

Отыгрыш — Lurkmore

Отыгрыш — поведенческое соответствие своему персонажу в ролевой игре. Подразумевает, что **паладин** (а большинство сторонников отыгрыша предпочитают именно паладинов) должен всем помогать и нести возмездие во имя добра, тупой файтер должен быть тупым и немногословным, а чёрный маг — подленьким и самовлюбленным.

На самом деле

На практике отыгрыш оказывается уместен только в словесках и ролевых играх **ИРЛ**, которые по сути близки к литературной игре и театрализованным действиям соответственно. Применительно к компьютерным или приставочным играм, рассчитанным на одного игрока, отыгрыш является понятием довольно эфемерным, поскольку все уже запланировано разработчиками игры и выпендриваться в **выборе** одной из трех-четырех наперед прописанных опций не перед кем.

Тем не менее, многие считают, что он есть и там, и более того, составляет немалую часть этих самых неведомых Души и Атмосферы. А вот его отсутствие **как бы говорит** о **манчкинизме** и **казуальстве** игры или игрока.

В MMORPG же подобные персонажи вызывают раздражение. Например, встречаются те же паладины, которые в рейде вешают макрос на каждое действие и сопровождают удары по мобам криками «FOR TEN NAME OF TEN LIGHT». Подобных персонажей выкидывают из пати, либо потешаются над ними, поскольку всем известно, что в MMO приписка RPG просто для красоты. Но так как раздавать люлей во имя света всё же охота, такие ребята порой отпочковываются в отдельные гильдии.

Сопутствующее

Отыгрыш достаточно популярен во всяческих «камерных» играх, в частности на шардах (любительские модули, созданные в редакторе и закошенные под сетевую игру) игр на основе D&D как-то: Neverwinter Nights и Neverwinter Nights 2. Так как на полноценное погружение в мир этой каноничной ролевой системы сил игрового движка (а чаще просто прямоты рук разработчиков отдельного шарда) не хватает, но очень хочется, то народ идет на всяческие ухищрения, как-то:

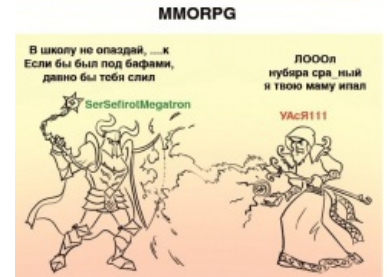
- Написание квест персонажа. Презабавнейший процесс, который заключается в написании игроками предыстории персонажа, и последующей оценке данного **произведения** администрацией с целью пропуска на шард. Порой с этого можно наловить кучу лулзов^[1]. Применяется в основном администрацией с запущенным синдромом вахтёра, нормальные в основном выставляют ограничение на использование ников (ник должен соответствовать тематике конкретного шарда) при создании персонажа.
- Отыгрыш из-под палки. Как правило, строгая рекомендация на постоянный отыгрыш своего персонажа во время нахождения в игре. То есть, даже если персонаж занимается экстерминатусом мобов, либо сбором ингредиентов для крафта, он должен отыгрывать роль. Администрация отслеживает логи внутриигровых разговоров, в результате обычно следуют дисциплинарные наказания в виде снятия экспы, уровней, а то и бана (если человек упорно отказывается выполнять требования, а хочет банально поиграть и пообщаться).
- Проведение квестов. По сути — реализация настольной партии на движке конкретной игры (в принципе, хорошая затея, так как для её проведения нужно подготовиться — поднять жопу и нарисовать парочку локаций в редакторе, написать приблизительный сценарий, в итоге все получается более складно и интересно, нежели спонтанные идеи и броски кубика ГМа во время обычной настолки, плюс визуализация), по итогам которой идет раздача плюшек лучшим игрокам (обычно либо самым сообразительным, либо самым яростным флюродросерам).

Пример тру-РП в **этой стране** — ныне почивший шард **Равенлофт** на базе НвН, полный как винов, так и фэйлов. После закрытия в 2005-м, якобы под предлогом создания нового, **более продвинутого**, породил бурление говн на форуме, яростные ожидания, разбитые надежды, и в итоге **EPIC FAIL**.

Ныне, на базе NWN-2 появился РП-шард **Baldur's Gate** по мотивам одноименной игры (пираты опасайтесь, для игры нужны сугубо лицензионные ключи).

Также отыгрыш/неотыгрыш являлся причиной эпичных холиваров среди ролевиков и часто выливался в две крайние формы поведения на полигонке:

- **Маньяк**^[2] — игрок, полностью забывший на все игровые перипетии и рвущийся в схватку.
- **Дивный** — эти продолжали отыгрывать своих персонажей ещё год-другой по завершении игры.



С отыгрышем и без отыгрыша

<https://www.youtube.com/watch?v=jrzuFsyGK64>
Каноничный отыгрыш

Канонически каждый ролевик должен стремиться к максимальному отыгрышу в рамках конкретной ролевой игры (не обязательно полигонки, лангедоки-павильонки и настолки тоже годятся). Причем высшим классом является отсутствие (не поддержание) всяких «пожизненных» разговоров и прочей фигни, выбивающей игрока из шкурки персонажа. Впрочем, сейчас слово «отыгрыш» употребляется все реже и, как правило, только олдфагами. Молодые говорят (обычно — закатывая глаза и надувая щеки) — «[полное погружение](#)»^{[[ЩИТО?](#)]}.

Интересные факты

Чтобы отыгрыш был годным, некоторые ролевые [менестрели](#) даже переделывали тексты любимых песен под реалии конкретной игры. Так появились известные «Последний наш эльфийский бастион» и «Пока не пал Барад-дур».

Отыгрыш как красная тряпка /vg/

В /vg/ — впрочем, как и на многих других форумах игрофагов — использование слова «отыгрыш» в обсуждении может служить аналогом [маянезика](#) из кулинарных сообществ — всё настолько давно понятно, что говорить об этом может только [нуб](#), [тролль](#) или просто идиот.

Отыгрыш и лулзы

Иногда отыгрыш доставляет немало лулзов. Было это на прошлогоднем Морровинде с одним и тем же товарищем. Секс там отыгрывался кормлением друг друга сгущёнкой с ложечки^{[[3](#)]}, об этом и поведём сказ.

- Пробыло этого товарища на хавчик. Сунулся он в палатку — а там ничего не осталось кроме макарон (которые ещё варить надо), да упомянутой выше сгущёнки. Не мудрствуя лукаво, открыл он одну банку и сидит, уплетает. Тут заглядывает сопартиец, видит такое дело и вопит: «Ты что ж делаешь?!», на что получает ответ в полном соответствии с квентой: «Не мешайте мне драть!»
- Тот же самый товарищ, когда их крепостицу пришли штурмовать, залез на стену с банкой сгущёнки и ложкой, и начал брызгать в штурмующих этой самой [сгущёнкой](#), приговаривая: «А теперь отыгрывайте, отыгрывайте!»

Случалось это и на других ролевых полигонах. Так, к примеру, [анонимус](#) слышал о ящере, который, завалившись в кабак, заказал яйца вкрутую и полил их чипованным [маянезиком](#). История умалчивает, на каких условиях ДМы ящера чиповали маянезик, но уж очень они потешались над голодным халявщиком, который до конца игры отыгрывал беременного.

Настолки/словески тоже способны принести лулзы.

- Модуль по Эре Водолея. Мастер в процессе заявляет одному из игроков: «На следующий модуль впишешь себе в чарлист перк „Параноик“. Почему? Да потому что тебе отыгрывать не надо, ты по жизни параноик»
- Модуль... не суть важно по чему, пусть будет по AD&D. Среди играющих — фапательная тьян. [Все игроки мужского пола к ней клеятся, в том числе и в рамках игры](#). Видя, к чему идёт дело, мастер решает поглумиться и заявляет: «Секс с Машей отыгрывается мытьём посуды!»

Алсо, доставляет официальный цитатник отыгрыша [\[1\]](#), сделанный по типу башорга.

PC-games, в которых отыгрыш возможен

Да, есть и такие, ибо не все RPG делаются по шаблону [Diablo](#). Их не так уж много, но они находят отклик среди ценителей, занимая почётное место на полке с дисками или в особой папочке на винте.

- [Arcanum](#) — отыгрыш, тысячи его! Игру можно проходить и перепроходить каждый раз по-разному.
- Серия [Baldur's Gate](#) и в меньшей степени их младший собрат [Neverwinter Nights](#) — во всех частях можно отыграть роль святого, а можно и последней сволочи.
- [Fallout](#) — ну тут вариантов отыгрыша не меньше, а то и больше, чем в Аркануме или том же Плэйнскейпе.
- [Morrowind](#) — можно отыгрывать кого угодно и как угодно, начиная от священника с Трибуналом Головного Мозга или упоротого мага-Телванни, живущего в галлюциногенном грибе, заканчивая нищенствующим ловцом жемчуга, связанным с Гильдией Воров
- [Deus Ex](#) — в диалогах немного простора для отыгрыша (потому что их на порядок меньше, чем в типичной РПГ), но вот геймплейных — хоть жопой ешь.
- [Planescape: Torment](#) — можно отыграть кого угодно, будь то сенсат, переживающий тысячи жизней в погоне за новыми ощущениями, или хаосит-безумец, не говоря уже о банальных пушистом доброхоте и подлеце-психопате.
- [Dragon Age: Origins](#) и [Mass Effect](#) — годный отыгрыш Серого Стража и Шепарда соответственно.
- [Gothic](#) — в первой главе достаточно широкие возможности отыгрыша, но за последствия (от набитой

морды до запоротого прохождения) таки придётся отвечать. Также существуют РП сервера, где можно отыгрывать действительно годное РП, причем русскоязычные сервера тоже есть и довольно не плохие (ныне рассеяна кучка мелких серверов, на верхушке которых восседает ORS, независимо же готовится Готика 2 онлайн, что обещает в очередной раз принести море "нового". На деле ожидается все то же самое с парой новых фиш).

- **Vampire the Masquerade: Bloodlines** — хорошие диалоги позволяют отыграть как гопника, так и эстета-небыдло, и это при общей линейности игры. Еще доставляет тот факт, что диалоги очень сильно меняются, если падает/поднимается человечность.
- **Sims**. Собственно, для этого и сделаны.
- **GTA**. Есть РП-серверы SAMP, где можно отыгрывать жизнь простого обывателя, копа, нигры и так далее. Отыгрыш происходит с помощью команд, которые описывают действия персонажа, и анимок. Наиболее популярны среди них говносервера SAMP-RP, Advance-RP, Diamond-RP и им подобные. Местные жыдо-админы настолько зажрались, что совершенно наплевали на РП, лишь бы детки голодали в школе, и эти деньги тратили на **донат**. Игру на этих серверах нельзя назвать РП, да и серверы являются ролевыми только по названию. Больше похоже на ТДМ, на моде Pen1. Кругом царит метагейминг и паувергейминг! Идеальный русский РП сервер вы вряд ли найдёте (и не забивайте этим голову). Однако найдено пару годных, пусть и интернациональных РП-серверов: Sanfierro-RP и LS-RP — первый тих, но с большими возможностями отыгрыша мирного персонажа, на втором же — до 550 игроков в выходные и засилье этих ваших мафий, ниггеров и банд, что не исключает строгой регистрации и модерации. Существуют также сервера с бонусами (**over9000** диняк, **100500** левел, админки за деньги). Как можно догадаться, игроки там **взрослые и адекватные люди** (большинство людей - так называемые боты, а половина из оставшихся реальных людей - админы, которые голодали и копили себе со школьных завтраков на админку). Существует ещё так называемый CRMP, мультиплеер для GTA:SA с говномодом "Аральная Россия", который нагло скопирован с SA:MP. Поэтому функциональностью/модом/игроками он практически не отличается (разве что количество слотов в 2 раза меньше). Также открываются РП сервера и на неофициальных мультиплеерах для GTA 5 (можно играть даже на пиратке, что радует **обычных юзеров**).
- **ADoM**. Среди кучной кучи параметров прокачки и изменения, есть и настрой персонажа от C- до L+, с соответствующими куэстами, богами и концами. Читать это всё придётся в тексте и закорюках.
- **Lord Of The Rings Online (ВНЕЗАПНО!)**. До перехода под крылышко Mail.жру там был вполне кошерный отыгрыш. В чисто девственных лесах гуляли всякие Хурмунги Убийцы Пауков, Латерасы Осторожные, игроки создавали музыкальные группы и путешествовали по миру, давая интереснейшие представления. После перехода на F2P начался пиздец. По серверам начали бегать всякие Вованы, Писечки, Сисечки. Хотя Turbine (владелец игры) позволила **сисечкам** бегать только по начальным локациям (пока не кончатся квесты), а дальше — плати дэньга! То есть, тот же Pay 2 Play. На зарубежных серверах ситуация вполне себе адекватная, всяких «Пендальфов» и «PWNZZZ666» банят довольно-таки быстро, всевозможные ролевые ивенты происходят ежедневно, а в «Гарцующем Пони» менестрели и их слушатели присутствуют permanently. Большинство гильдий также собрано с целью РП-шить вместе. Все упирается только в знание английского (а также синдарина для совсем уж задротских кланов).
- **World of Warcraft**. Не менее внезапно, чем предыдущий пункт. Когда-то давно можно было отыгрывать на РуОфф-реалме «Вечная песня» (ролевики сохранились и сейчас там, но в исчезающе малом количестве), потом русские «ролевики» переместились на пиратский Evening star, от которого в итоге с громкими скандалами откололись разные говносервера а-ля History of Heroes и Aurora, руководство которых было поражено синдромом вахтёра чуть более, чем полностью. Но даже там очень сложно было наткнуться на случайный отыгрыш. Последние оставшиеся оплоты ролевиков в жестоких реалиях российского пиратства — тот самый Evening Star, ныне погрязший в снобизме и преисполненных ЧСВ высерах админов, недавно отколовшийся от другого говносервера (300 мурлоков) и Ashen Sun (основанный опять же выходцами с Evening Star), находящийся сейчас на сервере wow-circle. Алсо, известный буржуйский РП-сервер — Argent Dawn. Сейчас Evening Star пребывает на реалме Uwow. На русскоязычной Валькирии, застрявшей на 1.12.1 тоже отыгрывают 3,5 человека. Отыгрыш в «Вовке» был наглядно продемонстрирован в небезызвестной серии «Южного парка».
- **Star Wars The Old Republic**. Собственно создатели того же Mass Effect приделали диалоговое колесо к ММО, приправив это дело личным кораблем, сопартийцами, и полноценной сюжетной линией для каждого из 8 классов. Часть КОТОР-фагов негодуют, часть с улюлюкиванием несется отыгрывать доблестных джедаев и наглых агентов разведки, ну а большинство все равно орет в чате: «EST RUSSKIE???» и портит всем удовольствие. Главное достоинство — РП-шник может без труда совмещать рейды с отыгрышем роли, так как в игре нет четкого деления, и за сюжетом следить интересно везде.
- **Warcraft 3** — существуют РП-карты, представляющие из себя онлайн-редактор самой же карты, с набором юнитов, зданий и объектов, возможностями задавать каждому юниту имя и отыгрывать в рамках заданной темы. Сейчас на б.нете тухло в этом плане, такие игры хостятся ботами на реалмах Azeroth (USEast) и Northrend (Europe), причем посещаемы из них процентов 25.
- **Space Station 13** — игра собственно и завязана ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО на РП. Если играть у **пиндосов**.
- **DayZ** — Don't move. Drop your weapon. Do you have beans?
- **Garry's Mod**.
- **Spore**. Только ФРПГ, только Хардкор!
- **Dark Souls**. Этому способствуют необычная система прокачки (охотник с огромным молотом в

New Year 2021 - Live show in LotrO
Музыкальное представление в Lord of the Rings Online (2021)

тяжёлых доспехах, раздающий бэкстэбы направо и налево — обычное дело, как и маг, раздающий люлей голыми руками) и приличный ассортимент костюмов — делай хоть [Арагорна](#), хоть [Сандора Клигана](#), хоть [Барака Обаму](#).

- Crusader Kings 2. Былинный микс РПГ и стратегии от Парадоксов. С точки зрения игровой механики отыгрыш необязателен, но очень желателен с точки получения удовольствия, так как без него партия может скатиться в симулятор маляра.
- Stellaris. В общих чертах то же самое что и СК2 только в атмосфере космооперы.
- [Minecraft](#) и Terraria, особенно с модами. Комментарии излишни.
- Starbound. Кастомные предметы/моды всё так же решают всё. Печатающий сие Онанимус лично был свидетелем двоих длительных ролёвок - база колонизаторов в умеренных ебнях и небольшая полярная станция в холодных ебнях. Броски кубика на вытаскивание персонажа [gaum-master](#)'a из полыньи, драму с модовыми расами на сервере, лично наговнокоденная ручная пушка и сверхбыстрые клинки со своими(нет) спрайтами - ох, какие были времена. Со времён 1.4 старбыч уже не столь популярен и потихоньку загнивает.

Алсо

- Отыгрыш является основной и неотъемлемой частью так называемых ФРПГ. В ФРПГ квента является строго обязательной для того, чтоб начать игру.
- Отыгрыш — тактический приём при игре на бильярде. «Всю жизнь на коротком», как говорят олдскульные мастера, высоко понимающие контратакующий стиль, после удачного отыгрыша с постановкой битка на середину короткого борта.

См. также

- [Не верю](#)
- [Косплей](#)
- [Тюльпа](#)

Примечания

- ↑ [Вот, кстати, несколько примеров с проявлениями внутреннего петросяна администрации.](#)
- ↑ Это очень старый термин, сейчас почти не употребляется. Был распространен во времена, когда «[файтерского](#)» движения еще не было, и ролевикам приходилось сосуществовать с любителями порубиться.
- ↑ Отыгрыш секса поеданием чего-нибудь вкусного весьма распространен. Так, по итогам Форконов родилось выражение «я не ем шоколад на эту тему» в значении «не ебу».



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct