12.1

<https://youtu.be/MaXkQJ4Hkg8?t=3m33s>

<http://memepedia.ru/wp-content/uploads/2017/06/%D1%82%D0%B0%D0%BA-%D0%B1%D0%BB%D1%8D%D1%82.jpg>

Какими способами можно удержать внимание игроков в рамках игры? Ведь когда во время игры кто-то отвлекается (достаёт телефон или что-то подобное), то это выглядит несколько неприятно.

Итак, ты заготовил крутую историю, игроки сделали персонажей и вы сели играть. Ты начал описывать то, что для них приготовил. И в этот момент кто-то уставился в телефон, кто-то начал листать рулбук, раздумывая какой же взять навык, остальные смотрят на тебя, но, похоже, в мыслях они где-то далеко. И ты такой

*Я тут трачу время, силы и деньги на эти приключения. Почему вы так поступаете со мной? Почему вы меня не слушаете?*

Это довольно неприятное ощущение. Но мы ведь живём в реальном мире, где игроки не могут полностью погрузиться в игру и отгородиться от всего остального.

Все мы в первую очередь люди, и лишь во вторую - игроки и мастера. А ролевая игра в своей основе это просто структурированная беседа. Поэтому здесь работают всё те же правила, которые применимы к простым дружеским посиделкам. Договоритесь о некоторых вещах заранее: не использовать телефоны во время игры, не перебивать говорящих неуместными комментариями, и всё в таком духе. Если не сделать этого вне игры - глупо пытаться исправить на уровне игры проблемы, которые не имеют к ролевой игре никакого отношения.

Также стоит учитывать, что не всегда всем игрокам за столом необходимо быть на 100% сконцентрированными на игре. Если кто-то отвлекается, это не значит, что это проблема мастера - это вообще может не быть проблемой. Причём на эту ситуацию можно взглянуть с нескольких сторон. Это также может и не быть проблемой для остальных игроков, включая того, который отвлекается. У каждого свой приемлемый способ игры в ролевые игры, и это нормально. Однако, когда мы говорим о настольной ролевой игре, почему-то предполагается, что за это должен отвечать мастер. Поэтому, если вдруг один игрок постоянно выпадает из контекста и отвлекается - остальные смотрят на мастера и молча вопрошают “почему ты с этим ничего не делаешь? Исправь эту ситуацию”. Такое поведение от игроков не очень дальновидно. Если тебя, как игрока, беспокоит такая ситуация - можно взять решение проблемы в свои руки.

Итак, мы всё же хотим избавиться от этой проблемы. Первый вопрос, на который нам нужно ответить: “А есть ли нужда исправлять эту проблему? Проблема ли это вообще?”. Человек с телефоном не слышит, что говорят другие? Такое поведение замедляет процесс игры? Возникают те самые раздражающие вопросы в стиле “Так, мой ход… Что тут у нас происходит?”. Ведь есть разница между “отвлекается на что-то постороннее и мешает всем играть” и “переводит внимание на другие вещи в те моменты, когда заняты другие игроки”. Вполне вероятно, что твои мысли о том, что какой-то игрок отвлекается неверны - может быть для него это нормальное поведение. Все люди разные. Если это действительно проблема, и чётко ясно почему это является проблемой - сначала поговори с игроком, который тебя беспокоит. Лучше делать это после встречи, или между встречами. Не стоит начинать диалог с претензий в стиле “Ты плохо себя ведешь и бесишь меня!”. Это должен быть разговор о твоих чувствах (к вопросу о том, что нужно понимать почему тебя беспокоит такое) а не о его поведении. В большинстве случаев этого вполне достаточно для урегулирования проблемы. Скорее всего компромисс будет достигнут. Возможно, не сразу - никто не любит, когда кто-то просит изменить устраивающее тебя поведение. В общем, выскажись, и если другой игрок не мудак - вы найдёте общий язык. И только после того, как вы поговорили и поняли, что не подходите друг другу - нужно задумываться о смене группы и прочих радикальных вещах.

Подытожим. Другие игроки - тоже люди. Не нужно ставить себя выше их - уважай их желания. При этом не нужно молчать, если что-то мешает тебе получать удовольствие от игры. Ну и кушать кактус точно не следует - в крайнем случае можно найти себе другую группу. Есть ещё кое-что, чего делать категорически нельзя.

Нельзя использовать внутриигровые ресурсы для давления на игрока, который, по вашему мнению, ведёт себя “неправильно”.

Если ты мастер и тебе кажется хорошей идеей “наказать” игрока через персонажа за то, что сам игрок отвлекается - тебе кажется. Это очень херовая идея. Не надо так.