10.3

Премодерация. Этот вопрос очень важен, хоть и встаёт перед нами один раз за всю кампанию. Однако это задаёт тон всем последующим встречам.  
Насколько важна премодерация? На этот вопрос нельзя ответить односложно.

Насколько сильно мастеру нужно вмешиваться в процесс создания персонажа со своей премодерацией? Нельзя же ведь сказать “чуток”, “сильно”, “влияй на 20% персонажа”. Точнее можно, но что это даст? Как-то глупо звучит этот абзац. Логика построения чуть-чуть страдает. И опять же, лишнии вопросы. Наверное. Для меня односложный ответ это да или нет. Насколько важна премодерация? Да (нет). Что-то не так. Может не стоит здесь говорить совсем словами Адама?

Нельзя однозначно сказать насколько важна премодерация персонажей. Остальной на мой взгляд лишнее. Я могу быть неправ.

Зачем вообще осуществлять премодерацию? На это есть две большие причины. Опять же: вопросы. Для премодерации есть две большие причины. Дальше можно разбить текст на 1. 2. И выделить таким образом эти причины, например. С одной стороны - кампания: сеттинг, ситуации, замыслы. С другой стороны - сама механика игры. Начнём со второго. Как мастер, ты чаще всего лучше всех в компании знаешь правила. Ты понимаешь о чём эта игра, поэтому игроки, скорее всего, будут к тебе обращаться по игромеханическим вопросам. Идеальная сферическая игра в вакууме должна быть сделана так, чтобы любой выбор внутри игры, связанный с механикой (навыки, заклинания, вот это всё) являлся приемлемым и не ломал происходящего. Но так чаще всего не бывает. Например, в одном углу ринга у нас AW, в другом - D&D 5. В AW есть персонажи, которые превосходят других в определённых ситуациях. Стрелки ломают, Технари создают, Мозгачи манипулируют людьми. Однако любой набор архетипов в партии не сделает игру по AW скучной. А если она и будет скучной - это не зависит от выбранных архетипов. В D&D же шанс того, что ты создашь неиграбельного персонажа, который не сможет эффективно и, принося тебе удовольствие, преодолевать сваливающиеся на него невзгоды, не так уж и мал. А если при этом подобрать не сочетающихся персонажей в партию… Можно, конечно, играть партией из четырёх волшебников в латах, но всё веселье закончится на моменте создания персонажей. Поэтому с точки зрения мастера будет неплохим решением предостеречь игроков, если они не слишком понимают последствий некоторых решений во время создания персонажа. Совет по набору сочетающихся друг с другом персонажей приведёт не только к сэкономленным нервам, но и подарит вам гораздо более увлекательную историю. Но не забывай - только Советы. Игроки имеют полное право игнорировать твои советы и делать фиговых персонажей. Не нужно тащить их силой в установленные одному тебе понятные рамки.

Поговорим о первой причине. Синергия концептов и идей персонажа с жанром и идеями истории. С одной стороны - ты мастер, и у тебя в голове уже до начала игры есть определённые идеи. Может быть ты хочешь поиграть в игру про интриги. И какие-то идеи персонажей игроков будут отлично вписываться в происходящее, а какие-то нет. Во втором случае лучше заранее озвучить игрокам определённые наброски. О чём будет игра, какие персонажи будут здесь уместны - вот это всё. И, если кто-то пытается взять Терминатора в твою игру про дворцовые интриги, смело отметай подобные вещи. Однако не стоит слепо отбрасывать всё то, что не вписывается в твой уютный придуманный мирок. Игрок, предлагая концепт персонажа, сигнализирует тебе о том, что ему в данном случае интересно. Возможно, поняв его точку зрения, можно взглянуть на мир с другой стороны и сделать игру ещё лучше. На этот счёт есть цитата из одной игры: “Если игрок выбирает концепт, который никак не вписывается в игру, - (здесь либо только запятая, либо только тире. В первом случае получается обычное сложносочиненное предложение, во втором ты акцентируешь внимание на второй его части. Какого эффекта тебе хочется?)он создаёт сильный конфликт. Эльф-убийца волшебников (здесь тоже меня коробит немного из-за знака, но я хз как правильно))) будет не лучшим выбором в партии с чародеями. Волшебник - проблемный персонаж для мира без магии. Дварф-путешественник будет не очень хорошо смотреться среди клана орков. Если мастер заявляет игру в мире без магии - обязательно найдётся тот, кто захочет сыграть последнего мага. И это хорошо. У нас есть сильный конфликт внутри игры ещё до её начала. И этот конфликт имеет к персонажам игроков самое прямое отношение. Обсудите ваши идеи и свяжите их в единое целое. Последний маг в умирающем мире, который хочет восстановить эти земли. У вас определённо появятся крутые идеи. Вплетите в происходящее всех персонажей. Жрец культа, желающий принести в жертву последнего мага. Лорд-инквизитор, долг которого поймать своего брата-мага. И вот уже становится весьма интересно” (с) Burning Wheel. Все люди хотят быть особенными и важными. Кто-то создаёт таких персонажей потому что хочет быть Самым Уникальныи и Неповторимым. Кто-то - потому что ленив и играет за одних и тех же архетипов в любых играх. А кто-то просто мудак. Дай хорошие ориентиры, оставь место для идей игроков, и у вас получится отличная история.

Что я узнал из видео <https://www.youtube.com/watch?v=M-cYOUKrrcs>

1. Премодерация персонажа один элемент из создания самого персонажа, поэтому не стоит рассматривать премодерацию в отрыве от этого.
2. Существуют разные игры: в одних игрокам необходимо быть союзниками, работать вместе, в других это не обязательно. Но премодерация все равно нужна (с целью игры они же должны быть связаны)
3. Одна из задач премодерации - создать связи между персонажами. Иногда это закреплено механикой игры, а иногда мастер должен это самостоятельно сделать. Связи помогают группе не развалиться. Действовать в одном направлении. Но так же создают некоторые внутриигровые конфликты, но это тоже хорошо.
4. Во время генерации (ну и премодерации соответственно) необходимо соблюдать баланс между своими хотелками и нуждами партии.
5. Можно избежать проблем, выдав игрокам прегены. Но тогда можно пропустить много всего интересного. Лучшим вариантам будет задать рамки (как и говорит Адам), тогда и народ оживиться (вижу цель) и на выходе получится что-то цельное.
6. Предыгровая подготовка - лучшее, что может сделать партия на первой (нулевой?) сессии.
7. Важно уметь говорить “Нет”.

От мене:)

На предыгровой подготовке не стоит общаться в формате игрок-мастер, совместное обсуждение выглядит более рациональным. Хотя оно и вызывает больше споров, но в конце концов это помогает всем. Для всех ли игр нужна премодерация? Может как мы в айсиэрпиджи? Собрались и поехали. Без лишних слов.