

The
Quiet
PART 1

ΟΔΗΓΟΣ ΑΦΗΓΗΤΗ

Το *The Quiet: Part 1* είναι ένα συνεργατικό adventure game που δημιουργήθηκε από τη διαδραστική καλλιτέχνηδα Risa Puno και τον Avi Dobkin, φανατικό των παιχνιδιών *Dungeons & Dragons* (D&D), ως απάντηση στην κρίση του COVID-19. Σχεδιασμένο για να παίζεται από απόσταση, αυτό το συμμετοχικό έργο τέχνης βασίζεται στην παράδοση των επιτραπέζιων role-playing games, όπου ένας παίκτης αφηγείται στους άλλους καταστάσεις στις οποίες εκείνοι απαντούν και αντιδρούν. Αυτή η αναλογική μορφή παιχνιδιού προσφέρει ένα καλοδεχούμενο διάλειμμα από την παντοκρατορία του ψηφιακού. Το πώς εκτυλίσσεται η ιστορία εξαρτάται από το τι αποφασίζουν οι παίκτες να εξετάσουν και να διερευνήσουν – έτσι, η αφήγηση γίνεται μια ζωντανή οντότητα, που διαμορφώνεται από τη δική τους προσωπικότητα και τα δικά τους συστήματα αξιών. Αυτό το πλαίσιο είναι ένας ιδανικός τρόπος για την εισαγωγή μιας –μικρής έστω– αίσθησης αυτενέργειας σε μια εποχή όπου πολλά πράγματα μοιάζουν εκτός του δικού μας ελέγχου.

Παρότι το *The Quiet* διατηρεί ορισμένα από τα στοιχεία fantasy που θα ανέμενε κανείς σε παιχνίδι του είδους, αυτή η συλλογική εμπειρία αφήγησης είναι εμπνευσμένη από την περίπλοκη συναισθηματική κατάσταση και την κοινωνική δυναμική των άνευ προηγουμένου στιγμών που ζούμε. Το *The Quiet* δεν συνιστά απόδραση από την πραγματικότητα, αλλά αντιθέτως αποσκοπεί να βοηθήσει τους ανθρώπους να ασχοληθούν ενεργά με τα θέματα της ασφάλειας, της κηδεμονίας, της πρόσβασης και της στήριξης. Προσφέρει στους παίκτες μια αφοπλιστικά διασκεδαστική ευκαιρία να εξετάσουν περιεχόμενο που αλλιώς μπορεί να φαινόταν «υπερβολικό», στη διάρκεια αυτής της περιόδου αβεβαιότητας.

ΚΟΙΝΕΣ ΑΠΟΡΙΕΣ

• Γιατί αναφέρει “Part 1” ο τίτλος;

Το *The Quiet* είναι μια ιστορία που θα ειπωθεί σε δύο μέρη. Ωστόσο, το κάθε μέρος είναι μια αυτοτελής περιπέτεια, που αφηγείται την ολοκληρωμένη ιστορία του, η οποία θα αποτελέσει μέρος μιας μεγαλύτερης αφήγησης όταν ολοκληρωθούν και τα δύο μέρη – όπως μια ταινία και το sequel της.

• Πόσοι μπορούν να παίξουν;

Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για 3-5 παίκτες. Ένας επιλέγει να παίξει τον Αφηγητή και ο καθένας από τους υπόλοιπους παίκτες παίρνει τον ρόλο ενός Χαρακτήρα.

Σε αυτό το 1ο Μέρος, ο Αφηγητής παρουσιάζει ξεχωριστά sessions της ίδιας περιπέτειας σε καθέναν από τους 2-4 Χαρακτήρες. Κάθε Χαρακτήρας παίζει ένας-προς-έναν με τον Αφηγητή. Στο 2ο Μέρος (προσεχώς) θα παίξουν όλοι οι Χαρακτήρες μαζί, σε ένα και μοναδικό session με τον ίδιο Αφηγητή.

Οι βασικές αρμοδιότητες του Αφηγητή είναι να παρουσιάζει τις καταστάσεις στον Χαρακτήρα, να εφαρμόζει τους κανόνες του παιχνιδιού και να αφηγείται τα αποτελέσματα των ενεργειών του Χαρακτήρα. Ο Χαρακτήρας αποφασίζει ποιες ενέργειες θα κάνει, ανταποκρινόμενος στην ιστορία που παρουσιάζει ο Αφηγητής. Η ιστορία αλλάζει, ανάλογα με τις αποφάσεις των παικτών.

• Χρειάζεται να ξέρω πώς παίζεται το *Dungeons & Dragons*;

Σε καμία περίπτωση! Αυτό το παιχνίδι σχεδιάστηκε για οποιονδήποτε έχει σύνδεση Ίντερνετ και μπορεί να διαβάσει αγγλικά ή ελληνικά. Στόχος μας ήταν να δημιουργήσουμε μια απλουστευμένη εκδοχή των επιτραπέζιων role-playing games, που να μπορεί να παιχτεί πραγματικά εύκολα.

• Χρειάζεται να είμαστε στον ίδιο χώρο για να παίξουμε;

Όχι! Για την ακρίβεια, το παιχνίδι σχεδιάστηκε για να παίζεται από ανθρώπους που δεν βρίσκονται στον ίδιο χώρο. Μπορείτε βεβαίως να βλέπετε τους συμπαίκτες σας μέσω video chat, αλλά το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί επίσης μέσω τηλεφώνου, εφόσον ο Αφηγητής έχει τρόπο να στέλνει αρχεία και εικόνες στους Χαρακτήρες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο Αφηγητής έχει πληροφορίες που οι Χαρακτήρες δεν πρέπει να δουν, οπότε αν μένετε στο ίδιο σπίτι, να παίξετε χρησιμοποιώντας διαφορετικές συσκευές.

• Μπορώ να παίξω μόνος μου;

Δυστυχώς, όχι. Αυτή η εποχή έχει τόσο πολλή απομόνωση, γι’ αυτό και θελήσαμε να δημιουργήσουμε κάτι με το οποίο να μπορούν να συννευρευθούν οι άνθρωποι, έστω και εικονικά.

• Σε πόσο χρόνο παίζεται;

Η εκμάθηση απαιτεί περίπου 45 λεπτά για τον Αφηγητή και 15 λεπτά για τον κάθε Χαρακτήρα.

(Ο Αφηγητής χρειάζεται άπαξ να μάθει πώς παίζεται, ακόμα κι αν τελικά παίζει όλα τα διαφορετικά sessions της περιπέτειας με όλους τους Χαρακτήρες.)

Το κάθε session της περιπέτειας του 1ου Μέρους ολοκληρώνεται περίπου σε 45 λεπτά. Ο Αφηγητής παίζει ένας-προς-έναν με τον κάθε Χαρακτήρα. Οπότε, αν έχετε έναν Αφηγητή και 3 Χαρακτήρες, ο Αφηγητής θα παίξει τρία ξεχωριστά sessions των 45 λεπτών με τον καθένα.

• Τι γίνεται αν δεν έχω 20εδρο ζάρι;

Κανένα πρόβλημα! Το παιχνίδι ζητάει από τους παίκτες να ρίχνουν ένα 20εδρο ζάρι (γνωστό και ως d20) για τον καθορισμό του βαθμού επιτυχίας των ενεργειών τους. Ωστόσο, αν δεν έχετε τέτοιο ζάρι στο σπίτι, μπορείτε απλώς να πληκτρολογήσετε “roll d20” στο Google ή να δώσετε την αντίστοιχη φωνητική εντολή στη Siri ή την Alexa. (Περισσότερα γι’ αυτό στον Οδηγό Χαρακτήρα)

• Οι φίλοι μου κι εγώ, που είμαστε πεπειραμένοι παίκτες του D&D, χρειάζεται να χρησιμοποιήσουμε τους δικούς σας κανόνες;

Όχι, αν δεν θέλετε. Σχεδιάσαμε το παιχνίδι έτσι ώστε να μπορεί να παιχτεί από όλους. Ωστόσο, αν προτιμάτε να παίξετε με μηχανική, ο DM σας μπορεί απλώς να το χρησιμοποιήσει αυτό ως γενικό οδηγό και να μετατρέψει την περιπέτεια για χαρακτήρες Tier 1.

• Πότε και πού μπορώ να βρω το 2ο Μέρος;

Σύντομα και... δεν ξέρουμε ακόμα. :) Ακολουθήστε μας σε Instagram/Twitter, @risapuno και @asdobkin, για να μάθετε πότε θα είναι διαθέσιμο το 2ο Μέρος.

Όταν κάναμε τις πρώτες κουβέντες για το *The Quiet*, δεν γνωρίζαμε καν πού θα μας οδηγούσε όλο αυτό. Η αρχική ιδέα ήταν για ένα adventure D&D εμπνευσμένο από την κοινωνική απομάκρυνση και την παγκόσμια πανδημία του κορωνοϊού. Ένα παιχνίδι που θα επέτρεπε στους ανθρώπους να ξεδιπλώσουν τα περίπλοκα συναισθήματα που νιώθουν και θα ενίσχυε την αίσθηση αυτενέργειάς τους με έναν συμμετοχικό τρόπο. Αντί να αγχώνονται λόγω της αβεβαιότητας, οι παίκτες θα παθιάζονταν να ανακαλύψουν το άγνωστο. Η αποστολή μας έμοιαζε φαινομενικά ξεκάθαρη, αν και όχι απαραίτητως εύκολη. Σκεφτήκαμε ότι αρχικά θα καταστρώναμε ένα βασικό αφηγηματικό πλαίσιο και ότι μετά όλα θα έμπαιναν στη θέση τους. Αποδείχτηκε τελικά ότι δεν ήταν καθόλου τόσο απλό.

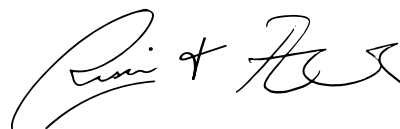
Σχεδόν από τη στιγμή που ξεκινήσαμε, πατούσαμε σε κινούμενη άμμο. Μία από τις δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε γράφοντας για την καραντίνα ενόσω ήμασταν μέσα σε αυτήν, ήταν το πώς άλλαζε η κατανόησή μας γι' αυτήν. Καθημερινά, όσο οι ειδήσεις μετέδιδαν νέες αναλύσεις, ανησυχίες και ελπίδες, το παιχνίδι ενηλικιωνόταν με αυτές. Η διαδικασία συγγραφής του *The Quiet* έγινε για μας ένας τρόπος να συγκρίνουμε τις διαφορετικές μας εμπειρίες και να μοιραστούμε δυσεξηγήτα συναισθήματα αναφορικά με τον δικό μας ρόλο μέσα στη μεγαλύτερη εικόνα της κοινωνίας.

Νιώσαμε πως ήταν εξαιρετικά ευεργετικό να έχουμε τον χώρο να εξετάσουμε σκληρές επιλογές και θυσίες μέσα από την ασφάλεια ενός παιχνιδιού κι έτσι θελήσαμε να διευκολύνουμε την πρόσβαση όσο το δυνατόν περισσότερων ανθρώπων σε αυτό. Όμως, η εκμάθηση ενός προφορικού παιχνιδιού adventure όπως αυτό μπορεί να αποδειχθεί εξαιρετικά χρονοβόρα. Έτσι, αντί να χτίσουμε ένα παιχνίδι πάνω στη μηχανική, το οποίο μπορεί να απαιτούσε εβδομάδες εκμάθησης, σκεφτήκαμε να αποτυπώσουμε το πνεύμα αυτού του είδους παιχνιδιών σε μια μορφή που θα μπορούσε να υλοποιηθεί σχετικά γρήγορα. Συνειδητοποιήσαμε ότι, αν θέλαμε να φτάσει το *The Quiet*

σε όσους είχαμε κατά νου, θα έπρεπε να επινοήσουμε ένα εντελώς νέο πλαίσιο παιχνιδιού.

Κουβεντιάσαμε αρκετά το τι κάνει αυτού του είδους τα παιχνίδια ξεχωριστά. Αναρωτηθήκαμε μάλιστα μήπως να το αποκαλέσουμε role-playing game. Όμως, δεν θέλαμε να δώσουμε την εντύπωση σε όσους δεν γνωρίζουν καλά το είδος αυτό ότι το παιχνίδι μας είχε να κάνει με υποκριτική ή απόδραση από την πραγματικότητα. Αρχίσαμε να το αποκαλούμε «συλλογική εμπειρία αφήγησης», επειδή θέλαμε έναν όρο που να καθιστά σαφές ότι προσφέρει στους ανθρώπους τη δύναμη να αλλάξουν και να διαμορφώσουν μαζί την αφήγηση. Είναι συναρπαστικό να βλέπεις πόσο μοναδική μπορεί να γίνει μια ιστορία όταν της δίνουν ζωή πολλοί άνθρωποι συνεργαζόμενοι. Η ιδέα ότι δίνεις στους ανθρώπους αυτό το αίσθημα, το οποίο δεν θα ένιωθαν διαφορετικά, μας φάνηκε ότι ήταν κάτι για το οποίο άξιζε τον κόπο να προσπαθήσουμε.

Χρειάστηκε μεγάλη προσπάθεια και αγώνας, αλλά τελικά κατορθώσαμε να αναπτύξουμε το δικό μας σύστημα παιχνιδιού και να ολοκληρώσουμε τον σχεδιασμό του 1ου Μέρους. Αν και σίγουρα υπάρχουν πράγματα που ελπίζουμε να βελτιώσουμε όταν κυκλοφορήσουν στο μέλλον και τα δύο μέρη, είμαστε πραγματικά περήφανοι γι' αυτό που καταφέραμε μέσα σε αυτό τον δαιμονισμένο αγώνα ταχύτητας. Ευχόμαστε να σας φανεί αυτό το παιχνίδι όσο ελκυστικό, συναρπαστικό και βοηθητικό υπήρξε και για μας.



Μάιος 2020

ΤΙ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ ΓΙΑ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ:

1) ΟΔΗΓΟ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

(ξεχωριστό PDF)

- **Διαβάστε τον Οδηγό Περιπέτειας από πριν..**
- Ο Οδηγός Περιπέτειας είναι ο οδηγός σας βήμα-προς-βήμα για το *The Quiet: Part 1*. Έχει χάρτες, διαγράμματα, πληροφορίες και περιγραφές που θα πρέπει να διαβάζετε στους παίκτες σε συγκεκριμένες στιγμές. Θα πρέπει να εξοικειωθείτε με αυτά που περιέχει.
- **Ο παίκτης δεν θα πρέπει να δει τον Οδηγό Περιπέτειας πριν ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.**
- Να ακολουθείτε τον Οδηγό Περιπέτειας καθώς προχωράει ο παίκτης. Κάθε παίκτης μπορεί να ακολουθήσει διαφορετική πορεία.
- **Υπάρχουν υπογραμμισμένοι σύνδεσμοι προς σελίδες στον Οδηγό Περιπέτειας για να σας βοηθήσουν στην πλοήγησή σας.**
- Συγκεκριμένες σελίδες (όπως στην επίθεση ενάντια στον Κακοήθη Μονάρχη, στη σελίδα 32) θα ήταν χρήσιμο να τις είχατε τυπωμένες, σε περίπτωση που έχετε πρόσβαση σε εκτυπωτή.

2) ΧΑΡΤΙ + ΜΟΛΥΒΙ/ΣΤΙΛΟ

(ή κάποια ψηφιακή εναλλακτική)

- Θα πρέπει να σημειώνετε τι έχει βρει ή κερδίσει ο κάθε Χαρακτήρας στη διάρκεια της περιπέτειας. Αν ο Χαρακτήρας συνεχίσει στο 2ο Μέρος, μεταφέρει τα πάντα εκεί.

ΒΑΣΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- Το πώς εκτυλίσσεται η ιστορία εξαρτάται από τη συνεργασία ανάμεσα σε σας και στον παίκτη.
- Δεν υπάρχουν ούτε καρτέλα ούτε μάρκες ή πόνια. Το παιχνίδι παίζεται ως επί το πλείστον προφορικά. (Κατά περίπτωση, μπορεί να στείλετε στον παίκτη, μέσω sms ή mail, αρχεία με επιπλέον πληροφορίες στη διάρκεια του παιχνιδιού, ανάλογα με το πού πάει ή τι κάνει.)
- **Για το 1ο Μέρος, κάθε παίκτης προγραμματίζει ξεχωριστή ώρα για να παίξει ένας-προς-έναν με τον Αφηγητή.**
- Στην έναρξη κάθε session, εσείς διαβάζετε στον παίκτη την αρχή της ιστορίας για να δημιουργήσετε ένα πλαίσιο αναφοράς και να μάθει ο παίκτης τι προσπαθεί να επιτύχει ο Χαρακτήρας του στη διάρκεια της περιπέτειας.
- **Ο Αφηγητής έχει πληροφορίες τις οποίες δεν πρέπει να δει ο παίκτης. Αν μένετε στο ίδιο σπίτι, παίξτε χρησιμοποιώντας διαφορετικές συσκευές.**

Αν μια ερώτηση του παίκτη δεν απαντάται συγκεκριμένα στον Οδηγό Περιπέτειας, θα πρέπει εσείς να δώσετε την απάντηση αυτή.

- Σκεφτείτε πώς φαντάζεστε τον χώρο και βάλτε τα δυνατά σας να τον περιγράψετε στον παίκτη. Δεν χρειάζεται να είναι η πιο γλαφυρή περιγραφή, μια και ανεξάρτητα από αυτό ο παίκτης θα είναι ευγνώμων για τις επιπλέον πληροφορίες.

ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

- **Κάθε παίκτης δημιουργεί έναν Χαρακτήρα.**
- **Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από τον Χαρακτήρα.**
- **Στο παιχνίδι, ο παίκτης παίρνει αποφάσεις για το τι προσπαθεί να κάνει ο Χαρακτήρας του.**
- **Αν και αυτός ο τύπος παιχνιδιού ονομάζεται role-playing game, εδώ δεν απαιτείται από τους παίκτες να κάνουν συγκεκριμένες φωνές ή να φορούν στολές.**
 - > Απλώς, βλέπουν τα πράγματα μέσα από τα μάτια του Χαρακτήρα τους.
 - > Οι ενέργειες που κάνει ο Χαρακτήρας δεν περιορίζονται από τις γνώσεις ή την ικανότητα του παίκτη.
- **Δεν χρειάζεται να απομνημονεύετε όσα πράγματα έχει στην κατοχή του ο Χαρακτήρας. Το σημαντικότερο είναι να γνωρίζετε τι βρήκε ή κέρδισε κατά τη διάρκεια της περιπέτειας.**

ΑΝΘΕΚΤΙΚΟΤΗΤΑ

- Κάθε Χαρακτήρας ξεκινά με 10 πόντους Ανθεκτικότητας.
- Αν τραυματιστεί στη διάρκεια της περιπέτειας, χάνει Ανθεκτικότητα.
- Αν χάσει όλη την Ανθεκτικότητα, πεθαίνει.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΑ

- Όταν οι παίκτες δημιουργούν τον Χαρακτήρα τους, διαλέγουν ένα Επάγγελμα. (βλ. παρακάτω)
- Κάθε Επάγγελμα περιλαμβάνει ένα διαφορετικό σύνολο δεξιοτήτων ειδικότητας που επιτρέπει στον παίκτη να προσθέτει 2 πόντους σε κάθε ζαριά για επιτυχία που χρησιμοποιεί αυτές τις δεξιότητες. **Θα πρέπει να γνωρίζετε ποιο Επάγγελμα διάλεξε ο καθένας πριν από την έναρξη του παιχνιδιού.**

ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

- Κάθε Επάγγελμα περιλαμβάνει τα δικά του, ιδιαίτερα αντικείμενα.
- Κάθε Χαρακτήρας ξεκινά επίσης με ένα στάνταρ εξοπλισμό:
 - Ρούχα εξερευνητή (που τα φοράτε)
 - Σακίδιο πλάτης
 - Υπνόσακος
 - Πυρσός (με πυρίτη και ατσάλι)
 - Παγούρι γεμάτο νερό (2 λίτρα)
 - Πυξίδα
 - 20 μέτρα σχοινί

ΟΝΟΜΑ

- Οι παίκτες δεν υποχρεούνται να δώσουν κάποιο όνομα στον Χαρακτήρα τους, αλλά αυτό μερικούς τους βοηθάει να μπουν στο πνεύμα του παιχνιδιού!

ΕΥΛΟΥΡΓΟΣ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

Μπόνους: +2 --->

σε κάθε ζαριά για Σωματική επιτυχία

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

- Σφυρί
- Καρφιά
- Σμίλη
- Σακουλάκι με αποξηραμένα βερικόκα

ΕΜΠΟΡΟΣ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

Μπόνους: +2 --->

σε κάθε ζαριά για Κοινωνική επιτυχία

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

- Χρυσά νομίσματα
- Σπιλέτο
- Ανοιχτήρι
- Κουτί με σοκολατάκια

ΛΟΓΙΟΣ

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

Μπόνους: +2 --->

σε κάθε ζαριά για Πνευματική επιτυχία

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑΣ

- Σημειωματάριο και μολύβι
- Σουγιάς
- Μεγεθυντικός φακός
- Σακουλάκι με καρύδια

Η αφήγηση είναι μια ισορροπία μεταξύ τριών διακριτών, αλλά επικαλυπτόμενων καθηκόντων: Τήρηση των κανόνων, Απαγγελία της ιστορίας και Κηδεμονία του παίκτη.

ΤΗΡΗΣΗ ΤΩΝ ΚΑΝΟΝΩΝ

- **Διαβάστε τον Οδηγό Περιπέτειας:** Εφόσον, προτού ξεκινήσετε να παίζετε, γνωρίζετε ήδη πώς εκτυλίσσεται το παιχνίδι, θα υπάρχει ομαλή ροή σε αυτό και θα κατανοείτε τι πρόκειται να συναντήσει ο παίκτης στη συνέχεια.
- **Είστε διαιτητής του παιχνιδιού:** Οι κανόνες υπάρχουν για να έχει δομή το παιχνίδι. Παρότι εσείς και ο παίκτης φτιάχνετε στην πορεία την ιστορία, οι κανόνες καθορίζουν πράγματα όπως το ποιος μιλάει πρώτος, ποιος απαντάει κ.λπ. Πάντως, σε ένα παιχνίδι με τέτοια ευελιξία, οι κανόνες δεν είναι απαραίτητο να εφαρμόζονται σε κάθε κατάσταση, έτσι όπως είναι γραμμένοι. Σε αυτές τις περιπτώσεις, πρέπει να χρησιμοποιείτε την ορθή κρίση σας. Είναι στο χέρι σας.
- **Να κάνετε αναζητήσεις:** Αν δεν θυμάστε πώς πρέπει να λειτουργήσει μια συγκεκριμένη μηχανική, ανατρέξτε στον Οδηγό και διαβάστε την. Δεν είναι απαραίτητο να τα θυμάστε όλα. Είναι προτιμότερο να διακόψετε το παιχνίδι και να ψάξετε παρά να επινοήσετε κάτι και να συνειδητοποιήσετε αργότερα ότι κάνατε λάθος.
- **Να ακούτε το ένστικτό σας:** Σας παρέχουμε όλα τα εργαλεία για να καθοδηγήσετε το παιχνίδι και να το κάνετε δικό σας. Το ένστικτό σας θα είναι το σωστό για το δικό σας παιχνίδι.
- **Απαραίτητη η συνέπεια:** Να είστε δίκαιοι. Θα πρέπει να εφαρμόζετε τους κανόνες με τον ίδιο τρόπο σε κάθε παίκτη.

ΑΠΑΓΓΕΛΙΑ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

- **Εσείς λέτε στον παίκτη τι συμβαίνει στη διάρκεια της ιστορίας:** Ως Αφηγητής, περιγράψτε οτιδήποτε με το οποίο αλληλεπιδρά ο Χαρακτήρας – από τους κυριολεκτικούς διαλόγους με τα πλάσματα που συναντά έως την περιγραφή του περιβάλλοντος χώρου και το πώς αυτός επηρεάζεται από τις ενέργειες του Χαρακτήρα του. Συνδέετε τα διαφορετικά κομμάτια της ιστορίας και βοηθάτε τον παίκτη να κατανοήσει τι συμβαίνει.
 - > Το ότι είστε «η φωνή» του παιχνιδιού, δεν σημαίνει ότι χρειάζεται να υποδύεστε ψεύτικες φωνές ή να υιοθετείτε περίεργες προφορές (εκτός εάν το θέλετε βέβαια!).
- **Να περιγράψετε ξεκάθαρα τα πράγματα:** Το σημαντικό είναι να βεβαιώνετε ότι ο παίκτης σας κατανοεί τι συμβαίνει στην ιστορία που αφηγείστε. Εάν δεν καταλαβαίνει τι συμβαίνει, δεν θα μπορεί να επιλέξει τρόπο αντίδρασης.
- **Κάντε γλαφυρές περιγραφές:** Αν και η σαφήνεια είναι το σημαντικότερο, είναι επίσης χρήσιμο για τον παίκτη το πώς περιγράψετε τα πράγματα, προκειμένου να μπει στο «πετσί» του Χαρακτήρα του κι έτσι το παιχνίδι σας να γίνει μοναδικό. Μη διστάσετε να επιστρατεύσετε τη δημιουργικότητά σας!

ΚΗΔΕΜΟΝΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

• **Ο Παίκτης είναι ο συνεργάτης σας:** Η ουσιαστική κατανόηση των παικτών για το πώς εκτυλίσσεται η ιστορία είναι ένα σημαντικό μέρος του συγκεκριμένου παιχνιδιού. Τους κάνει να νιώθουν ικανοί, τους δίνει μια αίσθηση εκπλήρωσης και συμβάλλει ώστε το κάθε παιχνίδι να γίνεται μια μοναδική εμπειρία.

• Αν τους παρέχετε απαντήσεις, δεν θα έχουν την αίσθηση ικανοποίησης που θα έπαιρναν εάν έβρισκαν τη λύση ή έκαναν τη σύνδεση μόνοι τους.

• Αν χρειάζονται κάποια βοήθεια, πείτε την με μορφή ερώτησης, ακόμα κι αν φαίνεται προφανής. Για παράδειγμα, στον Μολυσμένο Θάλαμο οι παίκτες συχνά προσπερνούν το καλάθι χωρίς να το εξετάσουν. Αν το κάνουν αυτό, είναι καλύτερο να τους ρωτήσετε αν θα ήθελαν να το τσεκάρουν αντί να τους πείτε να το κάνουν.

• Σεβαστείτε τις αποφάσεις των παικτών σας. Συχνά θα προσπαθήσουν να βρουν λύσεις με διαφορετικό τρόπο από αυτόν που θα περιμένατε εσείς (ή εμείς, που φτιάξαμε το παιχνίδι). Αν η περιγραφή μας για το αποτέλεσμα δεν ταιριάζει με τις ενέργειές τους, προσαρμόστε την για να ταιριάζει.

• Ακόμα κι αν ξέρετε πως μια ενέργεια είναι αδύνατη, αντί να τους πείτε ότι δεν μπορούν να την κάνουν, αφήστε τους να προσπαθήσουν και να δουν τι θα προκύψει (ακόμα κι αν είναι αρνητικό το αποτέλεσμα ή διαφορετικό από το επιδιωκόμενο).

> Για παράδειγμα, στο Υπερπλήρες Τούνελ, έχουμε βάλει στον Οδηγό Περιπέτειας ότι, αν ένας παίκτης θελήσει να τρυπώσει δίπλα στον Κακοήθη Μονάρχη, ακόμα κι αν ο Αφηγητής γνωρίζει ότι δεν υπάρχει αρκετός χώρος, τον αφήνουμε να δοκιμάσει και να αποτύχει. (Βλ. σελ. 31 του Οδηγού Περιπέτειας για περισσότερες λεπτομέρειες)

• **Διατηρήστε τη δυναμική:** Το παιχνίδι δεν έχει πλάκα για κανέναν όταν κολλάει κάπου. Υπάρχουν συμβουλές σε όλο τον οδηγό για να ξεπεράσετε έναν τέτοιο σκόπελο.

• **Να είστε προετοιμασμένοι να δώσετε λύσεις:** Οι παίκτες σας πρόκειται να κάνουν πράγματα που δεν περιμένετε και τα οποία δεν αναφέρονται σε αυτό τον οδηγό – δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα με αυτό. Η ανταπόκριση σε δυναμικές καταστάσεις είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα στοιχεία της αφήγησης ενός παιχνιδιού.

> Δεν χρειάζεται να υπερβάλλετε στην ανταμοιβή κάποιας τέτοιας ενέργειας. Αν απλώς και μόνο επιβραβεύσετε τον παίκτη, αυτό αρκεί για να αισθανθεί δημιουργικός σε μια τέτοια περίπτωση.

> Στο στάδιο των δοκιμαστικών του *The Quiet: Part 1*, ένας από τους εθελοντές μας αποφάσισε ότι ήθελε να ψάξει τις τσέπες του Κυκλώνα της Αθλητικής Φόρμας για να δει αν μπορούσε να βρει κάτι. Αυτό δεν υπήρχε σε καμία από τις σημειώσεις, οπότε αυτοσχεδιάσαμε και του είπαμε ότι βρήκε ένα κενό περιτύλιγμα καραμέλας. Απολύτως λογικό να βρεθεί κάτι τέτοιο στην τσέπη μιας αθλητικής φόρμας. Αυτό τον έκανε να γελάσει με την ψυχή του, αλλά το χρησιμοποίησε κίολας για να παραπλανήσει τα παιδιά αργότερα, στον Λαβύρινθο.

• **Να έχετε στον νου σας τα συναισθήματα του παίκτη σας:** Προσπαθήστε να παρακολουθείτε πώς νιώθει ο παίκτης σας ανά πάσα στιγμή.

> Αν νιώθει απογοητευμένος, δώστε του κάποια συμβουλή.

> Καμιά φορά έχει πλάκα να αφήνετε να φανεί η διάθεση του Χαρακτήρα του. Για παράδειγμα, αν αισθάνεται σε εγρήγορση, θα μπορούσατε να πείτε «καθώς προχωράτε αποφασιστικά στον επόμενο θάλαμο...»

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ: Ροή του παιχνιδιού (1 από 3)

1) Όταν ο Χαρακτήρας μπαίνει σε έναν νέο χώρο ή συναντά νέες πληροφορίες ή πλάσματα, διαβάστε του την περιγραφή.

- Μη βιαστείτε. Είναι σημαντικό να καταλάβει ο παίκτης το περιβάλλον.
- Μη φοβηθείτε να ρωτήσετε αν ο παίκτης χρειάζεται διευκρινίσεις.
- Αν η περιγραφή μας για το αποτέλεσμα δεν ταιριάζει με τις ενέργειές του, προσαρμόστε την για να ταιριάζει.
- Αν δεν υπάρχει καθόλου περιγραφή, χρησιμοποιήστε τις πληροφορίες που δίνονται για την κατάσταση για να δημιουργήσετε τη δική σας περιγραφή.

2) Βάσει της δικής σας περιγραφής, ο παίκτης σας λέει ποια ενέργεια θα κάνει ο Χαρακτήρας του ανταποκρινόμενος στην κατάσταση ή τον χώρο.

- Οι παίκτες αποφασίζουν πώς θα αντιδράσει ο Χαρακτήρας τους στην κατάσταση. Όπως και στην πραγματική ζωή, συνήθως υπάρχουν περισσότεροι του ενός τρόποι για την επίλυση ενός προβλήματος.
- Μπορούν να χρησιμοποιήσουν οποιοδήποτε αντικείμενο από τον εξοπλισμό τους ή και από το περιβάλλον για να ολοκληρώσουν την αποστολή τους.
- Ο Χαρακτήρας δεν περιορίζεται από τις προσωπικές γνώσεις, εμπειρίες ή ικανότητες του κάθε παίκτη. Οι παίκτες δεν χρειάζεται να ξέρουν επακριβώς πώς να εκτελέσουν το σχέδιό τους ή πόσο εφικτό είναι αυτό. Γι' αυτό υπάρχει το 20εδρο ζάρι. (Περισσότερα γι' αυτό παρακάτω)
- Ο Χαρακτήρας τους στην περιπέτεια δεν έχει εγγενείς μαγικές ικανότητες. Συνεπώς, οι παίκτες δεν μπορούν να κάνουν ξόρκια για να πετάξουν ή οτιδήποτε άλλο.
- Ό,τι χρειαστούν οι παίκτες, υπάρχει μέσα στο παιχνίδι. Δεν χρειάζεται να ψάξουν στο Ίντερνετ για οτιδήποτε.

Αν ένας παίκτης ρωτήσει, «(τι πρέπει να κάνω;», ή πει, «δεν ξέρω τι πρέπει να κάνω», ----> πρώτα προσπαθήστε να δείτε τι πραγματικά εννοεί:

• *Αν στην πραγματικότητα εννοεί: «Δεν ξέρω τι μου επιτρέπεται να κάνω σε αυτό τον κόσμο/παιχνίδι.»*

> Ρωτήστε τον: «Τι θα έκανες αν ήσουν πραγματικά εκεί, αλλά δεν σε περιόριζαν οι δικές σου γνώσεις ή ικανότητες;»

• *Αν στην πραγματικότητα εννοεί: «Δεν ξέρω ποιος είναι υποτίθεται ο στόχος μου.»*

> Τραβήξτε την προσοχή του στην επίλυση κάποιου προβλήματος ή στην ολοκλήρωση κάποιας αποστολής.

> Για παράδειγμα, μια απλή αναδιατύπωση της τρέχουσας κατάστασής του μπορεί να τον βοηθήσει πού να εστιάσει στα στοιχεία του χώρου με τα οποία μπορεί να ασχοληθεί ο Χαρακτήρας του.

> Αποφύγετε, αν είναι δυνατόν, να τους λέτε κάτι ξεκάθαρα. Για παράδειγμα, αντί να πείτε, «δες πώς θα διασχίσεις το ρέμα», δοκιμάστε κάτι τέτοιο: «Βρίσκεσαι μπροστά σε ένα πλατύ ρέμα και υπάρχει μια πόρτα στην άλλη όχθη.» Είναι μια λεπτή διαφορά, αλλά βοηθάει τον παίκτη να νιώθει ότι ενεργεί μόνος του. (Βλ. *Κηδεμονία του παίκτη*, σελ. 7, για περισσότερες διευκρινίσεις)

• *Αν στην πραγματικότητα εννοεί: «Ξέρω ποιος είναι ο στόχος, αλλά δεν είμαι σίγουρος ποια προσέγγιση να ακολουθήσω.»*

> Αν οι παίκτες κολλήσουν κάπου σκεπτόμενοι τι να κάνουν, θυμίστε τους με τρόπο ότι ίσως να έχουν κάτι στο ευρετήριό τους που μπορεί να βοηθήσει ή κάντε τους να εστιάσουν στο περιβάλλον για να βρουν κάτι χρήσιμο.

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΞΕΤΕ: Ροή του παιχνιδιού (2 από 3)

3) Για να αποφασίσετε αν η ενέργεια του Χαρακτήρα είναι επιτυχημένη, ζητάτε από τον παίκτη «να ρίξει το ζάρι για Σωματική/ Πνευματική/ Κοινωνική επιτυχία».

• Τότε ο παίκτης ρίχνει ένα 20πλευρο αριθμημένο ζάρι (d20) που θα κρίνει πόσο επιτυχημένες ήταν οι ενέργειες του Χαρακτήρα του.

• Εσείς λειτουργείτε ως διαιτητής και παίρνετε την τελική απόφαση για το (1) αν η ενέργεια απαιτεί από τον παίκτη ζαριά για επιτυχία και (2) αν είναι Σωματική, Πνευματική ή Κοινωνική.

(1) Χρειάζεται σύνεση στο πότε ζητάει ο Αφηγητής από τον παίκτη να ρίξει το ζάρι για επιτυχία, καθώς πρέπει να κάνει την ορθότερη κρίση. Ακολουθούν μερικές συμβουλές που πρέπει να έχετε κατά νου όποτε χρειαστεί να πάρετε μια τέτοια απόφαση:

- > Αν υπάρχει ισχυρή πιθανότητα αποτυχίας, ζητήστε από τον παίκτη να ρίξει το ζάρι. Αν η ενέργεια δεν απαιτεί μεγάλη προσπάθεια, μην το ζητήσετε.
- > Οι παίκτες θα πρέπει πάντα να έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν μια ιδέα, ακόμα κι αν αυτή είναι ακατόρθωτη. (Βλ. *Κηδεμονία του παίκτη*, σελ. 7, για περισσότερες λεπτομέρειες)
- > Σε κανέναν δεν αρέσει να αισθάνεται πως δεν μπορεί να φέρει κάτι σε πέρας. Αν ο παίκτης έχει αποτύχει σε αρκετές ζαριές στη σειρά, ίσως μια επιπλέον ζαριά με πιθανότητα αποτυχίας να του δημιουργήσει μεγαλύτερη απογοήτευση.

(2) Εφόσον κρίνετε ότι είναι απαραίτητη μια ζαριά για επιτυχία, πρέπει να αποφασίσετε ποιον από τους τρεις τύπους δεξιοτήτων χρησιμοποιεί η ενέργεια:

- Οι ζαριές για **Σωματική** επιτυχία περιλαμβάνουν δεξιότητες όπως: δύναμη, ταχύτητα, ευελιξία, επιδεξιότητα και/ή εκρηκτικότητα.
- Οι ζαριές για **Πνευματική** επιτυχία περιλαμβάνουν την ικανότητα του παίκτη: να επεξεργαστεί νέες πληροφορίες, να ανακαλέσει στη μνήμη γεγονότα, να κατανοήσει πώς χτίζεται κάτι ή πώς χρησιμοποιείται ένα εργαλείο και/ή να θυμηθεί τι είδε, διάβασε ή άκουσε.
- Οι ζαριές για **Κοινωνική** επιτυχία περιλαμβάνουν δεξιότητες όπως: γοητεία, φιλικότητα, χαλάρωση/άνεση, διασκέδαση, απόσπαση προσοχής, παραπλάνηση, κολακεία, πειθώ, απειλή, συγκαταβατικότητα και/ή παζάρια.
- **Αν ο Χαρακτήρας του παίκτη ειδικεύεται σε κάποια συγκεκριμένη κατηγορία δεξιοτήτων (Σωματική, Πνευματική ή Κοινωνική), τότε μπορεί να προσθέσει 2 πόντους στον αριθμό που θα φέρει το ζάρι.**

4) Αποφασίζετε αν η ζαριά ήταν ή όχι επιτυχημένη.

• Οι ζαριές για επιτυχία χωρίζονται σε τρία επίπεδα δυσκολίας:

• **ΧΑΜΗΛΟ** - Ο παίκτης πρέπει να φέρει τουλάχιστον 5 στο d20.

> Οι εύκολες υποθέσεις είναι πράγματα που απαιτούν ελάχιστη προσπάθεια, αλλά έχουν και αυτά μια μικρή πιθανότητα αποτυχίας.

• **ΜΕΣΑΙΟ** - Πρέπει να φέρει τουλάχιστον 10 στο d20.

> Οι υποθέσεις μέτριας δυσκολίας είναι πράγματα που απαιτούν κάποια προσπάθεια, αλλά κρίνονται σαφώς εφικτά.

• **ΥΨΗΛΟ** - Πρέπει να φέρει τουλάχιστον 15 στο d20.

> Οι δύσκολες υποθέσεις είναι ακριβώς αυτό που λέει το όνομά τους: δύσκολες. Υπάρχουν πράγματα που απαιτούν μεγάλη προσπάθεια ή είναι σχεδόν ανέφικτα χωρίς κάποια εξαιρετική δεξιότητα, εξαιρετική τύχη ή και τα δύο.

• Όταν ρίχνει το ζάρι ο παίκτης, δεν γνωρίζει ποιος αριθμός χρειάζεται για επιτυχία. (Αυτό κρίνεται από εσάς, με κάποιες κατευθυντήριες οδηγίες από τους δημιουργούς του παιχνιδιού.) Οι παίκτες μαθαίνουν το αποτέλεσμα μέσα από τη δική σας περιγραφή.

• **Αν ο παίκτης φέρει με τη ζαριά του τουλάχιστον ένα επίπεδο πάνω από το απαιτούμενο:** Ως επιβράβευση για μια τέτοια καλή ζαριά, δώστε κάποια μικρή πληροφορία στην περιγραφή σας. Θα κάνετε τον παίκτη να αισθανθεί το μέγεθος της επιτυχίας του. (Βλ. επόμενη σελίδα για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τις αφηγηματικές περιγραφές)

> Όταν τεστάραμε το παιχνίδι, ανακαλύψαμε ότι ήταν πολύ χρήσιμο να δίνουμε μια έξτρα πληροφορία όταν ο παίκτης έφερνε υψηλή ζαριά. Μια παίκτρια βούτηξε ένα κομμάτι ξύλο στο μολυσμένο ρέμα και ύστερα τσέκαρε να δει αν τα σωματίδια ήταν επιβλαβή για το ξύλο. Έφερε 18 με το ζάρι για πνευματική επιτυχία κι έτσι πρόσθεσα ότι, αν και τα σωματίδια δεν προξενούν κάτι στο ξύλο, δεν ήταν καλή ιδέα να το ακουμπήσει κανείς. Αυτό το επιπλέον ψήγμα πληροφορίας για την υψηλή ζαριά την έκανε να χαρεί περισσότερο την επιτυχία του Χαρακτήρα της.

5) Περιγράψτε το αποτέλεσμα και την επίπτωση της ενέργειας του Χαρακτήρα.

> Πολλές περιγραφές αποτελεσμάτων περιλαμβάνονται στον Οδηγό Περιπέτειας. Ωστόσο, η δημιουργικότητα των παικτών είναι πάντα μια ευχάριστη έκπληξη, οπότε θα χρειαστεί κι από εσάς να αυτοσχεδιάσετε στις περιγραφές σας. Μερικές συμβουλές: Πολλές περιγραφές αποτελεσμάτων περιλαμβάνονται στον Οδηγό Περιπέτειας. Ωστόσο, η δημιουργικότητα των παικτών είναι πάντα μια ευχάριστη έκπληξη, οπότε θα χρειαστεί κι από εσάς να αυτοσχεδιάσετε στις περιγραφές σας. Μερικές συμβουλές:

Α) Κάντε μια αναλυτική περιγραφή της ενέργειας του Χαρακτήρα και μη μείνετε μόνο στο αποτέλεσμα που είχε.

Β) Να είστε σαφείς για το αν ο Χαρακτήρας είχε ή όχι επιτυχία στην ολοκλήρωση της ενέργειας και για τον αν είχε το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα (ή τι συνέβη αν δεν το είχε).

Γ) Διατυπώστε την περιγραφή σας από την οπτική του παίκτη, έτσι ώστε να τον φέρετε μέσα στην αφήγηση.

Δ) Και κάτι έξτρα: Προσθέστε γλαφυρές λεπτομέρειες στις περιγραφές σας. Π.χ., οι κινήσεις του Χαρακτήρα είναι γρήγορες, παράτολμες, προσεκτικές, αδέξιες, ακριβείς κ.ο.κ.; Τι ακούνε, μυρίζουν, δοκιμάζουν κατά τη διάρκεια/μετά;

> Ας χρησιμοποιήσουμε μια περιγραφή αποτελέσματος, εκτός σεναρίου, για να επισημάνουμε κάποια λάθη βάσει των παραπάνω συμβουλών. Ο Χαρακτήρας είναι μέσα στον Θάλαμο Επιλογής. Ο παίκτης λέει ότι θέλει να δοκιμάσει να διαρρήξει τη γυαλισμένη ξύλινη πόρτα.

- Χωρίς τη συμβουλή Α: «Το δοκιμάζεις. Η πόρτα δεν ανοίγει.

- Χωρίς τη συμβουλή Β: «Καθώς ρίχνεις με δύναμη το σώμα σου πάνω στην πόρτα, ακούς έναν υπόκωφο βρόντο και νιώθεις έναν πόνο να αρχίζει να απλώνεται στον ώμο σου.»

- Χωρίς τη συμβουλή Γ: «Έριξε όλο το βάρος του σώματός του πάνω στο κέντρο της πόρτας, κάτω ακριβώς από τις μπρούτζινες αγκράφες. Η πόρτα δεν σάλεψε.»

- Χρησιμοποιώντας όλες τις συμβουλές: «Αφήνεις το σακίδιο κάτω στο έδαφος και κάνεις μερικά βήματα πίσω καθώς προετοιμάζεσαι να ορμήσεις στην πόρτα. Παίρνεις τρεις βαθιές εισπνοές και αρχίζεις να τρέχεις όσο πιο γρήγορα μπορείς. Πέφτεις με όλο το βάρος του σώματός σου στο κέντρο της πόρτας, ακριβώς κάτω από τις μπρούτζινες αγκράφες. Το σώμα σου αναπηδά πίσω, ενώ ακούγεται ένας υπόκωφος βρόντος από την περιέργως ανθεκτική πόρτα. Νιώθεις έναν πόνο να εξαπλώνεται στον ώμο σου καθώς πέφτεις πίσω στο έδαφος. Η πόρτα παραμένει αμετακίνητη και ανέπαφη.»

• Εάν ένας Χαρακτήρας χρησιμοποιεί κάποιον αναλώσιμο πόρο (όπως νερό) όταν εκτελεί μια ενέργεια, θα πρέπει να πείτε στον παίκτη τη ποσότητα έχει απομείνει από αυτόν μετά.

• Τι γίνεται αφότου ένας παίκτης δεν κατορθώσει να φέρει τη ζαριά που χρειαζόταν για επιτυχία:

> Θα πρέπει να προσπαθήσει να λύσει το πρόβλημα με άλλον τρόπο.

> Αφού περιγράψετε το αποτέλεσμα, μπορείτε να τον βοηθήσετε να το καταλάβει αυτό με ερωτήσεις όπως:

- «Μήπως θα ήθελες να δοκιμάσεις μια διαφορετική προσέγγιση;»

- «Τσέκαρες μήπως υπάρχει κάτι άλλο στο ευρετήριό σου που να σε βοηθήσει;»

- «Θα ήθελες να σου διαβάσω την περιγραφή του περιβάλλοντος χώρου, μήπως υπάρχει εκεί κάτι που θα μπορούσες να χρησιμοποιήσεις;»

• Εάν ένας παίκτης έχει αποτύχει σε επανειλημμένες ζαριές και έχει ξεμείνει από ιδέες:

> Περιγράψτε την αποτυχία με έναν τρόπο που να αφήνει περιθώρια δράσης για τον παίκτη. Για παράδειγμα, αν ο παίκτης αποτύχει 3 φορές να ξεφύγει από την Υγρή Άμμο στο Υπερπλήρες Τούνελ, αφού του διαβάσετε το σενάριο αποτυχίας, θα μπορούσατε να προσθέσετε: «Αποφασίζεις να παραιτηθείς και να αποδεχτείς τον σχεδόν βέβαιο θάνατό σου. Αλλά καθώς σταματάς να αγωνίζεσαι, συνειδητοποιείς ότι πλέον δεν σε τραβάει κάτω. Μάλιστα, όταν κάνεις πίσω και απλώσεις τα χέρια σου, αρχίζεις να ανεβαίνεις!»

> Ως τελευταίο καταφύγιο, θα μπορούσατε να τον αφήσετε να ρίξει άλλη μια ζαριά για την ίδια ενέργεια. Ωστόσο, αυτό καλό είναι να το κάνετε με φειδώ, γιατί το συγκεκριμένο παιχνίδι ευνοεί τη δημιουργική επίλυση προβλημάτων. Έχει να κάνει με προσπάθεια προσαρμογής σε δυναμικές καταστάσεις. Μια και αναφέραμε αυτό, να πούμε ότι είναι σημαντικό να ρέει το παιχνίδι. (Βλ. «Διατηρήστε τη δυναμική». σελίδα 7, για περισσότερες λεπτομέρειες)

6) Ο παίκτης αποφασίζει πώς θα αντιδράσει ο Χαρακτήρας του και/ή τι θα προσπαθήσει στη συνέχεια.

• Όπως και πριν, ένας παίκτης μπορεί να επιλέξει να κάνει κάτι απρόσμενο. Μία από τις αγαπημένες μας πτυχές του παιχνιδιού είναι οι δημιουργικές λύσεις που επινοούν οι παίκτες. Αυτό το πίσω-μπρος βρίσκεται στην καρδιά του παιχνιδιού. Έχει να κάνει με τη συλλογική αφήγηση!