54.2

<https://youtu.be/Zteuyzf4Z1c?t=9m50s>

Ты хочешь заполнить мир такими NPC, которые связывают персонажей игроков с миром, с их историей и с другими NPC. Знания игроков и знания персонажей всегда будут отличаться. Персонаж помнит внутриигровых персонажей и события гораздо лучше чем игрок. Каким образом мне вводить персонажей, которых знают герои но не знают игроки? В большинстве случаев это выходит очень криво. Как удивлять игроков? Показывать игрокам что-то неожиданное всегда очень увлекательно.

Все мы можем столкнуться с такой ситуацией. У нас есть крутой NPC, который жаждет появиться на сцене. И мы, как мастера, хотим сделать его появление значимым и внезапным. Чтобы игроки удивились от вотэтоповорота. Одно из худших ощущений во время игры - когда мастер раскрывает игрокам что-то, а оно не производит ожидаемого эффекта. Это как рассказывать шутку, в конце которой никто не засмеялся, потому что ты забыл упомянуть ключевую деталь. Что в таком случае делать? Обычно в таких случаях начинается активность в стиле “А напиши мне предысторию персонажа с кучей зацепок”. И игроки, которым не плевать на игру, будут писать огромную биографию. А игроки, которым плевать, не будут ничего делать, тем самым оставив себя без спотлайта и приняв на себя роль “одинокого одиночки на одинокой дороге в одиночестве”. Такой подход не очень продуктивен. Он мало того, что чувствуется абсолютно безжизненным, так ещё и в результате всё равно может получиться фигня. Плюс, не всегда тот важный персонаж, которого мастер хочет ввести, находится в списке тех, кто указан в предысториях.

“Тяжёлый стук металлических сапог предупреждает вас о приближении противника. Его алые латы сияют в свете факелов как свежая кровь. О нет, это Багряный Разрушитель, что будем делать?” Это звучит намного интереснее чем “Тяжёлый стук металлических сапог предупреждает вас о приближении противника. Его алые латы сияют в свете факелов как свежая кровь. Это… так, этот парень вроде бы из твоей предыстории? Это твой племянник, если мне не изменяет память…” И вот драма сдувается, как воздушный шарик, а вместе с ней и теряется погружение. В такие моменты гораздо лучше дать игрокам возможность сделать это открытие. Вместо того, чтобы говорить им почему они боятся (или радуются, зависит от контекста) лучше постепенно и по чуть-чуть показывать им некоторые намёки через сеттинг и дать им возможность сложить мозаику самостоятельно в своей голове. Однако это сложно реализовать. Для этого нужно очень тонко чувствовать игроков и уметь сместить свою точку зрения с кресла “режиссёра”, которым обычно является мастер. В такие моменты нужно воспринимать своих игроков как аудиторию и отделить их от персонажей, которые уже отлично знают мир. Просчитывай свои действия на несколько шагов вперёд. Делай ходы один за другим, чтобы затем в нужный момент игроки сложили в голове все намёки. Но как при этом сплести происходящее с чьей-то предысторией? Как получить ту самую драму, когда под шлемом убитого Багряного Разрушителя скрывается потерянная сводная сестра одного из персонажей? Можно пойти тем же путём - постепенно намекать, шаг за шагом выстраивая мозаику в головах игроков и надеяться, что она сложится точно в нужный момент. Однако всё это настолько сложно, что практически нереализуемо. Дашь чуть меньше намёков и игроки пропустят ту самую ключевую деталь. Дашь чуть больше - игроки раскусят это слишком рано. Есть другой способ. Ты создаёшь Багряного Разрушителя: таинственный рыцарь в демонической броне, который огнём и мечом прорубает себе путь через страну. И вот игроки склоняются над его мёртвым телом и срывают с его головы шлем. В этот момент вместо того чтобы сообщать им что-то - спроси. “Сняв шлем, вы видите знакомое лицо. Кто это?”. И если игроки не тугодумы и им не пофиг на происходящее - они сгенерируют тебе достойный ответ. Это может быть не совсем то, что ты ожидал, однако если вы на одной волне - их идеи придутся тебе по душе и вполне возможно даже приятно удивят. И так можно делать не только с таинственными злодеями. Не нужно прописывать абсолютно всех NPC - позволь игрокам участвовать в этом. Задавай нужные вопросы. “Ты узнаёшь татуировки на теле этого заключённого. Что они означают? Что ты должен этому человеку в обмен на твою безопасность?”. Таким образом мы выстраиваем предысторию персонажа в процессе игры. Мы изначально оставляем белые пятна, которые потом заполняют игроки. Без их помощи самостоятельно срежиссировать моменты вотэтоповоротов практически невозможно. Вдобавок привлечение игроков к таким вещам поможет обогатить игру, при этом сбросив с мастера часть нагрузки. И даже позволит мастеру испытывать схожие чувства вотэттоповорота. Так что задавай правильные вопросы - это сделает игру лучше.