, что будет на всех последующих играх.

Сюжетом в различных видах творчества называют последовательность событий в жизнях персонажей, которые вытекают из их поступков. Для ролевой игры такого представления вполне достаточно, ввиду того что никто за игровым столом не имеет точного сценария, который бы говорил куда идти, что делать, как реагировать. Игроки сами выбирают как им поступать в сложившейся ситуации, а их решения складываются в крутую (по мере возможностей) историю. Игроки сами наполняют окружающий мир действием. Это может проявляться очень по-разному. Размышления о собственном персонаже, его копания в себе, стремления и последующее развитие. Взаимоотношения с другими главными героями, верность и предательство. Изучение и противостояние миру, борьба и прокладывания новых путей.

Чтобы взаимодействовать с миром, в ролевых играх обычно пользуются системой (можно и без неё, но сейчас не об этом). Существует довольно большое количество систем, каждая из которых решает свои задачи. Хотите эпичных сражений на тактическом поле? DnD знает как доставить вам подобное удовольствие. Или может Вам хочется побольше тяжелых выборов? PbtA хаки могут помочь. А что насчет лихих приключений? FATE, например. Продолжать можно довольно долго, вспомнив про ретро клоны, инди всех сортов и расцветок, GURPS, Pathfinder и многие другие. Каждая система представляет свою модель реальности.

Мир, окружающий нас, бесконечен, каждый предмет обладает бесчисленным количеством качеств. Из-за этого человек пользуется моделями. Модель - это упрощенное представление об объекте, явление или процессе. При построении модели выделяются существенные аспекты, а остальное отбрасывается. Чтобы определить важность того или иного аспекта, необходимо исходить из цели создания модели. Это порождает большое количество разнообразных моделей, но все они объединены общими закономерностями построения и критериями.

Чтобы лучше понять как это работает, достаточно рассмотреть самый простой пример модели - модель материальной точки. Грубо говоря, материальная точка - это тело, геометрическими размерами которого можно пренебречь. Эта модель нашла свое применение для решения физических задач: для нее были сформулированы основные законы механики. Конечно, любая модель имеет своё узкое применение, так решать задачи связанные с аэродинамикой при помощи материальной точки не просто глупо, но и не представляет никакой возможности, так как в этом случае исследователя интересует не столько масса, сколько форма объекта. На самом деле область применения модели достаточно узка: универсальная модель для решения всех задач существовать в принципе не может.

Мемас про “ты что, они же дети” про хоррор в днд. (модификатор +15)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение. Система не только про конфликты, а еще и модель.

1. Что такое модель. Почему система является моделью.
2. Изначально мы думаем “А в какую игру я хочу играть”, исходя из ответа выбирается система. В свою очередь система задает некоторые рамки, в которых приходится оставаться.
3. Как будет развиваться история находясь в рамках системы. Историю формируют и те правила, которые не имеют к истории прямого отношения.

Заключение. Использование узкоспециализированных систем создает определенные ожидания, что с невозможностью совершения резкого разворота в рамках одной системы, создает ситуацию, когда игрок примерно знает, что будет на всех последующих играх.

**ЩАБУИТМЯСО**

Система важна. Те, кто считает что она не важна, не играют в настольные ролевые игры. Это было радикально, однако попытаюсь донести такую точку зрения.

Частенько мы слышим о том, что “нужно взять подходящую вам систему”. Те, кто пошёл чуть дальше, говорят что-то про “моделирование общего ролевого пространства”. Но мы пойдём ещё дальше. Разберём до атомов. Но что это значит “подходящую”? Как вообще понять подходит ли та или иная система? Мир, окружающий нас, бесконечен, каждый предмет обладает бесчисленным количеством качеств. Из-за этого человек пользуется моделями. Модель - это упрощенное представление об объекте, явление или процессе. При построении модели выделяются существенные аспекты, а остальное отбрасывается. Чтобы определить важность того или иного аспекта, необходимо исходить из цели создания модели. Это порождает большое количество разнообразных моделей, но все они объединены общими закономерностями построения и критериями.

Чтобы лучше понять как это работает, достаточно рассмотреть самый простой пример модели - модель материальной точки. Грубо говоря, материальная точка - это тело, геометрическими размерами которого можно пренебречь. Эта модель нашла свое применение для решения физических задач: для нее были сформулированы основные законы механики. Конечно, любая модель имеет своё узкое применение, так решать задачи связанные с аэродинамикой при помощи материальной точки не просто глупо, но и не представляет никакой возможности, так как в этом случае исследователя интересует не столько масса, сколько форма объекта. На самом деле область применения модели достаточно узка: универсальная модель для решения всех задач существовать в принципе не может.

Из этого вычленяется одна очень важная мысль. Система ролевой игры это модель реальности. Чтобы создать модель, мы задаем условия. Если изменить эти условия - получится совсем другая модель. Что из этого следует? Любая система ролевой игры создаётся для решения чётко определённого круга задач. И все механики в ней созданы для решения чётко определённого круга задач. Сейчас будут примеры, спускайте псов! D&D создана для героического выкашивания толп зла. Burning Wheel создана для игры динамичными персонажами, чьи верования двигают историю. FATE создана для лихих приключений главных героев, вокруг которых вращается всё повествование. GURPS создана для “реалистичного” моделирования реальности, какой бы она ни была. Хорошо созданная система будет доставлять похожий игровой опыт всем, кто в неё играет. Да, даже “универсальная” система будет давать очень схожий опыт при любых входных данных. Важная оговорка - в чистом виде. Что подразумевается при “входных данных”? Сеттинг и соответствующий системе жанр игры. Что будет, если подать “неправильные” для системы входные данные? Как и любая модель, в таком случае система или перестанет работать вообще, либо станет работать некорректно. Когда мы играете в детектив по D&D, либо пытаетесь изобразить “ужасы” в FATE, или же когда толкаете повозку по линии придуманного вами сюжета в AW - во всех случаях система посылает вас нахер и уходит в закат. Вы очень ясно начинаете чувствовать, что она вас больше не поддерживает: начиная от того, что не понимаете как разрешить тот или иной конфликт, заканчивая тем что история в том виде, который вы задумывали у себя в голове, просто не строится и рушится. Почему же так происходит? Происходит это либо из-за того, что вы взяли систему не подумав о том, о чём она, либо из-за того что неправильно поняли её фокус, либо от того что фокус игры начинает плыть. Казалось бы - как от системы может разрушиться задуманная история? Что за херня? Система подталкивает к решению проблем определенным образом. Когда у тебя в руках топор - любая проблема начинает походить на череп. Чтобы показать как хорош дндшный воин - его надо бросить в битву. Но в то же время викинги в “Сагах” могут выглядеть так же круто от того, что построили дом. Каким образом D&D помогает нам водить хорроры? Не модификаторами силы же пугать игроков? Однако помимо этого у влияния системы на историю есть другая сторона. Использование узкоспециализированных систем создает определенные ожидания, что, с невозможностью совершения резкого разворота в рамках одной системы, создает ситуацию, когда игрок примерно знает, что будет на всех последующих играх. Система не только даёт нам инструментарий, но и ставит рамки. Это как кредит на машину взять - деньги вроде и есть, но потратить их можно только на самобеглую повозку.

АНТИПРИГАРНОЕ ПОКРЫТИЕ

Для настольной ролевой игры нужна система: она будет помогать решать спорные моменты. Но если посмотреть чуть шире, то можно понять - система не только разрешает конфликты, а также непосредственно оказывает влияние на сюжет. Это было радикально, однако попытаюсь донести такую точку зрения.

Частенько мы слышим фразу: “Нужно взять подходящую вам систему”. Те, кто пошёл чуть дальше, говорят что-то про “моделирование общего ролевого пространства”. Попытаемся заглянуть еще глубже.

Мир, окружающий нас, бесконечен, каждый предмет обладает бесчисленным количеством качеств. Из-за этого человек пользуется моделями. Модель - это упрощенное представление об объекте, явление или процессе. При построении модели выделяются существенные аспекты, а остальное отбрасывается. Чтобы определить важность того или иного аспекта, необходимо исходить из цели создания модели. Это порождает большое количество разнообразных моделей, но все они объединены общими закономерностями построения и критериями.

Чтобы лучше понять как это работает, достаточно рассмотреть самый простой пример модели - модель материальной точки. Грубо говоря, материальная точка - это тело, геометрическими размерами которого можно пренебречь. Эта модель нашла свое применение для решения физических задач: для нее были сформулированы основные законы механики. Конечно, любая модель имеет своё узкое применение, так решать задачи связанные с аэродинамикой при помощи материальной точки не просто глупо, но и не представляет никакой возможности, так как в этом случае исследователя интересует не столько масса, сколько форма объекта. На самом деле область применения модели достаточно узка: универсальная модель для решения всех задач существовать в принципе не может.

Из этого вычленяется одна очень важная мысль. Система ролевой игры - это модель реальности. Чтобы создать модель, мы задаем условия. Если изменить эти условия - получится совсем другая модель. Из этого следует, что любая система ролевой игры создаётся для решения чётко определённого круга задач. И все механики в ней созданы для решения конкретных проблем. Таким образом, у любой системы есть область применения, где она хороша, но также есть область, где она не оказывает поддержку.

Сейчас будут примеры, спускайте псов! D&D создана для героического выкашивания толп зла. Burning Wheel создана для игры динамичными персонажами, чьи верования двигают историю. FATE создана для лихих приключений главных героев, вокруг которых вращается всё повествование. GURPS создана для реалистичного моделирования реальности, какой бы она ни была. Хорошо созданная система будет доставлять похожий игровой опыт всем, кто в неё играет. Даже “универсальная” система будет давать очень схожий опыт при любых входных данных. Важная оговорка - в чистом виде. Под входными данными подразумевается сеттинг и соответствующий системе жанр игры. Если подать “неправильные” для системы входные данные, как и любая модель, в таком случае система или перестанет работать вообще, либо станет работать некорректно. Когда мы играете в детектив по D&D, либо пытаетесь изобразить “ужасы” в FATE, или же когда толкаете повозку по линии придуманного вами сюжета в AW - во всех случаях система посылает вас нахер и уходит в закат. Вы очень ясно начинаете чувствовать, что она вас больше не поддерживает: начиная от того, что не понимаете как разрешить тот или иной конфликт, заканчивая тем, что история в том виде, который вы задумывали у себя в голове, просто не строится и рушится.

Это может происходить по разным причинам, но суть одна и та же: фокус вашей игры и системы отличается. *Казалось бы, система не может разрушить задуманную историю, но почему-то именно так и происходит. Игроки сами выбирают, как им поступать в сложившейся ситуации, а их решения складываются в крутую (по мере возможностей) историю. Игроки сами наполняют окружающий мир действием. Это может проявляться очень по-разному. Но система подталкивает к решению проблем определенным образом. Она даёт инструменты, а когда у тебя в руках топор - любая проблема начинает походить на череп. Чтобы показать как хорош дндшный воин - его надо бросить в битву. Но в то же время викинги в “Сагах” могут выглядеть круто от того, что построили дом.*

Каким образом D&D помогает нам водить хорроры? Не модификаторами силы же пугать игроков? ПОДПИСЬ ДЛЯ МЕМАСА

Еще необходимо заметить, использование узкоспециализированных систем создает определенные ожидания, связанные с невозможностью совершения резкого разворота в рамках одной системы, что создает ситуацию, когда игрок примерно знает, что будет на всех последующих играх. Система не только даёт нам инструментарий, но и ставит рамки. Это как кредит на машину взять - деньги вроде и есть, но потратить их можно только на самобеглую повозку. Но не стоит рассматривать это как нечто однозначно плохое. Во-первых, игроки приходят играть именно в ту игру, которая подразумевается системой. Во-вторых, это позволяет импровизировать. Импровизация без заданных рамок превратит игру в мусор.

Модель никогда не даст однозначного ответа: это не детское уравнение из школьной программы, это такая штука, которая находится на стыке философии, математики и реальности. Ты сам создаешь или выбираешь необходимую тебе модель. Так и система - лишь один вариант из тысячи других, лишь один способ решения, коих гораздо больше. А в настольной ролевой игре нас всех волнует скорее процесс, чем конечный результат :)

ВКУСНО

Для настольной ролевой игры нужна система: она будет помогать решать спорные моменты. Но если посмотреть чуть шире - можно понять, что система не только разрешает конфликты, но также непосредственно оказывает влияние на сюжет.

Частенько мы слышим фразу: “Нужно взять подходящую вам систему”. Те, кто пошёл чуть дальше, говорят что-то про “моделирование общего воображаемого пространства”. Попытаемся заглянуть ещё глубже. Мир, окружающий нас, бесконечен, каждый предмет обладает бесчисленным количеством качеств. Из-за этого человек пользуется моделями, которые являются упрощенным представлением объекта, явления или процесса. При её построении выделяются лишь существенные аспекты, остальное отбрасывается. Чтобы определить важность того или иного аспекта, необходимо отталкиваться от цели моделирования. Это порождает большое количество разнообразных моделей, но все они объединены общими закономерностями построения и критериями.

Чтобы лучше понять как это работает, достаточно рассмотреть самый простой пример - модель материальной точки. Грубо говоря, материальная точка - это тело, геометрическими размерами которого можно пренебречь. Эта модель нашла свое применение для решения физических задач: для нее были сформулированы основные законы механики. Но решать задачи, связанные с аэродинамикой, при помощи материальной точки не просто глупо, но и не представляет никакой возможности, так как в этом случае исследователя интересует не столько масса, сколько форма объекта. Из примера видно, что область применения модели достаточно узка, и она просто не может быть универсальной. Модель - лишь способ решения: это не уравнение из школьной программы, это такая штука, которая находится на стыке философии, математики и реальности. Поэтому ты сам создаешь или выбираешь необходимую тебе модель.

Из этого вычленяется одна очень важная мысль. Система ролевой игры - это модель реальности. Чтобы создать модель, мы задаем условия. Если изменить эти условия - получится совсем другая модель. Из этого следует, что любая система ролевой игры создаётся для решения чётко определённого круга задач. И все механики в ней созданы для решения конкретных проблем. Таким образом, у любой системы есть область применения, где она хороша, но также есть область, где она не оказывает поддержку.



Внимание: сейчас будут стереотипные примеры!

D&D создана для героического превозмогания над толпами зла. Burning Wheel создана для игры динамичными персонажами, чьи верования двигают историю. FATE создана для лихих приключений главных героев, вокруг которых вращается всё повествование. GURPS создана для реалистичного моделирования реальности, какой бы она ни была.

Хорошо созданная система будет доставлять похожий игровой опыт всем, кто в неё играет. Даже универсальная система будет давать очень схожий опыт при любых корректных входных данных. Чувствуя повышение температуры, оговорюсь - в чистом виде. Хаки это совершенно другая история. Под “входными данными” подразумевается сеттинг и соответствующий системе жанр игры.

Если подать неправильные для системы входные данные - она или перестанет работать вообще, либо станет работать некорректно, как и любая модель. Когда вы играете в детектив по D&D, либо пытаетесь изобразить “ужасы” в FATE, или же когда толкаете повозку по рельсам придуманного вами сюжета в AW - система посылает вас и уходит в закат. В такие моменты вы очень ясно начинаете чувствовать, что она вас больше не поддерживает: партия только и делает что допрашивает и запугивает не пытаясь разгадать преступление. Герои своими заявками ломают весь саспенс. от того, что не понимают как разрешить тот или иной конфликт, заканчивая тем, что история в том виде, который вы задумывали у себя в голове, просто не строится.

Это может происходить по разным причинам, но суть одна и та же: фокус вашей игры и системы отличается. Казалось бы, система не может разрушить задуманную историю, но именно так и происходит. Ведь система подталкивает мастера к созданию определённых проблем для игроков. И с точки зрения этих игроков у них есть весьма ограниченный системой набор инструментов для их решения. Когда у тебя в руках только окровавленный топор - любая проблема начинает походить на череп. Чтобы показать как хорош воин в D&D его надо бросить в битву. Но в то же время викинги в “Сагах” могут выглядеть круто от того, что построили дом. Игрок может делать всё что угодно, но вообще он ограничен сеттингом, жанром, личностью персонажа и человека, который его отыгрывает, а также и системой.

 Каким образом D&D помогает нам водить хорроры? Не модификаторами силы же пугать игроков?

Еще необходимо заметить, что использование узкоспециализированных систем создаёт определенные ожидания, связанные с невозможностью совершения резкого разворота в рамках одной системы. Поэтому игрок примерно знает, что будет на последующих играх. Система не только даёт нам инструментарий, но и ставит рамки. Но не стоит рассматривать это как нечто однозначно плохое. Во-первых, игроки приходят играть именно в ту игру, которая подразумевается системой. Во-вторых, это позволяет импровизировать, ведь импровизация без заданных рамок превратит игру в мусор.

Итак, подытожим. Любая система - лишь один вариант из тысячи других, лишь один способ решения, коих гораздо больше. В НРИ нас всех волнует скорее процесс, чем конечный результат. Система в свою очередь оказывает сильное влияние на игровой процесс, на принимаемые мастером и игроками решения, система показывает куда надо смотреть и где интересно с её точки зрения. Таким образом, под влиянием системы и формируется история - продукт настольной ролевой игры. Взяв разные системы, на выходе мы получим две разные истории при прочих равных условиях. Не стоит ограничивать свой мир парой систем, пробуйте новое, ведь в таком случае вы будете создавать непохожие игровые ситуации, и каждый раз будет получаться уникальная крутая история!