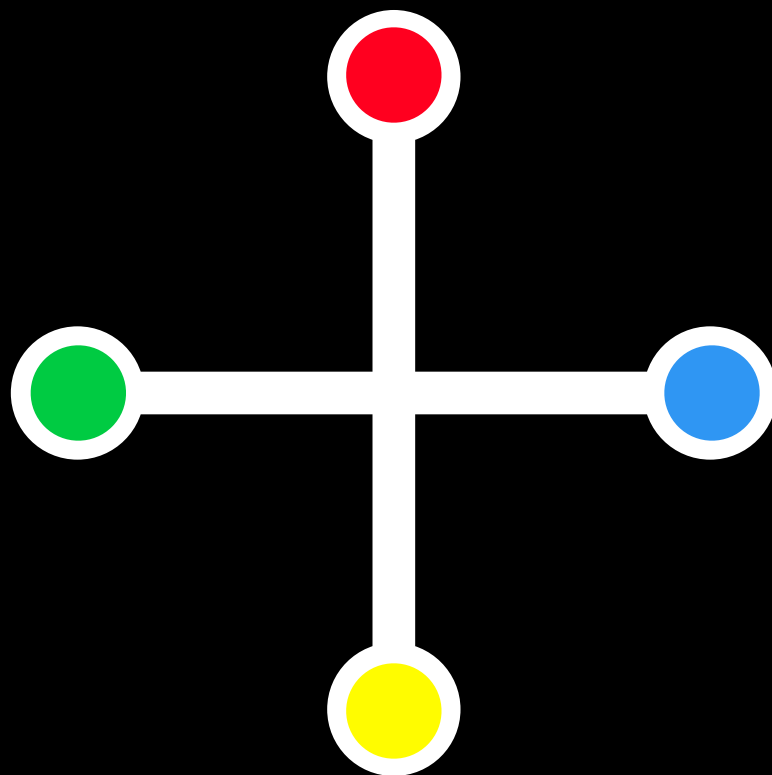


Живородящий крест Ролевых игр

Я – **НОВЫЙ Я**



Я – **ОНИ**

Я – **МОДЕЛЬ**

Я – **МИР**

**Что любят
“Полярные”
типы игроков?**

О я — модель, “Манчкин”

Любит:

- **“Ачивки”** — подтверждение своей значимости от модели
- **“Прокачку”** — знаки прогресса в освоении навыка
- **“Плюшки”** — поблажки от системы выглядящие как эксклюзивная способность
- **Формальную победу** — ему нужно подкрепление статуса победителя
- Ловчее всех **расколоть модель**

я — они, “Политик”



Любит:

- **Диалог с живыми игроками** — взаимодействие с другими людьми
- **Преодолевать** проблемы
- **Доминировать** над другими игроками
- **Признание, статус** — политику важно подтверждение успеха не от модели, а от людей
- **Власть** — над другими игроками, ощущение контроля над большим куском сюжета игры



я – мир, “Реконструктор”

Любит:

Атмосферу – как это смотрится, как звучит, с чем ассоциируется

Погружение в мир – исследование, изучение, открытие

Достоверность – детали окружающего мира – одежда, ландшафт, мелочи культуры, отсылки к культуре

Сюжет – на фоне которого происходит действие

Красоту – во всех проявлениях

Любит:

- **Неожиданные роли** – которые раскрывают новые черты его личности, расширяют ролевой набор
- **Внутренний вызов** – когда он выходит из привычного представления о себе
- **Потрясения** Когда с его внутренним миром что-то происходит
- **Драму и переживания**

“МИСТИК”

я – НОВЫЙ я



**Геймплей
на каждом из
полюсов —
какой он?**

О я – модель, “Манчкин”

Геймплей:

- **прокачка** – игра в прогресс персонажа, усиление возможности влиять на игровой мир, повышение сложности
- **лидерборды, ачивки, уровни**
- **игра с мастером / компьютером / моделью**

я — они, “Политик”



Любит:

- **Состязание** умов/команд/скилов
- **“Честная драка”**
- **Выживание** (Другие не смогут, а я смогу)
- **Доминирование**



я – мир, “Реконструктор”

Любит:

Погружение

Костюм

Аутентичный быт

Антураж

Спецэффекты

Строяк

Любит:

- **Катарсис**
- **Осознание нового себя**
- **Расширение ролевого набора**
- **Страдать и плакать**
- **ОБВМ (Духовный опыт)**

“МИСТИК”

я – НОВЫЙ я



Что считается
“Победой”?
(чем меряются)

я – модель, “Манчкин”

Победа для него:

Быстрее/лучше/круче

Добежать/собрать/найти

Победить с помощью модели

= Кто лучше работает с моделью /
правилами / симуляцией

= Кто быстрее / больше учится

Я — они, “Политик”



Победа для него:

- **Победить другого** (желательно более сильного)
- **Вылезти из более крупных неприятностей**
- **Задоминировал больше народу**



я – мир, “Реконструктор”

Победа для него:

Быть красивой

/ понтовой

/ аутентичней

Прочувствовать атмосферу

Победа для него:
Иметь богатый внутренний мир
Измениться (в результате
инициации)
Изменить других

“МИСТИК”
я – НОВЫЙ я



**Какие
инструменты
применяет
Мастер?**

— я — модель, “Манчкин”

**Правила
Модели
Награды
Рейтинг**

я – они, “Политик”



Конфликт

Баланс сил

Соц. моделирование

Фоновая деятельность



я – мир, “Реконструктор”

Антураж (костюмы,
пространство)

История (макросюжет,
индивидуальные сюжеты)

Кастинг

Культура (язык, обычаи,
ритуалы)

Драму
Болевые точки игрока
Символы
Трансовые состояния

“МИСТИК”

я – НОВЫЙ я



**Что больше
всего
НЕ ЛЮБЯТ?**

○ я – модель, “Манчкин”

Ненавидит:

- **Дисбаланс в правилах**
- **Когда плюшки дают не ему**

я – они, “Политик”



Ненавидит:

- **Некорректное мастерское вмешательство**
- **Нечестный арбитраж**
- **Проигрывать**



я – мир, “Реконструктор”

Ненавидит:

- Провисы в организации**
- Несоответствие источнику**
- Плохой антураж, разрыв в атмосфере**

Ненавидит:

- Выход из роли**
- Навязывание мотива**
- Вмешательство в переживания**

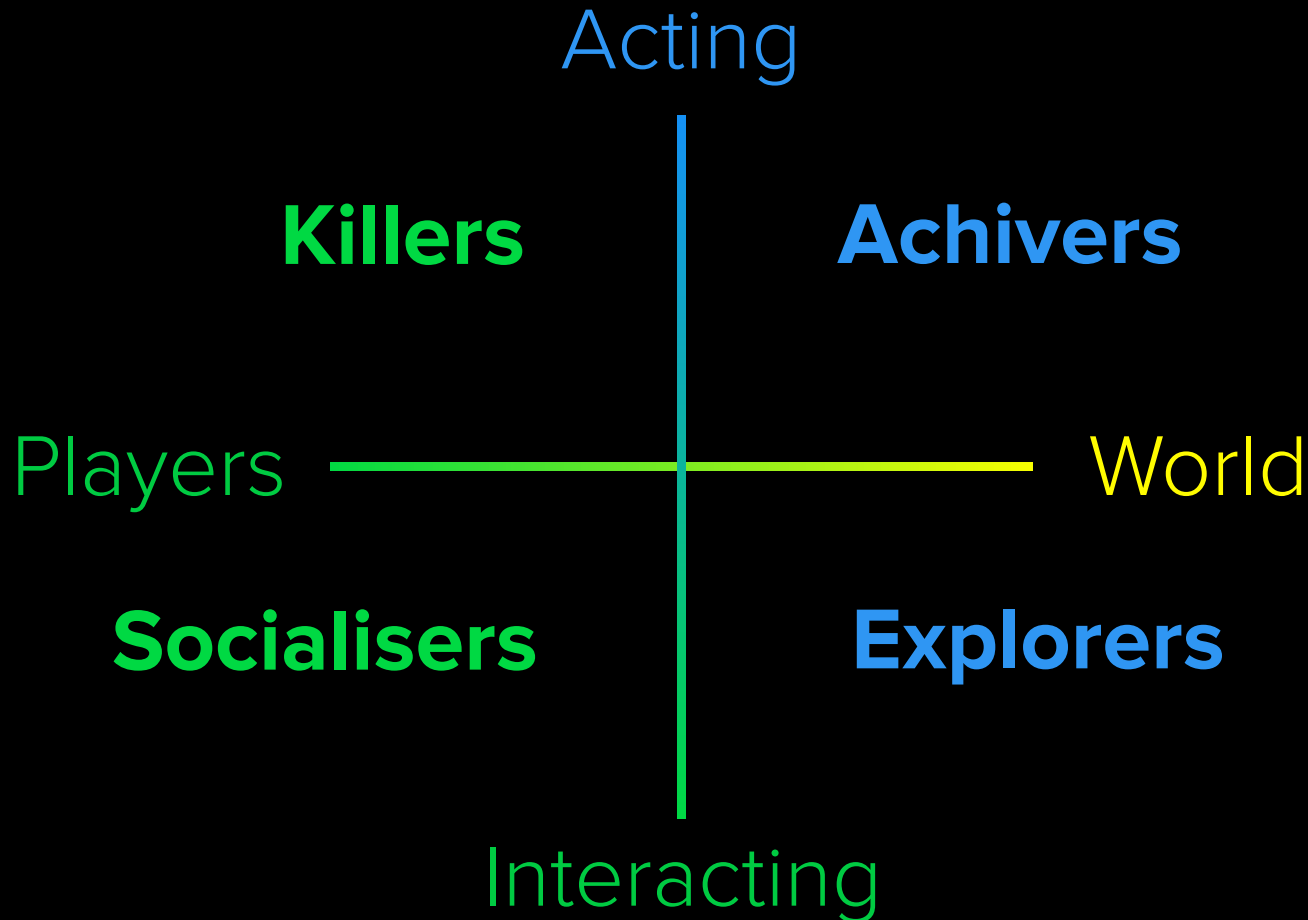
“МИСТИК”

я – НОВЫЙ я



Другие модели

Модель Бартла



GNS Theory

Gamism

Примат выигрыша, победы

Фокус: риск, азарт, игра со ставкой

Narrativism

Примат истории, сюжета

Фокус: участие в истории, соавторство

Simulationism

Примат достоверности

Фокус: погружение в мир и его процессы

Immersionism

Примат атмосферы, символа

Фокус: давление атмосферы