

Pointy Hat

Отзывы после игры

Предисловие

Добро пожаловать! Это документ, который поможет тебе собирать обратную связь и от игроков, и от ведущих игр. Он разделён на два раздела: **Для Ведущих** и **Для игроков**. Если ты ГМ, то используй вопросы из раздела Для Ведущих и задай их своим игрокам. Если же ты игрок, то для тебя подготовлены вопросы из раздела Для игроков.

Слушать критику может быть тяжело. Мы часто принимаем её как личную атаку, зачастую неосознанно. Хороший способ перестать воспринимать всё так резко – это просить обратную связь в первую очередь у тех людей, которых ты любишь и которым доверяешь, и которые любят и доверяют тебе в ответ. Лучше всего будет просить отзывы в комфортной для тебя форме, чтобы облегчить их восприятие. Например, ты можешь попросить не критиковать какую-то конкретную часть игровой сессии, к которой не был готов, или о том, о чём ты пока не готов услышать критику. Тем не менее, почаще спрашивай себя, не готов ли ты уже получать критику по этим моментам, поскольку именно она позволит тебе стать лучше.

I: Для Ведущих

Вопросы о прошедшей игре, которые **ведущий может задать игрокам**. Не обязательно спрашивать каждый и не обязательно задавать вопросы после каждой встречи. Выбирай вопросы, основываясь на том, что произошло или скоро произойдёт в игре.

Вопросы:

- Что тебе больше всего понравилось сегодня?
- Что тебе меньше всего понравилось?
- Что ты думаешь насчёт боёвки? Не слишком медленная? Не слишком простая?
- Что думаешь насчёт ролевых сцен? Было ли достаточно времени на отыгрыш персонажа?
- Что ты думаешь насчёт кампании в целом? Как тебе темп развития событий? Может есть какие-то опасения насчёт этой кампании?
- Что бы ты хотел увидеть на следующей сессии или вообще в дальнейшем?
- Есть ли что-то ещё, что хочется спросить или высказать?

II: Для игроков

Эти вопросы **игрок может задать другим игрокам или ГМу**. Не обязательно спрашивать все вопросы или задавать их после каждой игры. Ориентируйся на какую-нибудь периодичность, например, раз в месяц, или после особенно напряжённого или важного момента в истории, рассказанной за игровым столом.

Вопросы:

- Есть ли у тебя положительные или отрицательные замечания по поводу моих действий в бою? Были ли они понятны и объяснимы?
- Что ты можешь сказать о моём отыгрыше персонажа?
- Понятно ли тебе каков мой персонаж и в каком направлении я с ним двигаюсь? Ощущается ли он как живая личность?
- Как тебе динамика отношений внутри нашей группы? Нужно ли что-то изменить или попробовать?
- Есть ли что-то, над чем мне стоит поработать, будь то в бою, в отыгрыше или в чём-то ещё?
- Есть ли что-то ещё, о чём стоит поговорить?

От переводчика

Привет! Я Никита – ведущий, игрок и самопровозглашённый дизайнер Настольных Ролевых Игр. Мне показалось, что эта памятка может быть полезой для многих ведущих и игроков в НРИ, поэтому я решил перевести её и поделиться с русскоязычным сообществом.

Оригинальным автором этого документа является *Pointy Hat*, я лишь перевёл его работу с английского языка.

Оригинал памятки находится здесь:

<https://docs.google.com/document/d/e/2PACX-1vT0Swrru1X7nYM40zc0625UuPp4fzC6ZHieRTIVp3pg4PISC-uBbSvBo8HiLDx0IXrgiwfsbQUiEI20/pub> (англ.)

Видео, в котором автор говорит об отзывах после игры и не только:

<https://www.youtube.com/watch?v=yUhWifH68L4> (англ.)

Канал автора, где он говорит, в основном, о D&D, но так же и на общие для НРИ темы:

<https://www.youtube.com/@pointyhatstudios> (англ.)

Больше контента от меня

Если тебя интересно, чем ещё занимаюсь я, и ты хочешь увидеть больше полезных материалов, а также познакомиться с моим творчеством, то заглядывай в мои соцсети и на сайт.

Группа в ВК



vk.com/nikitakart_ru/

Канал в Telegram



t.me/nikitakart_ru/

Сайт / Блог



nikitakart.ru

Спасибо за внимание и до новых встреч!