

## ***Маленькая Большая Игра.***

**Необходимое предисловие: об общественном договоре, а так же правах и обязанностях участников проекта.**

Наше МГ, при подготовке игры исходило из того, что основой игры является сотворчество, взаимоуважение и доверие между всеми участниками игрового процесса: мастерами, игроками и игротехниками. Если эти качества не присутствуют – участие в проекте, и сам проект, не могут быть плодотворными. Так стоит ли что-то затевать?

Также хотелось бы отметить, что ролевая игра – хобби коллективное, требующее ответственного подхода со стороны всех участников. Знание, понимание и соблюдение правил, отсутствие на полигоне неигровухи, умеренность в потреблении алкоголя – являются обязательными для всех участников игры. Если отыгрыш, моральные переживания и невероятные приключения в рамках роли не являются основной целью участия в мероприятии – имеет ли смысл себя насиловать и мешать окружающим, для которых это справедливо?

• Мастер не является массовиком-затейником, не обязан развлекать игрока, делать ему красиво. Он не получает за свою работу денег. Он является равноправным участником игрового процесса, который так же получает удовольствие от игры. Интерес мастера – сделать именно такую игру, как ему хочется, заложив в неё определённые смыслы, концепты и механики. Принципиальное изменение игры, влекущее за собой потерю важных для мастера концепций – влечёт потерю мастерского интереса. А зачем ему такая игра? Потому не надо пытаться обмануть мастера, стараясь пролезть в игру, концепции которой вам не интересны – или пытаться давлением заставить мастера эти концепции изменить. Честнее и порядочней будет признать, что это не ваша игра – и не заявляться.

*Мастер обязан:*

Честно и открыто (насколько это возможно без ущерба для информационно-игротехнической составляющей игры) отвечать на любые вопросы игрока относительно игры. Честно оповестить игрока о том, что его ждёт на игре: о концептах, смыслах и механиках, в игру закладываемых. Мастер несёт личную ответственность за обман ожиданий игрока, являющийся следствием мастерской работы над игрой.

Исправно вести и по первому требованию предоставить финансовую отчётность по мероприятию. Экономно и ответственно подходить к организации АХЧ, тратам игрокских взносов и времени, равно как сил и времени игротехников.

Стоически и с пониманием выслушивать мнения и, в особенности, конструктивную критику игроков. Стараться идти им навстречу – насколько это возможно в рамках заложенных в игру механик, смыслов и концепций. Оставлять простор для игроцкого сотворчества в пространстве игры вообще – и роли в частности. Не стыдиться принимать игроцкие предложения и решения, если они не входят в противоречие с концептами, смыслами и механиками проекта – но напротив: могут его улучшить.

Максимально оперативно предоставлять игрокам все зависящие от него материалы: информационные и материальные – необходимые для подготовки к проекту.

Требовать от игроков и игротехников выполнения своих ролей и задач в проекте – и следить за этим.

• Игротехник не является мастерским рабом, это человек приехавший бесплатно помочь организацией игры и тоже имеющий с этого свой фан. Фан игротехника – в меньшей информационной и материальной подготовке по сравнению с игроком, в освобождении от взноса. В гарантированных приступах игровой активности и осведомлённости о неведомых игрокам особенностях игры. В обеспечении со стороны мастера минимальными условиями для комфортабельного пребывания на полигоне. Также игротехник вправе рассчитывать на то, что мастер заранее, на стадии принятия решения об участии, максимально полно огласит его роль, цели и задачи на игре, а также график работы.

*Игротехник обязан:*

Не забывать, что его функция на игре не отдыхать – а работать, поддерживать игру игротехнически. Это значит, что времени поваляться на травке может и не быть. Мастер рассчитывает на вас, ваши силы и умения – и нужда в вас может возникнуть в любое время суток.

Обладая меньшей информацией об игре чем мастер – беспрекословно и точно следовать его инструкциям в своих игротехнических действиях. Честно, открыто и бесстрашно задавать мастеру любые вопросы относительно своей роли, если что-то непонятно (не нужно пытаться телепатировать мастера, спрашивайте) – дабы максимально точно понять мастерский замысел. По возможности избегать импровизаций и чётко следовать мастерским установкам – если только импровизация не является частью поставленной мастером задачи.

•Игрок в равной степени не является бессловесной куклой в руках мастера – и отдыхальщиком-потреблястом, приехавшим, чтоб ему сделали красиво и интересно под пиво. Игрок является полноправным сотворцом проекта: в рамках вклада в него своей ролью, игрой, взносом, творческой работой.

*Игрок обязан:*

Ответственно и качественно готовиться к проекту, в срок и в полной мере выполнять все требования и задания мастера по подготовке к проекту. В полном объёме изучать предоставленные мастером материалы, понимать их и разбираться в них на одном с мастером уровне. Доверие и уважение к мастеру в данном случае является основополагающим фактором – если он что-то требует от игрока: значит это действительно нужно для проекта. Это распространяется так же и на сдачу взноса, участие в строеке.

Честно, открыто и бесстрашно задавать мастеру любые вопросы относительно своей роли, если что-то непонятно (не нужно пытаться телепатировать мастера, спрашивайте) – дабы наверняка прийти с мастером ко взаимопониманию. Отважно и безжалостно требовать ответов по любым непонятным в проекте моментам. Не бояться вносить конструктивную критику, замечания и предложения по сути проекта вообще – и по своей роли в частности: это и есть сотворчество.

Осуществлять жесточайший контроль за мастером и требовать с него предоставлять все необходимые материальные и информационные материалы к проекту в заявленные сроки.

На игре – играть своего персонажа согласно роли, а не пытаться телепатировать мастера и угадывать, чего тот хочет. Для выражения мастерских хотелок есть игротехники: игрок же должен играть, желательно – с другими игроками, а не с мастером или игромеханикой.

Не пытаться строить какое-то представление об игре на основе домыслов и штампов. Удивляемся и спрашиваем, уточняем, интересуемся – до тех пор пока не убедились, что мастер уверился, что вы его поняли.