<https://youtu.be/EZPtqwvtHfY?t=20m56s>

МЕМАС С БОУЛИНГОМ

<https://i.pinimg.com/736x/d8/8c/e7/d88ce7ae70f128c57d725fe0bdf82495--funniest-photos-funny-photos.jpg>

В НРИ у мастера несколько меньше прав, чем, например, у писателя. Пытаться натянуть свою историю на игру - плохая практика. Однако может быть есть какие-нибудь способы подходить к НРИ с точки зрения сторителлинга всей группе, а не только мастеру? Может быть награждать игроков за создание каких-нибудь вотэтоповоротов, окончаний и прочих важных с точки зрения сторителлинга вещей? Есть ли какие-нибудь игры, которые помогают такое делать?

Традиционные заранее придуманные истории без импровизации, которые показывают в фильмах или книгах, называют сюжетом. Ещё в глубокой древности Аристотель высказал свои идеи по поводу трёхактного изложения в трагедии: начало, середина, конец. Но со временем эти идеи развивались, сегодня они звучат как завязка, кульминация и развязка. Эти части могут меняться местами или быть обманчивыми на первый взгляд, но суть остаётся прежней. Вообще мы склонны предпочитать истории, которые имеют такую предсказуемую структуру. То есть когда мы смотрим фильм, то ожидаем, что нам представят персонажей, сведут их вместе, они переживут какой-нибудь кризис и в конце будут вознаграждены.

Эти структуры основаны на однонаправленном контролируемом авторском опыте. То есть кто-то: индивид или группа писателей, продюсеров, сценаристов или ещё кого-то - контролирует ход истории, а также презентует её аудитории, которая потребляет этот продукт. Здесь нет никакого “процесса” и “придумывания” во время повествования: всё уже готово, просто ты можешь ещё не знать всех деталей до конца. Здесь нет никакого “играй, чтобы узнать что будет”, поскольку всё уже случилось к моменту, когда ты приступаешь к чтению или просмотру. В книге автор тщательно готовит каждый шаг персонажей, каждую строчку диалогов. В итоге взаимодействие самого автора с аудиторией сводится к нулю, потому что аудитория взаимодействует с произведением.

Мы постоянно поглощаем истории в таком формате и неудивительно что и за столом пытаемся их воспроизвести. “Нарратив”, который получается при игре в НРИ, не существует в “классических” медиа. Он просто не может там существовать. НРИ это нечто большее чем фильм, сериал или книга за счёт своей кооперативной натуры и непредсказуемости. Группа - это и авторы и аудитория в одном лице. Мы одновременно создаём и поглощаем историю. Поэтому НРИ такая крутая форма искусства. Попытки загнать её в рамки трёхактовой структуры или чего-то подобного - натягивание совы на глобус. Если игра намеренно не предполагает подобного - у нас в итоге получится очень странный хак, ведь мы хакаем саму основополагающую идею НРИ.

Идея “сделать крутую сюжетную арку”, конечно, хороша, однако не в случае НРИ. Лучше взять другую структуру истории, чтобы при поддержке правил создавать запоминающиеся моменты и отличный игровой опыт. Некоторые игры: Burning Empires, Mouse Guard, Torchbearer, Blades in the Dark, Fiasko и т.п. - с помощью своих механик структурируют процесс повествования. В таких играх группа во время процесса проходит через несколько “фаз”, каждая из которых имеет свои правила и задаёт определённый фокус истории. В каком-то смысле даже D&D делает что-то подобное: с броском инициативы фокус истории смещается, активные действия (в данном случае включающие насилие) приходят на смену более медленному темпу игры. Если же хочется поиграть в ролевые игры, которые именно что мимикрируют под классические медиа - обрати внимание на Primetime Adventures.

Подытожим. Пытаться использовать “классические” приёмы сюжетостроения в НРИ - не самая хорошая идея. Конечно, никто не запрещает реализовать что-то подобное. Однако лучше посмотреть на системы, правила которых организуют процесс рассказывания истории для получения хорошей ролевой игры. Но это не значит что вообще не стоит принимать во внимание базовые принципы построения историй. Знание этих принципов поможет понять, что люди ожидают от каких историй, и как претворить это в жизнь. Они могут дать нам весьма обширный набор техник по разработке историй, из которых можно почерпнуть что-нибудь полезное. Главное - не пытаться насильно втащить это в неподходящую игру.