10.2

<https://youtu.be/BHYqyg5IDQ0?t=20m43s>

Частенько в группе находится какой-то… специфичный человек, который немного... не вписывается в происходящее. Какое поведение игрока считать хорошим или плохим? И как, будучи мастером, который набирает новую группу для своей игры онлайн, получить себе самых подходящих игроков?

Что делает человека хорошим игроком? Это довольно сложный вопрос. Не получится провести линию, по одну сторону который будут только “хорошие” игроки, а по другую - “плохие”. С такой абстрактной точки зрения нельзя бинарно делить всех игроков. Ведь игрок может быть отличным в одной партии и “специфичным” в другой. Также ролевая группа не может существовать без игроков. Однако существуют какие-то общепринятые вещи, которые будут полезны практически в любой группе.

Есть один навык, который окажется полезным буквально во всех группах - знать правила. Это ведь игра. Перед тем как сесть играть - прочти правила. В футболе с тобой никто не будет играть если ты хватаешь мяч руками - с чего бы вдруг с тобой поступали иначе в НРИ? Разумеется, это не значит что мастерам нужно устраивать экзамены по знанию правил в своих группах. Однако игрокам необходимо знать хотя бы те части правил, которые касаются их персонажей. Это избавляет мастера от необходимости быть “энциклопедией правил”, следовательно оставляет больше места для его непосредственной работы. Помимо этого у хорошего игрока нет проблем с коммуникацией. Они должны уметь как выражать свои мысли и желания, так и слушать и понимать, что происходит вокруг. Ведь ролевая игра это разговор. Это своеобразный фундамент. Однако сверху можно накидать ещё несколько дополнительных полезных штук. Желание своевременно принять и пользоваться спотлайтом. Помогать играть даже тогда, когда ты не в спотлайте. Умение понять, когда нужно передать спотлайт кому-то другому. Не вываливаться из игры пока персонаж активно не участвует в событиях. Желание принимать интересные для истории решения. Общение между игровыми встречами.

Теперь о том, как найти подходящих игроков. Это непросто, ибо одни и те же игроки порой не подходят для разных игр. И не стоит заставлять другого человека играть в игру, которая ему не нравится. Самый простой вариант - посидеть, подумать и написать список пожеланий для игроков. Однако чаще всего это не даст необходимого результата. Гораздо лучше составить список того, что ты хочешь увидеть на потенциальной игре. А затем узнать у потенциального игрока, какие ролевые игры ему нравятся, и позволить ему быть самим собой. После этого уже можно понять, подходите ли вы друг другу. Если ты видишь, что вы врядли сможете играть вместе - скажи игроку об этом прямо. Не нужно есть кактус. И ничего страшного, если игра из-за этого отодвинется на какой-то промежуток времени или вообще не сложится. Пусть таким образом ты будешь играть меньше, но игры будут куда лучше. Лучше вообще не играть, чем играть и мучаться. Плюс это не самый плохой способ завести новых друзей.