<https://youtu.be/wJAXFuucHTM?t=22m41s>

19.2

Новички в НРИ. Как лучше познакомить их с этим удивительным миром: сыграть большую кампанию по одной игре, показав все аспекты, либо сыграть несколько кампаний поменьше в разные игры, продемонстрировав всё многообразие НРИ?

Допустим, ты только недавно познакомил своих друзей с НРИ и решил начать их знакомство с Dungeon World. Dungeon World, кстати, не такой уж и плохой выбор для первой игры: несложные правила, концентрация на истории, знакомые всем фентезийные мотивы. И вот вы отыграли несколько встреч и у тебя в голове появились мысли насчёт того, что было бы неплохо показать им, как ещё можно играть в НРИ. Или может быть они сами начали интересоваться этой темой и нашли что-то интересное. Любая, даже самая простая, игра требует некоторого опыта для того, чтобы полностью её “прочувствовать”. А новичкам нужно нечто большее чем “первое впечатление”, ибо им пока что не с чем сравнивать. Поэтому сразу вываливать на них кучу игр может быть не очень хорошей идеей. Доиграйте текущую кампанию по Dungeon World, благо сама игра не рассчитана на очень длительные приключения. Это не D&D и не Burning Wheel: персонажи набирают максимальный уровень довольно быстро, и это как раз хороший повод закончить сюжетную арку. В конце, после того как, игроки уже примерно представляют себе процесс НРИ и относительно неплохо знакомы с одной системой, они уже не являются абсолютными новичками. Да, возможно в НРИ вообще это всё ещё новички, однако как игроки они уже вполне себе набрались опыта в результате целой кампании за плечами. После кампании сядь и поговори с игроками. Не торопись с нездоровым энтузиазмом демонстрировать им всю свою коллекцию игр с криком: “Мы будем играть во всё! Так здорово, что вам понравились НРИ!” (тут прямо нужен мемас). Дай людям осмыслить всё произошедшее. Возможно, кто-то из них поймёт, что им не очень нравится такой вид досуга.

НРИ - хобби не для всех, как нам бы не хотелось обратного.

После первой кампании пришло время подумать о твоих дополнительных обязанностях как мастера. Вполне возможно, кто-то найдёт нижесказанное несколько странным и не относящимся к обязанностям мастера. Однако помимо текущих стандартных обязанностей мастера, связанных с подготовкой и проведением игр, есть ещё и ответственность перед хобби в целом. Вот какие задачи могут быть у человека, который топит за НРИ:

1. Мы должны показывать людям всё разнообразие НРИ. Существует огромное количество прекрасных игр, и наша цель - рассказать о них как можно большему количеству людей.
2. Мы должны размножаться. Нам нужно создавать больше мастеров. И самый лучший способ это делать - превращать в них наших игроков.

На основании этих обязанностей вырисовывается такой план действий: покажи игрокам ещё одну систему, которая не сильно отличается от той, в которую вы играли, и проведи игру по ней. Если первой игрой была Dungeon World - покажи им что-нибудь из PbtA мира. В нём довольно много игр, поэтому найти что-то, что понравится игрокам, не должно составить особого труда. К тому же эти игры будут использовать весьма похожий движок правил, поэтому твои игроки могут вкусить радость узнавания общих механик, а также испытать удовлетворение от нахождения различий в на первый взгляд похожих играх. Твои игроки увидят, как разные правила строят разные истории, а это очень хорошая привычка - смотреть на то, какие истории помогает создавать та или иная игра. Также этот навык поможет им в будущем выбирать хорошие системы, избегая тех, которые не помогают создавать истории. Таким образом ты даёшь им весьма полезные навыки, которые пригодятся, когда наш злодейский план вступит в свою следующую стадию (ооохохо мемас какой-нибудь). Когда вы начинаете играть вашу вторую кампанию - помимо своих обязанностей мастера начинай присматриваться к игрокам. Ищи тех, которые с удовольствием берут нарративные права, читают и знают правила, помогают другим игрокам. Этот игрок (или игроки) - твоя цель. Когда ваша вторая кампания закончится - отведи этого игрока в сторонку, поговори с ним и предложи поводить то, что ему нравится. Вручи ему ключи от Мастерских чертог. Сейчас настала его очередь. Почему после второй игры? Разве не слишком рано? Нет, не рано. Не нужно с самого начала воспитывать в игроках очень вредную привычку думать, что “есть люди, которые только играют, а есть люди, которые только водят”. Чем дольше ты ждёшь, тем сильнее в их головах крепнет мысль о том, что ты в их группе единственный, кто может водить. Нельзя дать им неосознанно поделить играющих в НРИ людей на две касты. Да, ты познакомил их с НРИ, но это не значит что ты должен постоянно водить. Небольшие кампании - отличный способ начать водить. Особенно по PbtA играм. Разумеется, игрок скажет тебе, что он ещё не готов. Однако есть разница между “игрок реально не хочет водить” и “игрок не против, но думает, что не готов”. Не сомневайся в нём. Дай ему понять что ты веришь в него и он готов. В этот момент нужно немного подтолкнуть игрока, но не перегибай палку. И, если он согласился, помогай ему. Научи его водить, чтобы он сам в будущем учил водить других. И, возможно, у него будет настолько неожиданная точка зрения на процесс вождения, что ты сам сможешь почерпнуть от него пару интересных идей.

Подытожим. Начинай знакомить новичков с игр, в которых разбираешься, постепенно открывай мир НРИ для них и ищи среди новичков человека, которого можно научить водить. Найдя такого человека, не затягивай с предложением поводить. Чем больше мастеров тем лучше. Учить новичков играть в НРИ - отличная идея, но делать так, чтобы они в будущем сами учили других мастеров водить, - вот это вообще топ.