



№ 24

Апрель 2005

М
К **О** **Р** **О** **Л** **Е** **В** **С** **Т** **В** **О**
Е

Журнал по Ролевым
Играм

ВНУТРЕННОСТЬ

Каркун Замок.....	3
Воспоминания с игр	
Венера Воспоминания Солохи.....	4
По следам ВолКона	
Дядя Слава Человек человеку ВолК!...8	
Сделайте нам красиво!	
Мастер-класс по Боди-Арту.....	18
В мастерский сундучок	
Ufthang ././Net (моделирование сети)...	20
Дара Программирование и комп. сети..	27
По следам МастерЗиланта	
Дядя Слава Мастерзилант 2005.....	31
Размышления	
Коровка	
Как разбогатеть на ролевых играх.....	43
Байки	
Дэл Широка страна моя родная.....	53
Ежик в спальнике	
Речь лесных людей.....	55
Дорожный мешок	
Светлана Джемилева	
Памятка для играющих в информационную игру..	56
По следам РубиКона	
Дядя Слава РубиКон 2005.....	57
РИ-Клама	
Метаигра www.metaigra.ru.....	68
Размышления	
История Игр	
Лора Возвращение Дон Кихота.....	70
Гунтер Ролевые игры в стадии Капитализма..	81
Мария Фрид Голливуд от ролевых игр..	85
В мастерский сундучок	
Олег Андреев Как сделать игру.....	90
Юрий Колобаев Создание психосетки игры..	94
Витал Моделирование магии.....	99
Ежик в спальнике	
Крылатые фразы.....	101
Размышления	
Portos	
Почему я могу играть (о религии на РИ)..	103
Размышления	
Алгоритмы.....	109
Игра и Мирь. Школа	
Михаил Кожаринов	
Методика ролевого моделирования...119	
Обзор ролевой прессы	122

Техногенки	
Ufthang После Апокалипсиса.....	124
Презентация игр	
Сказки лицедеев.....	127
Новые баллады Старой Англии.....	128
Три дня в Декабре.....	130
Валуа.....	132
Ежик в спальнике размышляет	
Роланд От Чипиздрика к Старичку..	134
Былое и думы	
Ацтеки.....	142
В игроцкое ушко	
Дара Полевая разведка на РПГ...156	
Луч Разведка на игре. Приложение - маскировочный костюм.....	160
Арсенал	
Топоры и молоты.....	163
Мастерская	
Варг Щиты и топоры.....	166
Ответы на кроссворд	171
Литературный конкурс Царкон ..	172
Работы победителей.....	173
Оргобеспечение	
Юрич Раскладка аптечек.....	179
Екатерина Ливанова, Юкиро Нэкомури	
А веревку-то я и не прихватил...183	
Юрич Страхование на РИ.....	190
Юрич Стимуляторы на игре.....	191
РИ-клама	192
Наши подписчики	
и распространители	193
Хвосты редакции	196
У журнала появился свой домен!	
www.mykingdom.ru	



Журнал "Мое Королевство" получил на Зилантконе-2001 приз "Дюрандаль" за выдающийся вклад в информационное освещение игрового движения

Замок

Замок был очень красив и по-своему светел, в чем-то он был даже прекрасен.

Горделивые башни возносились над плавно-угловатыми стенами. Башен было много, и все они были разные. Две привратные стояли крепкими пивными бочонками, низкими и пузатыми. От них веяло солидностью и какой-то добродушной уверенностью в свои силы и стены. В центре стоял массивный исполин донжона. Он нависал над замком, как хозяин всех башен, уверенный в своей великанской силе и угрюмой мощи. Но рядом были и другие башни, как будто сотканые из солнечного света в своей ажурности. Они переплетались своими легкомысленными лестницами и террасами, как девушки кокетливо кутаются в газовый шарф летним вечером. Были башни длинные, словно дорога к горизонту, были старые, как пес, дремлющий на солнышке, были островерхие, крытые черепицей, похожие на колпачок гнома. Были в замке и стены (какой же замок без стен). Они были массивные и высокие, хотя кое-где была видна и в них разница. В одном месте они были помассивней, в другом повыше, а в третьем вообще требовалось их подлатать, но все равно это были хорошие, грозные стены. Вокруг замка тянулся длинный и глубокий ров, правда, в нем не было воды, но зато не было лягушек, и ряски с тиной. Воротами замку служил подъемный мост, который вел на ровную площадку перед замком, где стояли разборные трибуны. Казалось, пять минут назад над площадкой стояла пыль, из которой доносилось ржание коней и треск ломающихся копий. А с трибун слышался шелест шелковых юбок и изумленные вздохи дам. Но невидимый шепот времени, увы...

Остались лишь солнце, песок и море. Да и правда, стоит ли жалеть этот замок, ведь он был всего лишь из песка. Каркун, 24.01.03 г.



Игры летнего сезона 2005

с. 130



Новые баллады Старой Англии

с. 128



Валуа

с. 132

ГДЕ БЫЛ 14 1825 ?
ТЫ ДЕКАБРЯ ГОДА ?

Воспоминания Солохи

воспоминания с игры «Ночь перед Рождеством»

Пока Вакула где-то ходил по своим делам, было чем в избе заняться. Уж я и напекла ватрушечек, пампушечек, вареничков да товтеничков, на стол все расставила. Да два бутылка было - водном первач, во втором домашняя же наливочка. Не вдруг нагрязнут нечаянные гости, поколядовать, а то и просто покалякать за жизнь. Благо, и стол не скупой. Сама-то принарядилась. А что? Как-никак праздник. И свитку новую одела, и рубашу с вышивкой, и монисты-бусы всякие. Чай баба, не мужик, и принарядиться могу.

В хате-то все чисто подмела, села ждать.

И так пождала... И этак пождала... Никто ни идет. Как-то прямо и обидно стало, словно жид на базаре обсчитал. Взяла метлу, вышла на крыльцо. Ночь лунная, звездная, народ гуляет, колядует, мужики сивуху пьют, да за околицей дерутся. И никто даже в хату ко мне не глянет. А у меня, чай, пироги стыннут. Ну, думаю, разгону я вас всех по хатам. Вернулась в дом, заперла дверь изнутри, села на помело да в небо за звездами. Думаю, темно станет, живо вы все гулянки прекратите. Собрала все звездочки до единой в рукав, да обратно. Темно сразу стало, только месяц не удалось забрать, горячий больно

Дома-то оглядела все, куда б звезды спрятать, чтоб Вакула ненароком не нашел. Глядя, а у печи горшок старый, ну я в него все звезды и ссыпала, да крышкой накрыла. Вакула, он не в жизнь носа в сторуно горшков не сунет.

И что б вы думали? Сразу же стук по стук в дверь. Я к двери. Стоит на пороге

казак Касьян Свербыгуз. Кланяется в пояс, проходит. Сердечко возрадовалось. Ну, думаю, не придется коротать вечер одной. Усадила его за стол, первача налила, пироги к нему подвинула, и скромно очи потупила.

Но болван этот, чтоб его москаль телегой переехал, на меня даже не глянул. Сидит себе, пьет, да закусывает. А то, что перед ним баба ужом ходит, и не замечает вовсе. Потом говорит: "Слышал я, что ты, Солоха, ведьма" Ну, я чуть на месте не подскочила. Вот ведь злые бабы языки довели до того, что первый казак на селе меня ведьмой считает. Я, конечно, ведьма, но и в церковь хожу по воскресеньям, и веду себя прилично... Пока никто не видит. А тут на тебе! "Врут, - говорю, - злые бабы".

Но Касьян-то меня не слышит, говорит, что бы я, значит, помогла сына его, бурсака Петро, оженить на Олеське, дочери Параси Никаноровны. В расчете будем, говорит. И пошел себе домой. Ах, так, думаю, будет тебе свадьба!

Ушел он, я двери заперла. А сама по избе мечусь, места не нахожу. И вдруг снова стук в дверь. Кого это нечистая принесла? Отворяю, а на пороге он - нечистый то есть. Как есть пьяный... Бульба - он самый. Ну, то так люди его кличут, пока он про меж них в человечьем обличье ходит. А так как есть черт, только хвост в шаровары запрятал, да копытца в сапоги. Этот гость душу мне потешил. Сначала с порога заявил, что он месяц спер с неба, а потом вокруг меня бочком до бочком. "Соскучился, - говорит, - по вам, моя любезная Солоха". Ну, тут уж я расцвела. Хоть черт, а ка-

кой-никакой мужик, не только сивуху пришел пить, да пироги уплетать, но и ко мне имеет интерес. И стал меж нами любезный разговор идти. Черт-то вокруг меня юлит, а мне на душе приятно, что думаю, не зря пироги пекла. И тут как раз на самом интересном месте стук в дверь. Принесла ж нелегкая Вакулу, чтоб его батьку на том свете черти на сковороде перевернуть забыли! Заметались мы с Бульбой по хате. Он в чулан, я ж ему мешок сую, говорю, что б прятался. А он одно свое - не полезу, говорит, в мешок, потому как он пыльный. Ничего себе - "Не полезу!" Метались мы по хате, метались. Черт от меня, а за ним с мешком. Запихала его-таки в мешок посреди хаты. Иду отворять. Вакула стоит, да невеселый такой. Чай, опять от Оксаны от ворот поворот получил. Я Вакулу как могла, приветила, за стол усадила, на Оксаниного отца поклеп возвожу. А сама стою, юбкой мешок закрываю. Вакула есть не хочет, так как с парубками, говорит, наелся. А потом решил идти колядовать. Дай, мати, говорит, мешок. И идет к тому, в который я черта как раз и спрятала. Я говорю: "Бери пустой мешок". А он - мне этот нужен, в нем струмент мой. Я в крик, зачем ему колядовать со стурментом, чай, струмент-то дорогой, таскать его где ни попадя. Но Вакула упертый, песий сын, вцепился в мешок. Нужен, говорит, мне струмент, и все тут. И мешок-то поднимать начал. А мешок-то гнилой оказался, да как треснет снизу. Тут, думаю, и выпадет из него мой гость хвостатый. Я бегом второй мешок сверху на этот одеваю. Но Вакула не догадлив был, взвалил мешок на плечи, да ушел. Охнула я, да делать нечего. Ладно, что, не баба, что б потом перед сыном не оправдаться, откуда это у меня в мешке Бульба пьяный оказался?

А тут опять стук в хату. Василиса пришла, Макогоненкова дочь. "Помоги, - говорит, - мне, Солоха. Замуж хочу за Петро, Свербыгуза молодого, а батька мой, голова, прочит меня за Левко, чтобы самому жениться на Ганне Петрыченковой, Левкиной невесте" Ну вот! Тоже мне нашли бабку-ворожею. Отродясь никому не помогала и помогать не буду, а то и впрямь люди решат, что я ведьма, тогда и мужика себе не найду. А я пока еще баба в соку, и замуж не прочь выйти. В общем, сказала я, что ворожкой не занимаюсь. Только Василиса, девка упертая попалась: помоги да помоги мне, Солоха. А тут еще и Ганна вся в слезах прибежала. Вот все им надо, чтобы в любовь я их распроклятую вмешалась и все устроила. И как раз Голова стучится, дочь, Василису, потерял. Ну, заметались девки, Василиса уж шибко батьку боялась. "Спрячь, - говорит, - Солоха от батькиного гнева". Ну, это дело нехитрое. Я их в чулан запихнула, да мешок им и кинула. Полезайте, говорю, авось голова не увидит.

Распахиваю дверь. А на пороге и не голова, а казак Корний Чуб как есть с люлькой, со всей важностью заходит. Усадила его за стол, пироги подвинула. Пушай, думаю, ест, авось не подавится. А снова тут стук в дверь. Ой, думаю, Вакула вернулся, устроит он мне сейчас за Бульбу в мешке! А я еще и Корния Чуба привечаю, которого с Вакулою в соре держу. Куда Корния девать? А мешков больше и нет! Пометалась, пометалась, да в чулан Чуба запихала. Сиди, говорю, тихо, как мышка в амбаре. Тут опять же Бульба пришел. Да только не успел за стол сесть, как снова стук в дверь. Я и его в чулан отправила, позабыв впопыхах, что в чулане уже Чуб сидит.

Так то не Вакула пришел, а голова, Евтух Макогоненко, он дочь потерял. Только он пришел, снова стук в дверь. Куда девать голову? Небось, Вакула возвращается. Посадить и его в чулан? Да там Чуб с Бульбой уже, да девки в мешке, ну голову отправила за печку на полати. А только и на этот раз не сын, а дьяк пришел. "Что-то, - говорит, - разлюбезная Солоха, давненько я вас в церкви не видел". Я чуть не подавилась. "Да что вы, - говорю, - как не бываю в церкви? Каждый раз стою в первом ряду, сами мне подмигиваете, пока дьячиха не видит". А дьяк все прикопаться хочет, говорит, что у меня в хате, люди пропадают. У меня?! Да поклеп это еще тот. А дьяк говорит, что там у меня в чулане кто-то шебаршит. Я и отвечаю, что кошка, мол, кто там шебаршить может. Ну, кто-то из чулана возьми да и мяукни, и еще раз, да другим голосом, словно там не одна кошка, а целый выводок. "Мурка там окатилась, - говорю. - Кошка это моя". Насилу дьяка выдворила из хаты. А потом и голову с Чубом и Бульбой отправила, а девок вот выдворить не успела. А тут Вакула приходит. "Чего это, - спрашивает, - матери, у тебя в мешке Бульба сидел? Развязываю мешок, а оттуда эта пьяная рожа". А я-то при чем? "Пошутить, - говорю, - вздумал добрый человек, всяко бывает. Колядуют все, шутки шутят, а про то, как Бульба в мешок со струментом попал знать не знаю, ведать не ведаю". Ушел Вакула. А тут как раз голова с дьяком нагрязнули. Голова шумит, чтобы я дочь его отдала обратно. А я ему отвечаю, что нет у меня никакой дочери его. Он говорит, что обыскивать хату мою будет. И Вакулы, как назло, дома нет, чтобы выставить этих проклятущих вон. А голова все зырк да зырк. "Что, - говорит, - у тебя в мешке, Солоха?" "Кошка, - отве-

чаю, - окатилась, понесу вот в прорубь котят топить". А они не верят. "Показывай, - требуют, - что в мешке". А тут как раз парубки стали шалить под дверью, заходят в избу, не кланяются, балагурят, смеются. Ну, я взяла скалку, да всех из избы повыгоняла, включая голову и дьяка. Девочку из мешка выпустила, да по углам хаты припрятала. А сама кошку поймала за шкурку, да в мешок сунула.

И тут опять стук. Настырные дьяк с головой попались. "Показывай, - шумят, - Солоха, что в мешке. Не покажешь, сами посмотрим". Я им и так, и эдак - кошка в мешке сидит. Что я, лгунья какая, что мне веры нет? Что я, сглазила кого? Не верят. Ну, я поломалась для приличия порядком, потом говорю: "Идите, смотрите". Ну, они пошли развязывать мешок, а оттуда правду кошка выглядывает и мяучит. "Все, - говорю, - А теперь выметывайтесь из хаты". Куда этим двоим деваться. Пошли они к двери, тут голова и заприметил край Ганниной юбки, и вытащил её, Ганну, из-под стола. "Что, - говорит, - Ты тут делаешь?" А Ганна, не будь дурой, говорит, что просто шуткует. А тут опять парубки нагрязнули. Ну, я опять всех скалкой и выгнала, особенно Левко Макогоненко, сына головы, обхаживая, чтобы уму-разуму поучить. А пока никого не было, и Василису, сестру Левкину, из хаты отправила. Одни неприятности с этими дивчинами.

Потом поспокойнее стало. И вот думаю, что, может, мне стоит Свербыгузу помочь. Зелье любовное сварить - дело простое, и звезды для этого есть. Пошла я, встретила Петро, Свербыгузского сына, да волос у него с одежды сняла. А потом Парасю Никаноровну с дочерью Олесей к себе пригласила. Там у Олески волос-то и дернула. Зелье вариться поставила в печь, да

Олеску-то тем зельем и напоила. Свербыгузу тоже отнесла варева. "Опои, - говорю, - сына своего". Ну, так что вы думали? Разве можно такое ответственное дело поручать казаку? Они только люльками дымить горазды, да в шинок бегать. А как дать отвар любовный кому надо, так их не дожدهшься, ума на это не хватает. Дал ведь отвар, но только пасичнику Рудому Панько, а не сыну своему Петро. Потом, правда, выяснилось, что Панько тоже сын Свербыгуза, так ведь дело то в том, что зелье было сварено, чтобы Олеска Петро полюбила, а никак не Панько. Вот и будут они теперь маяться всю жизнь. Хотя мне-то что.

Ну, так вот, как вся история с мешками утряслась, заскучала я. На улицу не сунешься: ни звезд, ни месяца. Темнота - хоть глаз выколи. Но тут Чуб опять пришел, и давай ко мне подваливать. "Я, - говорит, - Солоха, мужик одинокий. Ты баба одинокая и все такое прочее". А я смекнула, что у него на уме. "Женись сначала, - отвечаю, - а потом с несомненными предложениями подваливай".

А тут опять дьяк заходит. И как-то странно, прячет кадило за спиной. Ну, смекнула, хату освятить хочет. Ах ты, думаю, вредитель, все тайно хочешь сделать. И сама-то любезно вокруг него: а чего, говорю, вы с кадилом-то воровато ходите, словно стянуть что хотите, освятите хату явно. Ну, он сразу стушевался, да прошел по хате. И что б вы думали? Звезды-то из горшка сразу на небо все и выпали. Светло стало. Ну, ладно, думаю, лишь бы не сподозрил чего.

Как раз Бульба вернулся. Говорит, возил Вакулу в Петембург к царице за черевиками. Рассказал, что царица черевики носит, которые сам бы он и одеть постес-

нялся. И Оксана, наверное, постесняется. А сам вокруг меня юлит, да подваливает. Вакула пришел, увидел около меня Бульбу, стал пальцем грозить: пошел, говорит, прочь от матери, совратитель. А сам ушел, не заладилось у него что-то с Оксаной. Черевики, наверное, не глянулись ей. Ну да раз сам черт говорил, что срамные черевики царица носит, видать, и в самом деле так.

А потом черт заявил, что дьяк ему жить мешает. "Давай, - говорит, - Солоха, отправим его куда подальше". Я удивилась: куда-таки подальше? А он говорит: "К Пугачеву. Надоед дьяк мне тут в Диканьке, пусть горькой редьки, пусть в другом месте кому мешает". Я говорю, пусть отправляет. Мне тоже что-то дьяк перестал давать жить спокойно. Ушел Бульба. А я потом из хаты вышла, смотрю, на завалинке сидит Чуб, на звезды смотрит. Я говорю: "Что смотришь?" А он душевно так отвечает: "А тут на глазах у меня дьяк в небо поднялся и летает". Смотрю я вверх, и в самом деле летает. Хорошо так летит. И все меньше и меньше становится. Скоро совсем потерялся в звездной дали.

Черт-то мне подмигнул. А мне подумалось, что все равно свалит, со мной не останется. Как никак праздник Рождества Христова настает. Не дело ему, нечистому, по земле гулять.

И опять останусь я одна.

Ну, авось кто заприметит, да все ж-таки женится.

Деева Анастасия (Венера)
Отряд историко-игрового
моделирования "Авалон"
г. Верхняя Пышма

Рекламу игры, которую делает этот клуб, см. на стр. 132



ВолКона

Человек человеку Волк!

Приятно постепенно забывать о том, что бывают плохо организованные конвенты. Наши ролевые организаторы подтягиваются к уровню туристических агентств - "заплати и лети". Автобусы подходят по расписанию к поездам, регистрация сводится к вопросу "в каком номере я живу". Легкость прохождения нудных процедур регистрации не должна скрывать от нас вложенного в нее тяжелого труда. Итак, 13 оргов и более тридцати поморгов обеспечивали комфортное участие более 500 участников 6-го Волжского конвента с 4 по 6 февраля 2005 года в пансионате Мечта Нижегородской области. Гости приехали из 54 городов страны.

Пятница 4 февраля

В этом году открытие кона было расцвечено просто, но со вкусом. С помощью проектора на экране показывали фотографии организаторов с ехидными подписями. После демонстрации очередной физиономии выходил оригинал и рассказывал о своем блоке.

На ВолКе было заявлено более 60 мероприятий. Помимо традиционных семинаров

и концертов действовала фотостудия. Изобилие танцклассов, семинар по боди-арту.

Самое полезное нововведение - детская комната. В этом году маленьких детей было много. Боюсь сбиться со счета, но не меньше десятка. Вот уж кто отрывался на детских площадках и качелях.

И еще одна категория участников конвента отрывалась по полной. Это техногенчики. Похоже, я начинаю им завидовать. Они искренне и радостно палили друг в друга из разных видов оружия, включая четырехствольную базуку. Эх, куплю камуфляж и пойду в народное ополчение...

Содержательные мероприятия начались сразу после ужина в пятницу. На семинар Булгакова по оргвопросам я не пошел, предпочел концерт Хельги-н-Кенти и тусовку с многочисленными гостями фестиваля. Вечер пятницы вообще располагает к отдыху.

Пожалуй, несомненным событием стало исполнение "Лэ о Лэйтиан" - нового произведения Скади. Я обычно ограничиваюсь кратким замечанием о невозможности описать словами музыку или спектакль. Я бы хотел увидеть эту оперу в театраль-

ном исполнении. Но поставить ее смогут, наверное, либо великие профессионалы, либо фанатичные любители. Да не побьет меня Скади за такое соседство. Но качественная аудиозапись сделала Финрод-зонг гораздо менее живым. И лучше я посмотрю видео от Фангорна с плохоньким звуком, чем прокручу компакт. И наверное я предпочту пиратскую запись живого авторского исполнения Лэ о Лэйтиан, чем студийный диск. Вряд ли мы увидим Лэ о Лэйтиан на сцене в ближайшие пару лет.

А потом была дискотека для тех, кому за 30. Брюхо тянуло вниз, но зажигательный рок-н-ролл заставлял ноги подкидывать тушку.

Так мы куролесили часа два. А потом группа авантюристов отправилась на чайную церемонию на открытой веранде. Мороз был около 20 градусов. Любители чая громко пели народные и патриотические песни и гимн Советского Союза. Прихваченная с собой водка быстро кончилась. А чай замерзал в чашках. Поэтому после четвертой чашки мы позорно бежали в теплый корпус.

Суббота 5 февраля

Увы, расписание главного рабочего дня конвента было перенасыщенным. В параллель шли по три интересных мероприятия, попасть на которые одновременно было крайне затруднительно. Я выбрал для себя новую тактику: поскольку суть происходящего на семинаре можно установить за первые полчаса, то надо появляться на начале семинара, снимать информационные сливки и бежать дальше.

На доклад "Хождение по граблям" от МГ Александр VI я торжественно не пошел. Желающие могут с ним ознакомиться на

известном сайте этой мастерской группы. В конспекте достаточно сухо перечислены места, в которых мастеров ролевой игры поджидают грабли. Несомненно, разговор с примерами из жизни и демонстрацией собственных шишек гораздо интереснее тезисов. Доклад предполагается повторить на Рубиконе, приезжайте.

Презентации игр

Обычно меня трудно затащить на презентацию игр. Но на ВолКе обнаружилась новая тенденция. Мастера совмещают презентацию с содержательным семинаром. Обсуждение некоего приема моделирования привлекает думающих людей, будит фантазию и привязывает теорию к практике.

Моделирование воровства на играх

Мастера игры Сиала представили довольно обширный семинар по моделированию воровства на ролевых играх. Сиала - воровской мир, поэтому данная тема в правилах должна быть подробно освещена.

Карманные кражи моделируются касанием до украдаемого предмета. Спорный и неудобный момент - для совершения кражи нужен арбитр - мастер. Именно он должен отследить кражу и изъять содержимое кошелька у жертвы после преступления. Необходимость присутствия понятого при краже, честно говоря, удручает. Вор, бродящий по ярмарке в сопровождении мастера, не спускающего с него глаз - печальное зрелище.

Я слышал про другой метод - подкладывание жертве бумажки со словами "вас обокрали". В этом случае достаточно постфактум сообщить мастеру о происше-

ствии. Мастер найдет бумажку и изымет содержимое кошелька.

Другая тема - обкрадывание домов, складов и лабазов. Дом заперт на замок - некоторую последовательность цифр. Открывать его можно либо ключом (бумажка с кодом замка), либо отмычкой. Отмычка - это последовательность цифр, в которой некоторые цифры заменены на звездочки. Звездочка открывает любую цифру. Пример: код замка 65 может быть открыт ключом 65 или отмычкой 6*.

Естественно, главная сокровищница игры заперта не только на замок, но и на мастера. Настоящий закаленный вор должен пройти ловушки в виде шарад и загадок.

Интересна воровская инфраструктура. Воровской биржей труда служит кабак. Кабатчик принимает заказы на кражи и размещает их в воровской гильдии. Если заказ принят, вор обязан его выполнить. Иначе бог воров от него отвернется.

Модель натуральной экономики

"Баллады старой Англии" (Санкт-Петербург) в этом году представляют свою экономическую модель. Главный кошмар любого мастера по экономике - куда девать выброшенные ресурсы. Раздать деньги легко. Но отчето случается инфляция? Оттого, что не продуман механизм выкачивания денег из игры. Кабак отвечает на это повышением цен.

Еще одна проблема - у одних густо, у других пусто. Короли не торопятся платить жалованье солдатам и гудят в кабаках со своими присными.

Представленная модель интересна тем, что финансовые отношения в обществе достаточно жестко регламентированы и прописаны. Игровое обоснование этому - феодальный уклад. Цены в кабаке фикси-

рованные, жалование стражника известно до начала игры. Таким образом запускается механизм перераспределения денег. Доклад содержит описание экономических ролей и товарно-финансовых потоков. Этот инструмент позволяет мастеру по экономике контролировать ситуацию по досточно большому количеству параметров и оказывать вразумляющие точечные воздействия.

У натуральной экономики, помимо очевидного бонуса с антуражностью, есть еще один - выход ресурсов из игры не только игротехническими способами. Например, ограбленный караван со сгущенкой может быть просто сожран разбойниками и уже не вернется в игру.

Честно скажу, что это совсем не конспект доклада Игоря Михайлова, а вариации по теме. Я взял с него обещание написать аналитический материал по игровой экономике.

На прошлом Волке я обратил внимание на доклад Дары о разведке на полевых играх. Конспект его вы можете посмотреть в прошлогоднем отчете.

В этом году Дара делала два доклада - о моделировании компьютерных сетей на полевых играх и продолжение разведки.

Моделирование компьютерных сетей на полевых играх

Модель сделана для игры Фаллаут, мира после ядерной войны. Города и компьютеры еще сохранились, но связность (единная сеть Интернет) утрачена. Компьютерная сеть полностью моделируется на листе бумаги, ни один комп на полигон не возится.

Реализована модель сети в виде лаби-

ринта. Игрок, отправляющийся в киберпространство, находит точку входа (компьютер) и мастера. Далее игрок выбирает направления движения: направо, налево по лабиринту. В узлах лабиринта встречаются объекты:

- коммутатор - разветвление на несколько выходов
- шлюз - защищенный паролем ресурс
- другой компьютер - здесь можно пошарить по данным. Но игрок получает для начала список файлов, из которого выбирает потенциально интересный. У каждого файла есть время скачивания. Запустив загрузку, игрок отправляется курить. Данные в компьютерах можно также исказить и уничтожить. Все такие функции, а также взлом шлюзов, выполняются программами.

Программы можно раздобыть в сети, в открытом доступе. А еще их пишут программисты - особый клан на игре. Кстати, вирусы и антивирусы тоже пишут они.

Программа пишется на простом русском языке и регистрируется у мастера. Например "взломать шлюз и сбросить пароль". Как ограничивается фантазия и плодovitость программистов - я не спросил. Но это можно легко придумать. Есть программы для взлома шлюзов, прослушивания трафика и т.д.

Есть также всякие интересные устройства типа радиомодемов. Получив доступ к компьютеру в области, отделенной от Сети, злоумышленник может тайно вставить туда сетевую карту. И тогда сегмент становится доступен для атаки снаружи.

К сожалению, разработчики сюжета игры Фаллаут использовали эту разработку не слишком активно. Поэтому опыт практического использования модели на полевых играх невелик. Тем не менее, идея перспективна, например, для компьютерных ролевых игр. Компьютерная

сеть может моделироваться аркадным фрагментом.

Перспективы на полевых играх тоже есть. Моделирование технического прогресса никто не отменял. Возможно создание новых видов оружия, разведка через сеть, вывод из строя оборудования противника и т.д.

Театрализованные презентации

Я краем глаза видел две. Одна - "Кукла наследника Тутти". Игра называется "Три толстяка". Но если вы думаете, что авторы постановки придерживаются сюжета Олеша, то ошибаетесь. Это была трагическая история про любовь и про ниточки, которые дергает кто-то за кулисами. В финале злой кукловод всех привязывает на свои нитки и просвета для оптимизма не видно. Наверное, на игре не хватает оружейника Просперо. Если бы я выбирал себе роль, то обязательно взбунтовался бы против существующих порядков. Дописал фразу и подумал: наверное, это правильное ощущение от мира Тутти и Суок. Так жить нельзя и на игре надо делать революцию.

Вторая - комедийная, в духе русских сказок. Игра так и называется - "Сказки". Царь Горох и веселые девки в русских сарафанах зажигали в холле, втягивая зрителей в потеху. Было весело. Даже местная сказочная газетка "Тридевятая Правда" веселила народ. Короче, русский правдник, безудержный и бесшабашный.

Наверное, произошел качественный скачок в ролевых играх. Это даже не тенденция, это уже свершившийся факт. Уходят в прошлое массовые модельные проекты. Теперь мастерская группа стремится задать настроение. А на игру придут те, чье настроение созвучно задетым струнам. С одной

стороны это тяжелее. Уже непонятно, что заставляет игроков двигаться - экономика на таких играх минимальна и чипобола нет. Утрачивается гарантированный минимум игровых событий. Но с другой стороны мы получаем наполненную настоящими эмоциями игру. Мы оставляем в прошлом чисто интеллектуальные игры и переходим в область чувств.

Сказки лицедеев

Переход к эмоциональным играм мы ощутили и в мастерской группе Александр VI. В этом году, в конце августа, мы представляем свой новый проект "Сказки лицедеев". И уже на презентации, в диалоге с потенциальными игроками, нам, мастерам, стали понятны многие вещи, которые раньше были лишь смутными ощущениями.

Я не буду излагать здесь официальную позицию мастерской группы. По многим вопросам ее просто нет. И мы во многом разные, хотя работаем вместе уже десять лет. У каждого из нас свое ощущение от игры и нет смысла сочинять усредненное.

*Уж десять лет минуло с той поры,
Как мы, подпав под власть Большой Игры,
На первый Мастерятник собрались
И неким Александром нареклись.*

Когда мы собрались на очередную встречу и решили-таки делать игру на будущий год, сразу встал вопрос о сюжете. Кто-то сказал "а не замутить ли нам Шекспира". И это оказалась удачная идея. Потом нам стало ясно, насколько европейские авторские сказки созвучны пьесам самого знаменитого драматурга. Андерсен, братья Гримм и Гауф написали очень взрослые и серьезные детские книги. И мы не смогли отказаться от искушения игры в сказку.

Помните фильм "Снежная королева" с Леоновым? Если у вас есть кассета, посмотрите первые пять минут. "Я расскажу вам сказку, в которой сам буду участвовать. Советника снежной королевы я проткну шпагой..." Конечно, у Сказочника не хватило умения победить Советника. Но мы хотим таких Сказочников на нашей игре. Сказочники будут такими же равноправными участниками-персонажами. только они пронизательны и видят истинную сущность и судьбу человека.

Кай обрел ледяное сердце и попал к Снежной Королеве. Герда отправилась в путь, чтобы найти его и вернуть ему любовь. По дороге она попала к старушке, которая выращивала розы. Статушка вскоре умерла, Герда унаследовала все ее состояние. Время шло, Герда выросла и удачно вышла замуж. Она давно забыла Кая. А Кай тем временем рос и делал карьеру. И вот он дослужился до должности того самого Советника. Однажды к Вам, именно Вам придет Сказочник и расскажет, что это Вы Герда, которая забыла Кая. Вы сможете жить также, как жили до этого?

У нас на игре есть три страны. Иллирия, в которой бурлят чувства. Вы найдете здесь любовь и ревность. Встреча Ромео и Джульетты произошла здесь, ревнивец Отелло уже полюбил Дездемону. Хотите знать, на что похожа Иллирия? Посмотрите старые советские фильмы "Двенадцатая ночь" и "Собака на сене".

В Аллемании люди не склонны так открыто демонстрировать свои чувства. В Аллемании можно столкнуться с чем угодно: от любви с первого взгляда до вопроса о спасении души... И возможно, придется выбирать между первым и вторым. Западно-европейские сказочники подробно описали

эту страну. И немножко похожи "Пасынки восьмой заповеди" Олди.

Я хотел бы написать, что Гамлет и Макбет родом из Скандии, но это будет неправдой. Скандия - суровая страна. Здесь должны править чистые и сильные люди. Я не знаю, как одним словом сказать про эту страну. Наверное, честь. Наверное, самопожертвование. Здесь слышится дыхание Снежной королевы, но ее холоду противостоят горячие чувства. И, кстати, Скандия описана в сказке Сельмы Лагерлеф о путешествии Нильса с дикими гусями.

На презентации меня спросили: что будет, если Аллемания соберет войска и оккупирует Иллирию? Ответ простой. Для иллирийцев это ничего не изменит. Ну какое, скажите, дело Ромео и Джульетте до таких пустяков, как борьба за власть и передвижение воинских частей? Они живут и чувствуют совсем в другой плоскости. А вот аллеманцы могут измениться под влиянием иллирийских настроений. И бравый дисциплинированный солдат предпочтет поэзию мира музыке войны.

Мы опубликуем все сказки, которые уже написали. Но после игры. Потому что самые главные сказки с вашим участием еще не написаны. Приезжайте к нам придумать новые.

Эпизодические заметки

В кулуарах я наткнулся на Юрича и Забирова, которые рассказывали узкому кругу заинтересованных лиц про шведский проект Dragonbane. Подробности про сам проект вы сможете прочитать в моем отчете с Зиланткона 2004. А Юрич рассказывал про то, что там в действительности происходит. Мнение его было несколько скептическим. Стоимость по-

ездки по минимуму составит около 500 долларов. Взнос около сотни, но его можно избежать, если приехать за месяц до игры и поработать на стройке. Дракон будет пыхать огнем, но близко к этой дорогой игрушке подходить нельзя, дабы не попасть под раздачу и не повредить зверика. По сюжету похоже, что шведы соберутся в деревне и будут тащиться от того, что вокруг них бродит дракон.

Томка-Инь запустила круглый стол про полигонные команды. Естественно, там были знакомые лица Глеба Булгакова и Тигры. Вопрос обсуждался простой - платить ли полигонке и сколько это должно стоить? Я не стал там долго сидеть. По моим ощущениям привлеченный специалист (например, врач не из ролевой среды) не может стоить более 100 долларов за игру на выходные. Если не удалось договориться, надо искать другого врача. Есть еще из крайне необходимого водитель с машиной. Глеб Булгаков рекомендует оплачивать ему тройной бензин. Радиосвязь (без батареек) обойдется мастерам от 50 до 100 рублей арендной платы в сутки за одну радиостанцию. Самый недорогой способ - растить своих специалистов внутри коллектива или привлекать их нематериальным интересом.

Экспертиза игры Фаллаут

Я к экспертизе игр отношусь прохладно. Никто не спорит, это полезный инструмент для разбора полетов после игры. Но я уже дважды прочитал в заключениях разных экспертиз "Игра, представленная на экспертизу, ролевой игрой не является". После такого глубокомысленного суждения я дальше не читаю. Да и времени на экспертизу требуется часа четыре.

Но в этот раз эксперт-шоу вел Дмитрий Забиров (Дятл). Я случайно туда забрел

и пожалел, что не был с самого начала. Смотреть было интересно. Исследовали игру Фаллаут-2004. Результат - положительный. Фаллаут признали игрой, нашли несколько минорных сюжетных косяков. Так что в моих глазах экспертиза несколько реабилитировалась.

Аниме и ролевые игры (Хельга эн Кенти)

Интересная и достаточно свежая тема - как играть аниме. Доклад, на самом деле, поставил гораздо больше вопросов, чем дал ответов. Я не большой специалист по аниме и опушу массу существенных, наверное, подробностей о сходстве и различиях между аниме и мангой, детальности того или иного мира у разных режиссеров... В холле собралось довольно много любителей аниме, они говорили на своем языке и были увлечены обсуждаемой темой. Выкладываю то, что уловил.

Сюжетная проблема аниме - слабо прописанный мир и небольшое количество героев. Поэтому легче ставить не большие полевые игры, а маленькие кабинетки. Причем в сюжете встречать персонажей из нескольких мультфильмов. (Пример - кафе в между-мирье). Для тех, кто занялся глубинной проработкой сюжета, вспомогательный материал - комиксы, которые часто издаются по тому же миру, что и мультфильмы. Однако надо быть внимательными. Часто последовательность событий и логика причин-следствий в комиксе-прототипе отличается от мультипликационной экранизации.

В аниме очень важен внешний аспект, так как все герои были нарисованы. Во многом анимешные игры - косплей (костюмная игра). Для того, чтобы вашего персонажа узнавали, надо иметь в одежде какую-то яркую запоминающуюся деталь,

присущую его прототипу из мультфильма.

Частый трюк в аниме - переодевание. Допустим и кросспол. Но как сделать на игре правильное неузнавание - пока непонятно. Большие вопросы с супердеформерами. Их-то как отыгрывать.

Как играть взрывные эмоции аниме? Художник мультя просто рисует их. Предложенное решение - носить с собой таблички эмоциональных состояний: плача, смеха, ужаса, удивления.

С всемогущими персонажами по крайней мере ясно. Их отыгрывают мастера.

Еще одна проблема аниме - главных гадов сразу видно. Почему-то у меня в концепте семинара несколько раз повторяется фраза, что негодяев часто рисуют блондинами :-).

А вот с ранениями и лечением в аниме просто. Непонятно, как моделировать сплющивающий героя удар дубиной. Но после него можно показать табличку со звездочками вокруг головы и спокойно двигать дальше :-).

Фатумоплетение (Элнор)

Один из способов раздачи вводных и управления сюжетом игры - фатумоплетение. Он пришел к нам из Скандинавии. В его основе лежит идея паутины мойр (греческие мифические персонажи, которые плетут паутину судеб всех живущих).

Игроку выдается фатум - судьба. Это установка к действию, которая срабатывает при вполне четко определенных условиях. Пример: ты полюбишь женщину, которая назовет тебя малышом, и попытаешься убить ее мужа. Малышом на игре вас назовет Гера. Ее мужа Зевса вы попытаетесь убить и почувствуете на себе все прелести существования в шкуре Орфея.

Фатум может быть жестко привязан ко времени (пойти на кладбище в полночь). Он может быть задан мягко (сделать что-то в течение игровой жизни). Мастера могут выдавать фатумы порционно, в течение игры.

Конечно, сразу возникает вопрос о свободе воли. И о границах мастерского произвола. Тем не менее, из фатумов можно сплести интересные паутины. Свобода воли вне фатума остается.

Есть также проблема в том, что фатумоплетение пробовалось на группах из 10-15 человек. Наши игры обычно объемнее.

Достоинство данного подхода в планировании мастерами некоторых событий. Я не уверен в применимости данного подхода к полевым играм. Но для городских игр этот метод управления сюжетом кажется интересным. По крайней мере можно вводить ключевые события в ткань игры.

Презентация ХИ 2005

Мастера ХИ были несколько удивлены, увидев в расписании свою презентацию. Они не планировали ее проведение. Тем не менее главмастер ХИ Сергей Зуб на нее пришел. Нам удалось всунуть гитару ему в руки и послушать классические песни ролевого движения: "Катану", "Гоблинку" и прочие. Это гораздо более действенная реклама, чем скучная презентация. А всю необходимую информацию вы найдете на сайте <http://hi2005.info>

О круговой поруке и всеобщей ответственности

В этот раз ВолК озаменовался скандалом. Как известно, орги по результатам пре-

дыдущего конвента формируют черный список людей, которые на кон не приглашены. В этом году туда в частности попали А.Яцына (Коровка) и А.Белоконь (Лео).

Ну, с Коровкой история понятная. Леша порой буен во хмелю. В 2004 он славно побузил и был отправлен на скамейку запасных. Сочувствуем, скорбим, ждем скорой амнистии.

Лео умудрился провиниться по большому количеству позиций:

- флудил в орговской почтовой рассылке
- попался неглиже на глаза администрации пансионата, чем привел ее в возмущенное состояние
- в присутствии члена оргкомитета окунул лицом в снег некую девушку.

Все бы так и умерло в тиши, но сторонники Лео написали открытое письмо в его защиту и повесили на форуме ВолКа. Слово за слово, противники выкопали томагавк информационной войны. И траффик волчьего форума сразу подскочил вдвое. Ибо публичные баталии всегда привлекают внимание.

Не хочу углубляться в содержание дискуссии. Сторонники Лео боролись эмоционально, с огоньком. Мне понравились их футболки с портретом виновника и печальной надписью "За шо!". И плакаты с рекламой игры Jagged Alliance, на которой был изображен тот же Лео. Оргкомитет боролся не слишком умело и информационную войну на форуме проиграл. Однако выигрывать в черном пиаре совсем не означает реальной победы. По мере течения конна настроение менялось и очную сессию опричники Лео проиграли вчистую. Оргкомитету на будущее совет - в дискуссии не ввязываться и посылать злопыхателей лесом.

Впрочем, от скандала (редкий случай) случилась польза. Сторонники Лео подняли тему об ответственности организато-

ров массовых мероприятий перед участниками. Пригласили на семинар интересных людей и подробно обсудили тему. Правду жизни народу объясняли Лингар, Булгаков и Фетисов.

Резюме этой темы: мастера и организаторы конвентов абсолютно безнаказанны. Это самый безответственный после игровых контингент. Не существует никаких формальных обязательств перед участниками, за которые наступала бы ответственность. Привлечение организаторов к юридической ответственности сопряжено с такими трудностями, что проще не связываться. Единственный способ выяснения отношений с мастерами - "по понятиям". Это не только хулиганские разборки, но и воззвание к общественному мнению, привлечение авторитетов.

С авторитетами, правда, все сложнее. В ролевой среде не существует группы людей, к мнению которых прислушивались бы все. Поэтому проваливаются попытки создать коллегиальный орган, который мог бы представлять ролевиков в общественной жизни. Создание института мэтров - идея бесперспективная.

Не получится привлечь мастеров и за организацию массовых мероприятий. Если политические митинги надо регистрировать в органах власти и нести ответственность, то обычные сборища этого не требуют. Максимум, что грозит организаторам - штраф в 10 минимальных окладов.

Что касается инцидентов (порча имущества или травмы), то перед законом организаторы игр и конвентов тоже не несут никакой ответственности. Ответить будет либо конкретный виновник (если поймать), либо тот, на кого сумеют это повесить, либо никто.

Я с большим удовольствием послушал

байки самого опытного организатора конвентов в стране - Бориса Фетисова.

Зачем официальная регистрация нужна Зиланткону? Полторы тысячи участников нельзя привезти в город подпольно. Нужна охрана, нужно организовать поселение. Милиция не почешется, если не будет бумажки от начальства.

К счастью, мэр Казани Ицхаков - странный человек. Ему нравится, когда в его городе что-то происходит. Особенно если при этом не просят денег :-). Поэтому постановление зам. главы администрации решает многие проблемы и открывает двери официальных структур. Великой удачей Зиланткона считается фраза, прозвучавшая в докладе Перзидента Татарстана Шаймиева Госсовету республики "Впервые в Казани прошел тринадцатый фестиваль фантастики и ролевых игр Зиланткон". Бумажка решает не все вопросы. Что получают те или иные госструктуры, содействующие конвенту - коммерческая тайна.

Большой вопрос - поселение. В 90-х годах школы были бедные и деньги от поселения участников конвента им очень помогали. Директора школ даже откладывали ремонт на "после Зиланта". Теперь ситуация изменилась. И толпу пахучих пьяных пеночников в школах видеть не хотят. Единственная гостиница, подходящая для Зиланткона по цене и количеству номеров находится на противоположном от Гайдарсарая конце города.

Есть еще одна причина, по которой надо дружить с властями. Это травматизм, в том числе ножевые ранения. Однажды пострадавшего доставили в обычную городскую больницу. О травмах сообщили в милицию и стоило больших трудов закрыть дело. Теперь Зиланткон обслуживает определенная городская больница, в которой все все знают и лечат без лишнего шума.

Организаторы конвентов часто сталкиваются с несозвучными им личностями в ролевом сообществе. Черный список того или иного кона не является обязательным к исполнению в кольце конвентов. Это лишь предупреждение другим участникам о возможных проблемах.

Встречная тема - репутация конвента в глазах его потенциальных участников. Черная метка Москона 2003 оказалась настолько несмыслимой, что ее следы ощущаются до сих пор.

Оставим организаторам конов и их участникам право вести собственные черные списки. Я сторонник позиции "кто делает, тот заказывает музыку". Если я вкладываю деньги и силы в какое-то дело, то вправе желать, чтобы некоторые мои капризы исполнялись. Тем, кто с моей позицией не согласен, достаточно заглянуть в календарь игр на сайте Александр б и выбрать себе любое другое мероприятие.

6-го февраля из содержательных была только пресс-конференция оргкомитета. Все прошло чопорно и умеренно скучно. Опричники Лео задавали политкорректные вопросы. Орги ВолКа также политкорректно на них отвечали.

Поговорили про формирование черного списка. На скамейку запасных убирают на один год, прецедентов вечного внесения еще не было.

Поговорили про нанесение ущерба пансионату и его возмещение. Ежели виновник пойман, то деньги взыскиваются с него. К чести участников ВолКа, виновники обычно покаянно приходят в оргкомитет сами.

ВолК растет и уже достиг численности 570 человек. Резервы пансионата "Мечта" небезграничны. Теоретический максимум - 850. В планах увеличение количества и

качества содержательной части.

Поговорили и о сроках. В этом году ВолК совпал и с Сибконом и с Чугунконом. Чугунок попал под раздачу случайно, его перенесли в последний момент. Что касается Сибкона, то расхотеться с ним по срокам нецелесообразно. Оба конвента привязаны к студенческим каникулам. Что до общей аудитории, то она составляет меньше десяти человек. Поэтому можно предложить им ездить на Сибкон в четные годы, а на ВолК - в нечетные. Или наоборот :-).

Финал

И было закрытие. Объявили самую популярную игру по версии ВолКа. Это "Красная ветвь". Всех поблагодарили, всем сказали спасибо. Праздник кончился.

Есть одна печальная тенденция. Коны растут. Забот у организаторов прибавляется. В этот раз мне не удалось пообщаться с моими друзьями, которые работали на ВолКе. Вряд ли дальше ситуация улучшится. Их с трудом хватает на "привет" и "пока". Точно также недоступны в ноябре орги Зиланта.

Мы становимся все круче. Есть умные слова, что идет формирование профессии мастера ролевых игр. И в развлекательном многолюдье мы утрачиваем понимание, что выражение глаз для игры важнее дорогого и пышного прикида.

До свидания ВолК,
до следующей встречи.

Твой добровольный помощник

Вячеслав Рожков (дядя Слава),
г. Москва



Сделайте нам красиво

Мастер-класс по Боди-Арту заметки с мастер-класса на ВолКе

На ВолКоне проходил мастер-класс по Боди-Арту. Проводила его **Филатова Людмила Владимировна** из нижегородского продюсерского центра «Три Ежа», которая почти десять лет занимается Боди-артом. Невозможно передать всю ту феерию красок, полет фантазии, сочетание вкуса и безумства форм, которые явились присутствующим на семинаре. Кроме альбомов с работами, мы увидели видеозаписи наиболее удачных работ студии. Причем с подробными комментариями и советами о том, как все это можно воплотить в жизнь.

Оказывается, для этого вовсе необязательно использовать супер-дорогие и навороченные импортные средства, шедевры творятся буквально из подручных материалов - чего стоила, например, шикарная волшебная шляпа, сделанная из корочки от торта. Или воздушнейшая юбочка на обручах - каркас из проволоки, обтянутой золотой фольгой, и украшенная бантами от букетов цветов.

О некоторых приемах и маленьких секретах, о которых рассказывала Людмила

Владимировна, мы поделимся с вами, с ее разрешения.

На играх грим приходится использовать во многих проявлениях - от рисования шрамов (против чего категорически предупреждает ведущая Мастер-Класса) до имитации чужеродной монстровой шкуры, от боевой раскраски до татуировок.

Можно смешать **мед со спиртом** в пропорции 1:1, нанести на тело, и по высохшей пленке уже наносить гуашь. Театральный грим смазывается и «течет» на теле.

Пленка Оракал используется для создания различных узоров на теле, ей можно приклеивать перья, веточки и другие декоративные элементы. Для получения контура я четкой гранью наклейте оракал, нанесите на тело и частично на оракал краску, потом отдерите пленку - и четкая граница узора вам обеспечена. Оракал - разноцветная пластиковая тонкая пленка, продается в различных магазинах, торгующих материалами для наружной рекламы.

Накладные «когти» получаются из того же оракала - на кончики пальцев или перчатки накручиваются «фунтики». Вещь

получается довольно долговечной и нетравмоопасной.

Клей БФ, нанесенный на кожу, создает эффект стянутости, им можно имитировать те самые **шрамы и ожоги**. На свеженанесенный клей насыпьте гречку, или пшено - получите **«кожу змеи»**, ее можно подкрасить цветным лаком для волос поверх крупы, что заодно ее укрепит. Гуашью не красьте - крупа размокнет.

В магазинах для карнавалов и праздни-

ков продаются в пакетиках маленькие **блестки, звездочки** и тому подобные блестящие мелкие украшения. Их тоже можно нанести поверх лака для волос.

Если вам надо равномерно заполнить краской **большую поверхность**, возьмите обычную губку для мытья посуды и нанесите гуашь, как тампоном.

При создании **цветовых композиций** следует помнить об «Эффекте трех пятен» - если вы вводите какой-то цвет, он должен присутствовать на изображении в трех местах - хотя бы в виде маленького мазка краски.

Не следует перебарщивать с **пестротой расцветки** - не используйте все 4 основных цвета: красный, синий, зеленый, желтый. Лучше отказаться от базарного разноцветья. Возьмите градации одного цвета - например, светло-розовый, темно-розовый, красный, в сочетании с белым и черным. Заведомо получится благородный, «дорогой» цветовой ряд. Лучше не сочетать в одной композиции теплый и холодный оттенок одного и того же цвета.

Только для начала **потренируйтесь** в технологиях Боди-Арта дома - неприятно будет обнаружить на полигоне отсутствие необходимых ингредиентов, либо разочароваться, если что-то не выйдет.

Не бойтесь творить, и все у вас получится!

Сайт студии «Три Ежа» <http://body-art2004.narod.ru>

Советы записала
Любовь Дмитриева (Несси),
г. Москва



././NET

моделирование Сети и ВР на полигонных играх

Чтобы нырнуть, нужно немного сил. Чтобы достичь дна и вернуться - куда больше. В первую очередь надо по-мнить - глубина мертва без нас. Надо верить в неё и не верить. Иначе наступит день, когда не удастся вынырнуть.

*Сергей Лукьяненко.
Лабиринт отражений*

Основное

Виртуальное пространство, виртуальные сетевые службы, как то сеть* и сама виртуальная реальность выполняют различные функции на различных играх. Они могут быть лишь средством для передачи виртуальных денег; а могут быть основным миром, в котором разворачивается действие взятой игры. Моделирование и функции виртуального пространства определяется под каждую игру индивидуально...

Сеть

Если мы не говорим о виртуальной реальности, и касаемся только тех самых сетевых служб, программ и вообще всего того коммуникационного комплекса, который принято называть "сетью", то его воплощение чаще всего убого и даже страшно. И дело не в том, что невозможно по нормальному от-

моделировать сеть; дело в том, что это просто дорого.

Прежде всего, на полигонных играх есть словесное моделирование сети. Есть мастер, который выслушивает игроков и даёт им ответы...

В эту же категорию следует отнести и чиповое моделирование, потому что здесь действия в сети происходят опять же словесно, дополнительно подкреплённые сертифицированными мастерскими чипами. На этом принципе воплощения удобно

строить модели, допускающих атаку и защиту баз данных а также различные операции с информацией.

"Сетью" может быть и отдельно вынесенный участок полигона. В этом случае игрок перемещается по нему (опять же в сопровождении мастера или группы мастеров). Модель реализуется по принципу: что вижу, то и вижу; что нашёл, то нашёл. Таким образом, все объекты сети материальны и осязаемы для игрока, и он может взаимодействовать с ними через мастера**. Серьёзным недостатком данного мо-

делирования является то, что игрок в сети как бы отрезан от остального мира; он не получает информации, не может воздействовать на мир. Почему? Да просто мастер по сети и сам не знает, что происходит на полигоне. Можно, конечно,

Игрок: У меня ледоруб с атакой 1.

Мастер: Защита чёрного льда 7. Тебя отследили. Но ты этого не заметил. Отключение из сети, дюжий полицейский вытаскивает тебя за шкуру из сетевой ванны... Вы едете в участок... Но по дороге тебя случайно застрелили "при попытке к бегству"... Эй, кто там следующий?... Нет никого что ли?..

дать мастеру рацию и он будет регулярно получать

- "Белые Стамбул взяли!"

новостные сводки, но для того, чтобы новости были правдивыми и оперативными, нужны люди во всех концах полигона и специальный комментатор, который будет эти новости передавать. А ведь по радице всё открытым текстом не скажешь!.. Таким образом, сеть теряет своё очень важное свойство: связь с остальным миром, как прямая и обратная, отсутствует. (Вспоминается игра 1999 года "Миры ИСКИНа". Был город, была Зона (в неё ходили сталкеры), была виртуалка (в неё ходили хакеры). Вышло три полигона, совершенно не связанных между собой ни временем, ни местом, ни событиями. Единственно что их всё-таки объединяло - одна валюта...)

Ещё одним из способов моделирования сети является использование раций, мобильных телефонов, пейджеров, наладонных компьютеров и ноутбуков (как с подключением к Интернету, так и без), а также переносных проводных телефонов (и сотни-другой метров "лапши" к ним...). При этом сеть может уже не моделироваться физически вообще. Если выбран коммуникационный тип сети, то информация передаётся либо голосом (рация, телефон), либо текстом (SMS, кодированные e-mail сообщения, кодированные сообщения для пейджера) и соответствующий девайс считается одним из терминалов сети. Мастер имеет такой же девайс и осуществляет общую координацию работы сети на правах администратора***.

* В рамках данного материала я не буду сплошь и рядом брать слова в кавычки - "сеть", "виртуальная реальность", "связь", "информация", "терминал"; а надо бы. Но ведь всё понятно и так?

** Разгадать загадку, собрать на время игрушку "Лего" или из "Киндерсюрприза", набрать сколько-то очков в тетрисе.

*** Здесь встаёт проблема другого плана. Все эти устройства должны функционировать. Многие аккумуляторы, например, разряжаются очень быстро и не предназначены для постоянного и непрерывного многочасового использования...

Стоит чётко продумать структуру сети. Иногда это очень важно.

Вертикальная структура сети подразумевает структуру компонентов сети. Служебные программы, сервера, каналы связи, скрытые зоны, матрица, виртуальная реальность - их взаимодействие друг с другом и иерархичность.

Горизонтальная структура: это разделение на различные домены, служебные, игровые, пользовательские сервера; сюда же сайты и почтовые ящики. Здесь стоит заметить, что довольно важно подумать и об игровом сегменте сети. "Игра в игре", где каждый может сыграть и получить удовольствие. О, здесь можно придумать всё что угодно. "Chessmaster" (партия в шахматы или шашки), "Mortal Kombat" (мордобой), поединок на холодном оружии, а также варианты командных игр "Half Life" и "Counter Strike". Всё это с успехом опробовано; главное, чтобы численность игроков это позволяла. (А то пол-полигона в сети друг против друга рубится, а другая половина полигона без ключевых персонажей.)

Терминалы

Терминал - место выхода в сеть, точка подключения.

Для ролевого моделирования удобно, чтобы вход в сеть (а здесь мы не рассматриваем реальную коммуникационную сеть) происходил в одном или нескольких заранее оговорённых местах.

Потому что в противном случае мастера чаще всего не в состоянии обеспечить контроль за подключением к сети.

Терминал стационарен (опять же, в случае с коммуникационной сетью любой девайс и является терминалом). И в зависимости от количества терминалов их работа может быть организована по-разному. Ну во-первых, мастер к каждому терминалу. Или этот терминал имеет свой уникальный номер (если это на что-то влияет), и игрок считывает этот номер и идёт к мастеру по ВР. Или игрок оставляет паспорт в терминале (он сам здесь физически, но разум его - в сети...) и идёт к мастеру по ВР.

В зависимости от точки подключения, персонаж может начинать в разных сегментах сети. И с разными уровнями доступа.

Деки

Дека - устройство, необходимое для входа в сеть. Она необходима прежде всего тем, кто в сети будет работать (взлом, кража, электронное вымогательство и пр.), если этот сегмент действий моделируется. Дека может иметь различные модели и характеристики: объём оперативной памяти, скорость доступа (соединения), наличие/отсутствие встроенных алгоритмов шифровки/дешифровки, компиляции/декомпиляции, спецсвойств, что создаёт разумное неравенство среди пользователей сети.

Можно допустить, что для игровой ВР не нужны деки или, наоборот, нужны, но другого образца.

Дека может моделироваться как угодно и даже совсем не моделироваться; потому

что самое важное в деке - прилагающийся сертификат.

Программы

Самая большая часть в моделировании сети...

Обычно программа моделируется - сертификатом ("чиповая модель"); - человеком или предметом (полигонная модель).

Собственно говоря, написать больше нечего. И это самое плохое... Вся соль операций со взломом защищённых данных - в понимании точного механизма воздействия одной программы на другую. Этот механизм становится ещё более ясен, если программа имеет не только кодовое название ("Смертоносная Звезда Альберта-4") и уровень атаки, но и **текст**. Именно текст. Разве это так сложно, **написать** программу? Составить от начала и до конца?.. Сложно. Но не для всех.

Большая часть мастеров над этим, кстати, не задумывается****.

Хорошо: если ты такой хилый, ты же не натянешь ржавую кольчугу и не пойдёшь направо и налево колбасить всех этих уродов? А если ты такой э... тугодум, то какой из тебя, прости, "хакер"?

Программы писать надо.

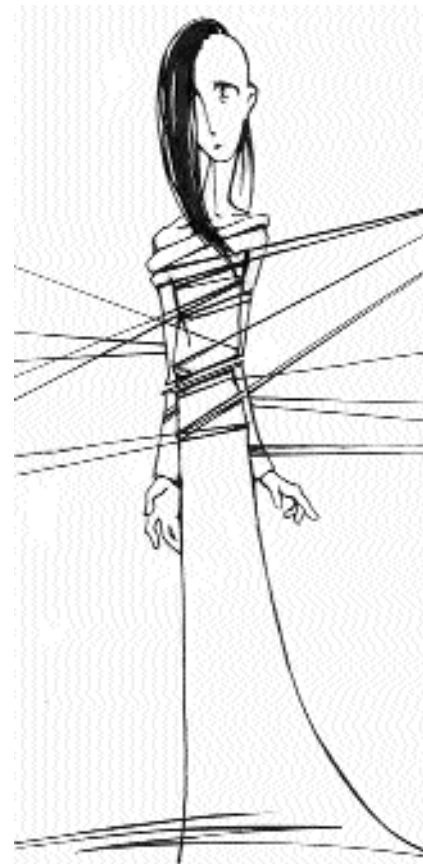
В идеале программа пишется на одном из существующих языков программирования и её работоспособность проверяется на компьютере. Верх совершенства - написать свой язык программирования, создать под него работающий компилятор и использовать для "игровых" программ именно этот язык*****.

**** Для кого-то важнее процесс, а моделирование - дело 10-е.

***** На основе Quick Basic'a, Assembler'a и HTML для однодневной тульской игры "Облава" (2004) я написал по сути язык программирования.
http://raspad-tehno.narod.ru/Materials/Materials/Oblava_Net/OblavaNet.html

Ограничения

Многие варианты моделей реализации сети имеют большое количество ограничений моделирования. Мастер не может находиться во всех местах сразу, он не всеведущ. Мастер не способен общаться со всеми одновременно, он не бог. Мастер не всеведущ, он тем более не бог. Мастер не может потратить всё своё время на одного игрока, в то время, как его ждут все остальные, он не врач.



Именно поэтому в правилах по сети всегда какие-то ограничения. Именно этим и обусловлено, между прочим, использование терминалов и точек подключения.

Именно поэтому важно подать ограничения не игротехническими, а игровыми средствами, обосновать их с точки зрения мира и игры.

Например, человек чисто физически не может находиться в ВР более 15 минут (организм не выдерживает). А когда кончается ресурс организма, у человека или едет крыша, или он впадает в кому, или просто безудержно ходит под себя вплоть до полного обезвоживания и свёртывания крови, или перестает быть личностью (его разум растворяется в ВР) - да что угодно и по каким угодно причинам. Новостные сервера заблокированы террористами две недели назад - ничего узнать нельзя... И так можно объяснить всё.

Конец

В ролевой игре моделируются различные аспекты человеческой деятельности. "Еда" моделируется конфетой. "Одежда" - сшитыми из лоскутков кукольными нарядами. "Бронетранспортёр" - автомобилем "Ока". "Оружие" - пневматикой. "Золото" - медной проволокой. А "сеть" и "программы" - бумажками...

Моделирование должно быть адекватным. Моделирование должно быть функциональным.

Модель сети должна быть сколь угодно простой или сколь угодно сложной, но исполняемой; то есть такой, чтобы она работала.

Приложение к статье *./NET* МОДЕЛЬ СЕТИ на игре "ОБЛАВА", 2004

1. Теория модели

В этой модели я попытался связать во-едино все аспекты работы с Сетью и свести их к одному знаменателю. Модель сети напрямую завязана на модель экономики и модель медицинских имплантантов.

Модель может быть реализована как в чипово-словесной форме, так и в форме, более приближенной к реальности. Для написания программ может быть написана отдельная языковая программа-интерпритатор с функциями проверки синтаксиса и выполнения операторов.

2. Исполнение модели

2.1. СЕТЬ (из Приложения А. Сеть)

Сеть имеет сложную внутреннюю структуру. Существуют служебные и пользовательские уровни. Выход на пользовательский уровень - через виртуальный шлем в любом игровом центре. Выход на служебные уровни - только через профессиональный разъем (модели 1Ц29, 1Ц29, 2Ц28, 1ЦЦ1).

2.1.1. Структура сети

Нижний уровень - матрица, байтовая информация (подразумевается исходная кодировка на основе двоичного кода - 16-ричная, а также менее распространенных кодировок 8-ричной, 64-ричной, и 10-ричной.) Манипуляции в этом слое осуществляются внесением изменений непосредственно в исходный код. Ситуация осложняется тем, что для большей части исходного кода требуется декомпиляция и дешифровка.

Средний уровень - объектный слой. Манипуляции в этом слое упрощены благодаря объектному интерфейсу. Это основной рабочий слой. Незаконные (в основном) манипуляции в этом слое осуществляются программами-взломщиками.

Служебный уровень - оперативный слой. Своего рода смесь матрицы и объ-

ектного слоя, в который временно загружаются куски кода и объекты.

Верхний уровень - пользовательский слой. Слой вывода результатов пользовательских программ. Используется для пользовательской работы с данными, а также для размещения интерактивных виртуальных игр.

п. 2.1.2. Службы сети

Защищенная передача данных с одного адреса на другой осуществляется через матрицу. Каналы передачи данных пользовательского слоя не шифруются, данные передаются в открытом виде. В объектном слое передача данных легко засекается.

Работу программ, изменения в сетевых хранилищах информации возможно отследить в оперативном слое. Но это практически нереально.

п. 2.1.3. Программы

Все программы так или иначе отображаются в объектном слое.

Интересующие БКФ -овцев программы подразделяются на классы:

- Лёд. Активные защитные программы.
- Ледорубы. Активные атакующие программы.
- Град. Пассивные защитные программы слежения.
- Шторм. Пассивные защитные программы контрудара.
- Боевые вирусы. Пассивные атакующие программы.
- Информационные ресурсы. Сетевые информационные массивы, базы данных, списки, листы.
- Все остальные программы.

Активные программы засекаются немедленно, в момент активации, и немедленно выполняют свою задачу - зачастую грубо и напролом (всё зависит от поставленного ТЗ и способностей разработчика).

Пассивные программы засекаются уже произведённому эффекту. Защитные пассивные программы обычно отслеживают данные атакующего; самые дорогие программы - защитные пассивные программы контрудара, которые отслеживают адрес атакующего и, применяя либо встроенный "ледоруб", либо "боевой вирус", наносят ответный удар по нападающему. Атакующие пассивные программы, т.н. "боевые вирусы" воздействуют либо на защитный "лёд", либо на сам защищённый объект, в обход "льда".

п. 2.1.4. Последствия

Существует понятие сильного и слабого уровня атаки/защиты. Обычно "ледоруб" не уничтожает защитный "лёд", он только минует его силовым способом. Так же и "лёд" обычно не в силах уничтожить атакующую программу. Но в исключительном случае это может произойти.

Если разница в уровне между атакующей и защитной (и наоборот) программами составляет несколько порядков, то возможно полное уничтожение более слабой программы. Кроме того, вполне возможно, что будет повреждено и оборудование, с которым была связана уничтоженная программа. Так, выйдет из строя процессор, сопроцессор, калькулятор, сгорит системное устройство и прочее подобное страшное.

Опасность для БКФ-овца состоит в том, что есть возможность потери его сетевого оборудования (имплантанты) различными способами и, шанс минимальный, но такая возможность тоже есть, возможность полной потери всех данных мозга БКФ-овца.

2.2. ДЕЙСТВИЯ В СЕТИ

Определена дифференциация действий на разных слоях сети. Как частный случай - идёт разделение по доступу.

Пользовательский слой предназначен для пользовательской работы с данными (в т.ч. почта), для интерактивных виртуальных игр, для просмотра "фильмов" и разных передач.

Оперативный слой создан для временного хранения кусков кода и объектов. Он используется только машинами, но в принципе технически возможен перехват данных из этого слоя - нужно только точно знать время работы нужной программы и физические координаты размещения данных этой программы в сети.

Объектный слой - для служебного пользования специалистов, связанных с сетью (сетевые программисты). Это основной рабочий слой, взаимодействие со слоем и воздействие на него осуществляется при помощи специальных программ. Кроме того, слой имеет 3D объектный интерфейс. Незаконные (в основном) манипуляции в этом слое осуществляются программами-взломщиками.

Нижний уровень - матрица, содержит байтовую информацию (подразумевается исходная кодировка на основе двоичного кода). Манипуляции в этом слое осуществляются внесением изменений непосредственно в исходный код. Ситуация осложняется тем, что для большей части исходного кода требуется декомпиляция и дешифровка. В этом слое по уровню доступа и уровню подготовки могут работать только программисты.

2.3. НАПИСАНИЕ ПРОГРАММ (из Приложения А. Сеть)

Может ли господь бог написать программу, которую он не сможет отладить?

Безошибочный кодировщик, vZyck SYStem Lav. MemveR, m1cn.

2.3.0. Описание языка программирования низкого уровня "Л2"

От редакции. Далее следует полное описание языка программирования, который мы здесь не приводим. Желающие могут ознакомиться с ним на сайте разработчиков правил, мастерской группы «Распад» http://raspad-tehno.narod.ru/Materials/Materials/Oblava_Net/OblavaNet.html

2.4. ЖЕЛЕЗО (из Приложения А. Сеть, из служебного приложения Внутренние имплантанты)

Сетевой разъём 1Ц29. Позволяет выходить в объектный слой сети, а, через него, на оперативный слой и матрицу. Основное устройство, без которого выход на т.н. служебные слои сети невозможен.

Программный сопроцессор TP04Ф. Управляет вызовом сетевых ресурсов, хранит в оперативной памяти один сетевой модуль, список, базу данных или массив. Устройство расширения, используемое в основном "сетевиками" - сетевыми программистами и, иногда, БКФ-овцами. В оперативную память сопроцессора с сетевого адреса загружается программа/модуль/массив/база/список; считается, что этот объект по-прежнему находится в сети, но скорость доступа к нему во много раз больше, кроме того, если этот объект в сети будет удалён/перемещён/переименован/заблокирован, то к нему всё равно можно будет обращаться, так как он находится в оперативной памяти сопроцессора.

Сетевой разъём стандартен, все его версии унифицированы, существуют модификации 1Ц29, 1Ц29, 2Ц28, 1ЦЦ1.

Программные сопроцессоры серии TP-Ф выпускаются с 1-й (TP01Ф) по 17-ю (TP17Ф) модели, все они разработаны под разные функции, имеют разные характеристики и обладают разными возможностями. Программный сопроцессор TP17Ф только разработан, его характеристики и функции неизвестны. В открытой продаже имеются устаревшие образцы пятилетней-десятилетней давности - до 12-й модели (эту модель достать сложно). Модели, начиная с TP13Ф, стоят на вооружении подразделений БКФ МО СССР.

Существуют игровые пользовательские сопроцессоры, улучшающие характеристики персонажа в игровой ВР. Игровые пользовательские сопроцессоры серии X-ЦФ выпускаются с 1-й (X01ЦФ) по 94-ю (X94ЦФ) модели.

Существуют **боевые сопроцессоры** (серии и модели неизвестны). Все данные по ним закрыты. Стоят на вооружении спецподразделений БКФ МО СССР.

Название - Операция по установке - Эффект Сетевой разъём 1Ц29 - 40 мин -

Возможность выходить в объектный слой сети, а, через него, на оперативный слой и матрицу.

Игровой сопроцессор X78ЦФ - 10 мин - Более быстрая реакция в игровой ВР (пользовательский слой).

Жёсткий диск "Келдыш-1ЖС" - 30 мин - Встроенный жёсткий диск. Объём 1 Гб.

Жёсткий диск "Келдыш-5ЖС" - 30 мин - Встроенный жёсткий диск. Объём 5 Гб.

Программный сопроцессор TP12Ф - 15 мин - Управляет вызовом сетевых ресурсов, хранит в оперативной памяти до четырёх сетевых модулей, до трёх списков, до двух баз данных или одного массива.

Программный сопроцессор TP16Ф - 10 мин - Обсчитывает объекты оперативного слоя сети.

Сопроцессоры устанавливаются в черепной коробке. Жёсткий диск - в левой височной доле черепа. В правой височной доле обычно устанавливается разъём соединения с сетью. Может быть установлено не более одного разъёма, не более семи сопроцессоров, не более одного жёсткого диска.

Илья Стёпин, Тула

Материал разработан мастерской группой "Распад" (Тула) в 2004 году.

Оригинал находится на сайте мастерской группы:

http://raspad-tehno.narod.ru/Materials/Materials/Oblava_Net/OblavaNet.html

Ссылка на сайте "А6" в разделе "Материалы сайта "Распад"":

http://www.alexander6.ru/alexander6/Raspad_006



В мастерский сундучок

Программирование и компьютерные сети моделирование (семинар на Волке)

Введение в игру данной сюжетной линии имело своей целью позволить поиграть в Сеть не только профессиональным программистам, но и людям в жизни далеким от компьютерных технологий.

Поэтому данный документ не подразумевает знания никакого специфического языка программирования - для успешной игры в Сети достаточно просто хорошего отыгрыша согласно правилам.

На игре существовало несколько региональных (городских и корпоративных) локальных сетей, никак между собой не связанных. Однако сохранялась потенциальная возможность их объединения в ходе игры. Любая региональная локальная Сеть состояла из общедоступных сегментов, создаваемых мастером, и содержащих доступную для всех информацию (например, библиотеки), и из командных локальных сетей, создаваемых командными программистами и подключавшихся либо (в отдельных случаях) не подключавшихся к

общим сегментам. Было возможно в процессе игры изменять Сети: добавлять новые узлы или уничтожать уже имеющиеся, устанавливать новые программы, записывать в сеть новые данные, расширять сеть и объединять вместе несколько локальных сетей.

К этим сетям подключались все промышленные и иные компьютеры.

Промышленные компьютеры: промышленная установка, подключенная к компьютеру, для контроля своей работы требует участия техников и программистов. Правила по Сетям позволяли использовать компьютеры для улучшения экономики команды - компьютерный контроль за производством позволял сократить количество обслуживающего персонала и увеличить производительность промышленного комплекса.

Главное содержание Сетей - файлы, описывающие любую имеющуюся в данном мире технологию. Иначе говоря, все,

что существует в реальности - вся техника, вооружение, биоустановки, и т.д. и т.п. - существует и в виде описательных файлов и пакетов управляющих программ где-то в банках данных Сети. Также там есть многое из того, что когда-то существовало либо может существовать, если кто-то это создаст. В ходе игры вся эта информация могла быть добыта игроками из Сетей.

Также имела возможность осуществлять диверсии, программные войны, запускающая вирусы или иные программы с одного компьютера данной сети на другие. В потенциале с случае создания глобальной компьютерной Сети эти действия можно было распространить на все имеющиеся в игре компьютеры.

Об оборудовании

Поскольку отыгрыш программирования и "нетраннинга" был в большей степени виртуальным, то самым необходимым оборудованием следует считать бумагу и ручку. Остальные узлы и элементы требовались лишь для создания нужной степени антуражности и обеспечения возможности не-программных игровых действий в отношении компьютеров и сетей. К такому оборудованию относились:

1. Персональный компьютер.
2. Устройство для считывания.
3. Носители информации
4. Различное дополнительное сетевое оборудование.

Их моделирование было описано в соответствующих разделах правил.

Всем программистам было присвоено по 3 характеристики (анализ, реакция или

скорость, опыт), имеющих количественное выражение (от 1 и далее). С их помощью оценивались их уровень и возможности при написании программ. Также эти параметры учитывались при отыгрыше "программных войн". Имелась также возможность в ходе игры развивать свои профессиональные способности, приобретать опыт - т.е. увеличивать значения своих характеристик.

Работа в сетях

Осуществлялась по следующим этапам:

1. Доступ к локальным Сетям производится через подключенные к ним персональные компьютеры. Эти компьютеры бывают общедоступными (по принципу "Интернет-кафе"), а могут принадлежать какой-либо команде. Причем этих "кафе" на полигоне будет фиксированное - и очень небольшое - количество, и в каждом имеется неодинаковое количество компьютеров, т.е. их возможности ограничены. В ходе игры могли быть созданы новые точки входа, а могли быть уничтожены уже имеющиеся - с помощью соответствующих действий программиста либо физически, например, взорваны.

2. Корректный доступ: когда "нетраннер" подключается к Сети, требуется ввести код доступа (login, password). Если код введен неправильно, то доступ не осуществляется. Корректный вход в Сеть и выход из нее требуют некоторого времени.

3. Некорректный доступ: Код доступа ломается соответствующими программами. Это тоже требует времени, однако может сопровождаться различными техническими сюрпризами. Их разнообразие за-

висит от установленных в Сети программ и изобретательности мастера.

4. Если доступ произведен, то мастер показывает "нетраннеру" часть карты локальной Сети, которая выглядит как огромная блок-схема.

5. Далее "нетраннер" может переходить от узла к узлу, где видит большое количество директорий с файлами. Время скачивания файла определяется его размером, указанным рядом с названием. По истечении этого времени файл считается открытым и "нетраннер" получает доступ к хранящейся там информации.

6. Если "нетраннер" получил доступ к файлу, то он может прочесть все, что в нем написано (мастера предоставят распечатку либо просто сообщат, что находится в данном файле), запустить или повредить файл.

Графические обозначения, численные характеристики и описание всех возможных в сетях узлов и устройств были описаны в разделе "Топография блок-схем сетей", который также был выложен в открытый доступ, чтобы обеспечить игрокам возможность предварительной подготовки перед игрой.

Командный программист перед игрой рисовал (в 2-х экземплярах) локальную сеть своей команды, куда включал все программы и данные по всей имеющейся в команде технике, вооружению, используемым промышленным установкам, медицинским агрегатам и т.д. Тоже самое делал мастер по открытым участкам сети.

Основными узлами сети, в которых сохранились данные, являлись компьютеры и банки данных. На каждый из них имела отдельная бумага с описанием, что там хранится (перечень файлов, программ, описание поставленной защиты). Эти узлы сети не могли обладать сложной защитой.

Все защитные программы ставились на шлюзы, расположенные перед ними.

Рисунок собственно Сети, расположение банков данных, распределение информации в них, защитные программы,

ловушки и сигнализация, уведомляющая вас о попытке взлома вашей локальной Сети и т.д. для своей командной сети определялись программистом произвольно, т.е. зависели от изобретательности, вдумчивости и увлеченности игрока. Перед игрой "нетраннер" представлял данную сеть и сертифицировал ее, а также сопровождающую ее документацию у мастера по Сети.



Один экземпляр оставался у мастера, другой - у программиста.

Далее в ходе игры в свою командную локальную сеть написавший ее программист (или другая личность, обученная соответствующим образом) может вносить изменения. Эти изменения вступали в силу немедленно после их регистрации у мастера и сообщения всей сопутствующей информации.

Правилами также водились несколько параметров и зависимых от них формул, с помощью которых осуществлялась регуляция сложности создаваемых игроками сетей, программ.

Каждая программа в ходе процесса ее написания также приобретала несколько количественно выраженных характеристик, зависящих от характеристик ее автора и использовавшихся для сравнения программ в ходе их взаимодействия и определения результатов этого взаимодействия.

Программы были различных типов и имели соответствующие характеристики, однако их всегда было 4 и сравнивались они попарно по одной и той же схеме. Несколько типов приводилось в правилах, однако можно было придумывать и создавать дополнительные. Не менее важным, чем количественные характеристики, являлось словесное описание действия программы - именно в этом пункте игроки могли проявить изобретательность и творчество, т.к. им приходилось тщательно продумывать и четко формулировать ожидаемый эффект. Действовал принцип "что написано, то и получено". Например, если в описании программы-взломщика паро-

лей указано: "Взламывает пароль и позволяет пройти шлюз", то эта программа не сообщает пароль пользователю, не уничтожает его, а лишь позволяет однократно миновать шлюз, не зная пароля.

В правилах также были описаны типовые сценарии взаимодействия программ (атака - защита, вирус - антивирус и т.п.) и возможные типовые действия программистов в стандартных ситуациях работы в сетях.

Раздел "Написание программ" детально описывал процесс отыгрыша соответствующих действий и связи между характеристиками программиста и результирующим продуктом (программами) с помощью формализованных расчетных формул. Эти формулы описывали общий принцип расчета. Конкретные результаты зависели от того, как и в каком объеме программист желает использовать свои возможности (т.е. численные характеристики). Также приводились и формулы, ограничивающие максимальные возможности программистов в соответствии с их характеристиками.

Здесь же описывались условия и формы взаимодействия программистов - обучение, самостоятельное изучение чужих программ, совместное творчество и т.п.

Соловьева Оксана (Дара),
г. Нижний Новгород

От редакции. Если вам понравилась эта система моделирования компьютерных сетей - пишите, в следующих номерах мы опубликуем ее полностью.



МастерЗиланта

Мастерзилант 2005

Мастерзилант 2005 прошел в Казани с 6 по 8 марта. Присутствовало около 45 человек.

Модные словечки этого года - вштырило и общественная инициатива. Если со штырем все понятно, то общественная инициатива требует некоторых разъяснений.

Мы услышали от казанских коллег некоторое дежа вю трехлетней давности. Все потихоньку загнивает, с новизной плохо. И с этим надо что-то делать.

Второй аспект - ролевые игры и конвенты набрали обороты. Жить вне общества более нельзя. Как стать адекватными и признанными в обществе? Чем мы можем быть полезны и интересны? Отсюда и обсуждаемые темы:

- ролевые игры в образовании и для детей
- ролевые игры и бизнес, применение игровых методик в консалтинге.
- как легализовать свое увлечение и как оформить взносы на конвенты
- встречающая тема - у кого и как попросить денег на наше вроде бы полезное занятие. С кем из внешнего мира можно плодотворно сотрудничать, чтобы это было полезно для нас.

Я не знаю, откуда наши казанские кол-

леги подхватили термин "общественная инициатива". Но на протяжении конана мы слышали его неоднократно. Дескать этот ярлычок спасет нас от многих бед. Обсуждали мы вопрос о создании некоммерческой общественной организации. Уперлись в то, что никто не готов брать на себя ответственность за все сообщество. Скажу честно. У меня складывается ощущение, что казанцы просто поставили крест на коммерческой ценности игр как таковых и ищут теперь морального признания в обществе. Для себя я не получил внятного ответа на поставленный вопрос "зачем". Тем не менее попытаюсь осветить обсуждавшиеся темы.

Общественные инициативы в образовании

Начнем с фонд-райзинга. В переводе на русский это означает "кто даст нам денег". Вел семинар Андрей Иванович Скоринкин. Он освещал тему в рамках образовательного детского проекта. Но желающим найти спонсоров есть над чем поразмыслить.

Итак, мы пытаемся сформировать некоторую экспертную комиссию из различных представителей. Каждый представи-

тель - потенциальный источник денег, каждый должен увидеть в игре что-то свое. Скоринкин поделил потенциальные источники на четыре группы.

Первая - мастера ролевых игр. Оценивать они будут прежде всего качество и интересность самой игры. Мнение мастеров критично для ролевого сообщества и имеет значение на свободном рынке РИ. Источник денег - кошельки ваших потенциальных участников. В настоящий момент в этом сегменте находится практически весь ролевой мейнстрим.

Как человек от образования, Скоринкин прежде всего изучил платежеспособность соответствующих государственных структур и комитетов по борьбе с молодежью. Образователи делятся на учителей и чиновников.

Учителя, конечно, заинтересованы в учебных играх, отрабатывающих определенные знания и навыки. Здесь Скоринкин двинул тезис о том, что современные игры для обучения непригодны. Я не учитель и в битве титанов участия принять не могу. Замечу только, что практикующим учителям мы можем предьявить игру пока только как мотиватор для самостоятельного обучения. Поэтому если к вам в экспертный совет затесался учитель, бейте его количеством необходимого для подготовки к игре материала, который ученик изучит сам и без понуканий.

Для учителей и директоров школ есть еще несколько интересных, но менее очевидных слов. Ролевые игры меняют атмосферу в школе. В игре учителя можно резать или обсудить с ним какую-то жизненную проблему. Интуитивно понятно, что совместные игры сближают учителей и учеников.

Стоит помнить, что работники школ - держатели ценного ресурса в виде поме-

щений для кабинетных игр. Поэтому не стоит замыкать свои желания только на финансах.

А вот с чиновниками ролевику договориться гораздо проще. Правильные слова для них:

- канализация активности молодежи. Заберем молодежь с улиц и отвлечем ее от наркотиков и гол-стопа. Это очень перспективные слова. Школа выступает как камера хранения для детей. Летом взрослые сталкиваются с большой проблемой - куда девать любимое чадо. Поэтому летние игровые лагеря имеют хорошие шансы на успех.

- важный фактор - у комитетов по борьбе с молодежью есть деньги, которые надо осмысленно тратить. Идея тратить их на вас ничем не хуже, чем идея потратить их на плакаты "Нет наркотикам".

- не стоит считать, что в госструктурах работают исключительно сушеные чиновники. У них тоже есть дети, они тоже хотят странного. Показывайте им это странное в выгодном свете.

- даже если вам не дадут денег, выход на чиновников даст легализацию. И это тоже полезная плюшка.

Негосударственная социализация - новая нота, которая раньше не звучала. В мире существуют негосударственные фонды. Они собирают деньги на достаточно нестандартные вещи. И если их убедить в том, что ваш проект этим целям соответствует, то можно получить реальные деньги. Пример: есть фонды, способствующие построению гражданского общества. Сочините игру, которая требует от игроков активной жизненной позиции (участие в выборах, например). Да, это потребует от вас определенных затрат труда для составления заявки на грант. Но результат может быть доста-

точно продуктивным. Рекомендация - просить денег на проект, серию игр.

Псевдосоциализация или дурилка. Найдите богатых и идейных. Устройте для них игру по их любимой теме. Пример: для христианской секты устроить игру по библейскому сюжету.

А теперь реклама. Все вышеизложенное было связано с вполне осозаемым и конкретным детским проектом. Казанцы делают конкурс на лучшую игру для детей и приглашают к участию тех, кто в теме. Нужны квалифицированные люди для жюри, участники конкурса с играми, креативщики для создания и развития сайта. По поводу сайта был даже специальный семинар, который нет смысла пересказывать.

Второй доклад по образовательной тематике привез Михаил Кожаринов. Назывался он сложно: **«Ролевые игры, движение, образование - современность и тенденции»**.

В докладе было озвучено несколько тезисов. Я не буду пытаться пересказать его, это моя вольная интерпретация. К тому же уши книжки "бизнес в стиле фанк" торчали и из Кожариновской лекции.

Тезис первый, образовательный.

Система образования в обществе создается для того, чтобы готовить людей под его потребности, социальный заказ. Когда в 17 веке массово потребовались грамотные люди для индустриального производства, была создана школа с классно-урочной системой. Принцип такой школы - массовая подготовка людей с общими базовыми навыками для дальнейшей специализации. Получивший специальное образование человек практически всю жизнь делал одно и то же. И так, школка-конвейер готовила рабочих для промышленного конвейера.

Не надо быть семи пядей во лбу, чтобы понять, что мир изменился по сравнению с 17 веком. Объем знаний и техническое перевооружение происходят уже не за поколение, а за считанные годы. вспомните, как на наших глазах в течение десятилетия наш образ жизни перевернули Интернет и мобильный телефон. Маленькая деталь: первый вопрос по телефону в 20 веке: "это кто", в 21 веке "ты где".

Тезис второй: мир изменился существенно. В веке двадцатом потребитель отправлялся в магазин и брал то, что стояло на полках ближайшего супермаркета. В 21 веке Интернет и службы доставки товаров переместили магазин прямо на стол покупателя. Успех в 20 веке - произвести товар и максимально широко распространить его, чтобы он был в каждом магазине. Успех в 21 веке находится в эмоциональной сфере - поразить покупателя и завоевать его внимание. Центр цивилизации переместился из производства в сферу услуг. Неправда, что для этого нужна меньшая квалификация. Поколения мобильных телефонов меняются раз в два года. Телевизор в моем доме работает 20 лет, компьютер 2002 года уже сегодня безнадежно устарел. Новый человек, востребованный обществом должен

- непрерывно учиться
- легко переходить от одного типа мышления к другому
- быть коммуникабельным
- быстро схватывать ситуацию и уметь самостоятельно принимать решения.

Современная государственная школа этому не учит. Современный бизнес этого уже хочет.

Что должно измениться в новой школе и возможно ли это? Одна из альтернатив классно-урочной пассивной системе - проекты. Школьник разрабатывает нечто.

Для этого ему приходится самому лопатить литературу и сразу применять полученные знания на практике. Этот учебный инструмент уже работает. За подробностями к педагогам.

Есть смутное ощущение, что ролевые игры могут быть эффективны в образовании. По крайней мере роль мотиватора, как и проекты, они выполняют. Почему РИ лучше проектов?

- Потому, что позволяют добавить эмоциональную окраску к знаниям.

- Потому, что лучше адаптируются для гуманитарного образования (придумать проект для изучения истории и литературы во сто крат сложнее, чем игру).

- потому что развивают коммуникационные навыки. А это важно для будущего.

Однако, здесь мы упираемся в очень большое НО. Предлагаемые современным РИ-сообществом формы для школы не пригодны.

Можно провести короткую игру на уроке истории для оживления обстановки. Это даст очень кратковременный эффект. Для школы нужны длительные, многосерийные игры, которые стимулируют ученика к повторению и применению пройденного на практике. Игры также должны увязывать воедино знания из различных предметов.

Итак, формат игр, принятый в РИ-сообществе не устраивает школу. Пробежимся по другим недостаткам.

Отсутствие культуры рефлексии в РИ. Отчеты после игр писать не принято. А для школы это важно.

Дороговизна. Даже если не считать расходы на разработку, проведение игры требует реквизита и пространства. Директор, пустивший к себе ролевиков, обычно хватается за голову, увидев разгромленную школу. Обычно одной игры государственной школе хватает, чтобы навсегда об этом забыть.

И наконец. Современное РИ сообщество не будет источником новых форм игр. Оно слишком консервативно. Вот уже пять лет не появляются новые волны. На накопленном опыте ролевые игры проживут еще десятки лет. Будут оттачиваться старые инструменты, совершенствоваться формы. РИ-сообщество вступило в фазу обскурации и скатывается в мемориальную фазу (терминология Л.Гумилева). Но породить что-то принципиально новое, увы, РИ-сообщество уже не способно.

Новые формы, новая волна поднимется из стыка областей. Как РИ поднялись из сплава КЛФ с КСП и коммунарами, так и она пойдет из сочетания РИ с чем-то другим (педагогика, Интернет... не знаю точного ответа).

Попытка пристроить ролевые игры к делу напоминает попытки изобретателя самого внедрить свое изобретение в массы. Поясним это так:

Когда в промышленности случается изобретение, это просто идея. Но вот появляется инвестор, который разглядел в изобретении нечто ценное. Изобретение внедряется в некоторую технологическую цепочку и становится инновацией. Инновация становится технологией, когда применяется во множестве технологических цепочек.

В гуманитарной области все похоже. Есть общественная инициатива, которая превращается в инновацию и технологию. Так вот, ролевые игры так и не шагнули дальше общественной инициативы. Робкие попытки самих ролевиков заработать денег на играх и есть те самые попытки изобретателя продать свое творение, чтобы заработать на кусок хлеба. А серьезным инвесторам РИ-сообщество ничего предложить не может.

Итак, для того, чтобы социализировать

игры, необходимо сделать две вещи: разработать предъявимый продукт и найти инвестора, который не просто даст денег (это не инвестор, это спонсор), а встроит получившийся продукт в технологическую цепочку. Теперь конкретное предложение Михаила Кожаринова, которое касается игр в образовании.

Государственная школа не сможет стать источником финансирования для подобных проектов. У нее нет ни денег, ни достаточной свободы для внедрения нового. Поэтому предлагается опереться на частные школы. В Москве существует некий координирующий центр, который объединяет на коммерческой основе несколько десятков частных школ. Сейчас основное занятие центра - тьюторство, подготовка и сопровождение индивидуальной программы обучения для каждого ученика, причем возможно в нескольких разных школах одновременно. То, что дорого для одного субъекта, может быть доступно группе. Этот центр мог бы взять на себя разработку игровых программ, а затем и создание единой площадки для их эксплуатации.

Увы, дискуссия по этой интересной теме не получилось. Доклад был поставлен в позднее вечернее время. Многие дремали. А когда дело дошло до обсуждения, все свалилось к спору о терминах и попыткам сказать, что образование и бизнес несовместны.

Я с оптимизмом гляжу на предложенный проект. Книжку "Бизнес в стиле фанк" читает не только Кожаринов. В такой крупной компании, как Вымпелком, я слышал много похожих слов. Они внедряют концепцию непрерывного обучения и тьюторство уже сегодня. И оперируют похожей терминологией. Наверное, пора и нам, ролевикам, становиться людьми постиндустриального мира.

На этом я хочу закрыть тему "РИ и образование" и перейти к обсуждению **перспективы РИ-сообщества**.

Историю РИ-сообщества можно рассматривать в разных аспектах. Вспомним Кожаринова и упомянутые им волны. Вот некоторые из них:

- модельный подход

- мистериальный подход

- вертикальные игры (пояснение - игра на нескольких планах, при которой игрок может перейти в другое пространство смыслов. Например, игра-вестерн на самом деле оказывается компьютерной игрой).

- реконструкторы выделились в отдельное течение.

В последние пять лет волн уже не было. Ролевое движение стало консервативным и ничего нового не порождает. Оно переходит в мемориальную фазу. Это значит, что бойцы живут воспоминаниями о минувших днях, игры превращаются в пикники на природе. В таком состоянии они могут существовать долго, десятилетия. но уже ничего яркого и необычного не породят.

Другой взгляд на историю сообщества - эмоциональный. Игра рассматривается как источник эмоций и интересно проследить здесь эволюцию.

- На начальном этапе игры были ориентированы на простые чувства. Как приятно стукнуть ближнего по тушке, взять штурмом крепость и победить. Источник вдохновения - жесткие противостояния (Робин Гад, Толкиен).

- следующий этап - религиозные войны. Эмоции становятся сложнее, они опираются на религиозное чувство. Новизна "Осады Монсегюра" и была, мне кажется, связана с мощной эмоциональной предисторией альбигойского конфликта. Если

на первом этапе схватки происходили на уровне рефлекса "сколько раз увидел, столько раз убил", то теперь в арсенале игровых приемов появилась идеология. Для убийства уже недостаточно физиологического различия "эльф-орк". Требуется моральное оправдание. Источник знаний - религиозная литература.

- игры на вживание. А как поступил бы на моем месте рыцарь? Или древнегреческий философ? Или египетский крестьянин? Этот поток игр не был замечен и расклассифицирован. Реконструкция образа жизни и мышления уже не требует столь сильного эмоционального накала. Это попытка примерить на себя чужие этические системы. Источник знаний - книги по философии.

- возьму на себя смелость утверждать, что появляется новое направление - игы-настроения. У нас новый вопрос - как заставить полигон плакать и смеяться по нашему желанию.

Четыре вопроса: как жить, как верить, как думать и как переживать. В каждой игре это есть. Но есть тенденция к усложнению, переходу от простых чувств к более сложным. От сильных эмоций мы переходим к тонким нюансам. Ставить на играх крест рано. Мы еще не все попробовали и не знаем, что будет дальше.

Премия за лучший сюжет ролевой игры

Казанский игротехнический семинар ставит во главу угла сюжет. "Игра создается для того, чтобы в ней разыгрался сюжет." Петр Шилов предложил на всеобщее обозрение проект ролевой премии. История у этой темы не слишком благополучна. Вспомним хотя бы разгром Ролевой академии. И все же награждать хочется. И не слишком субъективно.

В этом году уже заявлена премия за луч-

шую организацию на игре. Конечно, это больше полигонная работа, не творческая. Но ее по крайней мере можно оценить.

Основная проблема оценки игры - невозможность ее повторить. Фильм и книга могут оцениваться экспертами независимо. Игра меняется от раза к разу.

Как присуждать премию за лучший сюжет, если никто из экспертов не был на игре? Попробуем делать это по текстам. Итак, заявкой на премию является художественный текст, который получился по мотивам игры. И лучшие тексты должны выбирать профессиональные писатели. Это создает некоторый ценз. Он достаточно осмысленный. Обычно чувства изливаются на бумагу, если игра "вштырила".

А дальше материалы игры передаются мастерам. Что должны изучить мастера:

- сюжетную часть правил
- концепцию игры для игроков и для мастеров

Уже на основе этой документации мы можем вынести заключение о заложенных в сюжет потенциалах и противоречиях.

Далее потребуются изучить отчеты и художественные тексты, а также форум игры. На основании этой пачки текстов мы можем выяснить много параметров

- насколько изначальные завязки сыграли на игре и шла ли игра в соответствии с мастерским замыслом

- мы восстановим плотность заметных событий (количество упомянутых событий на игроцкую душу)

- по количеству упомянутых в отчетах персонажей мы узнаем, насколько игра была массовой. Бывают игры, в которых играет 10 человек на тысячу. Бывает, что весь полигон участвует в интриге и охват почти полный.

Увы, это тяжелая работа. Но она благодарная. Она позволит продвинуть роле-

вую теорию и развить инструменты сюжетного анализа. Я бы присоединился к такому проекту.

Большие игры

Семинар по большим играм на меня впечатления не произвел. Попытки понять, что такое большая игра.

Большие игры имеют значение для общества, так как они задают имидж и демонстрируют достижения наружу.

Здесь я должен опереться на авторитет полигонщиков. Они утверждают, что граница большой игры проходит между 300 и 400 участниками. С этого количества начинаются заметные организационные проблемы - автобусы местного сообщения не справляются с потоком игроков, требуется выделенная структура для обеспечения безопасности (медицина, подготовка полигона).

Пытались выделить другие критерии большой игры:

- наличие у мастерской команды системы формального подчинения. Когда игру уже нельзя строить просто на неформально-дружеских отношениях.

- командный принцип построения игры, когда оргструктуры в виде команд есть у игроков.

Был высказан тезис о том, что большая игра является фестивалем, а не игрой. И она распадается на несколько независимых площадок. Мы, однако, можем тезис этот отметить как опровергнутый практикой. Большие игры действительно требуют иных подходов по сравнению с малыми формами. И начинается этот порог где-то в районе 300-400. Но разговора об этом не получилось.

Философия 20-21 века

А с семинара по проблемам философии

имени Шилова я позорно сбежал. Пока они спорили о том, что такое субъект и объект и могут ли они жить друг без друга, я терпел. Но Шилов уверенно сказал, что субъект есть начальная точка движения о дискурсе, а остальные радостно закивали, соглашаясь. Я в ужасе покинул этот вертеп мудрости.

Что такое авторская песня или как нам социализовать РИ-сообщество

Два семинара были очень близки по тематике и принципиально различались по подходам. Речь шла о легализации мероприятий РИ-сообщества.

Томка Инь и Дмитрий Пугин говорили о едином информационном пространстве конвентов. Их стало много и они стали массовыми. В полный рост встает проблема регистрации и сбора взносов. Предлагается создать единую базу участников, в которой будут храниться сведения о заявках, проведенных мероприятиях, оплате и т.д. Участнику достаточно будет на сайте в Интернете отметить конвент, на который он собирается. И бэдж с фотографией будет автоматически ему изготовлен. В перспективе есть идея изготовить смарткарты и проводить регистрацию и допуск в автоматическом режиме.

Отдельный вопрос - сбор взносов на большие игры и конвенты. Уже невозможно скинуться между своими и провести конвент, не собирая деньги предварительно. Приходится привлекать механизмы безналичных платежей. Это сразу требует легализации и законодательного оформления. Налоговики смотрят за нами. Необходимы белые схемы работы с деньгами. Как их реализовать с минимальными затратами?

В качестве версии было предложено

создать юридически оформленную организацию для проведения конвентов. Однако сразу возникли вопросы имущественного владения, контроля над списками и прочие неприятности. В общем, инициативная группа есть, обсуждение состоялось, надо думать.

Семинар по социально-правовым аспектам ролевых игр был очень странным мероприятием. Тематика его была сходной с предыдущим. Но проводили его коллеги из Казанского игротехнического семинара. И здесь, я бы сказал, чутье им изменило.

Я пришел на этот семинар с двумя вполне конкретными вопросами:

- как мне легально собрать и потратить взносы.
- как законодательно чисто оформить аренду полигона на игру. Понятно, что ящик водки открывает нам доступ во многие леса, но не хочется быть подпольщиками, мы из этого выросли.

На семинаре, однако, обсуждался вопрос о том, какие мы хорошие и умные. Сколько талантов в ролевом движении, какой творческий потенциал. Ролевые игры - особый вид искусства и должен стать в один ряд с кинематографом. Однако он не признан в обществе и пишут про нас в газетах всякую пакость. Нам надо обязательно социализироваться и показать им всем... В принципе в этом нет ничего плохого. Если нам нужна организация, ее можно зарегистрировать в соответствии с действующими законами. Однако вновь зазвучали слова про общественную инициативу и что мы нечто особенное, что нам требуются особые формы организации. По мне это попытка изобрести велосипед с квадратными колесами.

Мне достаточно просто рассуждать с по-

зиции РИ-хобби. Я хочу развлечь себя любимого. Для этого нужно решить ряд организационных задач (взносы, полигон...). Если потребуются для этого создать юридическое лицо, мы его зарегистрируем. Это не более чем инструмент. Этот подход был назван бизнес-рамкой. На мой взгляд это просто практично. Лучше действовать в рамках существующих общественных норм, чем писать против ветра или изобретать что-то свое.

Итак, бизнес-подход плох тем, что звон чистогана задавит все чистые побуждения. Таланты будут принесены в жертву золотому тельцу, свободное искусство вытеснится технологиями и попсой. Спасет нас общественная инициатива. Однако ее не зарегистрируешь и бумагу от ее имени не напишешь.

Если мне для проведения игры потребуются вступить в партию Единая Россия - это тоже возможно. Там уже можно говорить про общественные инициативы в рамках курса руководящей и направляющей роли партии. За этот приспособленческий и мимикрирующий подход меня, по крайней мере, осуждали молча.

Будем реалистами. В ролевых играх нет ничего особенного. Мы не лучше и не хуже альпинистов, байдарочников, КСПшников.

Я предложил вспомнить про опыт социализации наших прямых предшественников КЛФ и КСП. Они прекрасно существуют без единой организации. Но вокруг КСП, например, существует индустрия звукозаписи.

Здесь Скади выдвинула интересный поясняющий пример. Она написала оперу Лэ о Лэйтиан, которую намерена поставить и записать профессионально. Для этого требуется 5000 долларов, которых нет. Значит, нужна оргструктура для сбора средств. А

потом образуется прибыль, которую надо куда-то деть. Ее хочется потратить на поиск и раскрутку молодых ролевых талантов. И вот здесь я так и не понял, в чем фишка и почему хорошо известная форма "продюсерский центр" не подходит.

А дальше речь ушла в сторону обсуждения особенности и всемирно-исторического значения игр как жанра. Их было решено сравнить с авторской песней. Началась бурная дискуссия о том, что такое авторская песня и почему она является жанром. А для меня настало время обеда.

РИ и бизнес

На прошлом Мастер-Зиланте я взял с Дмитрия Забирова обещание показать применение игр для нужд бизнеса. Забиров является профессиональным консультантом и применяет игры в своей работе. Дятил свое обещание выполнил, в течение целого дня рассказывал о своем опыте и провел практический семинар по созданию игры.

Честно говоря, у меня сложилось несколько неожиданное понимание. Делать ролевые игры у клиента совсем необязательно. Гораздо важнее, чтобы играл консультант. В принципе тезис этот был озвучен Забировым. У квалифицированного мастера ролевой игры ситуационный анализ слетает с пальцев. Матерый ролевик считывает ситуацию и отношения в коллективе с ходу.

- Во-первых за счет игровой практики и разнообразия. В самом деле, игра это интенсивный и жесткий тренинг общения, в рамках которого можно отработать разнообразные модели поведения. Даже самые циничные и жестокие.

- Во вторых за счет того, что имеет нарабатанную практику и терминологию для задания и описания конфликтов. Когда

мастер прорабатывает игру, он закладывает туда определенные потенциалы.

Итого, ролевик на роль консультанта подходит больше, чем простой человек с улицы. Будет ли он хуже или лучше человека со специальным образованием? Скорее всего, нет.

Бизнес готов воспринимать некоторые информационные продукты, которые содержат в себе игры. Но видеть именно игру как потребляемый продукт он не хочет.

Итак, займемся консалтингом. У нас есть неудовлетворенный чем-то клиент. Клиент управляет некоторым бизнесом и его что-то не устраивает. Что должен понять консультант?

Для начала требуется изучить объект управления. Он будет разным для каждого бизнеса. На этом этапе рисуются картинка с квадратиками из формальных связей, должностей, финансовых потоков, ответственности. Мы пытаемся вытащить из клиента его представление об устройстве его бизнеса. Нередко этого этапа достаточно. Взгляд со стороны позволяет выявить средства управления бизнесом и сделать их более адекватными объекту управления. Иногда снять проблему может просто новый взгляд на место бизнеса на рынке.

Нам, однако, не слишком интересны проблемы формальных инструкций. Ролевик работает прежде всего с людьми и их отношениями. Попытаемся понять, для чего нас пригласили. Помимо разрешения кризиса управления могут быть еще такие причины, как

- блажь и дурь
- внутрикорпоративные войны
- отмывание денег
- желание компании изменить вектор своей политики

Запросто может оказаться, что формальная и реальная структуры управления

отличаются. Так, директор может вообще не контролировать компанию, а действительные рычаги управления находятся в другом кабинете. Понимание главы компании о ее работе может капитально расходиться с действительностью. И здесь даже само появление консультантов может серьезно поменять ситуацию.

Как показать клиенту полученный результат? Это может быть ответ на поставленный вопрос или особое знание о собственном бизнесе. Консультант должен иметь в своем багаже набор инструментов для анализа ситуации. Игра может применяться не только для сдвижки ситуации, но и как диагностический инструмент. В игре консультант сможет понять реальные расклады в компании и выявить потенциалы работников.

Еще одно применение игры - создание атмосферы в коллективе. Для демонстрации решения такой задачи Забиров собрал проектный семинар. В роли заказчика выступал представитель компании "Коллекция приключений". В качестве технического задания к игре были выставлены требования:

- игра должна сплотить коллектив
- в качестве сюжета должно быть решение позитивной задачи и счастливый финал

Было выставлено еще достаточно много требований, но так как я не собираюсь расписывать здесь получившиеся продукты, то упоминать их здесь смысла не вижу.

Семинар прошел весело и продуктивно. Наверное, он сам по себе тоже может служить игрой для создания атмосферы в коллективе разработчиков игр. И здесь мы плавно перетечем к теме Игры для мастеров.

Семинар вел Дмитрий Забиров. А тема возникла из потребностей мастеров. Как известно, игры для массового потребителя

стали достаточно рутинным мероприятием. Ролевая среда консервативна и мастер, делающий игры для широкого круга участников, берет на себя ряд рутинных обязательств. Несколько раз в год, на конвентах, мастера обсуждают накопленный опыт. Но поток нового и интересного иссякает. Что делать? Делать игры, ориентированные на профессиональное сообщество мастеров. Ставить эксперименты на них, пробовать новое. Такие игры дадут повод к обсуждению и продвинут ролевую теорию дальше.

Почему именно для мастеров? Это квалификационный ценз. Идея не в том, чтобы сделать очередную элитарную игру. Нужно после нее получить внятную рефлексию. Результатом такой игры должны стать не впечатления участников, а статьи в журналах.

Как знакомо это звучало. Конечно, мысли московской группы побежали по старому шаблону Проекта Сеть еще двухлетней давности. И с языка полетели уже озвученные ранее мысли. Сразу была озвучена идея проводить подобную игру в Интернете. А Кожаринов предложил делать метаигру, то есть рефлексировать тоже в игровой форме.

Резюме такое. Мастера разных школ сталкиваются с похожими проблемами. Нас разделяет уже совсем не так много, как два года назад. Имеет смысл объединять усилия в общих проектах.

Игротехника

Загруз на ролевую игру от Фетисова

Для того, чтобы игра зажила, необходимо объяснить игрокам, во что мы играем. Этим целям служит загруз. На семинаре обсуждались три основных вопроса:

- что нужно донести до игрока
- в какой форме

- как быть услышанными и сделать так, чтобы загруз "сел".

Какую информацию должен получить игрок от мастера до игры:

- это история мира и история персонажа в нем
- каким должно быть поведение персонажа на игре
- стартовая информация о ситуации на начало игры.

Важно проговорить, что загруз несет на себе отпечаток цели игры, которую мастера держат в голове. Пример - игра по Древней Греции. Одни и те же события можно играть как героический эпос, жестко боевую игру, легкую постебушку или философский диспут.

Теперь о формах загрузки

- Самая простая форма - вводная. Пример вводной "Вы идете по коридору и стреляете." Для простых боевых игр это часто достаточно. Играем в Казаки-Разбойники. Ты за первых, а ты за вторых.

- более сложная и общепринятая в РИ форма - "текст-легенда-привязка". Здесь мы опираемся на некоторый контекст, который задан, например, книгой. Игроку предлагается с ней ознакомиться, а затем сгенерировать свое представление об этом мире. При этом подходе можно тоже не слишком трудиться. "Играем в Трех мушкетеров, ты д"Артаньян". Но более применимы системы с обратной связью, когда на основе текста от мастеров игрок генерирует собственное представление (легенду), по которой мастера проверяют и корректируют представления об отыгрываемом мире.

Сюда же мы отнесем автоводные. При таком подходе игроки генерируют тексты, а мастера увязывают их в единую картинку.

Чаше всего роль текстового загруза вы-

полняет раздел правил "ситуация на игре" или "города и роли".

- театральное представление

Данный вид загруза применяется как эмоциональный крючок. С помощью спектакля игрока мотивируют на погружение в образ, изучение и просеивание первоисточников, примерку на себя образа жизни и мыслей персонажа. Театралка эффективна, так как позволяет ощутить сопричастность на ранних этапах подготовки.

- тренинг или загрузочный лагерь. Обучение тому, как себя вести, проводится очно, уже для массы игроков. Достоинство подхода в том, что игроки до начала собственно игры знакомятся друг с другом.

- игра как продолжение игры. Если мы имеем игру сериал, то загрузом являются события предыдущей серии. Понятен недостаток - для новоприбывших игроков нужно проводить загруз другими методами.

- загруз в виде игры-словески. Это такая домашняя заготовка.

Что позволит загрузу эффективно сесть как костюм на игрока и дать ему яркую роль?

- во-первых, соответствие образа игрока и его персонажа.

- во вторых, опора на общие стереотипы. Надо быть аккуратным в этом месте. Вещи, которые кажутся общепринятыми, могут осознаваться совершенно по-разному. Загруз должен сформировать у игроков и мастеров единое видение игры, общий контекст. Мастер и игрок должны заговорить на одном языке, иначе их представления разойдутся, играть они будут в разное и уедут недовольные друг другом.

Сюжетная карусель

В последний день конвента, под руководством Скади нам был предложен интересный и эффективный инструмент

мастерской работы. Назовем его сюжетной каруселью.

Итак участники садятся в круг. На мастерской их было около 25. Каждый озвучил от имени игрового персонажа некоторую проблему, которая волнует его в жизни. На втором круге сосед справа добавил к высказанному некоторый предмет (антураж, событие). На третьем круге сосед слева должен был увязать двух персонажей в единую картинку. Так практически сгенерировалась классическая шестеренка ролей. Времени заняло четыре часа.

Для чего можно применять такую форму работы.

- для создания сюжета на какую-то игру
- для разработки внутрикомандных игровых отношений, конфликтов внутри игрового клуба перед игрой

- просто как тренинг или само по себе достаточно интересное развлекательное занятие

Карусель легко модифицировать. Она состоит из трех ярко выраженных фаз:

- представления своего персонажа
- модификации его соседями или задания ситуации
- увязки с другими персонажами из круга

Мне сразу пришла в голову аналогичная по форме, но иная по содержанию карусель:

Турн 1. Представление персонажа и его поступка.

Турн 2. Сосед справа дает негативную оценку поступку, а сосед слева - позитивную.

Турн 3. Увязка с другими обитателями круга в общую картинку.

Но настроить карусель под свои нужды может любой, кто понял ее суть.

Замечания по ведению. Мне представляется полезным четкое задание рамок, в которых можно фантазировать. И наличие

модератора, который будет фиксировать результат. Невозможно из круга рулить процессом.

Заключение

Мастер-Зилант 2005 подошел к своему методологическому концу.

На закрытии мы пытались доругаться по темам конвента. Попутно хвалили КИС за то, что Мастер-Зилант "вштыривает". КИС подтвердил свою квалификацию интересной и сильной творческой группы, которая способна организовать творческую работу.

Но они просили их ругать. С удовольствием сделаю это. Озвученная казанцами проблематика РИ уже довольно давно обсуждается в мастерских кругах. По ней есть и дискуссии и публикации. КИСовцы варятся в собственном соку, мало внимания обращая на окружающих. Незаметно для себя они оказались в середине мейнстрима, скатились с передовых позиций.

И еще. Мы славно провели время, получили богатую пищу для размышлений. Но все же хочу отметить очень важный, хотя и спорный результат. Игротехническая проблематика кончилась, основные вещи сказаны, результаты получены. Ничего нового внутри чисто ролевых игр сказано не будет, не произойдет. Предметная область "РИ" исчерпана. Будущее за стыками - РИ и образование, РИ и бизнеса, РИ и индустрии развлечений. Надо уходить в прикладные области. Там нас ждет много нового и неожиданного.

Вячеслав Рожков (Дядя Слава),
г. Москва

Как разбогатеть на ролевых играх непрактичные советы

Настал день, и Вы решили не просто заниматься ролевыми играми, а еще и зарабатывать себе некоторую денежку на подержание брэнного тела, а может быть даже и мятущегося духа. И сразу же перед Вами встал вопрос: как? А сделать это сегодня можно множеством разных, довольно честных способов.

Часть первая. Размышлизмы

Так уж сложилось, что ролевые игры возникли и развились у нас практически одновременно со становлением коммерческих отношений. А потому, почти столько же лет, сколько существуют игры, столько же и идут разговоры о том, как бы с их помощью еще и денег заработать¹.

Правда далее разговоров дело доходит очень редко. Попытки были. Более того, за пятнадцать лет было опробовано множество способов честного заработка (о которых будет обязательно рассказано в этом пособии). Но нет еще ни одного примера, когда это благородное дело чистой коммерции было поставлено на поток и стало уже не делом, а "бизнесом"².

Что этому мешает? Да только одно - отсутствие желания! Желание (эдакий зуд и шило в сидалище) создать "бизнес" является единственным и неперенным условием для обеспечения достойного пополнения своего кошелька (банковского счета, заглашника, портмоне). И если кто-то по настоящему захочет сделать это при помощи ролевых игр, то это будет сделано. Этот

тезис применим к созданию хоть ларька по торговле пива, хоть конвейера по ролевым играм.

Оставьте рассуждения о рынке, потребителе, спросе и предложении, продукте и технологиях, ресурсах и оргструктурах профессиональным маркетологам, технологом и прочим консультантам. Их рассуждения не стоят ни гроша, потому что "бизнес", "предприятие" всегда создавалось на желании, желании зарабатывать так, а не иначе.

И тогда у Вас появится бизнес-идея, то есть то, при помощи чего и будет создана машинка для получения дохода. Я не знаю, как у Вас появится бизнес-идея, во сне или во время пьянки с друзьями, в метро или на улице, после прочтения тонны специальной литературы или после научной конференции, но она обязательно родится.

Вот и у автора этих строк нет (пока) особого "хотения" менять стабильную работу, высокую зарплату, спокойную и теплую жизнь под сенью крупной компании в комфортном коллективе, на полную нервов, неопределенности и риска жизнь предпринимателя.

И всё бы ничего, но самое неприятное, что есть большое количество людей, которые регулярно задают мне вопрос: "как заработать?". Это побудило собраться с мыслями и навать это пособие, чтобы вместо долгих монологов просто посылать... к статье. Тем более,

¹ Да, ма-а-а-аленькая, но важная ремарка - под "зарабатыванием" я буду понимать получение такого дохода, который позволял бы Вам обеспечивать свое существование без иных источников денежных средств

² Опять же не будем рассматривать опыт тех из нас, кто стал успешным предпринимателем и владельцем разных заводов, газет пароходов, так как эти люди делают свой гешефт на чём угодно, кроме ролевых игр.

что есть несколько лет наблюдений и обобщений.

Как говорить:

"кто умеет - работает, кто не умеет работать - тот консультирует, а кто не умеет ни того, ни другого, тот пишет книги."

Шутка.

В этих заметках нет ответов на все вопросы. Здесь не найти готовых бизнес-планов. Здесь нет прайс-листов с номенклатурой ролевой продукции или списками потенциальных клиентов³. Здесь есть лишь информация к размышлению, направления, возможности, перспективы и тенденции.... И надеюсь, что Ваша фантазия, помноженная на Вашу энергию, сама поможет и выведет на "нужных" людей, перспективные контакты и оригинальные решения.

Для начала разделим "мух и котлеты":

- Зарабатывать на ролевых играх;
- Зарабатывать при помощи ролевых игр.

В первом случае у нас есть люди, которые хотят ролевой игры. Наша задача получить в результате некий профит.

Во втором случае у нас есть люди, которые хотят всякого разного. Наша задача помочь им в этом, используя ролевые игры.

Часть вторая.

Бизнес на ролевых играх

Ролевые игры - это данность. Точно так же данность, что этим способом "весело и непринужденно испортить свой отпуск

³ Еще одна ремарочка. Всё о чём здесь написано - проверено, известны конкретные факты, имена, цены, услуги, контактные адреса и прочая. Но зачем Вам это. Просто поверьте, что ничего голословного здесь нет. Или проверьте - Интернет и ролевая пресса в Вашем распоряжении. Или просто спросите своих товарищей.

⁴ Не думаю, что в ближайшие пять-семь лет ролевые игры вымрут как хобби, а потому смело можете планировать свои действия.

времени и уровень дохода, что заставляет одних искать возможности применить свои навыки, а других воспользоваться плодами чужого труда.

Ролевая среда в целом спокойно и доброжелательно воспринимает наличие в ней специалистов умеющих шить, вязать, ковать, пилить, строгать, красить и т.д., и т.п. Более того, в этой сфере появляются всё новые ниши (например, художественное изготовление флагов или шевронов, можно даже прямо на полигоне перед игрой).

Не будем забывать, что растут требования не только к индивидуальной экипировке, но и к общеигровому антуражу: сооружения, интерьеру, атрибутам игры и т.д.

Для того, чтобы зарабатывать столь нехитрым способом Вам необходимо создать следующие благоприятные условия.

1. доступ к дешевой (лучше бесплатной) сырьевой базе. Не секрет, что полосу текстолита от завода-изготовителя до игрока, жаждущего сделать из неё свой первый меч, проходит иногда через трех-четырёх посредников. Само собой разумеется, что начав массовое производство мечей с такой дороговизной сырья, Вы будете проигрывать тем, кто имеет этот текстолит непосредственно с завода. Поскольку частная собственность семимильными шагами идет по нашей стране, то получить в личное пользование такой источник сырья становится всё сложнее.

2. наличие производственной базы. Я верю, что Ваша семья весьма благосклонно воспринимает Ваше желание пополнить доходную часть бюджета, но вряд ли при этом они будут терпеть стружку, пыль, мусор, обрезки, а также стук, грохот, грохочение и другие сопутствующие производству неудобства в Вашей квартире (кстати, помните о соседях - этих исконных противников частной инициативы).

Кроме того, товар сделанный "на коленке" качественно не в лучшую сторону отличается от аналогичного товара, произведенного при помощи станков, инструментов, а также специализированных оснастки и приспособлений.

3. наличие первичного рынка сбыта. Это пожалуй самый важный пункт Вашего бизнес-плана. Увы, потребители - это зомбируемое стадо, которые весьма почитают торговые марки (известные брэнды), а Ваше имя таковым пока не является. Этот факт не позволяет Вам ни продвигать продукцию, ни брать наценку за известность имени. Посему два маленьких совета: вступай в какой-нибудь клуб и езди на ролевые игры. Люди ленивы, пассивны, инертны, а потому наличие собственного мастера в собственном клубе "заставит" их приобрести товар у тебя, а не на стороне. Выезд же на ролевую игру позволяет во всей красе продемонстрировать достоинства дела твоих рук, кое-что продать, и найти потенциальных сторонников твоего имени (брэнда).

Тут кстати, можно задуматься о разных кумулятивных эффектах. Например: наличие собственной производственной базы (помещения!) позволяет создать собственный клуб, т.е. рынок сбыта, и трудовой ресурс (подмастерья). А выезд на игру с собственным клубом, в единой (унитарной) форме (доспехе, оружии, шевронах, шляпах, фибулах, поясах - нужное подчеркнуть, недостающее добавить) очень способствует эффекту узнаваемости вашего имени (брэнда).

Резюмируя, есть в нашей среде люди, живущие исключительно доходами с продажи различной амуниции для ролевых игр и живущих вполне достойно. (Сами понимаете, что размер Вашего заработка есть произведение Количества предметов (скорость изготовления)*Из-

вестность Вашего имени (ценовая надбавка за брэнд)).

Я пока не слышал о картелях, синдикатах, мануфактурах и прочих способах коллективного труда, но "за кордоном" производство и продажа снаряжения для игр уже давно поставлено на промышленные рельсы. Так что тот, кто начнет первым имеет все шансы урвать себе долю рынка поболее.

И поверьте - это не ограничивается доспехом или оружием. Платья, костюмы, аксессуары, предметы быта и обихода, декоративные средства, средства моделирования магии и прочая... Как побочное направление - производство видео- и аудиопродукции.

Способ второй: свести игру "в плюс".

Это раздел для главмастеров и организаторов игр

Сразу заметим, что этот способ крайне порицается отдельными участниками ролевых игр, некоторыми же всячески обрушивается и хулился. Однако уже есть люди, которые вполне открыто заявляют, что в независимости от того, как прошла игра (получили или игроки удовольствие, не произошло ли каких-нибудь эксцессов, выполнила ли мастерская группа в целом свои обещания и т.д.) - они (эти люди) положат себе из организационного взноса на карман некоторую (ими самими определенную) "заработную" плату (на самом деле - доход). Людей таких пока немного, но "дурной пример заразителен".

Есть другие, у которых положительный финансовый итог игры выходит неким случайным образом (например, при переезде игроков). Я не буду вдаваться в подробности вопроса об этичности или неэтичности этих поступков. Отметим лишь саму возможность.

Здесь необходимо сделать важное заявление. В текущий момент времени, при су-

ществующем уровне организационного взноса и текущей аудитории участников ролевых игр, полноценно зарабатывать себе на жизнь этим способом нельзя.

Получить приличную прибыль (скажем 500-600 долларов) можно лишь на большой игре. Но большая игра делается долго (около года) и делается не в одиночку. Таким образом, даже если ни с кем не делиться, то указанной суммы может хватить ну на 1-2 месяца не шибко полноценной жизни. Сделать же 12 больших игр в год невозможно объективно: нет ни у кого такой базы потребителей (игроков), которые бы посетили 12 Ваших игр, и нет у Вас самих таких сил и умений, чтобы сделать 12 больших игр. (Заметим в скобках, что Ваши коллеги-мастера очень быстро узнают, что Вы на таких играх зарабатываете себе на хлеб с маслом, и либо потребуют дележа, либо просто перестанут с Вами работать. Мне очень трудно представить таких лохов, которые будут делать для Вас 12 игр, а Вы один будете получать профит). А главное, летний сезон короток, и 12 больших игр туда просто некуда воткнуть.

Впрочем, чтобы заработать некоторую сумму на проведении ролевой игры необходимо сделать следующее:

- получить широкую известность в ролевых кругах, что обеспечит Вам приток большого числа игроков (а вот это дело, увы, не одного года, хоть способов ускорить процесс ныне существует масса);

- сильно и весьма прорекламировать и проплатить Ваш проект - поверьте большинство покупают не хороший продукт, а тот, который им продали, так что не стесняйтесь в нахваливании, формировании ожиданий и предвкушений, приукрашивайте, кричите где только можно и как можно более громко, заворачивайте в красивую обертку;

- сократить все организационные расходы (ну действительно, зачем Вам думать о медицине, транспорте, связи, канцелярке, общеигровом антураже аренде полигона и прочих затратных вещах - Вы заявили игру, вот пусть все и играют)⁵

- повысить организационный взнос (обратной стороной будет уменьшение числа желающих участвовать в игре или сдавать оный взнос)

Резюмируя, отметим, что получить (небольшой) доход можно, но жить на него нельзя, а потому скорее его необходимо рассматривать как подспорье, чтобы Ваша семья не сильно напрягалась, когда Вы будете покупать себе новую палатку или делать новый игровой костюм (доспех).

Способ третий: мастер за зарплату

Данный способ заработка относится к рядовым мастерам и игротехам.

Сегодня среди тут почти нет групп или клубов, которые в одиночку могли бы выставить полноценную мастерскую команду на игру. Тем более, что растут требования к квалификации игроков, а существующие модели игр требуют значительного мастерского присутствия на полигоне.

Поэтому для достаточно умелого и даже чуть-чуть известного мастера существует возможность входить в состав разных мастерских групп, но просить за это некоторой компенсации (известные мне суммы в настоящий момент не превышают 50 долларов за раз). Спрос на такие услуги есть и он имеет тенденцию к росту.

Преимущества очевидны:

- Вы готовите не всю игру, а лишь ее небольшую часть, а то и просто приезжаете на полигон как игротехник (посредник, младший мастер), что сильно увеличивает

количество игр, которые Вы можете посетить за сезон, а значит заработать;

- Вы можете одновременно консультировать довольно много мастерских групп дистанционно (например, создавая разделы правил под заказ или рецензируя написанное другими)

- Вы не несете ответственности за проведение игры в целом, а значит, Ваша репутация всегда только растет (ведь Вы можете похвастаться всё большим количеством игр, в создании которых Вы принимали участие, но не несете на себе груза их провалов и неудач)

Недостатки также лежат на поверхности. Основной - это невозможность суммарного адекватного заработка. Не столь очевидным является довольно быстрое "исписывание", утрата "новизны", акривность, ведь Вам предстоит за сезон написать один и тот же раздел правил под десяток игр.

Сюда же, наверное, необходимо отнести заработок на обучении других мастеров. Раньше обмен опытом мастеров происходил в основном на конах, да может быть во времена редких встреч. Но сегодня число семинаров читаемых знающими мастерами друг для друга или для начинающих мастеров растет в разы. Уже стало реально приглашение мастера в другой город для проведения мастер-класса или семинара по каким-либо аспектам игр. Пока это всё бесплатно. Но я уверен, недалек тот час, когда кто-то запросит свою плату и получит её. Но помните, что любая интеллектуальная деятельность имеет только один риск - это риск утраты репутации, того, что очень долго создается и очень быстро теряется.

⁵ Советское ценообразование рассчитывало цену на продукцию не спроса и предложения, не от вероятной рыночной цены, не от конкурентной цены, а от желаемой рентабельности. Получение "зарплаты" сегодняшними мастерами весьма напоминает этот способ. Сначала "зарплата" себе, а потом уже все остальные расходы.

Способ четвертый: сервисный

Здесь простор для фантазии самый, что ни на есть широкий.

Игрокам необходима информация и быстрый к ней доступ? Мастерам необходима реклама и связь с игроками? Пожалуйста - создание, поддержка и раскрутка сайтов, создание ролевых журналов, печать брошюр, листовок, плакатов.

Мастерам необходима реклама игры? Будьте любезны - создание рекламной продукции, подготовка театрализованных, музыкальных или видео презентаций под заказ.

Вы хотите и в чистом поле комфорта, не менее чем в городе? Не извольте беспокоиться - доставка до и от полигона, организация питания, строительство крепостей, даже рубка дров... Всё для клиента.

Мастерам необходимо организационное обеспечение игры? Не вопрос - медицина, связь, электричество, радио- и телевидение, предоставление спутниковой связи для удаленных районов, обеспечение мастеров транспортом для хозяйственных нужд.

В последнее время стала популярна схема, когда организацию питания во время игры (игровые кабаки) берут на себя частные лица и как бы торгуют даже не за рубли, а за игровые деньги (договариваясь с мастерами об обмене игровых монет на общепризнанные средства платежа). Оставив в стороне вопрос о моделировании игровой экономики таким способом, заметим, что кабатчикам он дает возможность неплохо заработать.

Туристические клубы неплохо живут, сдавая в прокат снаряжение. Что мешает Вам сдавать в прокат доспехи, оружие, костюмы?

Люди, которые делают всё это, совершенно обоснованно требуют своей платы за работу и использование оборудо-

вания. Отметим, что основным условием получения платы за такую работу является обладание требуемыми специальными навыками и (часто) необходимым оборудованием, но и то и другое дело наживное.

Совет здесь можно дать только один - не стесняйтесь открыто заявлять о своих претензиях на оплату собственного труда и Вас, скорее всего, поймут и одобряют. Правду говорить легко и приятно.

В качестве специалиста можно посетить гораздо большее количество мероприятий, чем будучи организатором (главным мастером) игр. Впрочем, расчеты показывают, что и таким способом невозможно пока полностью обеспечить свое существование. Даже если посещать все игры сезона (как правило, выходные дни), то это потенциально 14-17 "выездов" в год. Умножаем на 100-150 долларов (максимально известная мне на сегодня цена специалиста) - и всё равно не получается доход достаточный для достойной жизни в течение года.

Всё, что относится к третьему и четвертому пункту имеет только один риск. В ролевой среде достаточно людей, которые всё вышеперечисленное делают бесплатно, а то еще и вкладывая свои ресурсы. Просто потому, что им это нравится.

Возможности заработка вокруг ролевых игр существуют. Но они, увы, пока ограничены.

Не будем забывать, что в подавляющем числе случаев подобная деятельность связана с минимизацией затрат за счет полного игнорирования российского законодательства: отсутствие налогов, платежей, сборов, лицензий и т.п. очень выручает как производителя, так и потребителя. Есть мнение, что эта ситуация будет меняться.

**Часть третья.
Заработок при помощи ролевых игр**

Предположим Вы:

- во-первых, способны смотреть чуть шире, чем только ролевые игры,

- во-вторых, Вас ну никак не удовлетворяет размер дохода, который может возникнуть от "паразитирования" вокруг ролевых игр,

- в-третьих, Вы страстно желаете заниматься милым сердцем делом и ничем иным.

Тогда для Вас эта глава.

И тут Вас будут подстерегать две особенности:

- необходимость мыслить в категориях ценности (продукта)

- необходимость изменить фокус внимания с самой игры, на потребности и запросы потребителя.

Как только Вы выходите за рамки ролевой игры, так тут же она утрачивает своё центральное положение и превращается в инструмент. Да инструмент весьма универсальный (как будет показано ниже), но в этом и радость и горе бизнесмена.

Вначале немного о потребностях и запросах. Они многообразны. Более того, у каждого потребителя или группы потребителей они специфичны. Вся проблема в том, что удовлетворить эти потребности можно множеством самых различных способов.

Есть те, кто жаждет развлечения, экстрима, новых ощущений, приключений - Вам придется доказать, что Вы решаете эту проблему лучше, чем пейнтбол, сафари или прыжок с парашютом.

Есть те, кто жаждет образования - Вы должны убедить всех, что делаете это лучше, чем тренинги, курсы или ВУЗы

Есть иные, кто рыщет как укрепить коллектив, выявить лидеров и направить всех к светлому будущему - Вы обязаны будете показать, что можете это лучше гурру от командообразования, психологов и социологов.

А есть даже те, кому надо потратить бюджет, отчитаться перед начальством - Вам придется настоять, что Вы самые что ни на есть паиньки и потративший будет выглядеть творцом благого дела, патриотом, верным ленинцем и что там сегодня еще полагается.

Запомним одно. Тем, кто закажет Вам нечто, нет дела до ролевой игры. Им не важно как Вы это сделаете, но им нужно, чтобы это было сделано⁶. Да, они послушают Ваши увлекательные рассказы о РИ, они благобно покивают головами и спросят можно ли на РИ посмотреть. Не верьте! Им неинтересно. У них свой интерес и Ваша единственная задача "попасть" в него.

А вот для того, чтобы понять как "попасть в интерес" потребителя, поговорим о ценности. Определение. Ценность - это субъективно воспринимаемый потребителем набор свойств продукта. Важно понять - субъективно воспринимаемых. Потребитель будет платить только за то, что ему нужно. Остальное - для него не стоит ни гроша, даже если Вы на это потратили деньги.

Если я покупаю телефон, чтобы показать им какой я богатый, то мне нужен корпус из платины в бриллиантах и этот телефон может даже не звонить. Если я покупаю телефон, чтобы звонить, то мне ни разу не нужна там фотокамера. Если я хочу покрасоваться перед всеми какой я есть продвинутый пользователь - то мне нужен телефон с максимумом функций. Я не буду ими пользоваться, но их перечисление будет вызывать шок и

⁶ В этом недостаток ролевой игры. Она слишком многогранна, слишком обо всем сразу. А заказчику не нужно всё сразу. Ему надо что-то очень маленькое и конкретное.

трепет у моих знакомых. Если мне нужно показать себя пан-европейцем - это будет европейский производитель телефона. Если космополитом - то корейский. Если стильным - то финский. И так до бесконечности.

Итак. Первое и главное. Вам надо предложить Вашему потенциальному потребителю нечто, что будет иметь для него смысл и значение. И ролевая игра преобразовывается из цели в средство.

Причем цели, которые будут ставить перед Вами заказчик, могут быть достигнуты множеством способов, и ролевые игры лишь один из них. Самое главное, что заказчика абсолютно не будет интересовать сама игра, ему начхать на Ваш сюжет, концепцию и игротехнические решения, модели и инструменты воплощения замысла... Его интересует по настоящему только одно - будет ли реализована его цель или нет. (Добавим - будет ли это сделано дешевле, чем у других подрядчиков.)

НО! Как только Вы поймете, что ролевые игры - это всего лишь часть какой-либо задачи, инструмент ее решения, то перед Вами откроются огромные перспективы приложения Ваших усилий.

Прежде скажем о том, где находится потенциальный потребитель. Ответ - везде. Сегодня, сейчас, каждый день, читая газеты и журналы, проглядывая страницы Интернета, я нахожу точки приложения сил:

- государственные органы,
- образовательные учреждения (расширение своих образовательных программ, что относится и к среднему и к специальному и к профессиональному образованию),
- детские и юношеские оздоровительные дома отдыха (сами дома отдыха или организации их содержащие),

- фирмы по устройству развлечений и корпоративных мероприятий,

- фирмы по образованию и развитию персонала,

- фирмы (институты) занимающиеся полевыми социальными исследованиями.

Наши навыки разносторонни и они востребованы. Вам остается только решить - делаете ли Вы свой бизнес, и сами ищите свою нишу на рынке, или пытаетесь влиться в какую-то фирму. В первом случае выше Ваша прибыль и свобода поиска клиентуры. Во втором Вы пользуетесь уже имеющейся сбытовой сетью, организационными и материальными ресурсами, но вот Ваши любимые игры будут применять только каким-то одним узким способом.

Здесь перечислено лишь несколько направлений, в которых Вы можете попробовать свои силы. Как всегда способ конкретной реализации (или не-реализации) остается за Вами:

- **образовательные программы**
 - включение ролевых игр в официальные образовательные программы школ (т.е. изменение методики преподавания);
 - внеклассные занятия (тут даже можно выделять группы по возрастам)
 - кружки по интересам
 - организации детских лагерей отдыха или организация образовательно-развлекательной программы детских лагерей отдыха (кроме государственных, есть еще частные)
- **развлечение**
 - корпоративные праздники и вечеринки
 - отраслевые (межфирменные) встречи
 - встречи специалистов одной профессии
 - просто организация различных фестивалей, которых а-ля наши концы проходит огромное множество
 - организация просто отдыха (да хоть

организуите летнюю площадку развлечений на ближайшей площади⁷⁾

- **тренинги**
 - отработка/развитие управленческих навыков
 - отработка/развитие специальных навыков
 - отработка/развитие общих качеств (общение, память, реакция и т.п.) командообразование, тайм-менеджмент, выявление лидеров, формирование климата в коллективе
 - оценка и аттестация персонала
 - апробация бизнес-процессов, моделирование стратегических сценариев
 - адаптация в коллективе/знакомство с должностными обязанностями
 - программы внедрения изменений на предприятии



Что уж говорить о некоторых ролевых играх, которые давно и прочно достигли договоренностей с ресторациями и прочими увеселительными заведениями о показательных выступлениях. Мне известны многие случаи участия в выставках, рекламных компаниях, съемках в кино. Вокруг Вас огромное число возможностей. Используйте их!

Я не знаю, в какой форме Вы будете это делать - может быть как павильонки, а может быть как экстрим-туризм. Может быть, Вы сделаете альянс с пейнтбольщиками, а может быть, используете вечный интерес людей заниматься чем-то новым, когда и пейнтбол и горные лыжи уже приелись.

Вот, например, список фирм, которые делают свой бизнес на розыгрышах: Mr. Geter (Александр Кинзерский): стоимость игр розыгрышей от 30 до 500 тыс.долл., Агентство НЛС (Екб), "Алиби", "Князьевъ", П.Ц., Бюро находок Ларисы Рубальской" - стоимость от 2 до 15 тыс.долл. Основная задача краткий розыгрыш, например, поздравление с днем рождения или как добавка к корпоративному празднику, помощь в трудоустройстве и т.п.

А вот ссылка на тех, кто занимается корпоративными вечеринками: http://www.e-executive.ru/notwork/corporate/article_2714/

Вот сайт-портал образовательных программ: www.begin.ru

О материальной составляющей писать не буду. Каждый сам определит, что ему необходимо, в зависимости от выбранной сферы деятельности. Помните только, что в нашей стране уже есть аренда, кредит, займы, виртуальные офисы и прочие способы снизить затраты.

Поговорим о тех качествах (компетенци-

⁷ Это всего лишь одно разрешение в Управе и регистрация ПБОЮЛ

ях), которыми должен обладать человек, делающий заработок при помощи игр⁸.

1. Создание и проведение игры на заказ - это большой проект, где игра лишь просто сущностная часть его, то мероприятие, вокруг которого всё и строится. А поэтому мастеру потребуются навыки управления проектами (наука такая)

2. Создание игры требует некоторых творческих (креативных) способностей. Даже в случае продажи стандартного продукта (типового сценария), придется предпринимать усилия по его доработке и переработке. Если же к каждой игре подходить, как к новому продукту, то творческих идей потребуется еще больше⁹

3. Продукт необходимо продавать (фи, какое грубое слово), а потому необходимы знания и навыки продавца: умение находить контакт с клиентом, "снимать" потребность, формировать предложение, удовлетворяющее эту потребность, вести переговоры о цене, сроках и т.п.

4. Продукт необходимо создавать. Мы уже определили с Вами, что игра на продажу - это ремесло, в основном ремесло, а значит, необходимы навыки и знания по сюжетотехнике, игротехнике, управлению игрой, разработке и написанию правил игры.

Прочитал я тут описание необходимых навыков и понял, что необходимы "супера", одинаково хорошо умеющие творить и управлять, обладающие и общей эрудицией и целым рядом весьма специфичных специальных знаний, психологически устойчивые, коммуникативные, вызывающие доверие и симпатию, ответственные, финансово грамотные... и понял, что не знаю среди занимающихся ролевыми играми таких. Впрочем, если кто-то захочет таки зарабатывать на ролевых играх - ему придется та-

ким стать. Выполнить этот "совет", наверное, самое трудное. Ведь мы дилетанты.

Да, каждый мастер, сделавший одну-две игры начинает кое-что понимать в администрировании, планировании, бюджетировании, рекламе, регламентации деятельности, работе с персоналом и еще много в чём кое-как разбираться. Вся наша беда, что люди начинают разбираться ровно на таком уровне, чтобы убедить себя, что они всё-всё познали в этих и иных вопросах, и нет для них скрытых тайн. Профильный специалист лишь грустно усмехнется. И будет прав.

И самое главное. Делать дело - это очень много труда. Упорного, ежедневно, часто круглосуточного. Будьте готовы.

Удачи.

Алексей Яцына (Коровка),
г. Москва

p.s. Совсем забыл. Если Вы что-то умеете делать хорошо - не стесняйтесь просить за это большие деньги. Хорошие специалисты стоят дорого.

p.p.s. Проглядывая написанное, вспомнил еще один способ. Наши знакомства и связи практически по всей стране тоже являются нашим ресурсом. Есть множество людей, которые делают бизнес на том, что сводят и знакомят людей между собой. И мне известны примеры, когда при помощи знакомств, сделанных на ролевых играх люди находили работу, получали контракты, привлекались к различным проектам от социологических опросов до дистрибуции.

⁸ Не берусь это назвать картой компетенций, но где-то очень близко...

⁹ особенно если мы говорим о сфере корпоративных праздников, где ни одна компания не хочет тотального повторения того, что уже было у других

Широка страна моя родная... отрывок из письма Дэла, г. Петропавловск-Камчатский

...А еще - главное - очень забавно было под другой заметкой (в «Моем королевстве») увидеть фамилию "Абдульманов" :-)) Объясняю. Ну, то, что РИ я занимаюсь с 92-го года, ты знаешь (вот уже в МЛ в очередной раз опубликовал хроники нашего камчатского клуба). Но игры-играми, а жизнь-жизнью: с того же самого 92-го и про 98-й год я учился в местной мореходке, которая сначала была "Высшим морским училищем", потом стала "Академией", а нынче уже целый технический университет. (Типа.) А поскольку ходить в моря и крутить там разные ржавые гайки мне изначально не хотелось ну совершенно, я уже примерно курса с третьего стал искать возможность приложить себя "на берегу". Благо специальность соответствовала: "Техника и физика низких температур", по которой в более продвинутых вузах готовят криогенщиков, у нас выпускает инженеров холодильных установок. Специальность вполне береговая и, пожалуй, на том момент наиболее академическая. Так вот, на третьем курсе я пошел работать на выпускающую кафедру - сначала лаборантом, потом учебным мастером, через пару лет и до инженера дорос - в общем, обычное дело. А кафедрой моей родной, теми самыми "Холодильными машинами и установками", уже N лет руководит профессор Абдульманов, один из корифеев отечественной холодильной техники. Дядька хоть и пожилой, но очень бойкий и интересный: фразы с его лекций типа "Это очень хорошая формула. Но мы ею пользоваться

не будем" или "А вот это у нас маслоотделитель. Большой такой, горизонталь-



ный..." были настолько хитовыми, что я включил их в наш клубный "цитатник". Поскольку по факту все те мои должности были скорее инженерными, чем секретарскими, основным местом "обитания" на кафедре стала мастерская. И я периодически таскал туда на доводку свои ковыряльнички, благо некоторые виды обработки в домашних условиях проводить было куда сложнее. Там же - хотя и несколько позже - отстреливались и профилакировались страйкбольные "стволы". Когда я всерьез занялся наукой и стал набирать публикации, в списке научных работ долгие время присутствовало несколько ролевых статей (хотя и "рук.", поскольку наши журналы неофициальные), включенных туда для объемности. Парочку самых серьезных я, кстати, пишу туда до сих пор. А поскольку этот список нужен при всяческих кадровых перемещениях, Абдульманов его неоднократно визировал. В общем, проработал я на ХМиУ более семи лет, и за это время Хусаин Абдурахманович (именно так зовут нашего профессора) о моем увлечении РИ то ли так и не узнал, то ли не заинтересовался. Сам я за данный срок получил диплом, поступил в аспирантуру, закончил ее и подготовил диссертацию. Потом перешел на кафедру механики, которой, уже после своей защиты и реорганизации кафедры в "Теоретическую механику", стал заведовать. Так вот, во время перерыва на одном из последних ученых советов университета, когда мы мирно пили чай в кабинете проректора, Хусаин Абдурахманович вдруг обратился ко мне: "Андрей" - сказал он, - "а что это у вас там за **волевые игры?**" (Курсив мой. Если не поняли, перечитайте еще раз. Внимательно. Потому что именно

так он и сказал.) Я выпадаю в осадок, и, кое-как сдерживая идиотское "хи-хи", пытаюсь вкратце объяснить - ну да, ролевые игры, есть такое развлечение, вполне безобидное; да, увлекаюсь, но это вполне серьезно, вот, прошлым летом турнир по фехтованию выиграл. Попутно сообщаю, как же получилось: пока мы были ближайшими коллегами, он ничем таким не интересовался, а тут вдруг спрашивает. Дополнительным фоновым процессом идет осмысление нового понятия и поиск адекватного образа: собираются, де, люди, уезжают в лес, переодеваются в прикиды и начинают ставить друг над другом жестокие психологические эксперименты, пытаюсь управлять поведением товарищей. Этакий суровый НЛП-тренинг. А в пределе - люди садятся в кружок и начинают друг друга взаимно гипнотизировать. Кто кого. Волевые игры. В общем, выясняется, что прошедшим летом Х.А. был в родной Астрахани, а там его внук увлекся "этими самыми играми". Сначала, дескать, данное увлечение казалось профессору несolidным, но потом он посмотрел, насколько это всерьез занимает его потомка, и решил, что дело достойное. И в процессе разговоров о необычном хобби внук, в частности, просветил его, что "у вас на Камчатке это тоже есть". Не знаю, звучала ли в тех разговорах _моя_ фамилия. Но вот фамилию Сереги Абдульманова (по-видимому, именно того самого внука нашего профессора - кто ж это еще может быть?) по этой причине очень забавно было увидеть в свежем номере "МоеКа".

Андрей Ляндзберг (Дэл),
г. Петропавловск-Камчатский

Речь Лесных Людей

*Утка: Кто ты, о путешественник?
Корень: Я? Я - благородный рыцарь,
ё.....ный в рот!*

Из диалогов на играх

Мясо - еда, неопасный зверь, бесполезный человек.

Бревно - копьё, стрела, неопытный охотник, дерево.

Буль-буль - вода, утопленник, кабак, плакать, отойти в кусты. Буль-бревно - лодка. Буль-мясо - рыба.

ТЬфу! - гадость, не получается, потерял, непослушное животное.

Бэп - плохое мясо, плохой человек, худо мне, яд.

Зверь - опасное животное, охотник, чужеземец. Батя-зверь - медведь, назгул, Саурон.

Пень - сплюснутый подземный дух (гном), старый человек, мудрец.

Волк - священный хищник, храбрый охотник, воин. Батя-волк - вождь, бог.

Камень - камень, твёрдый, нож, изделие из камня. Зверь-камень - металл, изделие из металла.

Пшик - огонь, молния, жаркое солнце, ну ты достал. Пшик-буль-буль - алкогольный напиток. Пшик-мясо - жареная еда. Пшик-буль-буль-мясо - варёная еда, застолье.

Шкура - мех, одежда, палатка, пушной зверь, добрый человек.

Лапа - хороший человек, любимый, жена.

Ух! - здорово, сильный, удивление.
Чудо - волшебство, странное явление.

Чудо-бревно - энт.

Чудо-пень - Гэндальф.

Чуда, чудище - шаман, эльф, волшебное существо, маг.

Рожа - боевая раскраска, шаман, шлем с забралом, орк, неприятный человек. Рожжа-зверь! - одобрительное восклицание применительно к воину.

Буза - охота, война, праздник, камлание шамана. Буль-буль-буза - большой праздник.

Вжик! - летать, быстро двигаться, ловко орудовать инструментом, муха.

Чудища топ-топ, топ-топ, ф-фу! Во! Буль-бревно, буль-бревно, буль-бревно! Ух! Чудища: буль-буль, э? Чудо-буль-буль-волки: не-а. Чудища: у-у-у! Чудо-волки: бревно вжик, ух! Чудища: Р-р-р! Рожжа-зверь! Вжик-бревно - тьфу, зверь-камень - ух! А-А-А! Буза - ой! Зверь-камень вжик-вжик, вжик-вжик, ух! Вжик-бревно вжик, тьфу. Буль-бревно пшик! Буль-бревно пшик, буль-буль! Чудо-Волки: батя-Волк! Ай, батя-Волк! Брёвна пшик, буль-буль, ой! Батя-Волк: э? Эй! Ай-яй-яй! Чудища: Бэп-бэп-бэп, тьфу!! Угу. Топ-топ, топ-топ. Чудища: батя-Волк - бэп, тьфу. Р-р! Топ-топ, топ-топ. Вот. - **Исход Нольдор.**

Материалы взяты с Новочеркасского сайта ролевых игр
http://tropa.far.ru/masters_language.htm

Памятка для играющих в информационную игру

1. То, что вами прочитано или услышано, и то, что вы поняли, — разные вещи.

Следствие. При поступлении новостей вся информация обрабатывается заново, так как ваши предыдущие выводы по данному вопросу могут быть неверными. При этом подвергать анализу надо исходную информацию, а не собственные измышления по этому поводу.

2. Информация — это не только ответы, но и вопросы.

Следствие. Можно очень многое узнать о персонаже по его вопросам к вам. Обратное тоже верно: по вашим вопросам противник может выяснить о вас и ваших намерениях больше, чем вы намеревались ему рассказать.

3. Информация может быть как истинной, так и ложной.

Маленькое упражнение: как сию в высшей степени тривиальную мысль можно творчески применить по отношению к предыдущим пунктам нашего меню?

4. Информация есть средство достижения цели.

Следствие. Цель должна быть. Или хотя бы перспектива ее появления. Иначе сбор информации смысла не имеет.

5. Чтобы достичь цели, нужно действовать. Действие определяется выво-

дами. Выводы делаются на основе имеющейся информации.

Следствие. Неверные выводы мешают достижению цели.

6. Передавая информацию, вы заставляете людей делать выводы и тем самым толкаете к действию.

Следствие. Опираясь на вышеперечисленные замечания, вполне можно проверить операцию по достижению своей цели чужими руками. Секрет успеха в том, чтобы суметь навязать другим нужные вам выводы.

Резюме. Информация — это капитал, которым очень важно правильно распорядиться.

Светлана Джемилева

Материал взят с сайта www.lrpg.ru



Дорожный мешок



РубиКона

Рубикон 2005

Московская конференция по ролевым играм.
Подмосковье, 25-27 марта 2005 года.
количество участников 58, гостей шесть.

Краткое резюме: кон удался. Отдохнули весело, с огоньком.

В субботу мастера поговорили о своих проблемах. В воскресенье представили друг другу игры предстоящего сезона.

Игроков было мало. Здесь надо отметить недостаточную рекламу кона и его перенос на неделю от заявленных сроков. Не все смогли подстроиться. Но московский ролевой актив присутствовал, общение было интенсивным и по делу.

Мы заезжали на машине по схеме с сайта. Хорошая идея - публиковать фотографии ключевых развилок. Обошлось не без черного юмора. Дорога к пансионату пролегла мимо кладбища, которое на схеме не было указано. Забрасываться пешком около полуночи, наверное, было жутковато. Хотели даже отправить экспедицию пугать новоприбывших. Но желание поплясать на дискотеке пересилило.

Открывала конвент Йолли. Заехавшие были уже слегка навеселе. Ничего серьезного в пятницу сказано не было. Потом начался отрыв. Старые и, вроде, солидные

люди прыгали под музыку восьмидесятых. Дискжokeй Юрич в костюме и с комсомольским значком крутил свои старые диски. На сцене актового зала ставили импровизированные, непристойные сценки-дурки. В общем, сбрасывали напряжение трудовой недели. Молодые ролевики смотрели на резвящихся старичков с осуждением и были зверски серьезны.

Ближе к полуночи веселье переместилось в жилые корпуса. Куролесили до четырех. Из интересного: российский гимн ролевики поют стоя, но со старыми словами. Нужно ли Михалкову было писать новые слова, чтобы мы сразу запомнили старые?

А наутро к завтраку все встали как ни в чем не бывало. И начались умные разговоры. Как всегда, интересное пошло в параллель. Но было несколько ключевых тем.

Тема первая - социализация. Увы, жить так как мы жили раньше, нельзя. Нас заметили, на ролевое сообщество идет информационное давление. В прессе и на ТВ появляются материалы негативного пла-

на. Конвенты становятся уязвимыми. Ближайший и живо обсуждавшийся пример - Веркон. По региональному телевидению прошел негативный репортаж, конвенту отказали в помещении и выгнали с помощью СЭС и милиции.

Конвент - наиболее уязвимая форма деятельности РИ-сообщества. Она на виду, в населенке. Поэтому и ущутить конвент просто. Однако, судя по тенденциям, дело скоро дойдет до игр.

Итак, первый резон для официальной организации - самозащита. Спорить с юридическим лицом значительно затратнее. Ему уже не скажешь "кыш".

Обратная задача к борьбе с негативом - формирование позитивного образа ролевика. Согласитесь, приятнее быть уважаемым членом общества, чем сектантом.

Есть еще резоны. Мы платим в трамвае не потому, что боимся контролера. А потому, что по общественному статусу уже не солидно не платить. Пора выходить из подполья и обретать вес в обществе. Нужно легализовывать финансовые схемы, переходить на договорные отношения с организациями и властями. Ведь даже грант от какого-либо фонда нам не получить. Некуда - нет ни счета в банке, ни печати. Усы, лапы и хвост - вот и все документы.

Коммерческая деятельность вокруг РИ-сообщества уже достигла довольно солидных размеров. Вот и третья взаимовыгода от объединения. Координация ремесленников, сфера полигонных услуг, кабаки, ролевые журналы и их распространение. Даже регистрация на конвентах может быть сдана на субподряд. Все это делается сейчас на общественных началах. Но к взаимной пользе может быть выведено на более высокий уровень. и поможет, на самом деле, сэкономить деньги.

Простой пример. Мастерской группе

нужны рации на игру один раз в год. Где их взять? Не надо покупать, можно арендовать да еще вместе со специалистами.

Те же медики со своей аптечкой. Ее стоимость на игру сравнима со стоимостью на весь сезон. Да еще в комплекте с человеком, который знает, как ее применять.

Единый расчетно-кассовый центр - тоже пример разделяемого ресурса. Структура для сбора взносов на крупные игры или конвенты нужна уже сегодня. Почему бы не продавать туда билеты через официальную контору?

Юридическая поддержка и обмен опытом. Не секрет, что каждая мастерская группа по своему решает вопросы аренды полигона и помещений. Накопление полезного опыта и консультации специалистов могут быть оказаны единой общей структурой.

Как это может быть сделано и какие вопросы в связи с этим возникают

Для защиты от внешнего противника мне представляется самым эффективным пойти на поклон к политикам. Сдаться в партию Единая Россия. С точки зрения политических взглядов этот путь ничему не противоречит. Будем честны, все единороссы собрались в стаю примерно за тем же самым. Идеологии нет, один голый прагматизм. Ролевое сообщество тоже аполитично, мы можем найти друг друга. Однако возникает вопрос, чем мы должны будем заплатить за такую защиту. Как единороссы попытаются использовать нас в своих целях? Захотят обязательно. Есть и моральный аспект. Не всем нравится политическая проституция.

Чаще всего упоминалась форма коммерческой организации. Там есть большие налоговые послабления. Вариант, когда НКО прикрывает официальным зонтиком

РИ-сообщество, выглядит вполне работоспособным. Под НКО могут существовать коммерческие предприятия. Достоинство этого подхода в том, что не надо заботиться о прибыли. Недостаток - это большой кусок реально тяжелой работы. На общественных началах его не поднять.

Самый честный вариант - создание коммерческой компании. Понятно, кому принадлежит оборудование, как ходят деньги, с кем заключать договора. Наверное, это направление перспективно. Мне, честно говоря, заниматься этим не хочется.

Ясно одно. Такие объединения не создаются сверху. Я был многократным свидетелем попыток объединить РИ-сообщество и повести в светлое будущее. Все они кончались провалом. Но сейчас кризис назрел. Низы и хотели бы жить по старому, но верхи не дают. Для того, чтобы эта инициатива имела успех, необходимо движение снизу. Люди должны осознать свои интересы. На Рубиконе пока не договорились. Думаю, все случится в течение ближайшего года.

Материалом для данного текста послужили разговоры в кулуарах и семинар Никодима **о коммерческом использовании интернет-домена RPG.RU.**

Никодим является владельцем домена rpg.ru и вынес на всеобщее обсуждение вопрос: как его рационально и с выгодой использовать. Коммерческая стоимость домена составляет тысяч 15 долларов. Продать его компьютерщикам - не проблема. Но есть идея воспользоваться им для нужд РИ-сообщества.

Понятно, что rpg.ru идеальная площадка для пропаганды (здесь был традиционный разговор о необходимости работать с журналистами, их паскудности и желании копаться в грязи, создании положитель-

ного имиджа и прочем, про что говорят уже последние несколько лет). Но держать ее на свои - накладно. Без особых раскруток домен имеет до 500 хостов в день. Трафик стоит денег.

На чем можно отбить затраты?

- продажа доменов третьего уровня и услуги вокруг хостинга и дизайна
- почта с адресами из серии gandalf@rpg.ru
- аукционы и интернет-магазины
- баннеры и реклама

Какие сервисы можно накрутить?

- те же баннеры и кнопки
- рейтинги сайтов
- кольца сайтов
- оляца лент новостей
- статьи, имеющие значение для всех ролевиков
- статьи на внешнюю аудиторию

Решено было, что полевые и настольные игры смогут ужиться вместе, а компьютерщиков не пущать. Очень уж они активные и плодотворные. Затопчут.

А дальше разговор пошел о том, с чего началась статья. Как получать деньги, кто будет работать, какая организационная форма должна быть у конторы.

РИ и Интернет

Всякий владелец интернет-ресурса стремится к увеличению его посещаемости. И проводит семинары по теме сайта. Мы, Александр VI, проходили это в 2000-м году. Зброшенный Замок имени Юрича - в прошлом. Настал черед Дмитрия Пугина и Юры Колобаева. Они собирают огромный уникальный архив правил и методических текстов по ролевым играм. Я не буду пересказывать семинар. Зайдите на <http://www.rushut.ru> и оцените проделанную работу.

Метаигра

В потоке "Ролевые игры и Интернет" был представлен проект Диптаун, реализованный на сайте <http://www.metaigra.ru>.

Что такое метаигра. Все мы знаем, что полевые игры - это краткий миг на полигоне. До этого год подготовки, потом обсуждение на форумах. Но само время пребывания в роли - три полигонных дня. Есть в этом ощущение неадекватности. Почему бы не начать вживаться в роль сразу, как только принял решение поехать? И почему обязательно нужно обрывать жизнь своего персонажа в момент окончания полевого этапа игры.

На помощь нам придет Интернет. Расстояние больше не является препятствием к общению. Можно начать примерку образа сразу и общаться на форумах игры от его имени. Однако, в силу малой плотности общения, это пока не работает.

Для развития межигрового общения в Сети и задумана метаигра. Нет необходимости каждой мастерской группе создавать собственную площадку для сетевой игры. Достаточно сделать одну или несколько общих.

Приведу несколько примеров метаигр. Базар на Деве. Это место встречи обитателей из самых разных миров. В виртуальном кабачке (чат) идет ни к чему не обязывающее общение. Вы представляетесь капитаном команды наемников. И некто в черной маске предлагает вам контракт на солдатскую работу в захолустном мире. Уединитесь с ним в потайной комнате, и вы узнаете про Курганье и могучую Госпожу. Армии повстанцев-мародеров терроризируют мирное население. Помогите великой женщине навести в империи порядок. Прочитайте в библиотеке незнакомца подробности <http://black.jnm.ru>. А после возвращения из экспедиции напи-

шите свои воспоминания - Хроники Черного отряда.

Еще пример - Институт Экспериментальной истории и прогрессоров. Вам хочется попробовать себя в роли Румыты Эсторского? Отправляйтесь в командировку в средневековый мир. Живите там. А вернувшись, расскажите коллегам о психологии средневековья. Будьте готовы к тому, что ваше поведение в разных ситуациях подвергнется анализу с точки зрения этики современного вам человека.

Здесь сразу последовал вопрос: мы не хотим прогрессоров на нашей игре по средневековью. Игроки должны руководствоваться мотивами, которые идут изнутри игры, а не извне. Ответ: замечание совершенно корректное. На полигоне не должно быть никаких проявлений метаигры. Единственное допустимое влияние - выбор роли. Прогрессор из метаигры выберет роль Гэндальфа, а не Мелькора. Ему ведь не должно быть стыдно перед коллегами за то, что он вытворял в командировке.

А теперь вернемся к представленному проекту <http://metaigra.ru>. Это Диптаун. Пока готов современный квартал. Каждый вечер в 23 часа мы приглашаем вас в кафешку за первый столик (чат). Там можно поговорить с коллегами. и сделать заказ. Не забудьте, туда полагается приходить в маске-образе. Прогуляйтесь по улицам Диптауна и покатайтесь на автобусе. Вы увидите порталы на другие сайты.

Что еще можно сделать? Закажите пресс-конференцию в городской администрации. Мы расклеим объявления и пригласим ваших игроков, а затем опубликуем стенограмму.

А можете попросить себе уголок для приватного общения. Снимите комнату в отеле или постройте дворец. Наши строительные фирмы к вашим услугам.

Медицина для Веймака

Хитом сезона 2005 в Подмосковье будет Веймак. Это на уровне ощущений, потому что и на презентации было больше всего народу, и на семинарах народ постоянно поминал данную игру. Готовит игру клуб Золотые Леса, известный своим добросовестным подходом к работе. Уже на сегодня пришло более восьмисот заявок. Думаю, на полигоне будет не меньше 1100 человек. Информацию об игре вы можете получить на сайте <http://www.vedmak.ru>.

Мастером по медицине на Веймаке будет Андрей Тихмянов (Юрич). Он представил на суд общественности свой проект правил. В результате обсуждения всплыли кое-какие идеи, которые я постараюсь зафиксировать.

Вечная проблема раздачи болезней, ведущая к мастерскому произволу и недобровольству игроков. Все хотят быть здоровыми и богатыми. Есть несколько приемов раздачи болезней:

- наказание (бардак в лагере, неигровуха)
- экономика (не ешь чипы - будешь болеть)
- карточки (игрок тянет лотерейный билет со своей болезнью)
- кости, монетки.
- мастерский произвол и разнарядка
- насыление болезни (лекарь лечит, другой игрок калечит)

Медицинские знания на играх подразделяются на:

- эпидемиологию (закрывать город от пришельцев)
- хирургию (восстановление хитов)
- терапию (все остальные болезни)

Болезни на Веймаке будут выдаваться игрокам в виде карточек с описанием симптомов. Их в меру своего усердия предлагается отыгрывать. Врачи же будут обладать знаниями симптомов и рецептов

для излечения. Для того, чтобы поднять на ноги больного, необходимо сотворить лекарство из определенных ингредиентов.

Медики делятся на три категории:

- профессура. Они знают все болезни, но не владеют ингредиентами
- полевые врачи. Знают часть болезней и имеют часть ингредиентов
- аптекари - владеют ингредиентами, но не знают рецептов.

В общем случае для излечения нужны двое: лекарь и фармацевт.

Сразу возник вопрос о том, как ограничить распространение рецептуры. У врача должна быть книга известных болезней, в которую он может записывать новые знания раз в определенный период. Получается, что для успешного лечения врач должен:

- знать болезнь
- иметь лекарство.

Напоминает систему магии в AD&D, когда маг должен иметь spellбук и применять только заклинания с имеющимися маткомпонентами.

А внятного ответа на вопрос о магическом лечении я пока не услышал. Могут ли маги лечить? По книге - да, они практически всемогущи. Но тогда теряется смысл отравлений и насланных болезней. Всего лишь щелчок пальцами, и пациент здоров. Здесь есть противоречие между играбельностью и свойствами отыгрываемого мира.

Кстати, яды на игре будут. Но не смертельные, с ярко выраженным демонстрационным эффектом.

Раз уж речь зашла о моделировании, приведу здесь конспект **круглого стола "Общие приемы моделирования"** от меня и Ника Гришина. Мероприятие получилось зубодробительно скучным.

Я обещал выписать в отчете, зачем это

вообще затевалось. Основных предпосылок было две:

- наши коллеги из полигонных команд уже в течение года читают курс по АХЧ. Но курс по игротехнике и моделированию нет. Это кажется неправильным. Игровым мастерам надо обзавестись аналогичным курсом, чтобы не ходить сотни раз по одним и тем же граблям.

- уже ясно, что новые идеи в игротехнике кончились. Однако обобщающая, аналитическая работа не проведена. Отсутствует целостный взгляд на проблему сверху.

Почему было скучно? Честно говоря, просчитался с аудиторией. Пришедшие четко делились на две группы. Те, кто вообще не делал полевые игры скучали от того, что не понимали проблемы обсуждения. Те, кто давно в деле, зевали от тривиальности обсуждения. Выбранная форма "круглый стол" также была неудачной. Хорошо знакомая тема вводила разговор в воспоминания. В следующий раз использую более агрессивную форму - лекционную.

Я планировал начать разговор с фразы "Господа мастера! Не мне вас учить моделированию. Давайте выработаем некий подход для передачи знаний". Собственно, положительный результат в этом отношении достигнут. Есть план для цикла статей и семинара. Так что спасибо всем, кто героически досидел до конца и активно участвовал в мероприятии.

Еще одна польза от семинара - четкое разделение понятий моделирования и имитации на ролевой игре. Имитация - способ изображения некоторого действия (заклинание сопровождается поджиганием бенгальского огня. моделирование - более сложное отображение, проекция реального мира на игровую действительность. Пример - эконмика. Чипы и монеты - имитация. Круговорот

игровых ресурсов - модель. Медицина: приготовление зелья - имитация. Скорость восстановления хитов и возвращение бойца в игру - модель. Все кусочки модели надо увязывать воедино.

Итак, модели и имитации определяют отображение мира реального или выдуманного на игру. Мы не можем не имитировать боевку, в реальных битвах убивают.

Начали с самого простого - **боевых правил**. Таковые классифицируются по способу умерщвления противника

- хитовые (убивание по количеству достигших цели ударов, количество хитов зависит от одоспешенности и личных свойств персонажа). Достоинство модели - ее доступность. Любой может сражаться.

- бесхитовые (убивание в зависимости от оружия и доспеха, в соответствии с таблицей пробиваемости). Достоинство модели в формировании профессии "солдат" на игре.

- небоевые реализации, исход боя определяется кубиками, игрой в карты, рейтингом персонажей и т.д.).

- техногенная боевка

Фортификация и градостроительство определяют правила создания и разрушения строений. Мы выписали для классификации только способы разрушений:

- хитовая. Разрушение определяется количеством ударом тарана.

- пожизневая

- комбинированная, когда разрушение не моделируется и взятие препятствий происходит по жизни.

По градостроительству можно лишь накидать несколько имитационных приемов: строительство из ткани, дом - огороженное пространство с фонарем и т.д. Чаще всего строительство идет рука об руку с экономикой.

Вспомнили про **имитацию поджогов**. Варианты:

- обвязывание палаток красной тканью. Кто не вылез - погорел.

- стучание в котелок с криками "пожар".

Цитата из правил: Невидимость отыгрывается ярким белым плащом, чтобы все видели, что персонаж невидим.

Мореплавание. Здесь вариантов не много.

- По жизни: плаваем по воде на чем придется

- плаваем по суше, обозначив себя морским шарфиком.

- знаем кто перевезет. Есть профессия моряка. И моряк умеет переводить из одной точки в другую по "морю".

- Моделирование флота на суше с помощью сухопутной имитации кораблей (рамки).

Про медицину говорили выше. Она позволяет живому персонажу остаться в игре в более-менее живом состоянии. А евгеника определяет рождение и смерть персонажей.

Не смогли удержаться и поговорили про игровую камасутру - **имитацию секса**. Вот некоторые приемы:

- официально зарегистрированный брак. Дети рождаются только если брачный союз освящен церковью.

- уединение в палатке

- массаж

- фляжка на поясе девушки, из которой молодой человек должен отпить или веревочки, завязанные в пикантных местах

- приседания с девушкой на плечах

Однако, основная цель этих имитаций в том, чтобы персонаж вышел из страны мертвых своим ребенком. А это уже моделирование. Сразу появляются правила наследования имущества или власти.

Что происходит с **моделированием смерти**? Самый частый прием - страна мертвых, в которой игрок отдыхает и берет новую роль. Выход из страны мертвых возможен

- по истечению времени. Игрок выходит сиротой без рода и племени.

- при грамотном применении игровой камасутры игрок выходит своим сыном.

- игрока можно вызвать (например, заклиниванием "восстань из мертвых") или выкупить.

- бывает, что игроки совсем покидают полигон после игровой смерти.

- переход в иной план игры. Игрок после смерти персонажа воплощается в ангела и продолжает играть другими средствами.

- а бывает, что на игре просто нет смерти. Не моделируется.

Экономика. Самый развесистый после боевки раздел. Касается хождения игровых денег. Для чего она нужна?

- Прежде всего для ограничения военных действий. Если для похода на войну надо подкопить денег, то воевать будут не шесть раз в день, а только два. Останется время на культуру и отыгрыш.

- погоняло для матрасников. Не секрет, что бывают игроки, которые не умеют ставить себе игровые задачи. Для них и сделана простая цель раздобыть себе чип еды на экономический цикл.

- А еще есть много игроков, которым просто нравится играть в экономику.

Классификации экономики. По имитации продукта:

- чиповая. Продукт моделируется бумагой (чипом) или предметом, изображающим это изделие. Товарообмен стимулируется правилами: для получения некоторого эффекта в игре требуются чипы.

- натуральная. Еда - предмет игровой и

может быть конфискована. Здесь с игровыми стимулами все в порядке: подмена игровой мотивации естественными потребностями игроков.

- чисто денежная. В игре есть только монеты. Система слаба своими стимулами. Нет интереса к товарообмену.

Экономика бывает обязательной (негативной). Для того, чтобы остаться в живых игроку требуется раздобыть чип еды. В противоположность этому позитивная экономика дает плюшки тем, кто ею занимается. Например, съел чип брюквы - получи дополнительный хит.

Микро и макроэкономика. Микроэкономика или кабацкая регулирует мелкие товарно-денежные отношения. Масштаб отношений один к одному.

Макроэкономика описывает внутри или межгосударственные глобальные отношения. Надо собирать армию (виртуальный отряд)? Денег в кошельке не хватит. Для макроэкономики характерны безналичные расчеты и масштабирование: один человек играет за группу (тот же виртуальный отряд).

Соответственно, на игре может действовать одна или две экономики одновременно. Такие игры можно назвать моноструктурными и мультиструктурными соответственно.

Классификация по круговороту денег.

В замкнутой экономике количество денег за время игры не изменяется. Сколько вбросили, столько и осталось. Незамкнутые игры подразумевают товарообмен с мастерами (выгребание выручки из кабака и ввод этих денег в игру через мастерские каналы).

Вбросить деньги в игру легко. Гораздо труднее их оттуда изъять. Какие пути есть для этого:

- кабак. Выручка изымается или масте-

ра продают кабаку еду за игровые деньги.

- старение ресурсов. Деньги изымаются через кузнецов и ткачей за обновление игровых предметов.

- продажа мастерских плюшек
- условная плата за блага (армия. Карета, собственный дом)

- выкуп из мертвятника
В конце концов деньги остаются у игроков на сувениры.

Магия - самый мутный раздел игротехники. Выделяют магию с фиксированным набором заклинаний и открытую, с ограниченным количеством энергии (маны) и неограниченным. Создание заклинаний чаще всего замкнуто на мастера ролевой игры. Мне нравится красивая идея опорных слов, когда содержание заклинания спрятано в стихе. Есть идея под названием "МЯП - магический язык программирования". Имитация заклинаний достаточно разнообразна:

- жесты (например, скрещенные на груди руки означают глухую защиту)
- разрывание сертификата
- крик
- пиротехника

Наработано достаточно много разных систем магии, но единого взгляда на эту тему нет.

Моделирование науки и обучения

Наука на игре есть часть отыгрыша культуры. Полезно иметь придворного астролога, который по расположению звезд и воле мастеров может сообщать интересную информацию.

Или алхимика, который извлекает золото из всего, что под руку попадет. Например, на Арканаре 97 была удачная алхимическая система. Преобразования элементов были алгебраические. Эlemen-

ты изображались геометрическими фигурами, а операции эти фигуры преобразовывали. И элементы и операции имитировались чипами. Алхимическая реакция выкладывалась как последовательность элементов и операций над ними. Пример:

Круг нагревание квадрат = круг вписанный в квадрат. Если круг - свинец, а квадрат - философский камень, на выходе получаем золото.

Еще полезнее держать городского архитектора, который снижает затраты на строительство и повышает хитовость стен. Архивариусы находят в библиотеках всевозможные мастерские заготовки по убийению монстров.

Как сыграть ученого на игре:

- во-первых, можно просто заявиться ученым или быть им по факту.

- Стать ученым можно в результате обучения в игровом учебном заведении.

- можно написать на игре научный трактат и защитить его перед авторитетной комиссией из Академии наук.

Моделирование обучения

- повременка. Чаще всего поименяется для обучения всяким ремеслам. Обучаемый в течение N часов находится рядом с учителем

- обучение какому-нибудь красивому навыку (например, счет римскими числами)

- переписывание игровых знаний, обучение по факту. Источником может быть игровая библиотека или записи специалистов более высокого уровня.

- опыт и эксперименты. Начинаем что-то делать. И на второй-третий раз все получается лучше.

Вот такой получился обзор моделирования. На его основе можно накидывать примеры удачных имитаций и связок для разных кусков правил в единую систему.

Маркетинг ролевых игр от Никодима

Этот семинар был признан лучшим. Действительно, в течение часа Никодим озвучил массу приемов, которые можно применить для успешной рекламы игры.

К сожалению, на самое начало я опоздал, поэтому конспект про определение целевой аудитории будет неполным.

Итак, человек отправляется на игру с целью получить некоторое удовольствие. Какое - каждый определяет для себя самостоятельно. Однако мастера могут выявить эти приоритеты и работать для своей целевой аудитории. В результате некоторой работы формируется обещание мастеров игрокам, на которое "клюет" некоторая часть ролевой общественности.

Как построить рекламную кампанию? Можно выписать в виде таблицы обещания и факты. А далее опросить аудиторию, какие факторы являются значимыми для приезда на игру. Тот фактор, который наберет наибольшее количество голосов, и будет краеугольным камнем рекламной кампании.

Пример: в результате опроса выявилось, что для целевой аудитории важно присутствие игроков-звезд на полигоне. В этом случае в рекламе надо упираться на то, что роль Гэндальфа будет исполнять знаменитый Василий Пупкин из Урюпинска.

Какие могут быть стимулы-удовольствия, на которые можно опираться и выделять в качестве фишки?

- присутствие звезд (социальная сопричастность)

- новая игротехника

- хороший полигон

- море антуража

- удачно выбранное время игры

- натуралистичная боевка

И т.д. Здесь мастерам стоит ориентиро-

ваться прежде всего на свои вкусы. И опередить фокус-группы, на которые ориентироваться и для которых разрабатывать маркетинговую стратегию. Для этой фокус-группы и формируется слоган. Сформированные обещания предоставляют игроку возможность осознать потенциальные удовольствия и выгоды.

Как назвать игру

Игра - это товар, брэнд, который мы продаем. Название должно быть запоминающимся и по теме. В череде одинаковых хорошо помогает название из двух частей - хедлайнера и дескриптора. Примеры: "Кринн: возвращение легенд" или "Ведьмак: нечто большее". нужно продумать также сокращенное название игры и раскрывать его. Например, "Завоевание рая" обычно сокращали как "Сарай".

Как всякий брэнд, игра должна иметь логотип. Он должен быть связан с названием и эмоционально окрашивать его.

Очень хорошая идея - легенда для брэнда. Пример брэнда с легендой - Зиланткон.

Рекламные слоганы - не параметры брэнда, а параметры одной рекламной кампании. На следующий раз их лучше поменять.

Плакат к игре должен включать картинку, с которой ваш будущий игрок сможет себя идентифицировать. "Я хочу быть таким как персонаж на плакате".

Продвижение игры - это рекламная политика. Нужен часто обновляющийся сайт мероприятия. Полезным методом является ко-брендинг: совместная с кем-то реклама. Например, кнопка на сайте Зиланткона.

Информационные материалы должны быть выполнены в едином ключе. Это касается и правил и сайта и рекламных плакатов.

Жесткий маркетинг, скандалы также привлекают потенциальных участников.

В Интернете помимо традиционных сайтов, баннеров, кнопок и ссылок, эффективны активные методы работы: инсайдеры на форумах. Дискуссия между своими, заранее отрететированная, позволит создать интерес и втянуть в обсуждение посторонних людей.

На сайте, посвященном игре, необходимо иметь наполнение, которое отражает историю мира, взаимоотношения сторон, соотнесение с первоисточником (произошли или нет события). С точки зрения маркетинга важно привязать выдуманный мир игры к аналогиям из мира живого.

Желательно визуализировать информацию. Например, вывесить карту полигона с привязкой к реалиям игры. Или опубликовать фотографии известных ролевиков в их образах - королей, бардов и прочих публичных людей.

Обязателен интерактив в любом формате. Обновления новостей - регулярно. Хорошая идея - онлайн-газета.

Забавная идея - с помощью конструктора уровней для компьютерной игры нарисовать сценарий по нашей игре.

Творчество на тему игры. Например, гостевая лента в стихах. Каждый следующий должен продолжить строфу предыдущего автора. Или, например, молитва главному богу игры.

Мероприятия для продвижения своего брэнда:

- На конвентах в течение года:
 - Раздатка
 - расклейка
 - Семинары по игротехнике своего проекта
 - Миниигра

- Сувенирка должна быть разумно роздана лидерам мнений. Очень помогают розданные неформальным лидерам значки. Этаким человек бутерброд - ходит и рекламирует вашу игру. Кстати, самому мастеру тоже не вредно одеться в костюм своей эпохи.

- Видеоролики - не всем доступно, но привлекает внимание.

Встречи с игроками в течение года. Их надо сделать более привлекательными, чем просто разговор. Привязывайте свою информационную часть к культурному событию - спектаклю, концерту. Закажите известному барду песню про свою игру. Езьте на чужие игры и приглашайте тех, кто вам понравился.

Забейте удачное время и начинайте привлекать себя за полтора два года. Сообщайте о каждом своем успехе. Приглашайте звезд и трезвоньте об этом.

Изобретайте новые форматы игр и делайте свои игры особыми, не похожими на других.

Используйте альтернативные методы раскрутки. Пример - метаигра Диптаун. Сделайте мигающий транспарант. Привлеките фанатов из нероловой среды. У них нестандартные для нас методы ведения.

Резюме: Для того чтобы заинтересовать, надо приятно удивить а потом развлечь.

Культурная программа

Про дискотеку я писал. Ретро в моде, спасибо за это Юричу.

Я слушал Хемулей Брайана на Моско-не 2004. Был неприятно поражен жующей и галдящей аудиторией. На Рубиконе мне наконец-то удалось послушать их в доброжелательном зале. Спасибо

Хемулям и тем, кто их так внимательно слушал.

А Хельгу эн Кенти мы сманили из зала в жилой корпус, где слушали до двух ночи ее репертуар.

Воскресенье было заполнено презентациями игр и неформализованным общением. Было интересно. А перед обедом случилось торжественное закрытие и пресс-конференция оргкомитета.

Эксперимент по проведению Рубикона признан неудачным. Оргкомитет попал на 1000 уе. приехало мало людей. Но было хорошо. И Рубикон 2006 будет. С 7 по 9 апреля. Скорее всего там же.

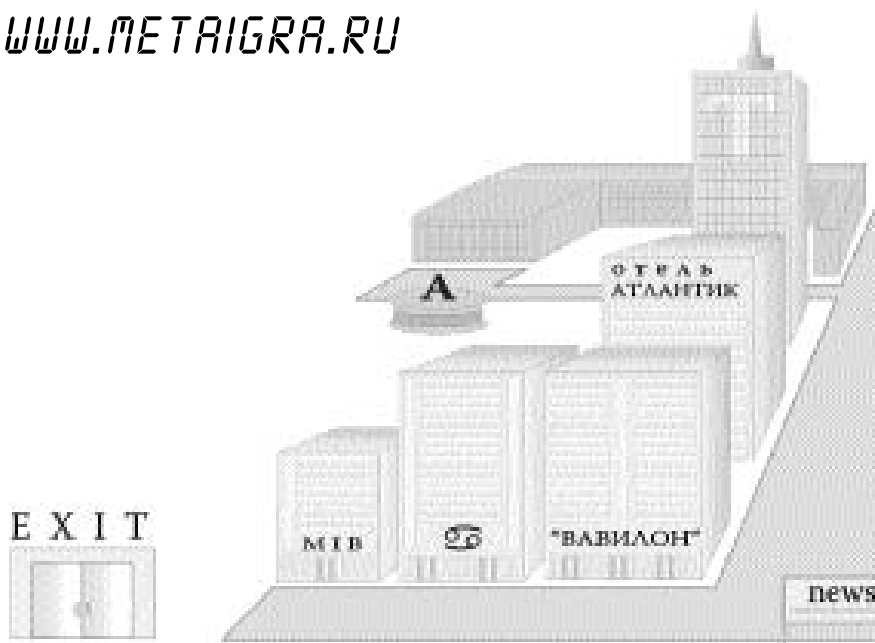
На пресс-конференции мы узнали, что предпосылкой Рубикона стал Москон 2003. Видимо, этот негативный пример будет еще долго служить источником вдохновения для коноводов. Москон 2004 тоже был сделан назло и вопреки. И тоже получился.

А на будущий год планируется конвентный бум. На проект 2006 замахиваются аж четыре команды. Будем надеяться, что их число удастся довести хотя бы до двух. И хотелось бы этого достичь слиянием и интеграцией, а не взаимным истреблением.

А пока Рубикон оказался удачным по формату проектом. Это нечто среднее между мастер-зилантом и развлекательным междусобойчиком. Турнира и бала не будет и в 2006. Планируемая численность 150, максимум двести человек. Идея кона - площадка для встречи мастеров и продвинутых игроков. Ну чтож, успехов.

Вячеслав Рожков (Дядя Слава),
г. Москва

WWW.METAIGRA.RU



Что такое метаигра

Все мы знаем, что полевые игры - это краткий миг на полигоне. До этого год подготовки, потом обсуждение на форумах. Но само время пребывания в роли - три полигонных дня. Почему бы не начать вживаться в роль сразу, как только принял решение поехать? И почему обязательно нужно обрывать жизнь своего персонажа в момент окончания полевого этапа игры?

На помощь приходит Интернет. Расстояние больше не является препятствием для совместной игры. Можно начать примерку образа сразу и общаться на форумах игры от его имени. Однако, в силу разных причин, это пока не работает.

Для развития межигрового общения в Сети и задумана метаигра. Нет необходимости каждой мастерской группе создавать собственную площадку для сетевой игры. Достаточно сделать одну или несколько общих.

Метаигра Диптаун



Представляем вам Диптаун www.metaigra.ru

Просто город в Интернете. Город-игра, город-метафора, город-встреча. Встреча самых разных игр и самых разных персонажей. В современном здании средневековые персонажи проводят пресс-конференции, за столиком в кафе встречаются персонажи из произведений Стругацких и Шекспира, Стивенсона, Кука и Сапковского. Зайдите внутрь зданий, покатайтесь на автобусах, посидите в кафе за чашечкой ароматного напитка.

Каждый вечер в 23 часа мы приглашаем вас в кафешку за первый столик (чат). Там можно поговорить с коллегами. и сделать заказ. Не забудьте, туда полагается прийти в маске-образе. Прогуляйтесь по улицам Диптауна и покатайтесь на автобусе. Вы увидите порталы на другие сайты. Но помните: Диптаун - город-неожиданность, где привычный облик современного города может повернуться к тебе своей другой стороной и можно ненароком по-

пасть в сказочный мир, просто спустившись на обыкновенном лифте. Это - город-полигон, где есть место приложения своего потенциала, как игрока и как творца. Это не популярные MUD стратегии, где есть наезженные колеи, это не 3D-чаты - прекрасные внешне и совершенно пустые внутри. Город, где все время идет игра, даже если вы ее порой не видите - но будьте готовы к тому, что она может вас настигнуть.

С чего начать вашему персонажу?

Зарегистрируйтесь в Администрации. Поселитесь в городском отеле "Атлантик" (пока это еще бесплатно). Откройте счет в Первом Народном Банке (правда, директором там является здоровенный рыжий кот, но пусть вас это не смущает). Вот вы и полноправный гражданин Диптауна.

Что еще можно сделать? Закажите пресс-конференцию в городской администрации. Мы расклеим объявления и пригласим ваших игроков, а затем опубликуем стенограмму.

А можете попросить себе уголок для частного общения. Снимите комнату в отеле или постройте дворец. Наша строительная компания "Зодиак" к вашим услугам. У вас есть гениальный проект или вы делаете игру? Расскажите об этом нам и мы организуем специально для вас площадку в Диптауне.

Ах да. У нас в Диптауне есть информационный центр. За новостями туда: "Диптаунский вестник" и "Диптаунские сплетни" можно купить в газетном киоске.

Приходите
(или пишите master@metaigra.ru)

Мы ждем Вас!

Возвращение Дон Кихота

история игр

Человек и человечность

Прошедший XX век был в человеческой культуре поворотным. Три мировых войны, последняя из которых - информационная - говорят, сейчас в разгаре, сделали с менталитетом нечто необратимое: человек понял, что он бесконечно одинок, и случиться с ним может что угодно. "Две экзистенции не пересекаются", - сформулировал Сартр. Люди не то чтобы не понимают друг друга - они даже перестали этого хотеть. Пресловутое "стремление к взаимопониманию" давно превратилось в коммерческий термин - даже в политике - который используется в качестве спасительного девиза от страха, что тебя оставят в дураках. Доверия нет, ведь случиться может что угодно. Взаимопонимания нет, и количество средств, затрачиваемых на стремление к нему, озадачивает.

Мир вроде бы такой же, как прежде, но информационные потоки - ввиду невиданной доселе широты и открытости информации - содержат невольный посыл: мир стал жестче и хуже. Деньги дешевет, дома разрушаются, люди разводятся - даже те, что казались созданными друг для друга, мужчины и женщины абсолютно чужды друг другу - их замкнутые вселенные отражают глянцево-тематические журналы типа "Медведь" и "Работница". Нас заливают водой, как Атлантиду, и поливает огнем, как Помпею, нас погребают горные лавины, как древние цивилизации, мы гибнем от сил потерявшей терпение природы. Нас атакуют инцефалитные клещи, и весенний лес

теперь может стать твоей могилой. На нас постоянно падают самолеты, в которых летают одни экстремальщики и работники Аэрофлота, у нас тут и там сходят с рельсов поезда и тонут корабли. Нас окружает перманентная война. Она рушит наши здания и станции метро, она присылает нам повестки на дом, и вместо лета в деревне ты собираешь вещи в военкомат. Основное наше времяпрепровождение - бесконечная починка того, что сломалось. Мы смотрим и снимаем про это Большое Кино в жанре "фильм-катастрофа", чтобы привыкнуть наконец к апокалиптическим будням и бытовому насилию. Чтобы перестать дивиться цвету своей крови.

Одиноким человек XXI века может опереться только на то, что у него внутри - внешний мир давно не гарант, он источник раздражения. Мир сегодняшнего интеллигента подчас замкнут экраном его персонального компьютера, где он - царь и бог собственной реальности - сутками играет в интерактивные игры или ползает по порносайтам. Компьютер - это дверь в большой мир, но того формата, который устраивает владельца. Это не столько пропускник информации, сколько ее ограничитель. Десяток друзей по переписке, пара сайтов с анекдотами, и пара открытых форумов, где можно поскандалить - вот и все новости. Убейте информацию, если не хотите, чтобы она убила вас.

Кажется, что отношения людей друг с другом и миром фатальны. Их никогда не вернуть в теплое, доверительное русло. Никогда не вернуть бескорыстного интереса друг к другу. Люди боятся того, чего не зна-

ют - так было всегда. Но знать они уже не хотят. Страх порождает нелепые сентенции и доктрины, малюет образ "врага", оперирует легендами. Исламская угроза, жидомасонский заговор, Третья мировая. Это звучит более реально, чем Небесный Иерусалим. Поверить сегодня можно только в то, что страшно. Конечно, одинокий человек боится. Больше всего он боится собственного одиночества - той рациональной пустоты, где невозможно ни сочувствие, ни участие, ни сама человечность.

Когда-то все мы - живущие и мающие сегодня по берегам пяти океанов - были маленькими и не были одиноки. Нас любили. Мы тоже любили - родителей или яблоки, или игры в прятки. Мир был маленький - и очень большой, свободный, исполненный смысла. Война казалась непроходимой глупостью, потому что ясно, что кулаками ничего не добьешься - только синяков добавится, деньги были чем-то косвенным, периферийным, а приключения и путешествия - наоборот, важным и необходимым. Мы читали хорошие книжки про рыцарей, честных бродяг и красивую любовь - и хотели быть похожими на главных героев. Потому что в хороших книжках главный герой всегда добрый и честный. Почему с возрастом мы забыли об этом? Наше одиночество и неприкаянность, и страх перед завтрашним днем - просто расплата за предательство. Мы хотели одного - и сделали все наоборот. Деньги оказались главными, войны - неизбежными, доброта - подозрительной, приключения и любовь - романтической глупостью. Кто до сих пор заставляет нас так считать?

Бунт, беспощадный бунт. Побег без права переписки. Я не хочу жить в мире, где правят машины и безликие технологии, где нет плеча, на которое можно опе-

реться, и нет руки, которая ищет во мне опоры. Я не хочу жить за железным занавесом, который воздвигается равнодушием и страхом. Я не хочу умереть, так ни разу и не увидев рыцаря на белом коне.

...И все же, несмотря на кажущуюся безысходность, есть вещи, которые людей объединяют. Во всем мире люди, хотя бы они того или нет, одинаково любят, играют и реагируют на красоту. Это только кажется, что людей объединяют мировые войны (потому что ничего иного, кроме бедствий и кинопремьер, у нас мировым не бывает). По-настоящему людей объединяет искусство, любовь, игра и та надежда без гарантий, которую можно было бы назвать верой. Возможно, все эти слова - части какого-то иного, общего Слова. Потому что тяга к творчеству, познанию и свободе и есть определение "человеческого", хоть по Дарвину, хоть по Аристотелю, хоть по Фоме Аквинату. Три области, характеризующие человека, выделил Фома Аквинский вслед за Аристотелем (и с тех пор они помещены в христианскую догматику, общую для всех европейцев) - этику, логику и поэтику. Действие, Познание и Творчество. Ни одно из них не мыслимо без свободы. Ни одно из них невозможно без любви.

Наверное, единственной "чистой" областью, оставшейся таковой с детства - областью, где проявляются все вышеназванные человеческие качества - является Игра. Люди во всем мире играют, чтобы спастись от бессмыслицы и ужаса обыденного существования. Играют, чтобы творчески проявить себя - так происходит с театром и кино. Играют, чтобы стать умнее - для этого есть корпус интеллектуальных игр. Играют, чтобы почувствовать себя живыми - ведь человек всегда более

реален, чем правила игры. Игра - это то, чего нельзя подделать или изобразить - она, как и поэзия, либо есть, либо нет. Наконец, люди играют, чтобы, как сказал философ Кокс, вспомнить: "Производительный труд не есть окончательный удел человека. Человек был сотворен не только для того, чтобы изменить мир, но и чтобы наслаждаться им, не только славить Бога, но и навеки возрадоваться ему."

Игра естественна. Поэтому неудивительно, что именно XX век породил всемирное Движение Ролевых Игр - игр, в которые играют взрослые состоявшиеся люди.

Ролевая игра. История вопроса

В нашей стране о ролевых играх, оформившихся в Движение в 1990 году, написана масса литературы. Основным текстом для анализа этого явления является книга Хейзинги "Homo Ludens". Характерно, что в России первые ролевые игры проводились по книгам Толкиена, по которым Европа играла еще в 60-е годы (наравне с расцветом хиппи). Количество и тематика проводимых игр сейчас с трудом поддается анализу. Но, как и прежде, Россия играет в основном в Европу (история или литература). Если вы не можете поехать в Париж - вы построите себе Париж в 40 км от города из бревен, ткани и полиэтилена. И вот когда в нем закипит жизнь, загорятся еретические костры и зазвучит золотая латынь прошлого, когда вы переживете в нем бунты школяров, арест, измену, спасение, когда вы будете в нем лично защищать ворота созерена - неизвестно, насколько реальным вам покажется Париж настоящий, если Бог приведет хоть раз увидеть его.

1. Жизнь взаимы

Игры, как известно, делятся на четыре типа - спортивные (игры-соревнования, игра идет на уровне игрок-игрок) азартные (игрок-судьба), игры-представления (театр, игра идет на уровне игрок-зрители) и игры-сновидения (игры измененного сознания). Собственно ролевыми являются только эти последние. Их основная цель - не выигрыш, не "отыгрыш" роли, а сам процесс игры, процесс погружения в Другое. Игрок полностью принимает на себя созданного литературой или воображением Персонажа и действует как бы от его лица. Игрок живет придуманной судьбой с чужим именем в некоем чужом мире.

Сам по себе игрок в ролевые игры всегда отчужден от собственного времени, где наряду с желанием действовать, мыслить и страдать ощущает свою необязательность и периферийность идущим общественным процессам. Сплошь и рядом это молодые люди с богатыми интеллектуальными задатками (золотая молодежь), которым выпало родиться в период стагнации или социальных переделов, в которых они не могут принять участие. Ролевая игра для них - не побег от реальности, а возврат к ней.

Аналитики говорят, что у ролевых игр было много отцов - психодрама, обучающие игры, социологические игры, театральные студии, клубы КСП, туризм, движение хиппи, клубы любителей фантастики. Однако все вышеперечисленное, даже взятое разом, многие годы существовало, не порождая ничего. Потому что ни один социальный институт не в состоянии дать жизнь асоциальному явлению, каковым и является Игра. У нашего ролевого движения, как и у всех человеческих ролевых игр, один отец и одна мать - Время и Кни-

га. И одна цель - сдвинуть Время и воплотить Книгу. Взять от жизни свое СЕЙЧАС.

Подсчитать русских "ролевику" никому не под силу. Ясно, что счет идет на десятки тысяч. У них есть своя пресса, свои интернет-сайты, свои клубы, фестивали и конвенты. Они есть в каждом крупном городе, и скоро не останется того поселка, где их бы не было. Государство их не видит - и они ему за это благодарны. Очевидно, государство и играющие люди ничего друг другу не должны.

Три года назад среди играющей молодежи начались разговоры о том, что, поскольку счет людей в движении идет на десятки тысяч, поскольку игры - это вид социальной деятельности, которой нужны денежные вливания и которая в свою очередь может сама обеспечивать себя, "продавая" игры - давно пора бы зарегистрировать партию или общественную организацию. Тогда можно рассчитывать на поддержку государства. Жаркие дебаты шли на фестивалях ролевых игр до последнего года. Подавляющее большинство выразилось однозначно - социализация это смерть. Игра по природе своей асоциальна, как и творчество, и совершенно неизвестно, что придется делать в обмен на государственные подношения. Так случалось не раз с государственными Союзами Художников и Писателей, с различными вольными идеями, которые, превращаясь в Партии, забывали, для чего они собственно возникали. То, что лежит в основе ролевой игры - Свобода - слишком дорого для продажи.

Любопытно, что нашему государству сейчас совершенно нечего предложить молодежи, кроме мифа об обогащении и лидерстве. Русские ролевые игры местами давно подошли к проблеме бессмертия

души и влияния надгосударственной идеей на оформление человеческой жизни, они соприкасаются с мистикой и богословием, они делают "тот свет" предметом исследования и игры, они показывают политику как одну из форм обмирщения духовных ценностей (евангельских в своей основе). Все это, очевидно, является для социума помехой, а не предметом покупки. Конечно, государству обидно было бы "упустить" растущее поколение. Но искусственные попытки власти вовлечь молодежь в управление государством (наиболее живое и настоящее дело, по его мнению) на базе реконструированного комсомола или политических молодежных союзов просто смешны: все эти структуры - способ цинично заработать деньги, а не способ реально влиять на социальную жизнь, никакого пассионарного толчка наша страна не переживает, все общественные идеи взяты напрокат за границей, а единственное место, где действительно идет бурное развитие - информационные технологии. Где и пригласил подавляющая часть нашей играющей молодежи.

2. Современное ролевое движение как отражение европейской истории

У каждого культурного явления есть своя античность, свои средние века, свое возрождение и свое Новое время. Наше Движение Ролевых Игр прошло все эти этапы и продолжает двигаться. Но прогнозы пускай каждый делает сам.

Датой рождения российского Ролевого Движения официально считается 1990 год, когда клубами любителей фантастики была проведена первая выездная ролевая игра по "Властелину Колец" на реке Мане.

Разумеется, до этого времени подростковые компании играли, во что хотели - в

трех мушкетеров, в звездные войны, в Неуловимых Мстителях, в Зорро, но это было не более, чем частный досуг. С 1990 года этот досуг стал массовым и до сих пор делает безуспешные попытки выдать себя за один из серьезных и профессиональных видов деятельности.

Итак, **античность**. Она своя у каждой группы игроков - это то время, когда между игроком и текстом почти нет зазора, когда игра совпадает с чтением или воспоминанием. Это те времена, когда компания играет, не зная о существовании Ролевого Движения. В нашем случае это те идиллические времена, когда три человека на кухне, склоняясь над плохой ксерокопией карты Средиземья, ощущали себя подлинными Хранителями (навсегда утраченное состояние), когда плащ из занавески, надетый на джинсы, превращал человека в эльфа, и всем окружающим это было очевидно. Это время благой простоты, отсутствия мастеров, правил, боевки и экономики, время, когда боги были близко (профессор и его тома). Мифология была одна - профессорская, общность узка и избранны, понятия интеллектуальной собственности и разделения труда не существовало, время под игру не оговаривалось и не выделялось. Игра была состоянием естественным. Ведущий типаж - человек чувствующий.

Раннее средневековье складывается в античной среде после ее варваризации (приход новых людей со стороны). В этот период выделяется (провождается) доминирующая идея, которой варвары структурно подчиняются. В 1991-93 г.г. появилось много новых людей, привлеченных ролевым проектом. Доминирующим текстом был Толкиен, который осмыс-

лялся как Писание (в двух Заветах: Ветхий - Сильмариллион и Новый - Властелин Колец), толковался, читался в любых изданиях, пересказывался (для раннего средневековья характерна недоступность текстов и безграмотность - в нашем случае это не владение английским языком), появлялись свои теологи и ересиархи (Наталья Васильева, псевдоним - Ниенна), причем с ересиархами никто не борется, так как нет единого догматического мнения и не сформированы силы подавления. Провозглашаемая идея - ролевые игры это невероятно круто и прекрасно, нас мало и мы открыли новый мир. Основная литература этого времени - пересказы Писания (Жития Эльфов) и примитивные, но чистые героические песни. Основной ролевой типаж - поэт (человек эмоций). Возникает первое разделение труда - кто воюет, кто поет, кто мастерит (руками), кто умничает, но разделение это весьма условно: мир еще един и все стремятся заниматься всем. Ролевая среда хаотична, единый центр или центры отсутствуют, в каждом городе есть несколько лидеров, а у лидеров - зависимые от них люди (система феодалов). Игры этого периода - только по Толкиену, они крупные (являются Событием) и их мало.

На исходе этого периода делаются маленькие игры по фэнтези (где чувствуется влияние того же профессора) и пробуются D&D (настольная игра).

1993-96 гг. - **Высокое средневековье**. Расцвет феодализма. Выделяются крупные игровые территории (государства) - Москва, Питер, Новосибирск, Красноярск, Екатеринбург, Казань. Появляются ролевые конвенты - аналог Великих Соборов - Зиланткон (Казань), Веркон (Екатерин-

бург), Сибкон (Томск). В каждом городе формируются клубы, лиги, унии, ордена и прочие командные образования (некоторые дотянули до сих пор). Всем очевидно, что ролевые игры - это мир, который надо осваивать радикально и делать все возможное, чтобы добиться в нем успеха. Движение ориентировано во внешний мир - это демонстрация себя социуму, который продолжает заниматься политикой и финансами. Делаются заявления прессы - смотрите, как мы прекрасны! Пресса отвечает - забавно. Разочарование не смущает.

Основной принцип построения игр - командный. Мастер игры - безраздельный монарх. Институт мастеров отодвигается от игроков, общение происходит через посредников. На игры приглашаются лидеры клубов, исполняющие функции сеньоров, обязанных привести своих подданных на войну. Вассал не имеет права отказаться, так как существует в информационном пространстве ролевого движения благодаря сеньору. Ослушание приравнивается к предательству и карается словесной травлей.

Черта времени - клубы-феоды (пример - "Наследие предков", "Уния наемников", "Орден Грифона", "Орден Сердца Дракона") агрессивно соперничают между собой - кто лучше, воинственней, практичнее, антуражнее и дисциплинированнее. У каждого есть своя символика и идеология. Баронская война идет за авторитет, крики обиженных и раненых несутся в нейтральную среду, которая быстро теряет свой нейтралитет.

Тематика игр сильно расширяется, в ней преобладает фэнтези (Гленн Кук, Мэри Стюарт, и т.д.), складывается система игровой магии. Магии очень много, как и поло-

жено средневековью. Основные ролевые типы - Герой и Маг. Основное требование к игроку - быстрота действия и логичность (в цене люди действия и знания).

Игровые технологии этого времени очень громоздки и малоэффективны. Основная система - хит, чип и эрг (единица жизни, единица достатка и единица силы). Чтобы приблизить игру к реальности, в ней моделируются все социальные области вплоть до демографии через систему очков. Несоциальные области тоже моделируются подобным образом (примитивный перенос). Основной пафос игр - выигрывать.

Игра по Толкиену преимущественно одна в сезоне - XI. Она становится религиозным институтом. Матера XI уподобляются Папам в Ватикане, и выборы нового духовного пастыря - дело всей страны. Писание окончательно оформляется в свод догматов, богословы спорят по поводу "мест из блаженного Августина", но эти места так тонки и далеки от народа, что народ не догадывается об их наличии. Но богословов уважает (за ум и образованность). Само Писание признано недоступным образцом, приблизиться к которому крайне тяжело, как в мастерстве, так и в отыгрыше. При заявках на именные профессорские роли действует система протекций, инициаций и блата.

Идет борьба с ересями. Ниеннисты и "Темные" идейно воюют со сторонниками кельтской и "проэльфийской" традиции во взглядах на профессора. Появляется ролевая пресса. Основное направление ролевой литературы - хроники и баллады.

Вообще идет активный процесс разделения труда (создание цехов). Появляется коммерция (продажа игрового оружия и печатной продукции).

Складываются ролевые школы. Эффек-

тивная (Красноярск), Театральная (Новосибирск, частично Москва).

И главное - в тематике игр начинает звучать собственно тема Средневековья: "Осада Монсегюра", "Робин Гуд", и многочисленные производные.

В этот период на играх впервые появляется тема христианства ("Апокриф" (три дня после распятия Христа), Екатеринбург, 1996 г.)

1996-99 - **Возрождение.** Тематика игр и контингент продолжает расширяться - происходит распад толкинистического монолита на толкинистов и ролевиков. Ролевики не играют в Толкиена, толкинисты не играют в исторические игры. Но многие играют и в то и в другое. Выбор игр огромен - от магических ("Десять Поверженных") до исторических ("Волки Одина", Макарены) и мистериальных ("Завоевание Рая"). Вскрываются новые пласты культуры - Япония, ближний Восток, Индия, архаика, барокко, античность, христианская мистика, собственно европейское Возрождение, Шотландия, Норвегия, Германия, Чехия, и многое другое (эпоха географических открытий). Выбор книг, по которым делаются игры, также огромен (книжное издательство "Северо-Запад" хорошо делало свое дело). Масштаб игр различный, от 30 до 1000 человек. Предложение начинает превышать спрос. Игр много и они некрупные. Основная черта времени - раскрепощение зависимых игроков. Игрок превращается в самостоятельную единицу, способную существовать вне команды за счет личных данных. Игры делаются в расчете не на команду, а на человека. Это очень важно. Происходит гуманитарный переворот. Престиж мастера - не количество людей на игре, а

определенное количество Хороших Игроков. Идет битва за человека. Институт мастеров оформляется в творческую группу, ищущую реализаторов своих идей. В связи с переизбытком предложения делается очевидным, что игры нужно рекламировать. Появляется активная реклама.

Для подобных акций теперь есть информационная система - ролевые журналы и газеты, конвенты (их число возросло: Москон, Чугункон), ФИДО, интернет.

К гуманистическим идеям времени следует отнести ослабление религиозного института ХИ. По Толкиену может играть кто угодно, где угодно, как угодно и когда угодно. Ехать на ХИ для этого не обязательно и даже нежелательно. Именные профессорские роли берутся самозахватом. Очереди на них нет: в профессора играют на квартирном и региональном уровне ("Хранители" в Екатеринбурге, проекты Саратова, Украины, Новосибирска ("Хихи" Аси Михеевой). Толковать и комментировать Толкиена тоже может кто угодно и как угодно. Ниенна делает ХИ.

Как всякое Возрождение, этот период ролевого движения ностальгирует по собственному прошлому, по временам утраченной благодати. Идет повсеместная отмена громоздких технологий - навороченной экономики, медицины, демографии и хитовой боевки. Объем информации заменяется ее эффективностью. Кому-то это удастся лучше, и его опыт ставится в пример. Очевидно, что играть должно быть не столько необходимо, сколько приятно. Лозунг времени - мы играем для себя! Театральная школа процветает. Основная пафос игр - отыгрыш. Игровые костюмы усложняются и делаются красивыми. В них вбухиваются большие деньги. Основное требование - не функциональность, а

соответствие образу. Пошив костюмов становится коммерческим.

Многие сферы околоролевой деятельности получают оправдание через коммерциализацию (расцвет торговых отношений): продажа аудиокассет с записями игроков, продажа видеокассет с записями игр, продажа оружия, доспехов, аксессуаров, обуви, печатной продукции. Мастера ХИ начинают брать зарплату за свою работу на игре. Игровые взносы возрастают (игры обуржуазиваются).

В ролевой среде обнаружена наука. Многие игроки делают доклады на филологические, социологические и философские темы. Пишутся работы о ролевом движении как Явлении. Его осознают под разными углами. Качество работ типично для возрождения (сомнительность, многословность). Основной вопрос дискуссий - ради чего играет человек.

Отношения с внешним миром у ролевого движения портятся. Опомнившиеся газетчики переварили информацию предыдущего исторического периода и начали создавать собирательный портрет ролевика - инфантильного агрессора-сатаниста. В отличие от предыдущего исторического периода в ролевой среде это вызывает не разочарование, а насмешку. Это не мудрено - основной типаж Возрождения - площадной фигляр. На играх приветствуются менестрели-комки, сатирики всех мастей, характерные роли. "Защиту имени" на Казанском ток-шоу (сезон 1996-97) выигрывают шут-менестрель и монах-пропойца. Ролевая литература полна иронии и широкого цитирования. Переделками не занимается только ленивый. Идет процесс обмирщения прежних святынь. Как и положено возрождению, народные интересы раздают-

ся вширь и вниз. Альтруисты, энтузиасты, и фанатики становятся смешными.

Параллельно с этим ролевое движение тоскует по временам ушедших Героев - по Крестоносцам и Паладинам ("Завоевание Рая", Макарена 1999 года (Ричард Львиное Сердце сотоварищи)), Прекрасным Дамам, Рыцарям Круглого Стола (примеров масса). Складывается Символьная (мистериальная) школа ролевой игры. Для того, чтобы продолжать исповедывать высокие образцы, она пользуется системой масок (символов). "Пространство смерти" на играх становится игровым.

Главный вывод этого периода - мастером может быть кто угодно. Игру делает Игрок.



1999-2003 - **Новое время.** Предложение продолжает превышать спрос, слабые мастерские группы не выживают, сильные сбиваются в мануфактуры. Идет процесс оформления производства. Вся страна разделяется на игровые "зоны" (регионы), среди которых активно действуют несколько "акул" - успешных мастерских групп всеобщего уровня, которые могут "нанять" на сезон мастеров или игротехников из любого города. У каждой из них есть свое лицо, специализация, время для игры в тарифной сетке и подчас самоназвание ("Александр VI", Москва-Саратов (конец июня), "Макарена", Новосибирск (9-10 мая), "Завоевание рая", Екатеринбург (конец июля)). Каждая дает гарантию качества продукта. Если гарантия не оправдывается - группу ждет гражданская смерть. Кроме этого, формируются игры-сериалы (каждый раз одно и то же, в те же сроки). Священная Римская Империя распалась на национальные государства, которые ничего не должны мифическому единству. Единство ролевого движения - тематическое, технологическое, идейное - осознается как призрак. Торжествует политика договора: этот контингент мой - а этот ваш, эти игровые сроки мои - действуйте за их границами, давайте останемся друзьями. Игроки и мастера-одиночки, планируя сезон и сетку летних игр, ориентируются на сложившуюся систему всеобщего раздела. Ролевая среда окончательно превращается в рынок.

На этом рынке можно быть или очень хорошим, или очень плохим. Борьба за нишу ужесточается. Расширение средств коммуникации (интернет) делает информационный поток чрезмерно широким. Чтобы в нем не потеряться, надо иметь собственное лицо. Борьба идет за лицо. Формируется понятие стиля.

Стиль становится присущ не только людям, группам людей, но и играм. Их заявляют как "сказки", "боевики", "черное фэнтези" "мистерии", "саги", "кибер-панк", "модерн", "пост-модерн". Появляется жанровое разделение. Самое интересное для мастера - выдержать заявленный жанр. Для игрока - быть свободным в заявленном жанре. Остро встают проблемы вкуса. Пугало прежних времен - бородатый пьяный драчун или Идеологический Враг - больше не актуальны. Страшным становится игрок, который не играет (распространяет "неигровуху") или играет не то и не так. Пространство игры понимается как искусство.

Мастера отказываются от монархической модели поведения на игре - они входят в игру как особый класс персонажей-работников (протестантизм).

Древнейший ролевой институт - XI - в основном остается консервативным. Он окончательно оформляется как стержневая сезонная единица, ликвидация которой немыслима из почтения к древнему возрасту и заслугам перед страной. На именные профессорские роли мастера XII ищут и приглашают игроков.

В обилии игр выделяется модное направление. На сегодняшний момент времени это направление мистериальной школы. мода определяет многое - тематику, контингент игры, ее рейтинг. Как всегда бывает с модой, она становится такой, когда ее родоначальник давно занимается другим делом.

Ролевая сфера продолжает профессионализироваться. Создаются ролевые театры. Появляются люди с претензиями на профессиональную игротехнику, профессиональное фехтование, пение, сочинительство, танцы, веб-дизайн, звукорежиссуру, фотосъемку и кучу занятий, не имеющих непосредственно-

го отношения к игре. Некоторые из них, перешагнув планку любительства, покидают ролевую среду (музыкальная группа "Мельница"). Контакты с внешним миром перестают волновать, потому что теперь каждый может написать о ком угодно что угодно практически где угодно. Наши люди появляются на телевидении, радио, в "Литературной газете" и завалили собой сети. Наши люди есть даже в шоу-бизнесе (Чичерина).

Основной ролевой типаж Нового времени - авантюрист и исследователь (характерный пример: "Роман Плаща и Шаги"-1999, "Баллада-Фортуна"-2000, "Имя Розы"-2000, "Готика-2001", "Варфоломеевская ночь"-2001, "Парижские тайны"-2002, "Война и Мир"-2003 (не обольщайтесь - игра по Тридцатилетней Войне между французами и англичанами)). Игрок является ловцом острых ощущений. Человек знающий тоскует по состоянию человека чувствующего. Ничто он не оплакивает так, как свой нынешний цинизм.

Характерная примета времени - промышленный шпионаж. Идеи крадутся мастерскими группами друг у друга. Иногда до их авторской реализации. Так происходит естественный отбор технологий.

Еще одна примета времени - бунты черни. Игроки бунтуют против мастеров. Возрожденческий поворот к человеку и общее падение планки идеалов дали всходы. Мастер больше не чувствует себя защищенным, а игрок - удовлетворенным. Взаимную ненависть можно увидеть в конце летнего сезона в сети. В остальное время отношения у мастеров и игроков строятся по принципу политкорректности.

Ролевая литература данного периода переживает укрупненные формы - роман, пьесы, повести, циклы (текст мюзикла как цикл).

Научные труды продолжают осмыслять

ролевое движение. В ВУЗах пишутся дипломные работы, курсовые и диссертации по ролевым играм. На конвентах проводятся научные конференции. Основные вопросы времени - почему люди не играют на играх, и как на играх заработать денег. Ролевое движение жаждет социализации. Пример - манифесты С.Толмачева, "Веркон-2000", "Мастер-Зилант" и первый номер журнала "Magister Ludi"

Барокко

Здесь речь пойдет о современном создании игр. Количество ролевых технологий настолько велико, и все они настолько озвучены предыдущим историческим периодом, что пользоваться можно любой, не ссылаясь на автора. Казалось бы - это хорошо и удобно. Но суть технологий такова, что большинство из них не работает у людей без специальной подготовки. Технологии быстро устаревают (если ты не можешь поразить чужое воображение, если ты не достаточно вычурен или не достаточно чудовищен - ты неуспешен). Здесь золотая жила - человеческие страхи, изьяны и пороки. Занимайся ими - и получишь славу. Пример: Ангбанд-2002 ("Сильмариллион-Экстрим").

Классицизм

Наряду с прихотливостью сложился классический канон "Хорошей игры". Этот канон имеет свой человеческий, пространственный, идейный и структурный формат. Это игра с глубоким погружением в историю (книгу) человек на 300-500, с разработанными правилами по военным действиям, медицине, экономике, культуре, технике безопасности и с блоком посмертия. Такая игра имеет Открытие и Закрытие. Сделать классическую игру очень трудно.

Грядущее

Открытая информация и миграция людей по миру сделали очевидным следующий факт - в ролевые игры играем не только мы. В них играет весь мир. Ролевые игры есть в Израиле (откуда наши эмигранты присылали нам приглашения на ИХ игру по Толкиену), играют в Германии, Ирландии, Англии, Польше, Франции. Съёмки в Новой Зеландии "Властелина Колец" превратили эту страну в образцово-показательный игровой полигон, туда во время съёмок фильма ехали паломники, едут они туда и до сих пор. Правительство Новой Зеландии назначило министра по делам "Властелина Колец".

У каждой страны своя история игр, свой формат. Где-то они поставлены на коммерческую основу и существуют как шоу для богатых (в исторических декорациях прошлого). Где-то они существуют на основе исторических клубов и являются примером развернутой реконструкции (в Польше, Прибалтике. У нас пример этого - Бородино, где каждый год в тот самый день разыгрывается огромное сражение. Это не ролевая игра в строгом смысле этого слова, потому что каждый солдат знает, где и когда он упадет - но безусловно явление того же порядка).

Наши ролевики списываются с зарубежными по сетям и порой принимают участие в зарубежных проектах. Но это пока слишком малый опыт, чтобы можно было говорить о сотрудничестве. Очевидцы говорят, что "у нас" гораздо интереснее и глубже, а "у них" попроще, зато в натуральных ландшафтах. Многие из русских ролевиков много бы отдали, чтобы сыграть историю альбигойцев в развалинах Монсегиора, а историю восстания Уол-

леса в горах Шотландии. На худой конец все это можно сыграть хоть в каком-нибудь замке, отдаленно похожем на настоящий. Потому что это все рано привлекательней, чем бревенчатый самострой.

Возможно, разумным будет шаг навстречу друг другу. Большие дела начинаются с малых. Наверное, за рубежом так же как и у нас существуют ролевые фестивали и рабочие конвенты. Поляки и прибалтийцы приезжают в Минск на фестиваль средневековой культуры - и это пока единственное место, где они могут пересечься с россиянами. Но этого мало, потому что ничто кроме предрассудков не может оградить людей от желания общаться, развлекаться и работать вместе. Мысль о необходимости прорыва в виде международного игрового конвента (съезда, фестиваля) год носится в воздухе.

...Два человека с Урала и один - из Зауралья сделали это.

В этом году в Германии состоится международный Конвент, куда поедут русские.

Думается, результаты этого события могут быть блестящими. Многонациональные игры, игровой туризм, обмен культурами, обмен историческим прошлым, о котором подчас не прочитаешь в книгах, попытка внегосударственного объединения людей, попытка подлинного понимания, как никакая другая способствующая разрушению мифов и познанию мира без границ. Попытка жизни без страха перед неизвестным.

Лариса Бочарова,
г. Екатеринбург

Мастер группы "Завоевание Рая"

Ролевые игры в стадии Капитализма и Империализма история игр

К 2005 году изменения в процессе развития игрового сообщества стали более очевидны.

От "Нового времени" Ролевой процесс успешно подошел к стадии Империализма - описанные Лорой "акулы" (сиречь наиболее успешные МГ союзного масштаба) начинают объединяться и создавать совместные проекты, причем комбинации самые разные - "Макарена" и "Волки Одина" (Волки-3), "Александр VI" и "Завоевание Рая" (Рубикон), "Завоевание Рая", "Харьков" и "Волки Одина" (ХИ-2006) и т.д. На этом фоне появляются новые крупные "фирмы" по производству качественных РИ - например, "Золотые Леса" с проектом "Ведьмак-2005", причем они не придумывают новых технологий (давно придуманных до них), а в основном бьют на РР и популярность определенной темы.

Этапы "первичного накопления капитала" (ранние, но очень удачные игры сделавшие мастерам громкие имена и "торговые марки"), жесткой конкуренции между МГ ("колониальные войны") и период "заманивания игрока" (борьба за рынки сбыта между МГ) благополучно миновали не принеся серьезных потерь. Теперь начался процесс глобализации и появления "транснациональных корпораций", которые отлично понимают, что взаимодействие принесет только выгоду, а "рынок сбыта" продукции уже никуда не денется и останется стабильным многие годы.

Тем не менее конкуренция на существующем обширном рынке РИ остается, хотя она не столь выражена как в прежние годы. Сохраняется разделение на "Великие державы" - Екатеринбург, Москва, Санкт-Петербург, Новосибирск, Красноярск. "Державы" стараются дружить и договариваться о разграничении сфер интересов (разнос времени игр и договоренности о "тарифной сетке", взаимообмен удачными технологиями, взаимная информационная поддержка и т.д.). "Корпоративные войны" между крупными МГ ушли в прошлое.

Ныне Ролевая Империя более похожа на крупную Федерацию не имеющую определенного центра. Субъекты Федерации возглавляются наиболее авторитетными мастерами и МГ (точнее, они играют роль арбитров и наблюдателей, к чьему мнению прислушиваются). Аналоги ООН и саммитов глав государств - крупные конвенты наподобие "Зиланткона" или "Сибкона". Осуществляется долговременное планирование - стало нормой заявлять масштабные игровые проекты за 1,5 или даже 2-2,5 года. "Плановая" система вполне себя оправдывает - появляется больше времени на сбор информации, подготовку и рекламу.

Появился своеобразный "золотой миллиард" - определенное количество игровых команд (и рек. клубов не закликивающихся на "железных фестивалях", а ездящих и на игры тоже), которые выезжают исключительно на раскрученные игры общесоюзного масштаба или элитарки, при этом тратя на свое обеспечение (костюмы, шатры, оружие, предметы быта, даже ло-

шади ("Монсегюр-04")) очень большие средства, совершенно недоступные "странам третьего мира" (небольшим провинциальным командам и ролевым сообществам). Представители "золотого миллиарда" - чаще всего очень опытные игроки с многолетним стажем игр, собственным транспортом (автомобилями) и т.д. На выезд команды может тратиться от 1000 долларов и выше. Требования к мастерам и обеспечению игры - очень высокие.

Отношение к "странам третьего мира" - снисходительно-доброжелательное. Для таких команд уменьшаются или вообще отменяются взносы ("гуманитарная помощь"), над их дешевыми костюмами или оружием стараются не подтрунивать ("политкорректность").

Появились демократические институты - правила ("законодательство") обсуждаются на форумах игр ("парламент"). Не смотря на то, что последнее слово всегда остается за мастерами ("просвещенный авторитаризм") сформировались все демократические ветви власти - мастера (исполнительная), участники игровых интернет-форумов (законодательная) и судебная ("игротехнические суды" на Конвентах). Очень большую роль играет "Четвертая власть" - ролевая пресса и Интернет: мнение таких журналов как "Мое королевство" или администрации сайтов (порталов) наподобие "Тоже Города" или "Новосибирского ролевого портала", их поддержка (хостирование) ролевых проектов дают большую популярность игре. Пресса ныне по большей части нейтральна, поскольку никто не хочет ссориться с успешными Мастерскими Группами, но если Четвертая Власть ополчится против конкретного проекта или человека, их ждут обструкция и немедленное забвение. ("отставка коррумпированного министра").

По моему мнению в эпоху Империализма действие малых (региональных) МГ окончательно отойдет на второй план - большинству игроков интересны масштабные, долго готовящиеся проекты, каковые делают знаменитости вроде Зубаревой, Макара&Ко, Лоры, Алины Немировой, Никодима и т.д. Регионалки - это хорошо, но несолидно. Готовиться всерьез и тратить деньги на прикид-вооружение-антураж лучше к большим союзным или межрегиональным проектам.

Начинают появляться "концептуальные модели" - сиречь не надоевшие игры про эльфов или крестоносцев, а проекты наподобие "Шрека" (Москва-2004), "Рубикона" (Республиканский Рим, Урал-2004), "Огнем и Мечом" (Польша-казаки-татары-турки, Новосиб-2005) или "Великой Французской Революции" (СПб-2006) - игры "новой волны", завязанные на необычные и ранее не сыгранные сюжеты по истории, книгам или фильмам.

Ролевой костюм у большинства уважающих себя игроков продолжает совершенствоваться и приближается к реконструкции. Деревянное оружие в последние годы окончательно исчезло, будучи вытесненным текстолитом и дюралю. Продолжает развиваться околоигровой бизнес и появляются "торговые марки" - допустим, клинки надо покупать у Дика или Михи-мастера, костюм заказать у Лайны, Дайры или Руны, аксессуар у Рысы, стеганки и доспехи в Ростове-на-Дону или в Казани и т.д. Ярмарка на "Зилантконе" - очень яркий показатель "капитализации" Ролевого Движения. В последнее время появляются сайты отдельных мастеров, предлагающих свою продукцию. В будущем не исключается и появление корпораций производителей, должно пройти еще несколько лет.

Имеет место улучшение в социальном обеспечении РИ, что является признаком развитого капитализма. Оргвзносы ("налоги") поднимаются (от 1-3 долларов в середине 90-х годов до 15-20 ныне), но мастера крупных игр все чаще предоставляют транспорт от станции до полигона, организуют централизованный завоз продуктов, на полигоне имеются аптечки вплоть до реанимационных и неиграющих доктора. Зачастую имеет место "Команда Безопасности", ликвидирующая проблемы с гопотой или останавливающая конфликты по жизни. В ее состав могут входить профессиональные работники милиции или других спецслужб. В 2004 году появилась официальная система страхования от несчастных случаев на РИ (Хоббитские-04). Одномоментно с этим уже никого не шокирует, что мастера со взносов получают зарплату - игрок начал понимать, что мастерение, особенно на крупных РИ, является такой же работой, как и все прочие.

Отдельно стоит отметить игровую экономическую схему "натурально-денежных отношений" при которой игрок меняет свои рубли РФ на игровые деньги (с обязательным обменом таковых после игры обратно на рубли). Таким образом за игровые=настоящие деньги на полигоне можно получить качественные услуги (кабаки, торговля и т.д.) В больших масштабах данная схема опробована на "Осаде Монсегюра-2004". Она нуждается в доработке, но в целом себя оправдывает, поскольку исключает чипы, "выпас банок с тушенкой" и т.д. В целом - продолжается тенденция к устранению и полному забвению громоздких технологий. Эргономичность и простота в использовании - вот основной принцип современной РИ.

Есть все основания предполагать, что дальнейшее развитие РИ будет очень тесно связано с развитием полигонного сервиса и "социальной базы".

Продолжает развиваться наука и высокие технологии - околоигровая пресса и Сеть заполнены статьями и исследованиями на самые разные темы, от проблем создания качественного костюма, до схем общей организации игр, полевого обеспечения, медицины, психологии и тому подобного. "Силиконовые Долины" РИ - Москва и Новосибирск (Екатеринбург как "научный центр" начал утрачивать свое значение с 2002 года). В целом - от наличия "высоких технологий" будет зависеть судьба многих мастерских "транснациональных корпораций". Надо идти в ногу со временем.

Расширение сферы информационных технологий привело к тому, что у любого мало-мальски заслуживающего внимания проекта в обязательном порядке появляется своя страница в Интернете, мастерские группы обмениваются "кнопками" и баннерами таким образом занимаясь взаиморекламой. Часто несколько МГ или рек. клубов пользуются одним сайтом или общими информационными ресурсами ("Тоже Город"), где можно найти любую интересующую информацию. Продолжает сохраняться традиция театрализованных представлений игр на ролевых Конвентах. На "Зиланте-2004" появился новый жанр - видеопрезентация ("Ведьмак", "Черный Отряд").

Итак, что даст Империализм обычному игроку? Во-первых, повышение качества крупных игр - качества как "идеологического" (благодаря серьезной работе опытных мастеров по проработке сюжета и поиску информации), так и технологического ("социальная база и сервис"), поскольку объединяются усилия нескольких МГ.

Стремительно развивающаяся околоигровая коммерция дает возможность без затруднений отыскать необходимые товары и купить их по приемлемым ценам - эпоха, когда каждый игрок в обязательном порядке занимался "рукоделем", сам пошивая костюмы или делая оружие уходит в прошлое. Информационные технологии позволяют выбрать для себя ту игру сезона, которая наиболее интересна.

Нельзя не вспомнить о том, что игровая Империя дает возможность своим подданным беспрепятственно перемещаться по своей территории - по сравнению с 1998-99 годами (не говоря уже о более ранних временах) все больше людей из Европейской части РФ ездят на игры на Урал или в Сибирь, украинцы и белорусы часто приезжают на крупные игры в Россию - и т.д. Все это происходит благодаря естественной унификации правил и технологий, начало которой было положено разработками МГ "Завоевание Рая" в 90-х годах.

Каковы перспективы?

Лора в своей статье говорит: Сформировались три основных ролевых типа: Певец (пейзанин), Рыцарь и Маг. Человек природный, человек урбанизированный и человек inferнальный. Или - человек чувствующий, человек действующий и человек знающий. Все остальное - не более, чем производные.

Сейчас в РИ начал появляться человек потребляющий. Империализм и развитый капитализм рождают прежде всего Общество Потребления с социалистическими чертами (примеры - Швеция, Швейцария, Австрия и пр.), ориентированное в основе своей на потребление производимой продукции и социальную сферу. Если и далее проводить аналогии развития Европы (да и любого другого социально-

культурного явления, каковым РИ, несомненно, являются), то становится очевидным: РИ в качестве сообщества идеалистов начинают угасать, видоизменяясь в систему потребления. Систему потребления качественных игр, игровой и околоигровой продукции и информации. Коммерциализация РИ неизбежна, и с этим надо смириться - Игры (особенно крупные) превратятся с коммерческий отдых (вариант туристической индустрии), где игрок за свой взнос будет требовать максимального комфорта, сервиса и качества услуг, предоставляемых Мастерскими группами. Это вызовет повышение взносов и невозможность (или очень малую возможность) посещения таких игр представителями "Третьего мира", которые будут вариться в своем котле до поры, пока не наступит социальный взрыв, избежать коего будет возможно только строгим контролем за тарифами (дифференциация взносов и разница в качестве услуг, за исключением медицины). Так или иначе в прямом финансовом выигрыше будут только "Золотой миллиард" и "Акулы игрового бизнеса".

Есть обоснованная надежда, что данный процесс пройдет безболезненно - хотя бы потому, что эти реформы происходят естественным образом, а не навязываются авторитарной властью, каковой в Ролевом Движении пока не наблюдается и, скорее всего, не будет.

О временах расцвета Идеализма в РИ мы будем вспоминать с ностальгией. Но объективные законы развития не переспоришь.

Андрей Мартьянов (Гунтер),
г. Санкт-Петербург

Голливуд от ролевых игр

* * *

Взяться за клавиатуру меня заставила статья Гунтера «Ролевые игры в стадии Капитализма и Империализма». По ряду пунктов я с ней не согласна настолько, что сочла необходимым высказаться.

Честно говоря, я всегда испытываю скепсис по отношению к теориям, из которых делаются выводы, что автор(ы) теории — самые великие (передовые, правильные...) мастера (организаторы, идеологи...), а все остальные либо следуют за, либо — даже на это не способны и заслуживают по такому случаю жалости. Но скепсис — скепсисом, а вдруг теория хороша? Посмотрим...

Так... А где теория-то, собственно говоря? Есть отсылка к статье Ларисы Бочаровой, где этапы развития РД сравниваются с этапами развития общества... Теория эта не подвергается сомнению — ладно, пропустим, хотя никто, насколько мне известно, не шел дальше сопоставления по произвольно выбранному набору признаков... Никакими социологическими исследованиями, разумеется, не пахло. Впрочем, хотя наблюдения Ларисы — поэзия, а не наука, временами они достаточно метки.

Итак, допустим (допустим!), что этапы развития соответствуют, и что нынче у нас «империализм». За отсутствием теории, рассмотрим аналогии, приводимые Гунтером. Ну и слегка разовьем их.

Что сразу бросается в глаза — как-то очень однобоко г-н Гунтер смотрит на империализм. Развитие технологий — несомненно. Появление больших корпораций (вообще говоря, монополий, если брать определение империализма) — конечно. Только, если уж сравнивать структуру ролевого сообщества с социальной структурой, то малость забыли, что на свете есть не только крупные и мелкие капиталисты. Есть еще инженеры, люди с образованием, работающие по найму (в гунтеровской аналогии, это, видимо, будут игроки, получающие на играх ключевые роли). А еще есть (причем составляет абсолютное большинство) рабочие, которые стоят у конвейера, и — обратите внимание! — чем они меньше думают, тем для системы лучше, им не думать надо, а гайки завинчивать. И в соответствующей, опять же, аналогии — это и будет основная масса игроков, приезжающая в команды. Пушечное мясо. Которому, для сохранения стабильности системы, нельзя давать расти.

Не лестно? Ах, не лестно! Но, возможно, в чем-то справедливо?

Продолжим далее. Империализм (раз уж используется именно это слово — не я начала!) — это еще и военно-промышленный комплекс, и нещадное вытягивание ресурсов из «третьего мира», и... Ничего этого нет и не было, «теория исторического развития» дает серьезный сбой, цепочка аналогий обрывается. Из чего можно сделать единственный вывод — Гунтер просто-напросто путает терминологию и начинает рассматривать уже современное постиндустриальное общество. Где уже и державы землю не очень делят, и «треть-

Вот статья, которую написала Мария Фрид в ответ на статью, которую написал Гунтер в ответ на статью, которую написала Лора

им странам» гуманитарную помощь оказывают... И рабочих у конвейера нужно гораздо меньше, а больше — работников сферы обслуживания (а мораль, кстати, сохраняется: «делайте красиво и поменьше думайте, лучше посмотрите новое реалти-шоу „глазок в спальню“, а заодно рекламу средства, смывающего все со всего)... А что — «игроки, делайте красиво!» — кое-чей любимый девиз; и сфера обслуживания на играх в моде...

Можно сравнивать положение дел в РД и в современном обществе? Наверное, можно... Хотя проводить взаимнооднозначные соответствия и рассматривать РД как модель общества определенно нельзя: структурные связи совершенно не те; в РД нет экономического базиса, нет аппарата подавления, нет еще много чего, и любые аналогии останутся не более чем аналогиями.

* * *

Отбросим теории. Посмотрим на картину. Несомненно, формируется круг потребителей качественных игр. В том числе и игр с хорошей организацией, обеспечивающей участникам комфорт. Тенденция к коммерциализации игр также, очевидно, прослеживается. Но, пожалуй, на этом согласие с «выводами» Гунтера можно и закончить; тем более что это никакие не выводы, а самые элементарные наблюдения.

Проблемы «третьего мира»? Игроков, которые не могут тратить большие деньги на подготовку к играм? Но ведь кто хочет — тратит; достаточно посмотреть по сторонам, чтобы увидеть, что это мало зависит от местоположения города и наличия большого клуба. Гораздо больше — от возраста и социального статуса: школьники, студенты и «молодые специалисты» действительно не могут себе позволить, но ведь это с возраст-

том пройдет! А также — от желания. Такая малость, что можно не хотеть вкладываться в «брендовые марки» и шикарный сервис, что можно иметь в играх — и в жизни! — иные приоритеты, Гунтером не рассматривается.

Кто еще у нас по Гунтеру «третий мир»? Мастера, делающие мелкие игры? А почему они, такие убогие, делают мелкие игры, вместо того чтобы «продаться» раскрученным «брендам», делать под их вывеской большие — и еще и деньги за это получать? Ума не хватает?

Еще более непонятен вывод о «росте социального напряжения» — опять же исходящий из предположения, что представители «третьего мира» должны обзаводиться «капиталистам» и прочим «белым людям».

То ли система аналогий привела к странному, скажем так, выводу; то ли на неверные постулаты Гунтера была «натянута» неработающая аналогия.

* * *

Бог с ними, с аналогиями и выводами. Но ведь Гунтер пропагандирует и систему ценностей. Он говорит: у кого снаряжение «брендовых марок», тот крут, а остальные достойны лишь жалости и снисхождения [1]. Переводя на реалии нашей жизни, это точка зрения даже не капиталиста, а рекламщика на зарплате у капиталиста. Именно того, чья задача сделать так, чтобы народ все свободное время не отрывал глаз от телевизора с развлекательными программами, развлеченными рекламой.

Или — точка зрения человека из богемной тусовки, меряющей жизнь дороговизной шмоток. «Что он делает в нашем клубе? У него же джинсы всего за сто баксов! Ну ладно, из политкорректного снисхождения к провинциалам, пусть заходит».

Не лестно?.. Если не лестно, значит, еще не все потеряно.

* * *

А вот вам, друзья, другой набор аналогий.

Бросим рассматривать общество в целом, и посмотрим гораздо локальнее — на современную культуру. Возьмем для примера кино.

Существует голливудские блокбастеры — это развитая индустрия, это большие деньги, вложенные в производство, это рекламная раскрутка, это дорогие и красивые спецэффекты, и — это практически безотказное следование вкусам массового зрителя-потребителя. Вот это — идеал, к которому стремятся наши лучшие крупные игры. Это они обеспечивают достойный уровень организации и дороговизну антуража — глаз радуется цвету, ухо — звуку, и попкорн под рукой! И именно в силу массовости они рассчитаны на зрителя, который думать не привык и не должен. Если там есть мысль уровнем чуть выше детского сада (но не выше третьего класса!), то ее три-четыре раза пережуют, чтобы дошло (еще в анонсе распишут: мы хотим сказать вам это и это, — чтобы никто не ошибся). Эмоциональная сторона обычно сильна, но редко глубока. А иначе нельзя — зритель (игрок) не пойдет! С другой стороны, тут и кастинг, тесно связанный с рекламой: заманить известных сильных игроков на ключевые роли — уже полдела (в играх пока платят самими ролями, а не деньгами, но кто знает, что там будет дальше). И куча сопутствующей продукции — от антуража к игре до «попкорна» (нейгровых сервис-услуг на полигоне). Кстати, и уровень исторической достоверности в массе примерно схож.

Продолжим. Есть фильмы, бюджетной

категории В, С и так далее. Тянемся-тянемся, но и бюджет не тот, и актеры не те, и выходит зачастую жалко и смешно. А иногда — хорошо, и именно потому, что вложенные деньги не подавляют необходимостью окупить их любой ценой, и можно позволить себе отойти от попкорнового канона (например, снять жизненную драму, а не сладкую сказку). В РИ аналогия — региональные игры. Иногда они тянутся за «блокбастерами», беря их за эталон. (Часто у их организаторов профессионализма не хватает, но и спрос с них меньше — это «кино» недорогое. Вырастут, заставят себя заметить, — попадут в «голливуд». Не вырастут — так и будут делать ужастики с дешевыми спецэффектами или сериальное «мыло».) Иногда же они вполне самостоятельны и сознательно не желают связываться с давлением астрономических бюджетов и диктуемых ими правил. Тогда они зачастую гораздо лучше «блокбастеров» (конечно, для тех, кто не считает, что смысл кино — в новейших спецэффектах, а игры — в масштабности боевки): можно получить и переживания, и пищу для ума. Лучшие примеры искусства такого рода совершенно неоченимы: вроде бы развлекательные и не слишком требовательные к потребителю «на входе», они провоцируют «включить мозги».

Есть еще некоммерческое кино, авторское, архаусное. Оно изначально рассчитано не на массового зрителя, но на зрителя грамотного и подготовленного. Авторы «другого кино» могут ставить совершенно разные задачи, пользоваться совершенно разными приемами. Никакие единые рамки здесь не существуют. Даже круг «своего» зрителя может существенно различаться. Но делаются они — ради искусства, ради того, чтобы что-то сказать, показать непривычную, острую грань реально-

сти, задать нелегкий вопрос. Ну и ради чистой эстетики, бывает, тоже. Когда взрослая, опытная мастерская группа делает игру на 50 игроков (потому что больше им не надо!), когда она зовет не любых игроков (не путать рекламу, рассчитанную на компетентного потребителя, с элитарностью!); когда для маленькой игры создаются оригинальные идеи, модели и художественные средства и, наконец, когда про эту маленькую игру взахлеб рассказывают спустя несколько лет, — что это, как не «другое кино» от игр?

Да, еще, конечно, бывает кинопродукция африканской страны Унутрии и школьный кинокружок... Аналогии с РИ тоже должны быть прозрачны. (Кстати, в любой Унутрии однажды может появиться гениальный режиссер и великолепное самобытное кино, которое оценят во всем мире).

Параллели можно проводить и дальше. Например, со всяческими призами и рейтингами. Кому «Оскар», кому Канни, а кому Унутренний кинофестиваль. И если с последним все ясно, то — как сказать, что престижнее, «Оскар» или «Пальмовая ветвь»? Да кому что. Зависит от приоритетов.

О, поклонник самого «умного» кино вполне сходит посмотреть и блокбастер «фабрики грез» — и отдохнуть, и зрелищем полюбоваться. Тратить здесь большие средства, впрочем, он вряд ли будет. Именно потому, что у него другие ценности, он не стремится «соответствовать уровню», и, вполне ценя хорошее качество, считает погоню за «фирменным лейблом» ради самого «лейбла» уделом олухов с изъеденными рекламой мозгами. Иначе говоря, он не склонен переплачивать за избыточные для него свойства товара (такowymi он может считать, например, реконструкцию костюма вплоть до ручных швов или художественную отделку ору-

жия) лишь потому, что это модно.

Кстати, когда «повзрослевший и посерьезневший игрок» (любимый аргумент некоторых идеологов) предпочитает большую игру с комфортом и красивым антуражем — не означает ли это, что он предпочитает игру, на которой можно отдохнуть и расслабиться, игре, которая требует от него каких-то умственных усилий и эмоционального напряжения?

Искусство, в том числе и искусство РИ, развивается своим чередом. Один путь — несомненно, коммерческий, он же массовый, он же попсовый. Второй — авторский, оригинальный, часто экспериментальный, требовательный к потребителю и поэтому немассовый. Они существуют одновременно с тех пор, как появилась массовая культура. И изредка даже пересекаются. Четкую границу между «не очень коммерческими» фильмами и авторским кино провести вообще невозможно.

Вымрет ли «другое кино» из-за увеличения оборотов средств Голливуда? Явно нет.

Должны ли работающие в «другом кино» с рыданиями рваться в Голливуд и умолять о гуманитарной помощи? Не смешите!

* * *

Возвращаясь к точке зрения Гунтера. По-моему, он хочет сказать: всем в Голливуд! Все — смотреть наши блокбастеры! Особо талантливые и удачливые получают шанс работать на нас! Кто не с нами, тот неудачник!

И с такой точки зрения все становится на свое место: Гунтер, всей душой принадлежащий «голливоду» крупных игр, просто рекламирует свою любимую компанию. И не только ее: недаром же он поленился перечислить все «престижные торговые марки». Ничего не напоминает?

Это всего лишь пиар, господа!

Но позвольте не согласиться с мнением, что качество фильма определяется сборами в кинотеатрах, а качество игры — наличием на полигоне пивного ларька.

* * *

И под занавес — о том, что я думаю о больших играх.

Я считаю, что это прекрасный способ отдыха и удачное место потрясения павлиньими хвостами — ранее исторической или литературной эрудиции, теперь еще и богатства.

Мне не нравятся не сами большие игры (они бывают весьма разного качества), а то, что их «пиарят» как высшее достижение искусства, некую интеллектуальную или духовную вершину... Простите. На «Завоевании рая», возводимом ныне в эталон, заявленная мистерия (а в анонсе было весьма подробно расписано, чего мастера хотят от игроков!) коснулась человек, может быть, 20 из 300. Для остальных это была посредственная, беспорядочная игра с отвратительными боевыми правилами, породившими зашкаливающее число склок и замененными «игроцким произволом» посреди игры [2]. В том, что негативные стороны забылись, а светлые — обросли легендами, нет ничего плохого, естественный процесс. На других больших исторических играх такого провала с правилами не было, файтерам было, где разгуляться, все прекрасно. Но сознательный «послеигровой пиар», объявляющий все происшедшее на игре, умным и высоким, очень уж смахивает на «какой ты умный, дурак, как хорошо ты разгадываешь кроссворды».

А еще — не-файтеры, поклонники этого направления, великолепно научились получать катарсис по принципу «кто ищет,

тот всегда найдет». Или принимать найденное за катарсис. Суррогат переживаний, самоакрутка. А потом кто-то удивляется количеству истериков.

* * *

И не надо говорить, что я тоже предвзят. Разумеется, предвзят. Потому и статью написала. Мне действительно надоело, когда для самоутверждения мимоходом топчутся по вещам, которые я люблю и ценю.

февраль 2005

Мария Фрид,
г. Кемерово

[1] Обратите внимание, если вам кажется, что я присваиваю Гунтеру не произнесенные им слова: «Над дешевыми костюмами или оружием стараются не подтрунивать („политкорректность“)\», «появляются „торговые марки“ — допустим, клинки надо покупать у Дика или Мухи-мастера, костюм заказать у Лайны, Дайры или Руны...». И это безоговорочно подается нам как сложившаяся общая норма. Бери указанные марки, иначе над тобой будут стараться не посмеиваться... Типичный прием рекламы: «новое поколение выбирает...»

[2] Если не верите, попробуйте вспомнить, какие конкретные рассказы очевидцев об этой игре вы слышали? И на чем основывался Крыс, когда писал песню о «завоевании сарая»?

Материал взят с сайта журнала по РИ «Орк-Клуб» <http://www.orkclub.ru>

Как сделать игру

Как правило, любая ролевая игра состоит из трех частей: подготовка игры, ее проведение и, наконец, обсуждение. Следует заметить, что участие детей необходимо во всех трех составляющих игры. Теперь подробнее рассмотрим, из чего состоит каждая часть игры.

I. Подготовка игры

1. Осознание того, **на кого проводится игра** - возраст, состояние группы, личностные связи, потребности, проблемы и т. д.

2. Исходя из этого, следует определить, какие **цели и задачи** ставятся перед игрой (необходимость снять напряжение в группе, решить какой-то конфликт, продемонстрировать неоднозначность актуальной для группы проблемы, отработать навыки взаимодействия в экстремальной обстановке и т. п.)

3. Следующий этап - осознание того, какой **типаж игры** следует выбрать для решения поставленных задач. Здесь надо быть очень внимательным, т. к. от этого зависят многие игровые факторы - динамика, плотность и характер взаимодействия отдельных игроков, степень возможной конфликтности на игре, то, как определяют для себя дети свои игровые цели и многое другое.

4. После того, как выбран типаж игры, следует осознать, как в целом выглядит **игровой мир**. Игра может проходить на историческом (например, Нижний Новгород 12 века или Римская империя 2-го в. н. э.), фантастическом (планета звезды Альдабаран, будущее Земли, звездолет), фэнтезийном (вариации Толкиновской эпопеи, произведений Ланье, других авторов), соци-

альном фоне (современный мир, в котором легко угадать всем известные лица и события - предвыборные кампании в регионах, сложные экономические отношения между различными производственными сферами и многое другое). Выбрав игровой мир, примерно поняв то время, в которое нас перенесет игра, надо определить границы игрового пространства. Это может быть отдельное замкнутое пространство (бункер, в котором оказываются игроки во время ядерной бомбардировки; плот, плывущий по Миссисипи), какой - то населенный пункт (город, в котором есть мэрия, два жилых квартала, городская площадь и полицейский участок), страна (может быть, несколько государств) со своими деревнями, городами, лесами и т. д., планета или ряд планет со своими космодромами и прочее, и прочее... Понятно, что игровое пространство зависит от количества играющих людей, от того, как долго планируется вести игру и, естественно, от задач и целей, которые вы преследуете.

5. Один из самых сложных и ответственных подготовительных этапов - осознание того, **какими путями может развиваться игра**. Здесь должно быть определенное планирование, осознание того, когда может начаться военный переворот, экологическая катастрофа, т. е. какие-то важные игровые события. Такие события могут быть простимулированы извне, например, если правителя страны играет "подставной" мастерский игрок, или когда в нужное время происходят события, становящиеся причиной других (оракулу приходит видение, которое ему нашептывает мастер, что в племени есть

предатель, носящий на шее амулет в виде кувшинки; по стране проходит ураган, разрушающий все строения).

Мастера игры должны запланировать ряд вызываемых извне событий, которые с большой вероятностью определенным образом повлияют на дальнейшее развитие событий. Вообще, сюжетных линий, идущих параллельно, может быть несколько (война за спорные территории, внутренний конфликт между различными политическими силами, развитие у людей, обитающих в отдаленных поселках магических способностей). Таким образом, сюжет игры становится довольно сложным, с большим количеством возможных конфликтов, т. к. одни события будут стимулировать другие, те - третьи; у игроков появятся цели, достижение которых будет возможно, только если будут ущемлены интересы других и т. д.

6. Помимо сюжетных линий, влияющих на развитие игры, предусматривается так называемая **фоновая деятельность**. Она происходит вне зависимости от того, что происходит на игре в целом и необходима для поддержания жизни или для соблюдения традиций (сбор урожая, ремонтные работы постоянно выходящей из строя производственной линии, обряд перед охотой, регулярно проводимые выборы в гос. органы, выпуск газеты). Фоновая деятельность определяет отношения в микрогруппах, предполагает получение некоторых навыков, обеспечивает деловое напряжение игры, служит для заполнения игровых пауз, когда основные сюжетные линии по тем или иным причинам затухают.

7. Этап определения и прописывания **законов игрового мира** и того, как они моделируются.

Законы могут быть:

- **социальными** (сбежавшему от хозяина рабу при поимке вырывается язык - моделируется наклеиванием скотча на рот)

- **природные** (раз в месяц на деревенские поле налетают стаи саранчи и уничтожают треть урожая, если поле не обработано химией - моделируется сделанными из бумаги насекомыми и тем, что мастер игры раз в игровой цикл убирает с "поля" треть насыпанной там пшенки), т.е. экологическими, химические, физические

- **физиологическими** (организмы разумных осьминогов питаются эмоциями окружающих их существ - моделируется с помощью персональных карточек, на которых отмечается степень насыщенности осьминога в зависимости от яркости увиденной эмоциональной картинки); технологическими (завод по производству очистных сооружений может за игровой цикл выпустить не более трех фильтров)

- **мистическими** (при исполнении определенного ритуала в честь Одина у воинов прибавляется физическая сила (таких игроков надо будет "убить" дважды, чтобы они отправились в "страну мертвых")

Также каким-то образом моделируется **игровое пространство** - строится тот же "бункер", определяется, из чего будет сделан "космический корабль" и т. д. и игровые предметы - бластеры, трактора, магические посохи, ковры - самолеты, машина времени.

8. Разработка **правил игры**. Здесь детально определяется то, каким правилам подчиняются игроки. Определяются стандарты посева полей и ухода за всходами, боевые правила, то, как на игре можно изготвить скафандр или как работать с детектором лжи. Эти правила расписываются очень четко, чтобы не возникало в ре-

зультате разного их прочтения споров на самой игре.

Разберем правила на примере боевых стандартов:

- Определяются виды оружия и то, как они могут выглядеть;
- Четко проговаривается техника безопасности ведения боя;
- Определяется зона поражения на теле (например, только корпус);
- Оговаривается, сколько жизненной энергии (хитов) имеется у каждого игрока и благодаря чему количество хитов может прибавиться (например, за ношение кольчуги).



9. Когда игра в достаточной степени спланирована, следует расписать **основные роли** (верховный жрец, король, владелец флотилии, глава мафиозной структуры) и то, кто их будет играть. Ключевые роли во многом определяют дальнейший ход игры. Соответственно, важно понять, кому следует их предложить. Некоторые важные роли могут отыгрывать мастера, знающие нюансы игры заранее. При придумывании ролей учитывается их характеры, цели и задачи, отношения с другими персонажами, то, насколько это сможет отыграть конкретный человек и т. д. После расписываются "второстепенные" роли (стражники, крестьяне, паломники, роботы - слуги. Важно учитывать, что "второстепенность" ролей может быть довольно условна, ведь никому не знакомый гладиатор может стать главой повстанческого движения рабов.

10. Непосредственно перед игрой следует донести правила и **личные установки** до игроков. Это может быть сделано в виде рассказа, небольшой театральной постановки, расписанных на бумаге стандартов. Возможно сочетание подачи преигрового материала.

11. Изготовление **костюмов и бутафории**. Весь игровой антураж может быть достаточно условен (костюмы в виде поясок на головах, комната, оформленная лишь тканью и правильно расставленной мебелью). Однако лучше, если есть возможность организовать костюмерную и бутафорную мастерские, где вместе с ребятами можно изготовить к игре весь необходимый материал. Это дает вполне явные преимущества.

II. Проведение игры

1. Зачастую игра начинается с некоторой оговоренной заранее политеатраль-

ной постановки: заключения контракта, выборы главного редактора крупной телекомпании, взрыв на военном полигоне бактериологического оружия. Пуск игры определяет ее динамику на начальный период, раскручивает некоторые сюжетные линии, оформляет "декорации", на которых развиваются взаимоотношения между игроками. От начала зависит эмоциональный фон игры, осознание игроками политической обстановки, их текущих и перспективных целей.

2. Особенностью ролевых игр состоит в том, что она может развиваться довольно спонтанно, однако это не значит, что сюжет совершенно непредсказуем. Развитие игры зависит от изначальных установок и от того, как мастера контролируют отдельные игровые моменты. Ясно, что корректировать сюжет следует только по необходимости и весьма корректно по отношению к играющим. Это достигается путем:

- введения в игру новых персонажей, несущих важную информацию или владеющих большой силой; - неожиданно обрушивающихся на игроков событий (снежная лавина, эпидемия, проклятие богов).

Помимо контроля сюжетных линий, мастера игры должны внимательно следить за игрой каждого человека. Это нужно как для того, чтобы выделить на игре тех, кто особенно удачно проявляет себя (милость богов, фарт, т. к. везет людям деятельностью), так и для последующего обсуждения игры.

3. Закончить игру лучше на эмоциональном и сюжетном подъеме, что обеспечивает яркость впечатлений и больше стимулов для предстоящего обсуждения ("Вот дальше мы бы наверняка..."). К тому же "сильная" концовка в принципе составляет приятные воспоминания.

III. Обсуждение игры (рефлексия)

1. Обсуждение игры лучше всего проводить через 20 - 30 мин. после ее окончания, когда немного улягутся эмоции и появятся возможность к анализу случившегося.

2. Обсуждение ведется примерно по следующему плану.

- Ведущий предлагает вспомнить основные игровые моменты - какие важные события произошли.

- Происходит оценка того, что происходило - поведение отдельных игроков, обмен мнениями по поводу тех событий, которые показались спорными, выяснение каких-то загадочных ситуаций.

- В тех случаях, когда игровое пространство состоит из нескольких, достаточно самостоятельных частей, имеет смысл провести обсуждение сначала для игроков, бывших вместе в одной игровой зоне (деревня, государство, планета), а уже потом организовать общее обсуждение.

- В конце ведущий "раскрывает карты" - поясняет что-то оставшееся непонятным и отвечает на возникшие вопросы.

- После этого подводится окончательный итог игры.

3. Написание работ по игре. Иногда игрокам предлагается что - то написать по прошедшей игре: отчет от имени своего персонажа, творческое сочинение, рефлексию. Это позволяет еще раз трезво оценить то, что было на игре, дать анализ своим поступкам и поступкам своих товарищей.

Олег Андреев,
г. Москва

Создание психосетки игры

Понятие психосетка (или психокарта) очень расплывчато и порой сильно субъективно, все мы люди, со своими предпочтениями и видением ситуаций. Тем не менее, она достаточно важна, и учитывая ее при распределении ролей, команд и других игровых конгломератов, мастеру будет гораздо проще направлять игру, если это необходимо, или ожидать каких-то поворотов сюжета.

Психосетка учитывает психологические особенности людей, их характеры, поведенческие линии, их соответствие ролям, на которые они заявляются, их отношение к другим игрокам и межличностные взаимоотношения с другими людьми на игре. Умение ужиться и контактировать, как в своем коллективе, так и в соседних.

Понятно, что лучше всего психосетка ложится либо на жесткий, широко известный сюжет (характерный типаж ХИ), либо на игры серийного типа, одного ролевого клуба с привлечением небольшого количества гостей. В первом случае все основные варианты развития сюжета (о, возрыдайте изобретающие велосипед) давно известны, и тут только остается выбрать, в каком направлении, у мастеров, есть желание развивать ход игры, а в соответствии с этим и подбирать игроков и команды. Во втором же случае, как раз сюжет, совершенно спокойно, можно отпустить в бурное море, без руля и ветрил, поскольку здесь психосетка строится на личном знакомстве с большинством игроков. То есть мастер(а) зная, что можно ожидать от игрока в той или иной ситуации, может просчитать куда, собственно, понесется по кочкам сюжет.

К сожалению, сейчас психосетка применяется на практике скорее интуитивно, чем осознано: этого в одну команду с этим - нельзя ставить; этот не сыграет эту роль... Это не вина, а скорей беда сегодняшней ситуации при заявках на игры. Не приезд уже заявившихся, игроки, приезжающие в последний момент, меньшее или большее число приехавших в заявленную команду и так далее... Конечно, в таких условиях, очень сложно просчитать психологическое взаимодействие игроков, а иногда и атмосферу на игре.

Ни в коей мере эту проблему не снимают предварительные заявки, тем более что зачастую они превращаются либо в фарс, либо в профанацию. Не надо забывать, что представление человека о себе самом, может очень сильно отличаться, от того каким его считают люди (самовлюбленные "прынцы", это не про вас). Человек может даже предоставить значительный список игр, где он **присутствовал**, но реальный игровой опыт это все равно не показывает. Лично мне не раз приходилось с этим сталкиваться - человек пишет в заявке больше десятка игр, а потом на игре каждые полчаса спрашивает, что ему делать - это еще хорошо, если хоть спрашивает, а то ведь просто "присутствует", или начинает "дивнеть" по всему полигону сам по себе, какой уж тут психологический рисунок игры... Или другая классическая ошибка при рассмотрении заявок: написанная легенда. Только ведь заявки не литературный конкурс. Пример. Парень - лидер, боец, харизма зашкаливает, и он хочет быть Королем, но вот беда - на бумаге он не может связать двух слов... А рядом заявка от девушки, какой бы она была Ко-

ролевой (аж на шашнадцати листах), мы покорены, мы растаяли, как мороженое на июльском асфальте, решено - эта девушка всенепременно должна занять трон. А что получается на игре? Действительно милая, но застенчивая девушка, которая даже приказы отдает шепотом, не в состоянии удержать команду в 20-25 человек (понеслась феодальная, или какая там, вольница), а парень, набрав полную грудь обиды, ушел в леса, шашни, другие лагерь... Команда пошла вразнос, и впору думать уже не о психосетке, а о том, чтоб команда совсем из игры не вывалилась. (Впрочем, не отрицаю такой вариант, когда, наоборот, для сюжета игры такой результат и нужен).

Итак, прежде чем включать игрока в психосетку команды (пойдем от малого к вершинам) нужно достаточно четко поставить себе несколько вопросов:

1. Если вы собрались предлагать роль, какие два основных качества требуются игроку, для ее исполнения, в той канве сюжета, который вы предполагаете? Тут, по-моему, все прозрачно: не нужно приглашать на роль Ричарда Львиное Сердце, человека хитрого и скрытного, любящего плести на игре интриги.

2. Какой типаж человек предпочитает играть: рубаха-парень, алкаш-собеседник, рыцарь Печального Образа, ученый-буквояд... ведь даже менестрели бывают разные (возьмите, например, Трубадура, Лютика и Даэрона).

3. Как обычно играет игрок? Функционально. Театрально. Руби всех в капусту, бог своих отличит...

4. Какие цели обычно ставит перед собой игрок на игре? Просто находится в данной игровой реальности. Выиграть любой ценой, и лучше у всех. А как там жили в том мире?

5. Если игрок должен занимать позицию лидера (прямого, возможного, скрытого...) - обладает ли он достаточным опытом руководства людьми? Если, хотите, то даже просто харизмой.

6. Какие финансовые затраты готов нести человек на игру? Это реальность, все дорого, однако Король в рубище или занавеске, вряд ли будет смотреться Королем.

7. Если игрок в вашем видении не подходит на роль, на которую он заявляется, какую другую роль, где он будет именно играть, вы можете предложить?

Количество вопросов может быть разным, хотя принцип, по-моему, понятен, все зависит от уровня игры и глубины психосетки. Просто вопросы обязательно должны быть сформулированы, и ответы на них должны соотноситься с игроком и ролью. Кстати, что характерно, подбор людей на одиночные роли должен быть более жестким. Одиночка (зачастую) общается с большим количеством народа на полигоне, у него не сглаживаются огрехи общекорпоративным настроем, встреча на дороге с персонажем может как выбить из игры (если человек плохо играет), так и наоборот доказать, что мир вокруг реальный. Но, к сожалению, нужно констатировать, что последнее время в моду вошло ездить как раз псевдо-одиночками: шляюсь себе по полигону, правда, для игры и в ней я полный ноль, зато какая туся...

Итак, теперь, когда мы задали вопросы и получили ответы, и можно приступать к компоновке психосетки команды, составляя из игроков ту схему взаимоотношений, которая необходима в рамках игры. То есть мы составляем, кто в городе бургомистр, кто стражники, кто нищие... Хорошая психосетка помогает подготовить вводные игрокам, а иногда даже может их подменять.

Но учтите, что заниматься психосеткой команды имеет смысл только в трех случаях:

1) Или на достаточно небольших, самый максимум до 100 человек, играх.

2) Или на играх где мастер-посредник от начала до конца участвует в формировании и игре команды.

3) Или на больших играх, где просчитывается не вся команда, но зато мастера достаточно **точно** представляют характеры необходимых им игроков.

Все это касалось только непосредственно игроков. Однако когда количество игроков достигает определенных цифр (на мой взгляд, они колеблются от 50 до 100) работать с каждым игроком, становиться невозможно и тогда психосетка начинает составляться уже из команд. К ним и перейдем, начнем с малых команд. Как не удивительно, но подход к малым командам (от пяти до десяти человек) почти не отличается от работы с одним игроком. Практически те же вопросы и внимание на ответственность ролям и имиджу.

Более крупные команды (от десяти до тридцати человек) бывают двух видов: стабильная и нестабильная. Стабильная - это которая состоит из более, менее постоянного состава (пусть даже она собирается из одиночек, но регулярно). Нестабильная - это состав, которой собирается "с бору по сосенке". Самая сложно просчитываемая - это нестабильная команда из одиночек-новичков (и на игре, и просто в данной команде). Потому что бывает сложно предсказать, как поведет себя эта группа, именно как команда (хотя, как уже говорилось, это может быть нужно самим мастерам в "ткани" игры).

Стабильная команда разделяется по типажам (с нестабильными, как уже говорилось это сложнее).

1. Стиль управление командой: анархия - люди выделяют из своей среды самых уважаемых и сознательно им подчиняются; "дэмократия"; абсолютный лидер; коллегиальные лидеры; авторитарный лидер, но члены команды могут иметь, и в не коих рамках выполнять, свое мнение; (возможны варианты, не небольшие, раз мы рассматриваем именно команду).

Эту позицию необходимо понимать, для того, чтоб не поставить команду с абсолютным лидером играть общину хиппи, и наоборот, демократического плана команду играть тоталитаризм. (Хотя конечно в жизни надо попробовать все!).

2. Образ и предпочтительности нахождения в игре: боевые функции, обрядово-культурологическая деятельность, экономический отыгрыш и т.д.

Это похоже на предвзятый пункт: бойцы вряд ли будут заморачиваться танцами под луной, а экономист предпочтет купить "летучий корабль", а не строить...

Общие характеристики для команд, которые необходимо либо понимать, либо с командой проговаривать (что подразумевает их выполнение).

1. Соответствие игре, доспехов и игровых костюмов у команды. (Можно было бы разделить это на два пункта, но в кольчугах, все время игры, сейчас, мало кто ходит).

Поэтому важно, а если у команды соответствующие игре и роли, например, доспехи, ведь глупо будет смотреться панцирная пехота в дольчиках, но необходимо добавить, отличима ли команда от других по костюмам, если она "не при оружии".

2. Предыгровая подготовка команды. Этот момент связан с перепиской, ведет ли команда регулярную переписку с мастерами - если нужна глубокая проработка имиджа или вводных.

3. Игровые постройкы. Готовится ли команда к постройке крепости или строевой (приезд на строяк, закупка материалов и т.д.) - если, нет, какой смысл ее приглашать играть "Империю".

4. Отыгрыш команды, как внутри себя, так направленный и во вне.

5. Пассионарность. Этот пункт важен тем, что есть команды, которые предпочитают играть внутри себя и почти не идут на контакт с другими командами.

6. Как ведет себя команда в конфликтных ситуациях. Агрессивно, старается найти компромисс, ждет решение мастеров.

Опять же этот список при желании можно расширить, и все зависит от требований, которые предъявляют мастера игрокам на своей игре. Логичней всего составить определенные типы команд, так легче оперировать в психосетке (у каждой мастерской группы они могут быть свои). Например:

Тип А: Костюмы среднего уровня; предыгровая подготовка минимальная; строяк минимальный; отыгрыш сильный; пассионарна; ищет решения.

Тип Б: Костюмы хорошие; подготовка к игре средняя; строяк сильный; отыгрыш средний; пассионарность маленькая; плывет по течению.

Тип В: Костюмы средние; подготовка хорошая; строяк средний; отыгрыш сильный; пассионарность маленькая; пассивны.

А теперь посмотрим на примере ну, скажем игры "Робин Гуд".

Тип А: Близок в ватаге Робин Гуда или селению йоменов. Обоснование: Не требуются богатые костюмы; плюс минус поведению йоменов итак все представляют; построек в деревнях может быть не много; отыгрывать Робина надо сильно; направленность во вне нужна и ва-

таге, и торгующему йомену; решает, так ему и надо.

Тип Б: Нормандский или саксонский замок или город. Обоснование: Дворянские костюмы, это не йоменский капюшон; итак, понятно как ведут себя дворяне, чуть-чуть добить вводными; крепость - тут все понятно; средний, ну, и средний; да, сидит у себя в замке, к нему же что на поклон, что на штурм сами ходят; конечно, жизнь течет.

Тип В: Монахи, колдуны, ведьмы. Обоснование: У всех перечисленных достаточно простые костюмы; знание молитвы или травничества, квесты и вводные тут могут быть сложными; больших построек не нужно; монаху или ведьме надо, чтобы люди верили; сами, вряд ли куда-то стремятся; люди сами к ним ходят.

А теперь Момент Истины - при составлении психсетки команд мы должны вернуться чуть-чуть назад и посмотреть, как в этот рисунок вписываются отдельные игроки!!! Момент очень тонкий, иначе может полететь вся сетка. Главное тут, чтобы игрок из команды не находился на противоположном полюсе по отношению к имиджу команды, то есть его психокарта не должна противоречить основным командным установкам. Психотип игрока должен совпадать с командным хотя бы наполовину, не в коем случае не меньше. (В очередной раз оговорюсь, что только если это не нужно самим мастерам, для возникновения конфликтов).

С еще более крупными командами (от тридцати до ста человек) нужно поступать, уже как с "маленькой игрой". Тем более что зачастую это отдельный блок или регион в игре.

Опять ставим вопросы, но только уже перед собой. Какой хотим видеть коман-

ду, во что хотим, чтоб она играла, какие основные цели и т.д. После чего возвращаемся к предыдущей технике и создаем Типы команд. После того, как мы это все учили можно состыковывать команды (или читай блоки) - ткань психосетки игры практически готова.

Еще одно очень важное замечание, касающееся работы с командами на любых уровнях и относящиеся к любому количеству игроков в командах. Никуда не деться, и одни команды или клубы дружат, а другие относятся неприязненно к друг другу (а иногда и поболее того). Создавая психосетку это обязательно надо учитывать. Глупо ставить дружественные команды в абсолютно антагонистические позиции, они все равно придумают, как их обойти в процессе игры, и не важно удачно или нет, просто это будет. И наоборот враждебно настроенные группы в одной команде (а иногда и в блоке) переругаются, с разной степенью последствий, еще до начала игры.

И последнее - это психосетка самих мастеров, накладывать ее лучше учитывая уже созданную сетку команд и блоков. Хотя, если мастер будет работать с командой задолго до игры, то сетку мастеров надо рассчитывать раньше.

1. Момент первый - технический потенциал мастера. Какую количественно команду он в состоянии контролировать.

2. Типаж мастера: (грубо говоря) усидчивость - важна для посредника; пассивность - для региональщика. Мастер, только отслеживающий правила, будет не нужен в команде - которая, например, в процессе игры должна выдумывать новые заклинания, для этого уже нужен мастер, могущий принимать решения в процессе, но рамках, игры.

Мне очень памятен момент, когда мастер спал с нами в лесу на щитах, чтобы отсечь споры и отслеживать захват крепости с самого начала утренней боевки. Ощущение покоя было обеспечено - не надо никого будить в пять утра или делать это без мастера, что бы успеть начать захват крепости именно на рассвете, ведь весь расчет строился на внезапности. Мастер был на своем месте и команда лишней раз не трепала себе нервы его поисками или спорами с противоположной командой.

3. Взаимоотношение мастер - игрок, команда. Нельзя ставить мастера на команду, с составом которой у него плохие отношения. Мастер будет привередничать, команда его обманывать (утрирую, конечно, но все-таки...). Хотя и обратная ситуация - большой дружбы между мастером и командой, тоже чревата. Мастер (пусть даже неосознанно) может начать "подыгрывать" команде.

4. Взаимоотношение мастер - мастер. То же самое, только касается уже мастеров (буде враждебно настроенные к друг другу, случаться в одной мастерской группе). Таких мастеров нежелательно ставить в одном блоке (регионе), и конечно особенно, в прямое подчинение друг другу.

В принципе все это можно расширять и углублять, но кажется основной принцип и так понятен, однако же, нужно не забывать, что многие команды хотят попробовать нового и едут нетипичными для себя командами, с ними нужно все "сильно" проговаривать...

И все-таки помните, всего в жизни **предусмотреть** нельзя! Но пробовать можно...

Юрий Колобаев,
г. Москва

Моделирование магии

Ритуальная магия

В данной статье будет изложен один из способов моделирования магии на РИ, условно названный ритуальным или обрядовым. Основными целями при разработке были: красота, зрелищность, реальность, предметность магических действий. Это попытка заменить сложные ненаглядные стандарты зрелищными обрядами.

Суть ритуальной магии состоит в том, что основные магические действия совершаются игроками в форме ритуалов, т.е. процессов с определенным набором и порядком действий, предметов, заклинаний. Для достижения вышеперечисленных целей ритуалы должны иметь набор реальных игровых предметов, с которыми совершаются действия. Заклинания должны произноситься вслух, желательно громко, возможно даже с определенным акцентом, манерой. Сюда же относятся ритуальные танцы, пассы руками и т. п., на усмотрение мастеров. В итоге сводится к минимуму ситуация, когда игрок пол-игры тихонько в уголке решает на бумажке задачку или пишет заклинание в соответствии со сложным стандартом, после подбегает к мастеру за сертификатом, и вот он уже крутой маг на удивление всем. Если же на игре используется обрядовая магия, крутым тоже стать можно, просто это будет красиво, заметно, для этого нужно играть, персонажи могут мешать либо помогать друг другу.

Обобщая, отметим, какие ритуальная магия дает плюсы? Само совершение магического действия подразумевает красивую игру, как для самого игрока,

так и для других игроков, поскольку они реально могут увидеть ритуал и даже вмешаться в него. Подготовка к действию заставляет играть, собирать нужные артефакты, взаимодействовать с другими персонажами, что повышает плотность игры. Чем выше уровень магического действия, тем больше игроку придется пахать для его совершения, что справедливо. Часто сложный и нужный стандарт превращается красивый и интересный.

Мастерская подготовка. Такая магия требует наличия некоторого количества хотя бы "шаблонов" ритуалов в общей форме, созданных мастерами, после выполнения которых, игрок может конкретизировать заклинание для достижения, желаемого эффекта. Например, мастера создают стандарт зомбирования на 5 минут, а игрок определяет, что же именно должен за это время сделать зомби. От мастеров требуется высокий уровень подготовки к игре, прописывание красивых стандартов и моделей (кровь - томатный сок; кукла Вуду из черного хлеба), обеспечение присутствия всех ингредиентов для заклинаний в игровом мире, обеспечение присутствия достаточного количества игротехников для отслеживания совершаемых действий. Желательно подготовить несколько школ магии, для большей контрастности и красоты игры (школа черной магии, "христианская", Вуду, магия стихий и т.д.).

Для примера приведем один из обрядов "зороастрийской" школы.

Обряд посвящения в игроки и обретения Силы

Человек, хотящий стать игроком, должен провести обряд, символизирующий открытие двери. Он должен показать Вселенной, что в нем есть сила всех стихий, должно быть произведено символическое открытие двери, а после закрытие ее. Обряд должен проводить человек, уже являющийся игроком, он происходит непосредственно рядом с дверью. Он посвящает новичка,



читает молитвы, которые повторяет посвящаемый. Рядом стоит горящая свеча, она должна гореть на протяжении всего ритуала. Жрец просит произнести Провозглашение посвященного следующим образом:

"Да будет прославлен наиправеднейший, наимудрейший, наисвятейший и наилучший маздаяснийский Закон - дар Врат! Добрый, истинный и совершенный дар, что Сила послала этому миру - та, которую принес нам Пророк. Это дар Ахура Мазды, переданный Святому Пророку и нам, его потомкам".

Это провозглашение заканчивается краткой молитвенной формулой Ашем Воху, в которой говорится, что "Праведность - лучший дар и счастье. Счастье тому, кто праведен ради высшей праведности".

После жрец готовит смесь, в которой содержится сила стихий. В металлический сосуд набирается вода, а лучше молоко. В него мельчится и кидается хлеб. На дно бросается несколько зерен риса и крупинки соли. Далее на листочке бумаги пишется "Сие есть ключ истинный". Бумага поджигается, а ее пепел растворяется в смеси. Жрец произносит над смесью молитву "Аташ Путра Ахурахе Маздаа - Аташ, сын Ахура Мазды". Посвящаемый повторяет ее, а после делает пару глотков священного напитка.

Обряд почти закончен. Жрец дает человеку ключ, и тот ритуально вставляет его в замок, проворачивает и открывает дверь, а после закрывает обратно и вынимает ключ.

Для завершения ритуала и сохранения силы синхронно произносится молитва "Ята Аху Ваирью Заота Фра Ме Мруте, Ата Ратуш Ашат Чит Хача Фра Ашава Видвао Мраоту".

Обряд закончен.

Морозов Виталий (Витал),
г. Москва



Программа обмена. Ри-пресса: газета "Полигон", г. Тула

Крылатые фразы

46. Императорские указы:

"Указ №1. Приобщить всех к нашей вере.

Указ №2. Кто откажется - приобщить по-смертно".

47. Участковый - дружиннику:

- А ты здоров?

- Да. Вот справка, что у меня нет одной ноги. А в остальном я совершенно здоров.

48. Из проповеди отца Аркона:

- А тот, кто усомнится в нашем миролюбии, пускай умоется кровью!!

49. Ещё одна ситуация с игры "Облава":

- Дай пистолет пострелять.

- 20 рублей.

- Он у тебя что, золотой??!

- Да. Видишь, "Golden Gun" называется.

50. Вербовщик диверсантов подходит и предлагает немного заработать:

- Есть работа.

- А что за работа-то?

- Танком управлять умеешь?..

51. Фраза из правил:

"Ряса Воина Веры (обязательно!) приравнивается к доспеху 1-2 категории - в зависимости от степени святости".

52. Бой. Свой вдруг бьёт в спину своего и убивает.

Мертвец: "Ты чего?! Я свой!!"

Убийца: "А чего ты спиной ко мне повернулся? Я думал - убегаешь".

53. Герцог приходит в отдалённое поселение. Негде и шагу ступить, чтобы не наступить на повсюду разбросанное оружие, возле одного дерева грудой свалены щиты.

Герцог (обращаясь к старейшине): "Вот ты-то мне и нужен. Слышал я, где-то разбойники поблизости живут. Обратни-изгои, душегубы. Не знаешь, где?"

Старейшина (задушевно): "Ой, не знаю, пресветлый. Да и не нашего ума это дело".

Герцог: "А сами вы кто?"

Старейшина: "Да лён выращиваем. Фермеры мы..."

54. Ещё одна фраза из правил: "Запрещается курить на виду у окружающих, (в лесу и так чтобы тебя никто не видел)".

55. Из вопросов мастеру по поводу проведения игры "Зона" (по Стругацким):

- А, это опять, где ээки?..

56. Мастер (раздражённо выпихивая мертвецов из мертвятника): Да сколько же вас! Идите вы отсюда! Идите. Да дайте же мне спокойно поесть!

57. Из игровых новостей:

- Эпидемия кори и чумы в трактире!..

58. Вдовствующая императрица, узнав, что Дворец взят штурмом и восставшая чернь уже грабит драгоценные покои, - обращаясь к послан-аристократам из соседней державы:

- А я с вами поеду. Посмотрю, как живут в вашей стране. Интересно же.

59. После игры (приписывается некоему игроку):

- Я убил всех!..

После игры (приписывается некоему мастеру):

- Я убил их всех!..

60. Фраза из отчёта (чистая правда):

"Купил космический линкор за банку сгущенки".

61. Из разговоров перед очередной игрой:

- А он кем едет?

- Варваром. Все те варвары, про которых написано в правилах, это он и есть.

62. Мастер (обращаясь к строю аквилонцев):

- Храбрые киммерийские воины! Бейте собак-аквилонцев!..

63. Жрец: О великая богиня Митра!

Бог (со значением): А я - мужик!

64. Во время штурма, крик:

- Лекаря! Командиру наших врагов плохо!..

65. Отдалённый игровой лагерь. Издаётся раздаётся какой-то крик. Скоро прибегает гонец и говорит, что кричали: "Спасите торговца!" "О, - решают в лагере, - сейчас доедим и пойдём спасать". Спустя некоторое время прибегает другой гонец и говорит, что кричали: "Схватите торговца!" "О, - решают в лагере, - сейчас доедим и пойдём хватать".

67. В таверне:

- Этот чай больше не заварится, он из мертвятника.

68. Прейскурант в таверне:

"макароны, рис, гречка (с гарниром) - 1 зол".

69. Разговор в таверне:

- А вот если бы я работал в таверне, весь день горбатился, а потом смотрел, как то, что я приготовил, не доели и бросили, растоптали, раскрошили, то таких людей убивал бы.

- Представляю. Красный угол. И человеческие головы на стене. Под каждой головой табличка - "он не доел". Наглядно.

70. Глас богини Тиамат: Убейте их всех. Жрица: Мы их убьём. (Пауза.) Как они должны умереть?

Глас богини Тиамат: Убейте их.

(Пауза.)

Жрица: Кого мы убьём первыми?

Глас богини Тиамат: Тех, кто будет в первых рядах.

71. Ночной штурм города. Осаждающие с криками и факелами подошли к воротам.

Из палатки вылезает типичный интеллигент, зеваает, и обращается к пробегающему мимо градоправителю:

- Да у вас аншлаг, батенька...

72. Варвар, первый раз увидев зомби, застывает в ужасе. Зомби подбегает и начинает бить варвару морду. Варвар хватывает топор и разрубает зомби пополам, со словами:

- Зомби, не зомби, но морду-то бьют!

Подборка: Копытов Владимир, Стёпин Илья, г. Тула. Материалы взяты из газеты "Полигон" и сайта "Ролевые игры в Туле" <http://mttula.narod.ru/>

Почему я могу играть

можно или нет моделировать религиозные обряды на РИ?

Введение

Собственно... а почему только христианство? Я думаю, что все, что здесь будет сказано в разной степени применимо и к любой другой религии, будь то буддизм, ислам или еще что то. Более того, все проблемы моделирования реальных религий, уже умерших или ныне существующих нельзя рассматривать только в контексте христианства.

Пожалуй начну с причин появления этой статьи.

На днях, в очередной раз, зашел на форум "Осады Монсегюра" и вижу очередной топик на тему отыгрыша христианства. Прочитал. Написал ответ. Через некоторое время я таки понял, что мне не понравилось во всем этом. А не понравилось то, что тема эта уже достаточно избита и обмусолена, но какого-то, четкого, общепринятого мнения на тему, скажем морально этических проблем отыгрыша, до сих пор не сложилось.

В принципе, ни каких постулатов тут не предвидится, это только мое мнение об этой проблематике.

Если оглянуться назад в 1999-2000ый года, и вспомнить времена подготовки к "Имени Розы" то как раз тогда и возникли вопросы: а правильно ли мы делаем, правильно ли поступаем, правильно ли отыгрываем? Было сломано немало копий при обсуждении этой темы, но по сути, все обсуждение остановилось лишь на постановке вопроса, но ни как не на его решении. На самой игре все решали этот вопрос самостоятельно, и лишь потом делились впечатлениями. Позднее, если не

ошибаюсь, перед "Готикой" эта тема снова была поднята, но тут она по ряду причин прошла мимо меня.

Однако, это уже не так важно, поскольку, раз вопросы возникают, значит тема еще далеко не закрыта и продолжает быть актуальной.

И актуальной она останется до того момента, когда большинство существующих конфессий не выскажутся на этот счет официально. Хотя бы на территории бывшего Советского Союза. До того - любое мнение любого из служителей религии - суть лишь его личное мнение, а если рассматривать все эти мнение, то уввы, они достаточно противоречивы.

В качестве примера приведу случай сказанный мне знакомым протодиаконном (с саном могу, уввы, и ошибиться) из Кеморова. Сам он достаточно близок к ролевым играм, и в пошлом году таки впервые приехал на игру, играть, естественно, священника. А поскольку ему пришлось официально отпрашиваться у церковного начальства - отпустить-то отпустили, хотя и благословления не дали, но просили быть аккуратнее. С другой стороны, не редки случаи, когда ролевые игры называют бесовщиной и т.п.

Хочу лишь, заметить, что официального решения ожидать в скором времени не приходится. По той причине, что число ролевиков и реконструкторов несравнимо мало по сравнению с числом прихожан. Да и, думаю, найдутся причины и по весоме этой. А посему - любое обсуждение моделирования религий на играх еще долго будет актуальным.

Ну и на последок, в статье вы не найдете ссылок на классиков и деятелей церкви. Всего лишь по той причине, что я буду высказывать свое мнение, а не обосновывать разумность или неразумность того или иного вопроса.

Постановка вопроса

Определение: Церковный обряд на игре - моделирование некоего мистического действия с элементами религиозной символики.

Чтобы не возникло разночтений, давайте обсудим это определение. Что такое церковный обряд и моделирование, я думаю, очевидно. Пойдем дальше - некое мистическое действие. Тут я имею ввиду вот что: поскольку религия, и все, что с ней связано - построено, прежде всего на мироощущении, а не на чистом знании, то все что есть религия я буду относить к мистике. Некое - тут все упирается в то, что мы заранее не можем определить, какой обряд будет моделироваться в каждый конкретный момент. А поскольку, моей целью сейчас не является написание подробного пособия по моделированию, то остановимся именно на такой формулировке. Вполне естественно, что все это безотносительно какой-либо конкретной религии.

Вполне возможно, что многие со мной не согласятся, но эти определения я делаю с целью дальнейшего удобства обсуждения.

Поставим теперь вопрос, который и будем обсуждать в этой статье. Звучать он будет так:

Можно ли, и если нет, то почему, моделировать религиозные обряды на играх?

Вот такая собственно будет у нас задача.

Pros and Contra

В качестве аргументов против моделирования религиозных обрядов, или их ограничения, как правило приводят следующие аргументы взятые из христианской тематики:

1. Менестрели, актеры и люди подобного толка гонимы церковью, или были гонимы в средние века. Церковь не одобряет ролевых игр, лицедейство и т. п.

2. Часть обрядов, совершенных мирянином может быть совершенно официально принята церковью, как имеющие ту же силу, что и выполненный священником. В качестве примера обычно приводится обряд крещения.

3. Моделированием церковного обряда мы совершаем или рискуем совершить святотатство.

Что ж пойдем по порядку....

Для начала приведу найденную на одном из форумов, посвященных РПГ цитату, времен обсуждения "Готики", т. е. где-то 2000-2001гг. (По приведенной в конце ссылки, при желании, можно уточнить дату и просмотреть всю дискуссию.)

(Исходный текст можно посмотреть здесь - <http://nin.rpg.ru/cgi-bin/newgot/posts/19.html>)

Mira: Почти дословная цитата из моего знакомого священника, основывающегося на своем личном мнении, и регулярных изданиях Московской Патриархии. (надо сказать, они этот вопрос время от времени муссируют) : - Христианам вообще, а православным и католикам - в особенности, имя дается при крещении, и является священной связью между ним и его святым-покровителем, а так же, меду ним и богом. По этой причине, ремесло актера всегда считалось греховным, ведь

актеры, шуты, они отказываются от своего священного имени, а значит, от таинства крещения, чтобы взять другое, пусть даже и на короткое время. Но актеры делают это чтобы заработать хлеб насущный, потому что у них нет иного источника пропитания, что же можно сказать о тех, кто делает это ради собственного удовольствия?

- С другой стороны, разве на играх не убивают, не воруют, не прелюбодействуют, не изменяют, не клянутся? И пусть грехи эти совершаются как бы "понарошку", православие приравнивает мысль о грехе к самому действию, и таким образом получается, что ролевые игры - рассадник самых диких и жутких пороков, и более того, они поощряют именно порочные, греховные стороны человеческой природы, вместо того, чтобы бороться с ними. Ведь опуская мысль о грехе, мы допускаем и сам грех...

Вот так приблизительно. Существуют еще доводы, но все я сразу не вспомню.

Да, в средневековье, актеры были гонимы, их нельзя было похоронить на христианском кладбище. Это были самые натуральные парии. Но заметьте. Что с течением времени ситуация кардинально изменилась. Теперь актер точно такой же человек. Как и мы все. Изменилось отношение к творческим людям. Более того, когда ставился мюзикл "Jesus Christ SuperStar"?, он получил благословение Рима. В России нередко концерты духовных песнопений, духовной музыки под эгидой Русской Православной Церкви. Так что с этих пор разговоры о том, что актерство неприемлемо церковью можно не принимать в расчет. Более того, это говорит о непонимании человеком современной ситуации. А опыт показывает, что любая церковь, хотя этого и

не афиширует, готова пойти на многое, что бы привлечь верующих.

Что же касается одобряет или нет - официального, явно выраженного мнения на это счет не было. По крайней мере - православная церковь точно не выражала оно. В качестве иллюстрации смотрите приведенные ранее примеры, которые показывают совершенно противоположное, не смотря на то, что рождены они в недрах одной и той же религиозной организации.

А посему, говорить о **полном** неприятию церковью РПГ не приходится. А посему - позвольте мне это утверждение за аргумент **против** РПГ более не считать.

Но, пожалуй не будем ставить на этом точку в обсуждении последней приведенной цитаты.

Оставим сейчас в стороне тот факт, что данное высказывание, все таки, не является официальным мнением церкви, а является частным мнением одного, вполне конкретного человека, который, как я не сомневаюсь, не одинок в своем мнении. В этой цитате сказано, что актер отрекается от своего имени данного при крещении, но... вопрос первый: а если этот человек после этого стал атеистом? Согласен, что это плохой аргумент. Но, все равно, вопрос остается, хоть и несколько в иной форме: А действительно ли актер отрекается от своего имени? Я в этом более чем не уверен. Зачем это делать? Ведь то, что переживает актер (или игрок) - это его ощущения, его жизнь. И ни кому их не отнять у него и не передать другому. И то, что при этом его называют другим именем - совсем не значит, что он отрекся от своего. Другой вопрос, если человек предпочитает вместо своего имени придуманный nickname, как очень часто бывает в ролевых тусовках. Тут уже сложнее, но и при

этом я бы не решал этот вопрос так однозначно. Скорее - это уже зависит только от каждого конкретного человека. И отнюдь не зависит от того - для удовольствия все это делает человек, или нет. Все зависит от его отношения к происходящему.

Дальше - ролевые игры - рассадник греха. Хм... тоже можно поспорить. Тут тоже не на столько все однозначно. Возьмем например Крестовые походы. Кто знает историю - тот поймет. А я, извините, дальше эту мысль развивать не буду.

Ну а всевозможные непотребства - типа пьянства и т. п. это уже на личной совести каждого из нас, а не всего явления в целом. :) Что называется - издержки воспитания отдельных индивидумов.

С другой стороны, прошелся я по православным форумам, находил на них и обсуждения ролевых игр - ничего, вполне терпимое отношение со стороны верующих.

Итого, что имеем в сухом остатке - ноль, кругленький такой, аккуратный ноль. :)

Увы, жизнь движется, а не стоит на месте. И некоторые вещи, бывшие, казалось бы догматами - тоже устаревают :(

Да, что касается меня - не подумайте, что я воинствующий атеист, или отношусь к церкви и вере без уважения. Нет, такое утверждать - более чем не верно. Просто устал слушать утверждения не подкрепленные серьезной аргументацией.

Пойдем дальше: "Часть обрядов, совершенных мирянином может быть совершенно официально принята церковью, как имеющие ту же силу, что и выполненный священником. В качестве примера обычно приводится обряд крещения."

Приведу еще цитату из сборника канонического права, приведенную Ringlin'ом на форуме "Осады Монсегиора":

Кан. 861 - § 1. Ординарные служители таинства крещения суть Епископ, пресвитер и диакон, причём остаётся в силе предписание кан. 530, 1-е.

§ 2. Если ординарный служитель отсутствует или перед ним встают препятствия, то крещение правомочно преподаёт катехист или другое лицо, назначенное для этого местным Ординарием; более того: в случае необходимости это может сделать каждый человек, движимый надлежащим намерением. Душепастыри же, особенно приходской настоятель, пусть позаботятся о том, чтобы верные Христу были научены правильно порядку крещения.

Что же имеем в итоге: что бы обряд крещения стал реальностью с точки зрения церкви, нужно выполнение ряда условий, проистекающих из канонического права.

1. Желание крестящегося. Т.е. Если человек хочет, что бы его считали крещеным - он после этого должен САМ пойти в церковь, возможно принять крещение вторично, в зависимости от решения настоятеля, изучать Закон Божий, короче говоря стать прихожанином Церкви.

2. Обряд должно производиться в случае необходимости. Собственно это перекрывает первое, но с другой стороны и мешает потом человеку пойти в Церковь и принять крещение в Церкви, поскольку острой жизненной необходимости на Игре в этом нет. Более того, человека, который покрестился на игре, но не пошел потом в Церковь - я вряд ли когда назову понасающему верующим, хотя в некоторых конфессиях и считается, что возможно Спасение без принадлежности к телу Церкви.

3. Тут скорее мое мнение, чем вывод из вышеприведенной цитаты: обряд должен производиться с уважением к нему (осо-

бенно если человек не принадлежит к христианской церкви) и, по возможности, с соблюдением канонов.

Таким образом действительность или недействительность обряда крещения на Игре зависит от следующей и очень простой вещи - отношения к нему **ВСЕХ** участвующих в нем людей.

А дальше смотрите сами - получается: да в ряде случаев возможно, что какой-либо обряд проведенный мирянином может быть признан действительным перед лицом церкви, но что бы он был признан церковью должно выполняться достаточное количество условий, как видно из разобранных выше примера. Другие примеры - я думаю, можно не разбирать, результат, я думаю получим сходный: в первую очередь все зависит только от нас с вами, от нашего отношения.

Перейдем теперь к третьему аргументу: **Моделированием церковного обряда мы совершаем или рискуем совершить святотатство.**

Вот это уже вопрос не самый тривиальный, хотя и на него можно дать достаточно непротиворечивый ответ.

Начнем с того, где кроются корни святотатства и что это такое. Давайте посмотрим определение святотатства в Большом Энциклопедическом Словаре:

Святотатство, 1) *порушение церковных святынь, кощунство, богохульство.* 2) *(Перен.) оскорбление чего-либо всеми почитаемого.*

Очевидно, что поруганием святынь господа игровые священники вроде бы не занимаются, да и сами святыни обычно далековато от полигонов.

Кощунство (*злая шутка, от др. слав. - шутить*) вроде тоже не припишешь, хо-

тя... если Вы всю жизнь не относились к религии с уважением, и делаете в насмешку над тем, что Вы моделируете - то, да, конечно грех кощунства на Вас лежит. Но с другой стороны - каждый сам разжигает огонь под своим котлом, так что на всех игровых священников этот ярлык не стоит торопиться навешивать, а вот в свою душу заглянуть следует.

Богохульство (*оскорбление, не уважение по отношению к догматам религии*), вот это можно, конечно приписать ролевым священникам. Но стоит ли торопиться это делать? Я бы не спешил. Во-первых, неуважение - это прежде всего внутреннее для каждого из нас и зависит от конкретной личности (примерно то же самое, что я писал выше о кощунстве). Оскорбление догматов - более чем спорно, ведь если игровой священник относится с уважением к религии, то он сделает все, чтобы не допустить подобного и обязательно попытается поставить на путь истинный игрока, точнее его персонажа (а вот встанет ли на путь истинный сам игрок - это уже его личное дело. Нет я его не оправдываю, просто констатирую факт.)

Более того, когда-то, году в 1997-99 до меня доходила фраза одного из питерских, если не ошибаюсь, священников, имевшая примерно следующий смысл, что если в результате того, что делает игровой священник хотя бы один человек придет к Богу, то все что он делал - не напрасно. Увы, я не знаю на сколько это правда, поэтому просто напомню про своего знакомого из Кемеровы (см. выше).

Так, что господа - все три вышеуказанных аргумента достаточно спорны что бы их воспринимать однозначно.

Заключение

Что мы имеем в итоге? Достаточно немало, но самое существенное.

Если игрок готов нести ответственность за все что он делает в роли священника перед людьми, Богом и самим собой. Если он бережно и с уважением относится к уставам религии. Если он готов помочь другим не совершать ошибок. Если он знает, ЧТО он делает, то он может, а может и должен играть эти роли.

Честное слово, я до сих пор не могу понять, почему уважаемые господа ролевик-реконструкторы не смогли прийти к этому замечательному выводу, что ответ на вопрос: "можно или нельзя?" лежит внутри каждого из нас и называется обыкновенным здравым смыслом. А отнюдь не спрятан в догматах или еще где-то. Ведь любой догмат можно истолковать двояко, а то, что спрятано внутри каждого из нас, можно толковать только однозначно. Замечу лишь, что если человек говорит без тени сомнения "да" или "нет", то ему на этой роли делать нечего. Здесь нужен человек сомневающийся, поскольку человек, у которого сомнений не возникает способен безмерно навредить, сам того не заметив.

Что же касается самого себя, то я наверно долго еще буду играть эти роли. Хотя играть ли? Нет, дорогой мой читатель - это не игра - это самая тяжелая работа на свете. И, увы, пока немногие понимают это. Вам ни когда на игре не исповедовались по жизни? Если нет - то я Вам очень завидую, так как очень не легко нести в себе этот груз. Играть священника - это не только знать молитвы или уметь исполнять обряды, но это еще и громадная ответственность

не только за себя, но и за окружающих тебя, дорогой мой Читатель. И если тебе впервые предложили впервые исполнить роль священника на игре - подумай - а на сколько ты готов к этому?

10.12.03 Новосибирск.

Послесловие от 17.02.2005

Со времени написания статьи прошло уже больше года, и многое с тех пор произошло. Прошла сама игра, к которой была написана эта статья, из числа тех кто к этой игре готовился образовался наш клуб- Клуб церковно-исторической реконструкции "Братство" (<http://silentcity.org>), была игра у нас в Новосибирске, на которую я ездил в "привычной" роли... но что изменилось по отношению к статье? Принципиально - ничего. Разве что хочется добавить еще пару вещей для сведения читателя:

1. В римско-католической традиции, если дары освящает не рукоположенный человек - то пресуществления святых даров не происходит.
2. Грех самосвятства. Вообще-то единственная серьезная вещь в которой действительно можно погрязнуть. Что бы этого избежать, господа игровые священники, - нужно всегда отделять себя от персонажа, которого играете.

Что из этого следует? Да собственно все уже написано, а дальше... думайте... :)

Истомин Алексей (Portos),
г. Новосибирск
aist@silentcity.org

Клуб церковно-исторической реконструкции "Братство"

Алгоритмы

окончание. Начало см. в номере 23

Алгоритм "Танивга" или "Равновесие". Автор "Система".

Тема алгоритма:

Неосознанное уничтожение какой-то культурной структуры, обеспечивавшей стабильность в обществе.

Модель алгоритма:

Чтобы представить этот алгоритм, проиллюстрируем его на примере игры "Танивга".

Существует некая планета, где давным-давно сверхцивилизация оставила неких роботов, которые должны собирать все новое, что появляется на этой планете: образцы животных, растительности, новые минералы, - в общем, все. Причем в программе у них был заложен особый раздел, касающийся разумной жизни - эти машины должны также собирать все новые изобретения и новые ценные предметы. Естественно, что роботы, подчиняясь своей программе, делали все, чтобы заполучить новые орудия труда и культуры, которые появляются на вооружении разумной формы жизни. В результате местное человечество затормозилось в своем развитии, так как после изобретения чего-то нового шло нашествие красных муравьев, в виде которых были сделаны работы, и после этого нашествия половина племени, чаще всего, бывала уничтожена, - ведь в программе роботов было указано добывать новое любыми способами. Постепенно в племени образова-

лась запрещающая структура, которая именовалась Списком Танивги.

В этот список входили предметы, которые племя может использовать. За соблюдением этого списка следят жрецы. Этот Список Танивги соблюдается уже много лет. Так как появился институт, заинтересованный в его соблюдении. Постепенно память о нашествии красных муравьев канула в лету. Остались только неясные предания. Появляется группа энтузиастов, которая предлагает пересмотреть Список, жрецы этого, естественно, не допускают.

Тогда эти реформаторы сами нарушают Список, то есть применяют новое орудие труда. Сразу после этого идет нашествие красных муравьев. Племя недовольно, реформаторов изгоняют, также вполне возможно, что племя расколется на две части, консервативную и прогрессивную. На прогрессоров обрушиваются все беды, которые были описаны в древних сказаниях, так как они разрушили эту культурную стабилизирующую структуру.

Дальше возможно три варианта:

1. Реформаторы придумывают новый закон, который бы стабилизировал положение. Например, закон первого дара, когда новое изобретение отдается посланникам бога, то есть красным муравьям. Те забирают его в свой музей и больше не нападают.
2. Они восстанавливают старую структуру, то есть Список Танивги.
3. Все они погибают от нашествия красных муравьев.

Факторы алгоритма:**1. Фактор культуры**

Этот алгоритм рассчитан на то, что мастер очень детально продумает культуру племени в целом, то есть обряды, танцы, молитвы, а также механизмы стабилизации. Он должен четко себе представлять, какие беды произойдут с племенем, если эти механизмы разрушить.

2. Фактор соблазна

Должно существовать что-то, что толкает игроков на нарушение запретов, поставленных культурной структурой. Обычно толкает людей на поступок соблазн. Он достигается следующими методами:

1. Опасность. Игроку кажется, что племя угрожает какая-то опасность (в принципе, она может действительно угрожать). И для того, чтобы эту опасность устранить, он думает, что необходимо нарушить запреты.

2. Ореол тайны. В каком-то месте игры, например в пещере, происходит нечто странное, но табу не разрешает туда ходить. И у участников появляется желание просто зайти туда и разобраться.

3. Существование несправедливых, унижающих запретов, например нельзя трогать жрецов. У игроков должно сложиться впечатление, что табу существует для оправдания какой-то несправедливости.

4. Улучшение положения какого-то игрока из-за мнимого нарушения запретов.

3. Фактор наглядного ухудшения ситуации после нарушения табу

Нашествие муравьев - это очень наглядно. Если в поселке сломались все дома, то это тоже наглядно. Резко исчезнувшая еда у всего племени - это тоже даст знать всему племени, что кто-то переступил запрет. Конечная цель этого звена - чувство оби-

ды и несправедливости. Табу нарушила маленькая группа, а страдает все племя. На примере игры "Танивга" кто-то нарушает запретный список, придумывает лук и стрелы, тут же красные муравьи начинают нападать на племя. Но луком со стрелами может владеть только один человек, и если из-за него все беды, то его надо просто выгнать, - примерно так думает племя.

4. Фактор обратной связи

Мастер должен моментально узнать о нарушении табу. Это очень важно для соблюдения этики игры. Если этот фактор плохо продуман, то может возникнуть такая ситуация: кто-то тайком переступил запрет и мастер никак на это не отреагировал, а когда большая часть племени стала нарушать традицию, мастер увидел это и отреагировал. Естественно, это несправедливо. Для того, чтобы такой ситуации не возникло, существуют следующие механизмы:

1. Наличие театралок, которые скажут мастеру о нарушении запретов.

2. Наглядный запрет, например, нельзя срывать эту веревку, нельзя носить луки и мечи (Танивга). Если кто-то сорвет гирлянду, то это станет сразу видно, и мастер знает, что делать.

5. Фактор баланса

Почему же в этом алгоритме существует баланс? Обычно те, кто нарушил запрет (реформаторы) и те, кто не нарушал (консерваторы) делятся на две группы, причем этот процесс никогда не бывает мирным. И для того, чтобы все не превратилось в поножовщину, мастер должен сбалансировать силы в группах. Тогда игра будет более интересной. Как поддерживать этот баланс, описано в алгоритме "Партизаны".

6. Фактор рефлексии

"Мы нарушили запрет. Вот поэтому нам плохо". В игре возможна ситуация, когда табу нарушил кто-то, и этот кто-то об этом молчит. И беды сыплются на непонимающее ситуацию племя. Мастер должен сделать так, чтобы поняли, почему сейчас резко стало плохо жить. Донести это понимание может сам мастер, который кому-нибудь расскажет об этом, но этот вариант иногда не подходит из-за этических соображений. Это может сделать театральный персонаж, который расскажет про аналогичную ситуацию в его молодости. И что это было связано с нарушением табу. Ко-

нечная цель этого звена - крик на всю игру: "Запрет нарушен!"

Ход алгоритма

Первый этап - это проигрывание культуры и табу. Этот этап длится очень долго - примерно 1/3 всей игры. Конечная цель этапа - осознание и понимание действующих культурных традиций.

После того, как участники поняли, по каким законам они живут, мастер начинает раздувать фактор соблазна. Если это опасность, то ее надо показать, если это любопытство, то начинает происходить что-то такое, что стимулировало бы нарушение табу с помощью этого чувства. Если это несправедливость, то театралки начинают очень обидно себя вести, а в игре появляются странники, которые открывают глаза на эти несправедливости. Конечная цель этого этапа - появление реформаторов.

Нарушение запрета.

Мастер моментально должен получить информацию об этом через обратную связь. Желательно также понять, кто это сделал. После необходимо обнаружить нарушение табу (средства были указаны выше). Один из очень эффективных мастерских ходов для предотвращения ложного толкования событий выглядит примерно так: театралка, заранее введенная в племя, в нужный момент,



когда табу нарушено, но беды только начинаются, выступает, предсказывает следующие события и называет причину, затем это предсказание сбывается на все 100%. Как уже отмечалось, эффект от такого хода очень хорош, так как в сознание участников предсказанное и происходящее логически связываются с причиной.

В этом же этапе необходима рефлексия (табу нарушено). Обычно после этого консерваторы и реформаторы начинают "перетягивать" племя, то есть доказывать преимущества, которые будут у игроков, если они будут выполнять их законы. Реформаторы и консерваторы пытаются приобрести союзников внутри племени. Конечная стадия - противники расходятся по углам.

Обычно все-таки общество не делится на равные части. Слабая уходит из племени, а сильная остается. На этом этапе мастер должен сбалансировать силы, чтобы сформировались две оппозиционные культуры, равные друг другу по силе. Очень важно, чтобы эти два лагеря друг друга не уничтожили.

Закономерные ухудшения ситуации в лагере реформаторов. Так как стабилизирующая структура уничтожена, то на эту часть племени нападают красные муравьи (игра "Танивга").

Повторная рефлексия - так как нарушение табу было связано с конкретными причинами, соблазвившими людей на этот поступок, происходит разочарование и понимание необходимости существовавших законов. После этого, если племя еще не перебито, чего мастер не должен допускать, племя или вновь вводит у себя старые запреты, или придумывает новые структуры, которые призваны вновь ста-

билизовать обстановку. Если вновь созданные табу не стабилизировали положение, то существуют два варианта:

1. Они еще раз пытаются реформироваться

2. Возвращаются к старым запретам.

Скорее всего, вероятен второй вариант. Но если новые структуры все-таки были придуманы удачно, то мастер должен это зафиксировать резким улучшением ситуации по сравнению с консервативной командой.

Описанный алгоритм сложнее, чем алгоритмы "Интрига" и "Партизаны". Очень часто он применяется в БРИГах.

Алгоритм "Старый дом" Автор "Система"

Тема: научные исследования, которые влияют на окружающие события.

Впервые алгоритм был применен на игре под названием "Старый дом". Ниже приводится модель этой игры.

В некотором государстве из ниоткуда появляется "старый дом". Это действительно здание, ничем не отличающееся от 2-3-х этажных особняков в центре Москвы. Но на 2-м этаже находится субстанция, которую впоследствии назовут "биомассой". Для исследования этого дома туда вселяется НИИ. Через некоторое время этот НИИ обрастает бюрократическими структурами, которые мешают проводить исследования. Проходит еще какое-то время, и ученые замечают, что внутри дома происходит масса новых явлений, которые носят угрожающий характер. Ученые сделали вывод о необходимости ускорения исследований, но бюрократические структуры мешали этому. Постепенно биомасса начала по-новому проявлять себя, эти проявления были оценены как угрожаю-

щие. Вскоре ситуация стала критической: биомасса стала выходить из Старого дома. Но в этот момент ученые нашли способ остановить Биомассу и воплотили его в жизнь.

Звенья алгоритма

1. Фактор предмета исследований

Мастер должен продумать его так, чтобы закономерности можно было исследовать.

2. Фактор методов исследований

В игре должны быть замоделированы методы исследования. Мастер должен четко представлять себе, как участники игры, используя те примеры и методы, которые заложены в игре, могут прийти к правильному ответу. Немаловажно в этом звене знание игроков и практическое применение этих знаний. Обычно при проведении игры по алгоритму "Старый дом" перед самой игрой проводится целый комплекс учеб, посвященный тем областям знаний, которые понадобятся для исследования закономерностей, заложенных в игре.

3. Фактор необходимости исследований

Участникам должно быть очевидно, что исследования необходимы. Надвигающаяся катастрофа - это очень сильный стимул. Но кроме опасности мастер может стимулировать исследования:

1. С помощью любопытства.

2. С помощью задания (в игре "Старый дом" у этого НИИ существовало такое задание: исследовать биомассу, и от хода этих исследований зависело материальное положение института).

4. Факторы, мешающие исследованиям

Так как динамика ролевой игры основа-

на на преодолении чего-то, на конфликте, то этот фактор является очень важным для обеспечения движения.

Отвлечение от работы:

1. Наличие независимой от научной группы бюрократической структуры.

2. Проводить исследования мешают бытовые вопросы, связанные с обеспечением нормальной работы. Эти вопросы могут быть связаны с необходимостью защищаться, доставать пищу и т.п.

3. Фактор опасности опыта. Обычно закономерности замоделированы так, что после определенного количества опытов, направленных на изучение какой-то стороны наблюдаемого явления, исследователи понимают, что остался последний, который, наконец, пояснит все. Мастер должен так замоделировать закономерности, чтобы такой момент обязательно возник. Этот последний опыт должен поставить исследователей перед нравственным выбором. Они должны считать, что после этого опыта или все взорвется, или все будет нормально, причем это должно быть видно из предыдущих опытов, то есть мастер так должен продумать закономерности, чтобы в процессе исследования возникла вилка, и решить, куда пойдет процесс, может только этот опыт. У игроков появляется нравственный выбор. Мастер должен продумать механизмы, которые толкали бы исследователей на проведение этого опыта. Вот несколько таких механизмов: свидетельство сильного авторитета, то есть делаются какие-то предварительные работы, которые устраняют фатальный исход опыта. Например, в игре "Старый дом" никто не знал, как поведет себя биомасса, если увеличить мощность рентгеновского излучения - то ли она активизируется еще

больше, то ли наоборот. В результате игроки нашли книгу, в которой описывался этот опыт, и биомасса не активизировалась, и исследователи влили в биомассу вещество, которое замедляло процесс деления клеток. В итоге, застраховав себя от опасности, они провели опыт. Ситуация становится критической. Или все точно погибнут, или есть вариант, что после опыта опасность будет уничтожена.

4. Фактор недоверия друг к другу. Основная задача этого фактора - разделение игроков. Этого можно достичь следующими способами.

5. Перерождение личности как побочный результат опытов (исследователи работают и через некоторое время замечают, что некоторые их товарищи стали странно себя вести, причем настолько странно, что им перестают доверять); это очень мешает исследованиям, так как совместная деятельность требует большой степени доверия между работающими людьми.

6. Разные политические позиции исследователей, в результате чего игроки не раскрывают друг перед другом некоторые свои взгляды, что создает атмосферу недоверия. Здесь очень важно, чтобы участники или группы, представляющие разные политические взгляды, не обменивались быстро информацией. Этому помогают слухи о том, кто кого как надул, и опасность внешних контактов. Например, группы располагаются в разных местах и переход из одного в другое затруднен. Игроки думают: "Зачем идти куда-то с кем-то разговаривать, когда можно спокойно сидеть в своей крепости и заниматься работой?".

7. Возможность использования результатов исследования в корыстных целях.

Чтобы этот момент играл, необходимо в начале игры продемонстрировать, как это может быть. Результатом этой демонстрации должно стать утаивание результатов опытов.

Наложение алгоритма "Интрига", который разделял бы исследователей.

5. Фактор подсказки

Все вышеперечисленное должно отвлекать участников от работы, и на игре может возникнуть ситуация, когда игрокам не хватает времени понять что-то, особенно если это МИГ, а не БРИГ. Поэтому мастер должен как-то заложить в игру возможность подсказки. Это могут быть книги, которые имеются в игре, в них или написано, что делать дальше, или как-то завуалированы ответы на возникающие вопросы. Это могут быть Советы Старейшин, на которых может присутствовать сам мастер, наводя игроков на нужный путь, или же в игре может появляться какое-нибудь авторитетное лицо, которое будет говорить, что делать дальше.

6. Фактор наличия необходимых знаний

Он уже частично рассмотрен в звене 2. Это очень важный фактор, так как в случае, если у игроков нет достаточных знаний, или они ими не умеют пользоваться, алгоритм полностью проваливается.

Ход алгоритма

1 этап. Пуск исследований, возникновение азарта. Конечной целью этого этапа является перспектива, которая возникает перед исследователями после получения первых результатов. Пер-

спектива должна сиять яркими красками, у игроков должен появиться азарт достижения этой перспективы. После того, как это произошло, мастер переходит ко второму этапу.

2 этап. Запуск мешающих факторов. Это является неожиданностью для игроков. С одной стороны, перспектива продолжает блистать яркими красками, а с другой - возникает масса проблем, которыми тоже надо решать. И конечной стадией этого этапа является появление мысли о необходимости как-то организоваться для того, чтобы ускорить процесс исследований.

3 этап. Появление нравственного выбора. "Кому достанутся результаты исследований? Стоит ли продолжать опасные опыты?" и т. п. И игроки начинают колебаться, обдумывая эти варианты. Это очень важный этап, так как открытия, которые делают игроки, в связи с этим выбором можно считать глобальными. Поэтому от хорошей проработки этого этапа зависит успех игры.

4 этап. Нагнетание атмосферы опасности, которая подталкивает участников к совершению нравственного выбора. Это может быть усиливающаяся активность наблюдаемого явления ("Старый дом" - враждебная активизация биомассы). Это может быть появившаяся опасность конкуренции типа: "Военные могут сделать это открытие и использовать против нас". Конечной стадией этапа является созревание участников для совершения нравственного выбора.

5 этап. Совершение нравственного выбора. Участники как-то организуются. Кто-то занимается наукой, кто-то доставляет еду, кто-то охраняет. Конечная цель этого этапа - сплочение игроков, устранение мешающих факторов.

Рефлексия. Исследования движутся с большим темпом, значит мы правильно организовались.

6 этап. Появление результатов исследований, которые можно использовать для практического применения. Появляются приборы, с помощью которых можно устранить нависшую угрозу и развеять атмосферу опасности.

7 этап. Здесь возможны два варианта конца игры: или всеобщее ликование (тогда мастер фиксирует эту победу), или эти приборы захватывает какая-то команда, которая начинает их использовать для установления диктатуры или реализации каких-то своих целей. Для хода алгоритма это не важно, так как он все равно в обоих случаях кончается, но вариант диктатуры следует подробно обсудить с участниками игры.

Игровые алгоритмы. Автор "Система"

1. ОБЪЕДИНЕНИЕ.

1. Фактор особенности целей (невозможность достижения в одиночку).

2. Обеспечение разделяющего фактора:

- интрига (стандарт)
- личный опыт;
- накачка, установка;
- информация.

3. Усиление стороны противника.

4. Фактор против растекания:

- места-точки;
- цель на одно место.

5. Баланс сил (стандарт)

6. Фактор ускорения реакции (стандарт).

ХОД АЛГОРИТМА

1. Обеспечение разделяющего фактора, его осознание.
2. Попытка самостоятельных действий, осознание нереальности этого.
3. Нравственный выбор, колебания.
4. Объединение, создание общего плана.
5. Реализация плана.

2. РАЗДЕЛЕНИЕ.

1. Фактор пуска жизни (стандарт).
2. Очевидность расхождения, развала, что грохает попытки решить вопрос по старому:
 - наличие резкой полюсности;
 - выгон одной из сторон;
 - безопасность;
 - царь горы, парламент, распределитель.
3. Наличие делимого и его необходимость для каждой из сторон.
4. Фактор "идет в руки".
5. Фактор "возмущение стороны" (как это тоже наше!).
6. Фактор ажиотажа.
7. Рефлексия (стандарт).

3. ДЕРЖИМСЯ!

1. Обмен ударами или фиксирование этапности:
 - дискретность ударов;
 - этапность достижения сторон;
 - составной вариант на всех.
2. Фактор надежды.
3. Фактор неожиданного баланса (усиление одной из сторон).
4. Фактор объективного продвижения.
5. Рефлексия (стандарт).

4. ТЮРЬМА

1. Фактор попались

- туннель и засада
 - ловля по !;
 - побег, установка, продажа.
2. Обидное отношение:
 - побои;
 - обидная работа;
 - театралки;
 - оценка, как животных;
 - застенки.
 3. Фактор сдерживания:
 - стандарт ключа (решетка);
 - вооружение и жестокие репрессии вначале;
 - кандалы, цепи, ошейники;
 - страх за заложников;
 - есть интерес остаться в камере (додаться кого-либо).
 4. Деятельность в камерах:
 - самосовершенствование;
 - письмо, информация, разговор
 - философ;
 - связной;
 - подготовка восстания, оружие, мешки, акции;
 - работа;
 - орать, петь, протестовать.
 5. Фактор "сборище":
 - повод;
 - демонстрация чего-либо.

5. "УДАР В СПИНУ"

- (эконом. И эколог. варианты)
1. Фактор пуска жизни (азартные деятельность, фоны, малые цели);
 - исследование,
 - накопление (экономика),
 - агитация,
 - разбирательство,
 - поход, охота и т.д.
 2. Фактор накопления противоречий (собственное запутывание);
 - ошибки

- влипание,
 - вывод из равновесия,
 - политические промахи.
3. Фактор проверки.
 4. Фактор правильного выхода и его маскировка.
 5. Фактор цейтнота (стандарт).
 6. Фактор эффектного неожиданного удара, разрушающего всем жизнь.
 7. Устранение последствий.

ХОД АЛГОРИТМА

1. Пуск жизни.
2. Накопление противоречий. Механизмы этого. Маскировка правильного выхода. Проверка.
3. Цейтнот перед ударом и сам удар.
4. Стрессовый аут. Рефлексия.
5. Устранение последствий, движение к выходу.

6. МЕТАНИЕ

1. Фактор нацела:
 - установка, смысл игры, события (дежка),
 - неприятие действительности (стандарт),
 - очевидность большого выигрыша (соблазн),
 - влипание (стандарт).
2. Выбор структуры метания: общее или ступенчатое. Структура доступа информации. Страховка.
3. Организация полюсов метания, выделение их недостатков.
4. Фактор смены полярности:
 - ассоциат. Ряд усиливающегося опасения,
 - компрометация пути,
 - демонстрация силы иного пути,
 - уничтожение или появление путей,

- резкое осложнение (исчезновение необходим. элемента).
5. Рефлексия (стандарт) Организация потока информации.
 6. Фактор ускорения реакции:
 - демонстрация необходимости;
 - нагнетение неприятия;
 - действия референтов и их совет;
 - страх перед ошибкой и уход в нейтрал.
 7. Фактор свободы перехода:
 - ситуация цивилизованного парламентского режима;
 - ситуация тайного действия;
 - существование объективной защиты (король);
 - монополия информации;
 - плата за переход;
 - ситуация "впечатления нейтрала".

ХОД АЛГОРИТМА

1. Фактор нацела.
2. Показ полюсов.
3. Смена полярности:
 - общий вариант;
 - ступенчатое;
 - поток информации.
4. Фактор ускорения реакции. Фактор свободы перехода Рефлексия.
5. Фиксация ситуации, закрепление имеющейся полярности. Выступление, доигрывание до конца событий, фиксация конца

7. ЗАГОВОР

1. Наличие центра заговора, его тема. Социальная опора заговорщиков.
2. Наличие второго центра - оппозиции и ее неспособность быстро погасить заговор:
 - ключевые точки (опасно уничтожить);
 - хочется вычислить кто стоит за первым эшелон.

- мало сил для пресечения заговора (ожидание подкрепления);

- борьба за массы (заговорщики популярны).

3. Звучание оппозиции заговора.

4. Влипание народа:

- расписки;

- свидетель;

- долги;

- заем ресурсов;

- интрига;

- подстава и арест;

- осознание выгоды для себя той или иной позиции.

5. Рефлексия (стандарт).

6. Баланс (стандарт).

ХОД АЛГОРИТМА

1. Зарождение центров. Звучание оппозиции.

2. Влипание, рефлексия.

3. Оппозиция не выступает.

4. Прорыв-взрыв. Пуск баланса.

5. Разрешение и фиксация.

8. НАУКА

1. Фактор наглядности явления.

Фактор наличие закономерности и возможности эксперимента. Условия:

временные рамки (несколько раз);

ресурсная база (инструменты, приборы, кадры);

наглядность результата.

Фактор Возможности построения теории и возможности на ее базе корректировать эксперименты.

Фактор Информационной поддержки

научные тексты;

консультирование;

заложение ассоциативного ряда.

Фактор использования результатов исследования.

Фактор давления ВО.

Фактор защиты исследовательской группы.

Рефлексия внешнего окружения.

ХОД АЛГОРИТМА

Пуск жизни. Демонстрация явления или тайны.

Демонстрация инструментария и алгоритма исследования.

Начало исследования и давления ВО.

Защита исследовательской группы и экспериментирование; выработка теории.

Рост ВО и неблагоприятная трансформация внешнего окружения.

Создание инструментария на основе исследования.

Применение инструментария и отыгрывание ситуации.

9. МАНЬЯК

1. Фактор пуска жизни и порядка (стандарт).

2. Существование тайны, последствия которой кому то помогают, а кому то наоборот (и все это знают).

3. Эффектные выкидыши инкогнито.

4. Появление разных улики на всех и вся.

5. Фактор желания раскрыть.

6. Рефлексия (стандарт).

7. Слухи.

ХОД АЛГОРИТМА

1. Пуск жизни и звучание тайны.

2. Начало выкидышей инкогнито, мешание и помощь.

3. Фактор желания раскрыть.

4. Улики на всех и вся.

5. Поиски и рефлексия.

6. Фиксация конца.

Методика ролевого моделирования

Попасть в сказку - мечта каждого ребенка. Мы, взрослые, настолько привыкли к этой мечте, что уже не замечаем, хотя сотворить сказку по примеру Грея, героя "Алых парусов", вполне бы могли. Может быть, эта мечта "попасть в сказку, балладу, книжку" и подтолкнула нас когда-то заняться Большими Ролевыми Играми.

И вот на живописных лесных лужайках, разделенных глубокими оврагами, у тихой речки появились замок, небольшие деревушки из шести-семи домиков, небольшой городок с маленькими узкими улочками, обнесенный стеной. Это, конечно, макеты, но мальчишек, приехавших с нами на ИГРУ, это несколько не смущало; где еще они могут прогуляться по крепостной стене, вооружившись деревянными щитами и мечами, поотбивать атаки неприятеля, переночевать при свете настоящих факелов. Но это только начало. Завтра все приехавшие разделятся на роли: кто-то будет герцогом, кто-то его охраной, кто-то крестьянином, а кто-то получит свой собственный домик и мастерскую в городе. ИГРА продлится без остановки четыре дня; четыре дня все будут жить в непривычном, но тем и интересном мире.

Оживет круговорот игровой экономики: крестьяне начнут обрабатывать поля, старательно бороня их, собирая "жучков-вредителей", предварительно раскиданных Мастерами Игры, моделирующих законы природы. Как результат в конце игрового цикла соберут урожай (выдаваемый теми же Мастерами: от 300 грамм до полутора килограмм гречки, пшена или риса - кто что посадил). Ремесленники в городах начнут

производство игрового оружия, ожерелий, шитье игровых костюмов. Во все стороны начнут рыскать купцы, обустроив обмен в игровом мире; на дорогах появятся разбойники и гвардейские патрули, игровые деньги начнут переходить из рук в руки. Вот кто-то расспрашивает о страшных драконах, по слухам водящимися на окраине игрового мира, кто-то покупает блестящий камушек у купца - амулет, призванный защитить своего хозяина; а кто-то выучивает текст страшного заклятья (и зачем оно ему понадобилось?). Теперь каждый - хозяин собственной игровой судьбы, теперь от него самого, его смекалки, интуиции, знаний, дерзости зависит, какое положение он займет на игре. Посмотрим, "кто что стоит"!

Проводятся подобные игры уже более десяти лет. Первоначально это были исторические игры (Северная Америка во время колонизации, эпоха борьбы городов и герцогов в феодальной Европе, Древний Рим, Киевская Русь и другие). Что интересно: события на игре при правильном моделировании экономики, культуры, политической ситуации развиваются близко к руслу реальных исторических событий, хотя и со своими частными, персональными вариациями. По окончании игры интересно сравнить ее ход с исторической публицистикой, собственные ощущения и переживания с образным видением данной эпохи художественной литературой. Многих игра подталкивала писать собственные мемуары, других читать книги по эпохе игры. Как педагоги мы быстро оценили значение игры для мотивации обучения, иллюстрации глубинных социальных законов в ходе истории, детализации

исторических образов, погружения в духовный мир ушедшего времени.

Вторым шагом в развитии стало расширение моделирования на пространство сначала биологии и экологии (моделирование биогеоценозов и экологических катастроф), позже - работа с физическими, химическими, математическими моделями. В конце концов накопился гигантский опыт по моделированию как различных жизненных и социальных клубков и конфликтных ситуаций, так и моделированию чисто предметных, учебных знаний. Выявились различные типы игр, игровые приемы в моделировании и так далее. Все это позволило нам перейти к работе по классификации игровых форм и к постановке вопроса о широком использовании игр в образовании.

Прежде всего был выделен круг проблем и вопросов современной школы, которые с нашей точки зрения, разрешимы с помощью методики ролевого моделирования:

1. Проблема мотивации обучения, внутреннего ощущения потребности в знаниях. Она наиболее остро стоит в средней школе, но очевидно, что зарождается в начальной. Проблема эта в рамках методики может решаться, например, следующим образом.

Ребята попадают на одной из игр в некий фантастический мир. где им для выполнения игровой цели (спасти товарищей, колонизировать планету, добыть редкую руду) или попросту для выживания необходимо разрешить ряд игровых задач (открыть двери таинственного замка, отогнать дракона, обнаружить месторождение). Но знаний для выполнения этих задач у них не хватает (чтобы открыть двери - нужно "войти в компьютер", чтобы ото-

гнать дракона - нужно "спаять мультитатор", издающий звуки, драконов пугающие; чтобы найти руду, нужно уметь разбираться в данных, полученных с приборов). На игре происходит ряд бурных событий, ребята выкручиваются из многих ситуаций, но игровые цели им так и не удается выполнить. После игры, на обсуждении, когда ситуация вскрывается, ребята обижаются и защищаются: "Но мы же этого не знали, а знали бы, так подготовились..." Тогда им предлагается реванш, возможность через некоторый срок погрузиться в "тот мир" и добиться своего. Как правило, такая схема срабатывает, мотив изучения предмета становится очевиден.

Надо сказать, что существуют и другие схемы решения проблемы мотивации в рамках методики.

2. Проблема поля реализации знаний. Дело в том, что построение обучения в современной школе, приводит к отсутствию навыка использования знаний, формированию такого мышления, при котором теория и практика существуют отдельно друг от друга в мировосприятии человека. (Равно как выпускники физфака МГПУ так же теряются в ситуации повреждения электросети, как и люди ничего в физике не понимающие). Как решается эта проблема в ролевом моделировании видно на предыдущем примере.

3. Проблема формирования цельности мировосприятия. Разделение путей познания на предметные области влечет за собой, в частности, неспособность многих людей работать в межпредметных сферах. Для нашей методики, реализующейся на построенных моделях игровых миров, взаимодействие явлений, описываемых в рамках разных наук, настолько явно и оче-

видно, что привычка видеть картину в целом возникает естественно и неизбежно.

4. Проблема учета психолого-физиологических особенностей при построении учебной деятельности. Всем известно, что значит игра для ребенка младшего школьного возраста - или возможность самореализации и самоутверждения для подростка. К сожалению, в реальной современной школе предоставить ребенку деятельность, созвучную его внутренним психолого-физиологическим потребностям часто оказывается весьма затруднительным. Методика Ролевой Моделирования значительно расширяет возможности для этого. У нас уже сложилась классификация построения игрового процесса на разных возрастных этапах. Тезис: "Каждый возраст берет от игры свое", - получает широкое подтверждение и оказывает существенное влияние на формирование типов построения игр.

5. Многие задаются вопросом: "А не отнимает ли современная школа детство у ребенка?" У нас это противоречие снимается.

6. Проблема ассоциативно-образного построения обучения. Замечено, что при освоении логики преподаваемого материала, в лучшем положении оказываются те ученики, у которых обобщение и логика ложатся на уже имеющийся набор картинок-ассоциаций, касающейся данной области знаний. Поэтому актуальна задача построения ассоциативных рядов таких картинок на различные темы и области знания; нельзя не отметить, что даже одна Ролевая Игра дает целый веер таких ассоциативных рядов, касающихся самых различных областей.

7. При правильном использовании методики, когда педагоги отслеживают, чтобы ребята играли разные роли, значительно

возрастает возможность формирования в мышлении ребенка способности ставить себя на место другого человека, способности представить себя "в его шкуре", умения понимать движущие им мотивы.

8. Для педагогов Ролевая Игра предоставляет возможность сплочения различных коллективов школы при подготовке к игре. В различных мастерских раскрывается необозримый простор для самоуправления детских коллективов в различных творческих позициях, на основе различных видов деятельности.

9. Проблема социальной адаптации. Ни для кого не секрет, что в условиях конкуренции, царящих в окружающем мире нередко встречаются жестокость и обман.

10. Наконец, Игры оказываются неплохим средством психологической диагностики, позволяющим раскрыть комплексы ребенка, определить характер завышенной или заниженной самооценки и так далее, а также и средством для соответствующей корректировки.


Сейчас методика разбивается на отдельные предметные области, такие как: ролевое моделирование, алгоритмы игр, фоновая деятельность игр, этика мастера игры, стандарты правил, игровые дополнения к Ролевой игре (доМИГовые формы). Каждая из этих областей совершенствуется, углубляется, происходит оформление этих предметов в форме учебных пособий и методичек.

Михаил Кожаринов,
г. Москва


Материал взят с сайта школы
«Перспектива»
www.sys-tema.ru


Обзор ролевой и толкинистской прессы


Подборка информации о журналах и газетах, посвященных тематике ролевых игр и толкинистике, а также новости о выходе свежих номеров этих изданий. Если вы издаете сами, либо вам известны ролевые издания, пожалуйста, пишите Несси nissy_moek@mtu-net.ru. Архив ныне почившей ролевой прессы, а также электронный вариант обзора с обновлениями смотрите здесь <http://nin.rpg.ru/moek/index.shtml>


	<p>Газета о ролевых играх на Камчатке. г. Петропавловск-Камчатский</p>	<p>Координаты для связи: Alex Alone alice@real.kamchatka.ru http://rpg.kamchatka.ru/</p>
---	--	---

	<p>Конец Эпохи г. Москва литературный альманах</p>	<p>Координаты для связи: Phon: (095)349-96-72, Лин Post: 109341 М., Верхние поля, 6-182 journal-olga@yandex.ru http://lin.rinet.ru</p>
---	--	---


	<p>Крылатый вестник г. Минск Регулярное издание Молодежного движения «Хранители»</p>	<p>Координаты для связи: kvestnik@narod.ru kvestnik@tyt.by</p>
---	--	---


	<p>журнал о любых проявлениях ролевого движения</p>	<p>Координаты для связи: http://jurnal.fantasyland.info/</p>
---	---	---

	<p>журнал для тех, кто играет всерьез игротехнический альманах</p>	<p>Координаты для связи: ml@konvent.ru заказ номеров journal-olga@yandex.ru</p>
---	--	---

	<p>Меллон Украина, г. Киев</p>	<p>Самовыражение, внутренний рост, развитие, сотрудничество и вдохновение и информация для читателей</p> <p>Координаты для связи: Mellon@ukr.net</p>
---	--	---


	<p>Журнал, посвященный Ролевым Играм г. Москва</p>	<p>Координаты для связи: 123154 Москва, ул. Тухачевского, д. 32, корп. 2, кв. 267 Дмитриева Л. А. nissy_moek@mtu-net.ru www.mykingdom.ru</p>
---	--	--

	<p>Вольнопериодическое издание «Ork-club journal» г. Уфа, Кемерово</p>	<p>Координаты для связи: beregy@ufanet.ru www.orkclub.ru/prpg_ocj.shtml</p>
---	--	---

	<p>Журнал Толкиновского общества Санкт-Петербурга</p>	<p>Координаты для связи: почтовый адрес: 191186 СПб Миллионная 15-13 zoltan@tolkien.ru http://www.tolkien.by.ru/palant.html</p>
---	---	--

<p>ПОЛИГОН</p>	<p>Газета для тех, кто играет в серьезные ролевые игры г. Тула</p>	<p>Координаты для связи: Ufthang [Ufthang@rambler.ru] http://mttula.narod.ru/Creation/poligon.html</p>
----------------	--	---

<p>Хронограф Хоббитона</p>	<p>Газета Средиземья о мире фэнтези</p>	<p>Координаты для связи: http://hronograf-hobb.narod.ru</p>
----------------------------	---	---

	<p>Журнал посвящен творчеству г. Санкт-Петербург</p>	<p>Координаты для связи: http://wind-rose.spb.ru</p>
---	--	---

После апокалипсиса. Новая надежда

Почему-то считается, что самое страшное ещё впереди. Всеобщая мировая война? - ну и что. С лица земли за час стёрты несколько городов? - ну и что. Апокалипсис, он завтра. Он не для нас.

Апокалипсис, это когда умрут все.

1.

Идея о жизни после апокалипсиса массово стали волновать читателей и писателей по-сле второй мировой войны. Не одно десятилетие всё новые и новые авторы открывали для себя этот сюжет. Жизнь на грани; постоянное противостояние двух политических систем - катастрофа могла произойти в любой момент; что-то случится сегодня и завтра. Тема была очень современна.

Немало фантастов описывали финал человеческой техногенной цивилизации. Этот финал случался по разным причинам и в разных масштабах, но объединяло эти произведения одно: конец наступил. Начиналось всё с "романов-предупреждений", но потом авторы переросли этот рубеж, и сформировался целый новый поджанр литературы о "постядерном" мире. И чем больше утекало время, тем дальше уходили писатели от предупреждения; конечно, это предупреждение подразумевалось, но оно уже перестало быть стержневой основой произведения; если раньше мир служил лишь наглядным пояснением сюжета, то стали всё чаще появляться тексты, где сюжет уже произрастал от мира, а не наоборот.

Каких только безумных и невозможно реалистичных миров не было создано! Чем дальше, тем безумнее; конец света стал расхожей темой, ещё одним клише, которому предстояло затеряться среди историй о серийных маньяках и "пришельцах среди нас"...

Конец света? А ведь, быть может, мы, ныне живущие, его никогда не увидим. Никогда.

"Люди думают, что могут отравить воду и воздух, испортить всё, их не интересует будущее. Только сейчас и здесь. Они поняли, что живут лишь один раз, поэтому можно гадить везде и плевать, что будет потом!"

Но прежде чем это произошло, много людей успело впитать мысль: а ведь и на развалинах цивилизации тоже возможна жизнь, возможна любовь и вера в прекрасное. "Мы наш, мы новый мир построим..."

Вот вам и "Стрелы Перуна с разделяющимися боеголовками". Вот вам и "Кысь". "А зовётся наш город, родная сторонка, - Фёдор-Кузьмичск, а до того, говорит матушка, звался Иван-Порфирьичск, а ещё до того - Сергей-Сергеичск, а прежде имя ему было Южные склады, а совсем прежде - Москва".

2.

Сначала были книги. Потом фильмы - художественные и анимационные. Потом, гораздо позже, - компьютерные игры. Идея не исчезала и, наверное, не исчезнет. Точно также, из фантастики, этот жанр пришёл и в ролевые игры.

Тема апокалипсиса достаётся мастерам ролевых игр, что называется, "в комплекте" с литературным или иным первоисточником. Целенаправленно делается не игра об упадке цивилизации, а брэнд, тот же "Fallout". Точно также и магия достаётся "в комплекте" играм по фэнтезийным сюжетам. И точно как и магия, техногенный упадок является для игры определяющим, отличительным признаком, который и формирует отдельный поджанр ролевых игр.



Для реализации идей мастеров, заложенных в игру, тема и антураж апокалипсиса очень удобны. Однако прибегают к этому нечасто.

Итак, end of days. Прежде всего, чем подкупает тематика, это даже не антураж, - а антуражность. В постапокалиптических мирах нет места "обычному" человеку, здесь любой - уникален и неповторим, а, главное, странен. Здесь нет похожих друг на друга личностей, даже если они - клоны. Здесь грязи и кровь - обычное дело. Здесь одежда может быть рваной, и никому нет до этого дела. Здесь облик существа может быть настолько необычен и

фантастичен, что можно фантазировать сколько угодно, и не суметь повторить подобное. Здесь нет чётких временных границ - время исчезло.

Одежду и антураж на такие игры готовить одновременно очень просто, и в то же время сложно. Их можно найти на помойке. А можно купить за очень большие деньги.

Одежда и антураж на такие игры может быть любой - можно не ограничивать себя ни в чём. При этом деталями одежды и антуража могут стать как средневеково-фантастические, так и современные элементы. Наиболее странно смотрятся "средневековые", выполненные из современных материалов - пластик, пластмасса, резина, хромирование.

При этом любой полигон, какой бы не выбрали мастера, играет на визуализацию

мира. Мусор, грязь? - опомнитесь, а где вы живёте? Поезда идут каждые пять минут? рядом работает завод? - а вы хотели тишины? Людей, что ли, нет? - А УМЕРЛИ ВСЕ ЛЮДИ!

Любая погода, какая бы не случилась, играет на визуализацию мира. Дождь? - да он, почитай, уже три года льёт. Солнце? - да... засуха - то знатная, это всё ихние эксперименты с погодой... Ветер? - таковы нынешние атмосферные условия, планетка, вишь, быстро вертится. (Три достаточно удачных игры* на эту тематику в Туле прошли в дождь, на лесном полигоне... Численность иг-

роков: 13-30 человек (без учёта числа мастеров: 3-5 человек).)

Это многих и пугает. Слишком всё легко. С точки зрения моделирования - действительно всё кажется простым. Но моделирование - это только внешняя сторона дела.

Игроки любят постапокалиптику и жалуются, что игры этого жанра очень редки. А почему? Потому что сложно, бывает очень сложно найти оригинальный игровой сюжет (всеобщее мочилово мы отбрасываем).

Сюжет, самый характерный для игр этого жанра - борьба за выживание. Эта борьба может сводиться к поиску Артефактов Прошлого, которые способны облегчить, а то и спасти жизнь людям сейчас. А может заключаться в истреблении себе подобных (или, наоборот, не подоб-

* "Долгие сумерки Земли" (13 мая 2001 г.; А. Мерзляков, В. Копытов, В. Савицкий, М. Привалова, М. Готов, А. Грахов). <http://mttula.narod.ru/Games/2001/Twilight/index.html>
 "Распад (Дорога к Богу)" (19 мая 2002 г.; А. Мерзляков, И. Стёпин, С. Муханов, М. Захаров). http://raspad-tehno.narod.ru/Oldgames/2002_Raspad/Raspad.html
 "СверхРеальность" (31 октября 2004 г.; А. Гарагаты, М. Привалова, А. Грахов). <http://mttula.narod.ru/Games/2004/Avalon/index.html>

ных). И в том и другом случае борьба за выживание не выигрывается за час и обещает быть неоднообразной и интересной.

На фоне выживания обычно происходит столкновение (чаще в хорошем смысле этого слова) характеров и типажей, что очень благотворно влияет на глубину погружения в мир игроков. При этом здесь не столь сложно добиться и полного погружения, чем, например, очень любят хвалиться участники игр по толкиеновским сюжетам. Здесь это погружение сделать гораздо проще, причём - массово. (Сначала: до разумных пределов реалистичность можно повышать. Одним из несложных способов является введение для персонажей всеобщего специализированного жаргона - хотя бы несколько слов; этот очень простой приём может перевести мышление игрока в категорию мышления персонажа.)

Ещё одним характерным часто используемым сюжетом является предотвращение новой войны. При этом он может как угодно комбинироваться и проистекать из предыдущих упомянутых.

Вот три почти одинаковых кита, на которых строится сюжет конкретного произведения или сюжет конкретной игры. (Замечу, что иногда мир является всего лишь фоном для описания взаимоотношений и чувств героев, для показа социальных моделей.) Хотя здесь стоит упомянуть ещё и столкновение людей, переживших катастрофу, и людей, избежавших её.

Апокалипсис был. Вчера. Но жизнь продолжается.

С точки зрения мастеров, тематика очень удобна. Потому что мастер твёрдо знает, что на его игру люди приедут в прикидах, не противоречащих духу мира. Мастер будет уверен, что игроки понимают мир игры, даже если он не дал никаких дополнительных источников, кроме правил.

С точки зрения игроков, тема подкупает своей обыденностью и в то же время нео-

бычностью, а также возможностью реализовать то, что не получится на других играх.

"Повсюду мелькали уличные актёры, жонглёры, кукольники, уродливые мимы, религиозные фанатики, провозглашающие конец света в следующий понедельник, среду или пятницу в зависимости от культа, наркоманы, проститутки обоих полов, пьяницы".

3.

Армагеддон был... Вчера. Но человечество выжило.

Я лично вижу идею практически всех произведений постапокалиптического жанра в том, что надежда остаётся. Люди живы и будут жить. Есть возможность построить новый мир, новое будущее; прошлое отринуто. Есть возможность откатиться от истории и начать всё сначала. Есть непочатый край для работы и для творчества - на поколения; есть много вещей, которые предстоит ещё сделать.

Будущее жестоко. Мы вправе ожидать от него всего, что угодно - и любые прогнозы и фантазии могут оказаться правдой. Но всё же хочется, хочется верить, что человечество останется, что люди выживут, и что достижения и мечтания многих-многих прошлых поколений не останутся напрасными.

25 декабря 2004 - 4 января 2005

(Автором были использованы цитаты из случайных книг, которые подвернулись ему под руку. Узнавание не гарантировано.)

Стёпин Илья (Ufthang),
Г. Тула

<http://raspad-tehno.narod.ru/>



www.alexander6.ru
cover art (c) Y.Holikov

Игра "Сказки лицедеев" от мастерской группы Александр VI создается по мотивам авторских и народных западноевропейских сказок и под впечатлением пьес Шекспира. Игра пройдет 25 - 28 августа в Подмоскowie.

Сайт игры - <http://www.alexander6.ru/alexander6/game2005>.
Адрес для связи с мастерами game2005@alexander6.ru

НОВАЯ БАЛЛАДА СТАРОЙ АНГЛИИ

Йорк, 14 июля 1460 года

Это рассказ о гибели целой эпохи.

Это рассказ об Англии и конце феодального мира. О первых трагических днях после битвы при Нортгемтоне. О тех днях, когда менялся мир.

Мир менялся с каждым годом. Дворяне все меньше воевали и все чаще занимались денежными делами. Места баронов занимали торговцы шерстью. Но большой город жил, мало интересуясь внешними событиями. Горожане следили за чистотой улиц, за исправностью посещения служб, за тем, не нарушают ли купцы торговых соглашений, не разбавляют ли кабатчики пиво водой, не воруют ли чиновники из городской казны и не нарушают ли жены мастеровых общественной морали.

Самый большой в Европе собор собирал по праздникам толпы прихожан, духовенство

Это был целый мир, унесенный ветром

в меру сил боролось с падением нравов, преследовало еретиков. Все зло, что пришло извне, должно быть уничтожено.

А вокруг, в огне последних битв, погибала эпоха. Звон алебард и грохот первых пушек сопровождали Войну Роз — борьбу Йорков и Ланкастеров. Столетняя война не прошла для страны бесследно. Англия слишком долго воевала. Рыцари острова привыкли к войне — она была их жизнью. Их время уходило и они, Псы Войны, теперь должны были погибнуть.

Феодализм континента погибал тихо, медленно растворяясь в потоке времени. Феодализм английский в последний свой час пошел в бой, и не вернулся из этого боя.

Мы станем свидетелями этого.

Мы приглашаем всех.

Презентация игр

Мы делаем Игру, в которой стоит поучаствовать. Многого еще практически нигде не было, а кое-чего не было совсем. Это — мир, который мы хотим сделать как можно более живым и настоящим, сведя виртуализацию к минимуму.

Это система реальной экономики, просчитанная и управляемая. Это продуманная юридическая система со всеми процедурами и документами. Это формализованная система администрации — с иерархией, зарплатами, бумажно оформленными правами и обязан-

ностями. Это архитектура города — с улицами, стенами, фасадами соборов, мостами и городским освещением. Это и личные вводные, по возможности всем — что, как мы считаем очень важно.

Это и прочие мелочи, как то: металлические деньги, гусиные перья, чернила, бобы с мясной подливкой, деревянные лавки, адвокаты, низкий уровень инфляции, запахи дымного пороха, парадные выходы архиепископа, католические службы и колокольный звон.

И другие приятные вещи.

Каждому — сво. И для Псов Войны найдется место. У них будет шанс показать новому дворянству, что нет иных ценностей кроме любви, чести и смерти. Пусть все увидят, как умеют умирать ветераны Столетней войны.



Но это не игра про войну. Это игра про людей времен войны. У нас почти не будет сражений, но война коснется всех. Мы не знаем, что будет источником ваших страданий и в чем вы найдете себе утешение. Время покажет.

Дата игры — с 14 по 17 июля 2005 года

Полигон — Новый полигон в Подмоскowie, на Тверском направлении.

Предполагаемое количество игроков — 600-700 человек.

Мастера: Мастерская группа "Манор" (Санкт-Петербург)

Сайт игры: <http://www.ballads.manor.ru>

Жанр: Исторический роман.

Моделируемый исторический период — Август 1460 года.

Источники — Практически любые исторические хроники по Англии XV века. Большая часть из них будет представлена на сайте игры.

Презентация игр



ТРИ ДНЯ В ДЕКАБРЕ

ГДЕ БЫЛ 14 1825 ?
ТЫ ДЕКАБРЯ ГОДА ?

Мы, мастерская группа Cell Ablach, имеем удовольствие пригласить вас на ролевую игру "Три дня в декабре", долженствующую состояться с 1 по 3 июля сего года в ближнем Подмосковье (точное место будет указано позже).

Мы предлагаем всем прожить три дня в Санкт-Петербурге в декабре 1825 года, шагнув в гущу событий, развязка которых определила на сотню лет вперед ход российской истории.

Это - не попытка "все переиграть", добившись победы восстания любы-

ми возможными на игре методами. Это также и не точное следование историческим событиям, подобное театральному представлению. И не погружение игроков в мистический туман невских болот, за которым не видно даже игровой реальности... Более того, это вообще игра не по восстанию на Сенатской Площади 14 декабря 1825 года.

Суть игры заявлена в названии - "Три дня в декабре". Это просто три дня из жизни - нет, не декабристов и их противников - три дня из жизни

Презентация игр

города. Он - место действия, он же - главное действующее лицо. Совершенно особый Город и совершенно особый Декабрь...

Санкт-Петербург лихорадит междуцарствие. Впрочем, эта лихорадка заметна в основном в Зимнем. Ну, еще она очевидна "допущенным к столу". Балы по случаю траура запрещены - но званые обеды, ужины, визиты... Светская жизнь не прерывается. Как и любая другая. Утро начинается с криков молочниц и скрежета дворничьих метел и лопат. Ставят самовары в трактирах, выходят на улицы разносчики и цыганки, заняты своим нелегким трудом барышни из модного дома. Офицеры занимаются шагистикой и политикой. Солдаты исправно несут службу. Чиновники корпят над бумагами в присутственных местах. Дамы не прочь поинтриговать - причем не только в любви. Юные девицы влюбляются, пишут безумные письма, делают "ложные шаги" или же тихо и мирно выходят замуж. Каждому - свое.

Перед четырнадцатым декабря будет еще двенадцатое и тринадцатое. Время, за которое многое может решиться - каким угодно путем. Может, государь одумается, отречется и пожалует конституцию. А может быть - его застрелит заговорщик. Есть и возможность того, что всех

заговорщиков перед выходом на площадь пересаживают в крепость - "что, Вася, репка?". Или же сами заговорщики откажутся от своих замыслов, и ранним утром четырнадцатого отправятся к назначенной присяге, а не бунтовать гвардейские полки...

В конце концов - до Сенатской (ныне - площадь Декабристов) можно идти разными маршрутами. Улицами, переулками, проходными дворами, коих в Питере много...

Главное требование к игрокам - соответствие духу века - "девятнадцатого, железного"... Соответствие не внешнее, а внутреннее. (Поясню на примере: офицеру на аудиенции в Зимнем вовсе не обязательно быть затянутым в "исторически верный" мундир - но для него совершенно невозможно сидеть, если стоит лицо, старшее возрастом либо чинами или дама любых лет.)

Игра состоится в первые выходные (1-3) июля 2005 года в Подмосковье. Примерное число участников 150 человек.

Связь с мастерами
eamele@mail.ru (Эри Эамелэ, мастер-координатор)
borielen@yandex.ru (Брониславна, мастер по сюжету)
TuathaDeDanann@mail.ru (Тэнэ, мастер мертвятника)

Презентация игр

VALOIS



Что отражается в начищенном до блеска рыцарском шлеме и в стальном блеске меча? Что видит прекрасная Дама в кусочке полированного металла, заключенного в дорогую оправу, а крестьянка на гладкой поверхности пруда? Что там, за холодной гранью реальности и повседневности?

VALOIS

Валуа

И мы предлагаем вам поиграть в Зазеркалье, в средневековый мир и его отражение. В этом мире есть место всему: блеску и нищете, войне и миру, политике и интригам, праздникам и готическим кошмарам. Не все то, что кажется реальностью, будет настоящим, и далеко не все то, во что и верится-то с трудом, окажется ложью.

ИТАК, мы предлагаем вам поиграть в историко-мистическую игру по Франции позднеготического периода по роману Дюма "Изабелла Баварская".

ВНИМАНИЕ!

Мастерская группа обязуется выслать каждому зарегистрировавшемуся игроку его подробную вводную для создания целостной и взаимосвязанной картины мира.

ОСНОВНЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ ИГРЫ:

- романтика (!) периода высокой готики
- отыгрыш
- внешний антураж
- культура: охота, шествия, турниры, танцы, народные праздники (Праздник Шутов, День Святого Валентина, ярмарки)
- политика и её отражение на быт, экономику, мир и войну

ДАТА: 10-14 августа 2005 года

ПОЛИГОН под Екатеринбургом (уточняется)

МАСТЕРА:

Мастер по сюжету: Деева Анастасия (marymishon@yandex.ru 624093, г. Верхняя Пышма, ул. Горького, 14) т 89043829314

Мастер по Бургундии: Бирюков Андрей (island-avalon@rambler.ru) т. 89022659672

Мастер по медицине: Angell (Валитова Василя) erven_AE@mail.ru

Мастер по экономике: Ричард Шелтон

Мастер по боевке: Алексей Гончаров (г. Екатеринбург)

Мастер по Мертвятнику: Матильда matilda@list.ru

АДРЕС САЙТА:

www.valua.chelkon.ru

ОТ ЧИПИЗДРИКА К СТАРИЧКУ

Краткое руководство по повышению ролевого статуса

От редакции. Обычно мы не даем комментарии на статьи, но эта статья сама по себе довольно любопытна для молодых ежат и поросших мохом ежищ, посему в конце мы публикуем некоторые отзывы на нее. И будем рады услышать Пару Слов от вас, наши читатели, а вот длину иголок выбирать уже вам.

Быть или не быть?

Пр. Датский

ЧАСТЬ I

Многие, многие и многие чипиздрики холодными вьюжными ночами, прохладными весенними днями, золотыми осенними вечерами и жаркими летними часами грезят. Видят сны. Мечтают. Им кажется, что они перестали быть уродцами и достигли многого. Достигли необыкновенных высот - звания Урода. Однако они не видят пути, не ведают, что Путь в них.

Сегодня мы покажем Как. Как каждый чипиздрик, уродец, пионер и т.п., может сравнительно легко стать уродом, старичком, великим ролевым гуру или, на худой конец, достичь известной популярности в ролевой среде. Сегодня мы наметим Путь.

Способ 1 - Довольно простой, хотя требует определенных денежных затрат. Кроме того, данный способ требует неплохого здоровья, ясной головы и холодного сердца. Итак:

Этот способ срабатывает практически в отношении любого старичка, кроме тех, кто является хроническим трезвенником.

Определив цель вашей разработки, вы должны провести небольшое расследование. Его целью является выяснение любимых забегаловок объекта, напитков, закусок и т.п. Такие сведения проще всего получить у лиц, неплохо знакомых с объектом

(как правило, у каждого старичка довольно широкий круг знакомых и собутыльников) или путем наблюдений, что более сложно и муторно.

После сбора необходимых данных приступаете собственно к операции.

Проще всего выйти на контакт с объектом во время совместных пьянок с какой-либо группой лиц. На первый взгляд в этом плане наиболее идеальны игры. Однако, следует заметить, что пьянка на игре - это, скорее, апофеоз вашей разработки объекта, она хотя и подходит для первых шагов, но не является самой подходящей.

В качестве наиболее желательных выделяются следующие типы контакта - "случайная встреча в баре", "поздравление", "приглашение" и т.п.

Во время случайной встречи вы можете, окликнув объект, якобы "узнать" его, чем, во-первых, потешите его тщеславие, а во-вторых - завяжете контакт. После обмена приветствиями следует предложить объекту выпить его любимый напиток за ваш счет. Мотивировка подобной любезности отлично сочетается со "способом 4". Во время разговора и распития напитков вы можете перейти к фазе "приглашение"

Приглашение подразумевает, что контакт с объектом разработки налажен, и вы можете пригласить его на распитие напитков, например на свой день рождения, именины, крестины, месячные, годовщины потери девственности и т.п. Опять же подобное приглашение можно отлично

скомбинировать со "способом 2" и "способом 4". В последнем случае аргументацией приглашения (с обязательным акцентом на то, что будет много вкусного) может служить просьба поводить данжен, научить генерить персонажа и т.п.

Поздравление - довольно опасный вид первого контакта. Вы, чаще всего незваным или "случайно", являетесь на праздник, устроенный в честь объекта (день рождения и т.п.) или имеющий к нему какое либо отношение (например, профессиональный). Кроме готовности угощать объект, здесь важно припасти для него подарок, отвечающий его вкусам. Будьте готовы к тому, что мелкие презенты и услуги вы будете ему делать на протяжении всего времени операции.

Пьянка на игре - довольно простой и демократичный способ войти в первый контакт. Наиболее правилен следующий порядок действий:

Вы пускаете слух, что у вас довольно много алкоголя (в том случае, если попасть к костру "старичка" затруднительно). Затем, с большой долей вероятности, старичок сам предложит вам прийти в его лагерь. В процессе распития спиртного намекните старичку, что у вас есть заначка. Совершенно случайным образом это должен быть любимый им алкоголь. Этот способ замечательно хорош тем, что вы можете "зацепить" таким образом не одного, а сразу нескольких старичков, поскольку они имеют склонность группироваться в устойчивые полигонные стаи, особенно по ночам.

Правильно следуя указанным методам, вы со временем приучите старичка к тому, что вы его лучший друг. Вы всегда угощаете его, вы можете даже занять ему немного денег или сделать подарок. Благодаря этому он САМ введет вас в компанию себе подобных старичков, и вам не придется терпеть их насмешки и издевательства.

Затем вы сможете незаметно диктовать ему свою волю в плане ролевых игр. Например: Старичок собирается на Макарену, а вы хотите получить там роль. Ваши действия:

- Слушай, я так хочу поехать на Макарену 2005-ю, думаю, вот, взять бутылку коньяка, мясо на ребрышках, может пивка темного. Но хотелось бы и роль нормальную, а то иначе не поеду. Нафиг надо? Слушай, ты ж Армана знаешь и Макара? Может попросишь для меня роль...?

Не нужно говорить, что ваш объект вылезет из кожи вон, дабы не потерять такого ценного товарища, и обязательно будет проталкивать вас мастерам игры, всячески рекомендовать и т.п.

Стадность старичков, их стремление редко пить в одиночку, даст вам великолепную возможность разрабатывая одного из них, получить многоуровневый эффект. Не пройдет и года, как товарищи объекта, в том числе и иногородние, начнут уважать вас, узнавать и т.п.

С этого момента вы уже сможете более легко получать продвинутые роли на играх старичков, постепенно попадете в привилегированное сословие и т.п. Со временем же возможно и к вам подойдет юноша или девушка и скажет,

- Привет Вася Пупкин, я Мурло Чипиздренуш. Слушай, ты же делаешь Штурм Кучерявого Пригорка 2007? Расскажи мне, пожалуйста, про игру, а я тебя Гиннесом угощу....

Способ 2 - Большинство старичков, независимо от пола, довольно похотливы. Здесь открывается широкое поле для деятельности.

Данный способ сложен в том плане, что для успешного его продвижения необходимо обладать соответствующими внешними данными. Впрочем, комбинируя дан-

ный способ со "способом 1", можно достичь аналогичных результатов.

Конечно, наиболее легко, данный способ подходит приятной девушке. Гомосексуалисты среди мужчин-старичков довольно редки, и юношам этот способ, к сожалению, труднодоступен.

Способ знакомства с объектом в данном случае довольно универсален. Подходят как описанные выше, так и собственные разработки, арсеналом которых владеет каждая дама.

После успешной процедуры знакомства следует приступить к тонкой игре. Не следует ни в коем случае давать старичку сразу. Постарайтесь оттянуть этот момент как можно дальше. Помните, что самая большая глупость, которую вы можете сделать, это влюбиться. Последнее означает, что вы провалили свою работу и скорее всего будете брошены и забыты, поскольку, как я указал в самом начале, все старички довольно похотливы.

Доведя старичка до любовного безумия, постарайтесь использовать его связи для получения продвинутых женских ролей на играх. Помните, обычно их довольно мало, и за лучшие подобные роли идет жестокая конкуренция. На войне как на войне.

Это способ замечателен тем, что начав разработку старичка с относительной известностью или славой, вы постепенно будете входить в круг более продвинутых старичков. Наступит момент, когда вы сможете бросить отработанный материал и перейти на более высокий уровень.

Наиболее правильно за все время подобной работы сохранить относительное целомудрие. Такое поведение избавит вас от славы "гулящей", придаст ореол таинственности и желанности.

Со временем вы войдете в элиту женской части ролевого движения, будете

приглашены на многие игры, и все эти (...) окажутся у ваших ног.

В целом следует отметить, что тема "Как женщине стать заметной фигурой Ролевого Движения" пока слабо изучена.

Способ 3 - Прекрасным способом, хотя и несколько опасным, является работа под кодовым названием "Operation Elephant and Moska", далее "ОЕМ".

Лучше всего, но не обязательно, сочетать этот способ со "способом 5", или иметь к началу работы некоторую известность в ролевой среде.

Суть работы заключается в выборе одной или нескольких жертв среди "старых" ролевиков и регулярная критика всех его начинаний, мыслей, высказываний и т.п. Отлично подходит в этом плане всяческие скандальные заявления, высказывания и т.п. Перед началом данной работы неплохо проконсультироваться со специалистами по Черному Пиару.

"ОЕМ" - довольно опасный, хотя и необыкновенно действенный способ. Главная его опасность заключается в том, что многие из старичков или авторитетных ролевиков - вполне тяжелые и скорые на расправу сукины дети. Сама идея же работы бессмысленна, если вы ведете ее инкогнито. Поэтому мы даем вам ряд советов, как обезопасить себя и как вообще вести работу в рамках способа "ОЕМ".

Выбирая жертву, учтите ряд факторов. Правильный выбор объекта нападения - залог успеха. Итак. Жертва должна обладать следующим набором характеристик: быть довольно известна в ролевой среде, иметь много врагов и мало друзей, обладать скверным нравом и склочностью, на жертву должно иметь зуб какое-то количество "старичков", желательна прожизненность жертвы в другом районе или городе, жертва должна обладать средними физи-

ческими параметрами - не стоит работать с таким объектом, при прямом физическом столкновении с которым, вы потерпите поражение. Жертва не должна быть молчаливой, идеально наличие у жертвы домашнего интернета, что бы вы могли вести активную работу, адекватно реагируя на все ее действия на форумах и т.п., необходима жертва совершившая какой либо промах, крупную ошибку, завалившая игру или т.п.

Если вы сами метр девяносто ростом и боксер, то выбирайте любого старичка, поскольку в большинстве своем они хоть и страшно выглядят, но на деле - кисель киселем.

И вот вы выбрали подходящую по характеристикам жертву. Теперь следует приступить к собственно работе. Наиболее отличные результаты в условиях современности дает Интернет.

Основная идея заключается в следующем: делая скандальные заявления, критикуя и смешивая с грязью, втянуть жертву в полемику. Используя красноречие, приемы черного пиара, распуская слухи, добиться победы в борьбе с нею или, по крайней мере, широко заявить о себе, втянув в ругань максимальное количество людей.

Ни в коем случае не останавливайтесь на достигнутом, не снижайте давления, не отступайте. Не пытайтесь быть разумным и взвешенным, но и не перегибайте палку, срываясь на личные оскорбления (кроме тщательно продуманных и завуалированных). Напротив, постарайтесь вызвать у жертвы вспышку ярости и неконтролируемую истерику. Оставайтесь глухим к любым аргументам жертвы. В случае отказа жертвы вести полемику с вами, резюмируйте, что ей нечего сказать в ответ на вашу правоту, и немедленно переключайтесь на любой другой объект. Высмеивай-

те все начинания жертвы, находите любые ее ошибки, вплоть до орфографических, в правилах и сообщениях на форуме.

Ведя работу на форумах, встревайте в любой разговор, на любую тему. Передавайте приветы врагам жертвы, любезничайте с ними. Холодно общайтесь с ее друзьями, намекайте на их неполноценность.

Войну на два фронта вести ни в коем случае не следует. Помните, что случилось с Германией в 1918 и 1945.

Подобную работу, но более осторожно, ведите и в реальном пространстве. Здесь, в отличие от кибер-пространства интернета, следует быть более осторожным.

Основные правила здесь таковы: Собирайте всю доступную информацию о жертве. Тщательно перерабатывайте ее и распространяйте в "измененном" виде. Люди должны знать, что вы в ваших отношениях с объектом всегда выходите победителем, он вас опасается или же просто боится.

Со временем вы станете заметной фигурой. Большинство людей, посещающих форумы, запомнят ваш ник. Поскольку вы ругались только со "старичком" и его многочисленными прихвостнями, они будут к вам нейтральны. Однако, оставаясь нейтральными, имя ваше они запомнят. В будущем, заявляясь на игры или т.п. мероприятия, вы можете быть уверенными, что они не откажут вам только потому, что вы пионер и вас никто не знает. Вас знают, да еще как, вы же смешали с... самого ЙЦУКЕНА!

Способ 4 - Радикально противоположен описанному выше. Относительно прост и безопасен. Однако подходит далеко не всем и не всегда. Брезгливым и болезненным честным людям придется тяжело.

Идея предельно проста. Вступив в контакт с объектом, вы занимаетесь беззас-

тенчивым и прямым ж...лизмом. Большинство старичков тщеславны и самодовольны, правильное потакание этим их чертам способно творить чудеса. Этот способ великолепно комбинируется со "способом 1", и мы настоятельно рекомендуем использовать их вместе.

В этом случае пути знакомства с объектом такие же, как при "способе 1", или несколько отличаются. Ими могут быть:

Знакомства через третьи лица - тщательно расхваливайте за глаза ваш объект. Его необыкновенную мудрость, талант данжен мастера, великого мастера полигонных игр и т.п. Если у объекта есть другие общеизвестные таланты и увлечения, от игры на гитаре и стихосложения до катания на лыжах, расхваливайте и их. Никогда не смейте критиковать его, даже если он не может поставить Am, срифмовать слово "педикулез" или падает на каждой горке.

То же самое через форум - чтобы не возбуждать подозрений, вы можете зайти издали, попросить у объекта материалы его игр, стихи и прочее. Попросить прокомментировать свои творения. Если он раскритикует вас, то внимательно выслушайте, поблагодарите и сделайте как велят.

На этом пути вы должны:

Всегда поддерживать ваш объект, даже тогда, когда он не прав. Данный постулат относится не только к ролевой сфере, но и к сфере жизненной. С этого момента враги вашего объекта - ваши враги. Однако вам придется приложить некоторые усилия, чтобы его друзья стали и вашими. В этом и состоит основная цель.

Хороший результат дают приглашения объекта в гости, кормление его вкусностями, угощение кофе и проч.

Умоляйте объект поводить вас в данжен, даже если он придет пьяным и будет нещадно тупить - не критикуйте его. Если его система полное г... и абсолютно

не играет, то скажите, что по сравнению с ней Dungeons & Dragons и Planescape - полное фуфло. Если его модуль представляет собой тупой набор рубиловок, скажите, что, по вашему мнению, по этому модулю надо написать книгу, и издатели оторвут ее с руками.

Хвалите все полевые игры которые делал или делает объект. Говорите, что он всегда был лучшим на чужих полевых играх, даже если он провалился в палатке пьяным три дня. Помните - ваш объект всегда ЛУЧШИЙ.

ЛИЖИТЕ Ж... ОБЪЕКТУ. Делайте это старательно.

В общем, эти простые и незатейливые правила (надеюсь идея понятна?) довольно быстро приведут вас к невиданному росту. С этого момента ролевая карьера пойдет вверх, и вам не надо будет ни о чем заботиться. Правда, используя только этот метод, на первых порах будет довольно сложно получить продвинутое самостоятельную роль. На первые игры вам придется съездить "тенью" своего объекта. Однако вы довольно быстро заявите знакомства в высших ролевых сферах и гарантированно будете получать завидные предложения через год-два подобной жизни.

Способ 5 - Представляется одним из наиболее ненадежных и бесперспективных способов. Он долог и нуден, кроме того сложен, довольно часто требует наличия мозгов, рук, растущих откуда надо, и иных способностей.

Путь к признанию с помощью этого способа часто растягивается на срок от двух до четырех лет, что, естественно, совершенно возмутительно.

Чтобы добиться признания с помощью этого способа вы должны обладать хотя бы некоторыми факторами из перечис-

ленных ниже или делать хоть что-то из приведенного списка:

- Обладать интеллектом.
- Уметь учиться, быть терпеливым.
- Уметь прислушиваться к мнению людей, которые знают и умеют больше вас, но не следовать тупо их правилам.
- Любую, даже самую захудалую роль уметь превратить в свой бенефис - пусть вы нищий или тупой воин, но вы самый колоритный нищий, самый отважный и верный воин.

- Носить игровухи, а не тряпки.

- Не делать полигонных игр или лангов просто потому, что захотелось. Делать, потому что набрались опыта. Вы набирали опыт.

- Постоянно совершенствовать свое мастерство данжен мастера, в совершенстве знать системы, по которым водите, и уметь генерить интересные приключения.

- Если есть умение - делать кольчуги, шлемы и т.п. Лучше чем другие.

- Если есть желание, стать лучшим на мечах или ножах. Доказывать это делами, а не словами.

ДЕЛАТЬ ХОТЬ ЧТО-ТО, а не флудить на форумах и не писать тупые, никому не нужные статьи.

И, наконец:

даже если вы считаете себя лучшим в чем-то, помните, что как минимум один человек считает так же ;). А на деле их пара тысяч.

Вот - как видите, этот способ труден, долог и непродуктивен.

Вот и все. Напоследок несколько завершающих штрихов.

1. Наибольшего эффекта вы достигнете, комбинируя два-три способа (убирая взаимоисключающие).

2. В будущем будет опубликована вторую и третью части, с новыми способами и

другой полезной информацией.

3. Помните, вас, молодых ролевиков, много, а их, старичков, мало, и они вымирают. Будущее за вами.

Опасаясь за свое здоровье, адреса, телефона и почты не даю. Всегда ваш.

Роланд, г. Томск

P.S. Я не собираюсь уточнять, является ли данная статья шуткой, издевательством, серьезной работой или комбинацией данных факторов. Думаю из текста, как это на латыни... А! Сапиенти сат.

Комментарии Старичков

Томка Инь, Нижний Новгород, играет с 1998 г.

Как следует из текста уважаемого П. Датского, "старичок" у него фигура абсолютно сакральная, наделенная необычайными, можно сказать сказочными свойствами: а)пьет как лошадь и, желательно, на халяву б)крайне похотлив в)во гневе страшен, но падок на лесть г)истеричен. Прямо не "старичок", а злая кобылка какая-то получается. В русском народном фольклоре подобными свойствами одновременно обладает только леший :) Забавный текст. С нетерпением жду продолжения о том, как женщине сделать карьеру (стать заметной фигурой) в ролевом движении. А вдруг получится воспользоваться рекомендациями? ;) Хотя есть страшные подозрения, что придется становиться Бабой Ягой :)

Бодхи, играет с 1996 г.

Первая мысль после прочтения "Бедный автор, как же его достали". Не буду говорить о стиле, кто дочитает до конца, все поймет, скажу лишь о результате следования Пятью Великими Путиями.

Проблема первых четырех способов в том, что они действуют сезон, ну максимум два. Потому что пара проваленных ролей сведут на нет усилия по спаиванию объектов. Дальше либо человек перегорает и уходит, либо помаленьку сворачивает на способ номер пять (он как раз же требует от двух до 4-х сезонов, и уж если вам за два года не надоело, почему б не попробовать).

Гунтер, Санкт-Петербург, играет с 1993 г.

Мои комменты по пунктно:

Способ 1. Как поклонник этанола со стажем, могу сказать, что способ потерял актуальность. Старички обычно возят хороший алкоголь с собой, загружая полные багажники своих машин "Бейлисом", виски и коньяком - времена дешевых портвешков и паленой водки давно прошли, здоровье уже не то.

Способ 2. Тоже не факт. Поскольку у старичков давно есть жены-мужья (любовницы-любовники) которые без боя свою половину черт знает кому не отдадут. Кроме того, старичкам уже не по семнадцать лет, да и СПИД по свету гуляет.

Способ 3. И тоже не слишком действенно, поскольку старички стараются дружить и друг друга уважать, периодически сидя на завалинке и вспоминая старье-добрые времена. Эпоха жесткой конкуренции прошла.

Способ 4. Достаточно актуален доселе, но стайки "девочек в черном с серебром" или "мальчиков-тамплиерчиков" окружающих мэтров и магистров РИ почти исчезли - слишком долго, накладно и скучно.

Эдак недолго потерять уже заработанный минимум уважения в среде молодежи.

Способ 5. Молодым везде у нас дорога, старичкам везде у нас почет! :)

Юлия Зубарева, Екатеринбург, играет с 1994 г.

В данной статье мне не нравятся расставленные точки и предложенная терминология. Ни "старичков" ни "гуру" в ролевой тусовке нет и не было никогда. До тех пор, пока конкретный человек не соглашается сыграть роль гуру или старичка. Не стоит забывать при этом, что это - роль. Навязанная, в том числе, самими окружающими. В частности, те, кто плотно общаются со мной, знают, что за "старушку" они просто получают по шее. В буквальном или (чаще) переносном смысле. Статья написана человеком, который не любит людей, одинок, страдает манией величия, ничего не может придумать нового, выпал из рядов паладинов и "одержимцев". Он не нужен ни себе, ни окружающим. Про теорию заговора я ничего не буду говорить. Более подробно это изложено в эссе У. Эко. Если эта статья - шутка (стеб, прикол и пр.), тогда это - крайне неудачная шутка. Не смешно - как минимум. Если же ее писал человек, в момент написания веривший, что то, что он пишет - правда - мне его жаль. Хотя, от падений и искушения никто нас не гарантировал. Тот, кто избирает путь, всегда знает, что идти будет сложно, иногда - тоскливо. А чаще - одиноко. Тем трепетнее встречи, тем горше расставания. И только тот, кто пережил все это, понимает, как это здорово, когда рядом с тобой - свой, понимающий тебя человек. Не купить это чувство, ни халявной водкой, ни халявным сексом. А фальш в ругани и похвальбе мы чувствуем очень хорошо. Не правда ли? Если кто-то хочет

бороться за звание Урода и Чипиздрика - что ж, пусть. А если кто-то хочет общаться с умными и просвещенными людьми - и ему воздастся по желанию его. Быть рабом просто. Быть свободным неимоверно тяжело.

Ещё не старик Балин, из Казани (В. Хабаров), играет с 1990 г.

Приятный молодой, надеюсь, человек. Стремления понятны, но неприятны. Сразу хочу сказать, что самый надёжный, достойный и, все-таки, основной - это пятый способ. Думаю, что ради него и писалась вся статья. Пользоваться первыми четырьмя - себя не уважать. Причём, без гарантии успеха, но с гарантией всеобщего презрения.

А впрочем, поите нас лучше. Лижите ж...пы тщательнее. Обливая грязью, не забывайте, что мы-то получили известность не за красивые глазки и толстый кошелек, а за незаурядность, так, что можем и сдачи дать. И мы снизойдем до вас, бандерлоги.

Дэл (Андрей Ляндзберг), Петропавловск-Камчатский, играет с 1992 г.

Вариант 1, всерьез.

Стиль - занятен, тема - не нова. См., напр-р, статью Рауля о статусе б/н (<http://rpg.nsk.ru/texts/rpg/lections/raoul/stat1.htm>) или "Введение в патогеноведение" К.Широкова/Элистары ("Бренди-дуинский мост" N 41 - 2000). Сам список можно продолжить. Например, навскидку: - стать незаменимым "старичку" по жизни ("мальчик на побегушках" или, если хотите, "адьютант"), чтобы он без ващего организаторского таланта (машины, ноутбука, спутникового телефона...) шага не мог ступить;

- vise versa: стать начальником "старичка" на его пожизневой работе, чтобы он _там_ от вас полностью зависел, - ну и пользоваться этим, соотв-но. Способ не так парадоксален, как кажется на первый взгляд: творческие люди, к которым мы по умолчанию относим "старичка" (а как же иначе, если он за N лет из РД все еще не ушел?), редко выбиваются в большие начальники, и обойти его на этом пути для шустрого чипиздрика - не проблема. Правда, способ требует применения _по_жизни_ все тех же описанных приемов повышения статуса... А вообще, читайте первые эссе сборника "Свояки и Чужаки" С.Н. Паркинсона, там все написано.

Вариант 2, еще серьезнее.

Статья, вижу, написана "старичком", которому в жизни явно не хватает денег на водку, хорошего траха, злого оппонента для битья морды и туалетной бумаги. С точки зрения привлечения молодежи для этих целей - хорошая статья, правильная. Поддерживаю. Только вот вспоминается анекдот: "Парень в аптеке стоит перед прилавком с гигиеническими средствами. Долго стоит, выбирает, мнется. Продавщица решила помочь:

- Молодой человек, вам, наверное, презервативы?

Тот:

- Поздно!!! Памперсы и детское питание!"

Так вот: поздно, друзья мои, увы, поздно! Прав Гунтер: настоящие "старички" давно обзавелись "прикрытием" по всем позициям, и неактуально теперь уже представлять себя как сакральную фигуру. Не поверят и не придут лбызать стопы, а даже если поверят... что там обычно бывает с сакральными фигурами, а?... Эх, да что говорить!..

Ацтеки

Культура и история Ацтеков сама по себе интересна и самобытна, но вдобавок она очень легко ложится на игровое поле, охватывая, если нужно для игры, все культурное пространство: от еды до воинских нарядов и письменного языка. Кстати, ацтеков удобно играть как на павильонках, так и на полевых играх.

Основание Теночтитлана и Тройственного союза

XII веке государство тольтеков в Мезоамерике (Центральной Америке) было разрушено под натиском варваров чичимеки с севера. Чичимеки собирательный название всех "варваров": диких кочевников и полуседлых земледельцев говоривших на одном диалекте - науатль, поэтому все эти племена называли еще науа. К ним и относилось племя известное нам, как Ацтеки (или правильней Астеки).

Легенда гласит, что прародина которую покинули ацтеки было озеро Аслан в переводе означающее "Место цапель", отсюда и образовалось самоназвание народа ацтеки. Известно и другое название Мешики, оно возникло в память о легендарном племенном вожде Мешитли, который возглавил этот поход (от этого имени и произошло название страны Мексика). Известно и третье название этого народа - теночки, тоже по имени вождя Теноча, хотя случилось это позже.

На момент выхода в поход, что произошло в середине XII - в начале XIII века, ацтеки представляли собой племенное образование, управляющееся советом старейшин, военных вождей и жрецов. Племя делилось на 20 кальпулли (родов) с выборными должностными лицами, рода объединялись в 4 фратрии.

Под предводительством своего племенного бога Уицилопочтли, который с помощью предсказаний и знамений, и направлял ацтеков, они двинулись в поход на юг,

в центральную часть Мезоамерики. Скитания продолжались много лет, согласно преданиям ацтеки неоднократно делали остановки не менее чем на год, они находили подходящую землю, распаивали ее, собирали урожай и двигались дальше. Были у них и более длительные остановки, в частности на развалинах тольтекского города Тулы, где мешики осели на 20 лет. Всего в летописном кодексе изображено 22 стоянки. В пути среди ацтеков произошел раскол, и часть племени отказалась двигаться дальше, и осела на озере Пацкуаро, так образовалось племя тараски.

Наконец мешики достигли озера Тескоко, в Мексиканской долине. Но на берегах этого озера к тому времени уже существовало несколько десятков городов-государств, которые вели между собой ожесточенные войны и были не рады незванным гостям с севера. Ацтеки поселились на холме Чапультепек (Гора Кузнечиков), где не смотря на династические браки с окружающими их народами, они вынуждены платить дань и служить в армии города Кулуакана, находясь в зависимом положении от него. Это продолжалось не менее 30 лет, пока кулуаканцы не решили совсем разделаться с пришельцами, но ацтеки узнали об этом и бежали на болотистые островки Тескоко. Здесь им явилось знамение, о котором предсказывал Уицилопочтли: странствиям придет конец и вы построите свою столицу "...там, где орел, сидящий на нопале (разновидность кактуса), крикнет, расправит крылья и разорвет

змею на части..." (потом этот образ стал современным гербом Мексики). На этом месте и был заложен один из самых крупных городов того времени, столица империи ацтеков - Теночтитлан (в переводе: "Место, где растет кактус").

Прежде всего в центре они возвели храм, посвященный Уицилопочтли. От храма провели линии на запад, юг, север и восток, разделив остров на четыре примерно равных "квартала" - Куэлопан, Теопан, Мойотлан и Астакалько, где и поселились четыре ацтекские фратрии, составляющие племя. Строительство города было очень затруд-

нено нехваткой строительных материалов, которые мишки были вынуждены покупать и выменивать у городов находящихся на материке. Не хватало даже питьевой воды, озеро Тескоко соленое, а источников было мало, на остров воду привозили, в своего роде "танкере". Не хватало и пригодной для земледелия земли, землю приходилось добывать со дна озера, и ацтеки делают удивительное изобретение - чинампа - плавучие острова из ветвей и прутьев, засыпанных плодородной землей. Эти плавучие поля приносили богатейший урожай: по современным подсчетам семья могла прокормить себя, работая в поле всего 7 недель в году.

Но и здесь ацтеки не ушли от зависимого положения. Островной город находился в части озера, на которую претендовал город-государство Аскапоцалько, который принудил их платить ему надлежащую дань. Спустя несколько лет после основания Теночтитлана между отдельными родами начались раздоры, в результате недовольные роды переселились на соседний островок и основали город - Тлателолко. Так племя мешиков более чем на сто лет было разделено на два самостоятельных города-государства. Через примерно 50 лет после основания Теночтитлана ацтеки избирают себе правителя, до этого во главе их стоял племенной вождь. Первым правителем ацтеков был Акамапичтли.

Ацтеки продолжали борьбу против подчинения себя Аскапоцалько, во время правления второго правителя Уицилиуитля (Перышко Колибри) с помощью династических браков дань была заменена чисто символическим подношением нескольких рыб.

В правление третьего правителя Чимальпопока (Дымящийся Щит) на берегу снова вспыхивает очередная война между Аскапоцалько и городом племени чичимеков - Тескоко, правитель, которого



связан родственными связями с ацтеками. Воспользовавшись тем, что Аскапоцалько занят войной ацтеки в короткий срок, возводят дамбу, связывающую Теночтитлан с берегом, одно из величайших своих строений (в последствии их станет три). Теперь они могут перебираться через озеро посуху, водная изоляция прорвана. Значительно облегчается доставка товаров и питьевой воды в быстро растущий город.

Но это не прошло ацтекам даром, по приказу правителя Аскапоцалько был умерщвлен Чимальпопока. На его погребении собрались все правители городов подвергавшиеся подобной опасности, они тайне договорились объединить свои силы, и не теряя времени напасть на Аскапоцалько. Ацтеки вопреки воле Аскапоцалько, которому они еще подчинялись, избирают своим четвертым правителем Ицкоатля (Обсидиановый Змей). Это вызвало гнев правителя Аскапоцалько. Но ацтеки решают напасть сами. К ним примыкают ацтеки Тлателолько, поскольку освобождение от господства Аскапоцалько и в их интересах. Третью армию выставляет Тескоко. Союзные войска внезапно атаковали Аскапоцалько с трех сторон и после битвы, продолжавшейся два дня и две ночи город был разрушен до основания. Остальные города тепанеков, во главе с наиболее крупным - Тлакопаном, перешли на сторону победивших мешиков.

Теночтитлан, практически в "одно мгновение" становятся самым могущественным городом в Мексиканской долине. И ацтеки меняют тактику обороны, на тактику наступления, они сами хотят собирать дань и владычествовать. Но у них пока еще не достаточно сил для осуществления своих замыслов. И тогда Ицкоатль предлагает Тескоко и Тлакопану создать тройственный союз с целью обороны, а главное для нападения на соседние племена и го-

рода-государства. Так в XV веке возникла военная конфедерация, начинающая экспансию по всей Мезоамерике, состоящая из городов-государств: Теночтитлана (Тлателолько со временем был поглощен им), Тескоко и Тлакопана все три участника, которой формально были равны, но по сути дела первую роль с самого начала играют ацтеки (между прочим, военная добыча и дань делилась по соотношению 2:2:1).

Главным городом конфедерации становится ацтекский Теночтитлан. В вопросах внутренней жизни, в решении собственных дел все три государства остаются независимыми, но внешняя политика, а особенно военные вопросы взаимно согласовываются.

Делами конфедерации руководил некий "высший совет", который находился в Теночтитлане. Его членами были три уэйтлатоани, правители трех городов-государств. Первые уэйтлатоани разделили обязанности по руководству делами конфедерации: Тлакопан - отвечал за развитие искусств и ремесел, Тескоко - за законодательство и общественные постройки, Теночтитлан - за внешнюю политику, решение споров между членами конфедерации и главнокомандование объединенных войск. Так с самого начала правитель ацтекского Теночтитлана встал во главе Тройственного союза. В последующие годы Тлакопан отошел на второй план. Тескоко стал своего рода мексиканскими Афинами: местом культуры, науки и искусства.

В последствии мы говорим об обширной "империи" ацтеков, но в действительности колонии ни принимали никакого участия в государственной жизни ацтеков. Территория ацтекского государства, собственно, ограничивалась Теночтитланом и ближайшими окрестностями, все, что находилось вне этих пределов, ацтеки не считали своей территорией, своим государством, это

были лишь покоровшиеся им земли, над которыми они господствовали. Ко времени своего расцвета в союз входило около 50 городов-государств и подчинялось свыше 400 селений. Согласно списку дани, выделялось 38 провинций.

Со временем численность жителей Теночтитлана достигла 150 - 200 тысяч жителей.

Еда

Основной культурой возделываемой мешиками был маис (кукуруза). Из него делали муку для лепешек, варили каши. Маис был их главной пищей.

Следующими по значению шли бобы и фасоль. В больших количествах выращивались и потреблялись разновидности перца - чили. Выращивали и собирали ацтеки различные овощи и тропические фрукты. В частности они выращивали томатль (томаты, помидоры). В пищу шли и различные кактусы: нопаль, магуэй (агава). Из покоренных южных областей они получали бобы какао, из которого делали напиток шоколатль (шоколад).

Ацтеки ели рыбу, змей, дичь. Одомашненных животных шедших в пищу было немного: разновидность индейки и некоторые породы собак.

Ацтеки курили, соответственно выращивали табак. Из листьев магуэйя они получали сок, который путем брожения превращали в крепкую водку - октли (пульке).

Основным земледельческим орудием у них было - коа, некое подобие мотыги.

Одежда

Одежду ацтеки делали в основном и волокон различных кактусов: магуэйя, сисаль, эннекен. Ткань была достаточно грубой. Из этих же волокон делали сандалины. Одежда из хлопка в долину Мексики ввозилась, поэтому была дорогой. Ткани делали на перекладинах, ткацких станков

не было. Так что ширина полосы не превышала размах рук ткача, если было нужно широкое полотно, полосы просто сшивались иглками (колючки) и нитками все из того же магуэйя. Узор был, как правило, незамысловатый геометрические линии и фигуры. Возможно, делались шерстяные ткани из шерсти диких животных.

Ремесла

Большинство ацтеков занималось земледелием, их называли - масеуали и майеки. В самом Теночтитлане были целые кварталы ткачей, гончаров, камнерезов, оружейников (у ацтеков не было металлических инструментов и оружия), ювелиров (работали по золоту, жадеиту, горному хрусталу, бирюзе), строителей. Были свои общины у охотников и рыболовов. Большим почетом пользовались составители мозаик и мастера по украшениям из перьев.

В бывшем городе Тлателолько, а теперь районе Теночтитлана располагался самый крупный рынок древней Мексики - тиангис (по оценкам конкистадоров на нем ежедневно собиралось от 20 до 25 тыс. человек). Делами на нем заправляло общинное сообщество торговцев - почтеки. Во главе их стояли два - почтекатлатохке (буквально: господа торговли). Они полностью управляли рынком, где им подчинялись беспрекословно. Вторую роль, которую выполняли почтеки, был элементарный шпионаж во вражеских и не только городах. В отсутствие, у ацтеков вычуженных животных и колеса торговые караваны приобретали большое значение для связи с городами, тем более что единой денежной единицы у ацтеков не было.

Ацтеки не знали письма в нашем понимании, но письменность у них была. Они производили бумагу, из волокон кактусов, на которой писали так называемыми "гли-

фами" - промежуточная стадия между пиктограммой и иероглифами, и работа писца была очень уважаемой.

У ацтеков было законодательство, а следовательно был суд и судьи, был даже Верховный суд состоящий из четырнадцати уважаемых людей, что было очень значимой должностью и профессией.

Большим уважением пользовались и учителя в ацтекских школах.

Искусство и развлечения

Ацтеки очень высоко ценили поэзию и поэтов. Ведущем художественным стилем, не только у ацтеков, но и у окружающих их племен был миштека-пуэбла.

Обманчивая жизнь.

Правда ли то, неужели то правда,
Что вся наша жизнь проходит на этой земле?
Нет, не вся это жизнь - лишь один ее миг!
Здесь зеленый нефрит превращается в крошку,
Украшенья из золота обращаются в прах,
И даже прекрасные перья кецалья тускнеют...
Нет, не вся это жизнь - лишь один ее миг!

Написал Несауалькойотль (1418 - 1472) правитель Тескоко, поэт и ученый. При нем начинается золотой век поэзии: формируются различные жанры. Появляются определенные типы стихотворений: стихи о цветах, воинские поэмы, весенние стихи (философских раздумий), появляется особый тип стиха - чалькоайотль. Очень значительный жанр религиозные гимны - теокуикатль, их слагали в честь самых важных богов ацтекского пантеона.

Большим почетом пользовалось среди ацтеков и ораторское искусство.

Одним из самых главных развлечений у ацтеков была игра в мяч Тлачтли. Две команды должны были забросить тяжелый каучуковый мяч в два вертикальных ка-

менных кольца находящихся на высоте трех метров. Игрокам разрешалось касаться мяча лишь предплечьями, локтями, бедрами и коленями, на которые надевались специальные щитки. Со временем игра приобрела религиозное значение, и проигравшие команды иногда даже приносились в жертву.

Социальная структура

В ацтекский совет - тлатокан - входило по одному представителю от 20 кальпулли (родов) их называли тлатоани (оратор), которые собирались, как правило, один раз в ацтекский месяц (то есть раз в двадцать дней). Все двадцать родов были поделены на четыре фратрии, по количеству "кварталов" Теночтитлане. Каждая фратрия выбирала своего представителя в Высший Совет.

Помимо четырех представителей фратрий в Высший Совет входил сиуакоатль (буквально - женщина-змея). Это был второй человек в государстве и выполнял функции канцлера или вице-короля. Когда он замещал правителя, который во главе союзных войск конфедерации уходил на войну или в поход, вся полнота власти по внутренним вопросам ложилась на него. Он так же стоял во главе Верховного Суда, где председательствовал над остальными 13 судьями.

В Высший Совет входил и стоящий на вершине ацтекской пирамиды власти - Уэйтлатоани (Великий оратор). Он же назывался Тлакатекухтли (текухтли значит правитель). Он сам назначал себе приемника, кого-то из своих родственников, хотя и не обязательно ближайших. Но все равно уэйтлатоани формально избирался Высшим Советом. Уэйтлатоани обладал всей полнотой власти и выполнял, как светские и военные, так и высшие, религиозные функции. Всего в Высший совет входило 6 человек.

Ацтеки были очень воинственным народом, во многом живущих за счет войн, в таких условиях закономерно появление военной аристократии. Два самых известных военных союза или ордена были Союз Орла и Союз Ягуара (два самых уважаемых представителя животного мира, обладающих огромным сакральным значением). Вступить в ряды этих орденов было очень непросто.

К знати принадлежали и жрецы - тламакаска, возглавляемые самим Уэйтлатоани. Звания они получали по имени того бога, которому служили. Например, жрец Тла-лока именовался Кецалькоатль-Тлалок-тламакаска. Имя Кецалькоатля добавлялось, потому что он был покровителем жрецов. Жрецы были не только служителями культов, но и хранителями научных знаний по астрономии, астрологии, математики, истории, о строительстве гигантских сооружений, огромного количества рисованных книг-кодексов.

Основное население было земледельцами и ремесленниками.

Мешика были рабовладельцами. Рабы назывались - тлатлакотин - и делились на две категории: рабы-ацтеки и рабы из других племен. Рабы-ацтеки, попавшие в такое положение за преступления (например: кража ребенка или ограбление святилища карались именно таким образом) или сами продавшие себя рабством от бедности могли рано или поздно выкупить себя. Они могли обладать собственным имуществом, жениться на свободных, а дети их в любом случае рождались свободными. Раб мог добежать до храма и стать свободным, причем преследовать его мог только хозяин и его старший сын. Всем эти соответственно не обладали рабы из других племен.

Особый статус был у военнопленных, которым предстояло умереть на алтарях Те-

ночититлана, ради ацтекских богов. Их хорошо содержали, кормили, одевали. Вообще к ним было особое отношение. Взятый в плен воин говорил победителю: "Я твой сын", на что следовал ответ: "Я твой отец". Военнопленные часто жили в семьях пленившего их до момента жертвоприношения.

Религия

Ацтекский политеистический пантеон включал в себя огромное количество богов и богинь, включавших в себя также богов завоеванных народов. Большую сложность еще в разборе родственных отношений среди богов представляет собой факт, того, что очень часто тот или иной бог был ипостасью, совершенно другого бога, оставаясь при этом, совершенно независимым богом.

Согласно ацтекской мифологии, Вселенная делилась на тринадцать небес и девять преисподних миров. Сотворенный мир прошел через 4 эпохи развития, каждая из которых закончилась страшным катаклизмом.

Первая эпоха - науи оселотль (4 ягуара), в ней богом Солнца был Тескатлипока, закончилась истреблением ягуарами племен гигантов, населявших землю.

Вторая эпоха - науи ээатль (4 ветров, чистого духа), богом Солнца был Кецалькоатль, завершилась ураганами и превращением всех людей в обезьян.

Третья эпоха - науи киуатль (солнце огненного ливня или 4 дождя), богом Солнца был Тлалок, завершилась всемирным потопом.

Четвертая эпоха - науи атль (солнце воды или 4 воды), богом Солнца стала Чальчиутликуэ, закончилась потопом, в котором люди превратились в рыб.

Последней, современной для ацтеков, была Пятая эпоха - науи ольин (4 катаклизма), богом солнца стал Тонатиу, долж-

на закончится страшным землетрясением. (Что характерно это был год прихода Кортеса). (Самый долгий у ацтеков был 52-летний цикл).

Несколько основных богов ацтеков.

Уицилопочтли (имеется несколько переводов: Драгоценный Колибри, Колибрилевой Стороны, Бесценный Левша) - первоначально был племенным богом ацтеков, обещавший сделать их избранным народом, власть над другими народами и жизнь в благословленном месте. Олицетворялся с синим Тескатлипокой, был владыкой юга. Олицетворялся также с Солнцем (вобрал в себя функцию Тонатли), голубым небом, кровавый бог войны и охоты. Был главным богом Теночтитлана, где ему был посвящен главный храм - теокалли. Ему и приносились кровавые жертвы, кровь была священна и ее, вместе с сердцем, приносили в жертву Солнцу, что бы оно могло каждый день продолжать свой путь по небу.

Кецалькоатль (Пернатый Змей, Змея покрытая зелеными перьями) отвечал за западную часть света, отождествлялся с белым Тескатлипокой. Наряду с Уицилопочтли, Тескатлипокой и Шипототеком был творцом мира и людей. Одна из главных его ипостасей Шолотль - бог близнецов и чудовищ, также был богом утренней звезды и Венеры. Бог знания, бог ветров, владыка над жрецами, покровитель искусств. Он дал людям маис, научил выращивать хлопок, дал мудрые законы и научил ремеслам. Ацтеки представляли его белым человеком с волнистой бородой (хотя сами ацтеки растительности на лице не имели). Кецалькоатль боролся со своим антиподом Тескатлипокой, который обманом заставил его отправиться на восток. Бог уплыл, но обещал людям, что он обязательно однажды вернется. (Экспедиция Кортеса

(1519г.) прибыла на материк в год Кецалькоатля).

Шипетотек (Вождь Ободранный) олицетворялся с красным Тескатлипокой и был богом весеннего сева, богом опьяняющего октли. Изображался с курткой из человеческой кожи, которую ему посвящали в день Шипы. В этот праздник с людей, приготовленных для жертвоприношения, сдирали кожу и сбрасывали ее с пирамиды, что символизировало приход весны. После чего жрец надевал эту кожу и совершал остальные ритуальные действия. Известно также, что Шипетотек и Кецалькоатль в знак покаяния изрезывали себя кремневыми ножами, поэтому из храмов эти двум богам постоянно неслись крики кающихся, которые повторяли действие богов.

Тлалок (Заставляющий Расти) наряду с Уицилопочтли отождествлялся с синим Тескатлипокой, его сторона света - восток. Бог "воды, которая проникает в землю", бог - дождя и грома. Человек с глазами совы, вокруг которых были круги из змей. Жертвы ему приносят у озера Тескоко. Часто в жертву приносили детей.

Шоцикецаль жена Тлалока. Богиня любви.

Чальчиутликуэ (Одежда из нефрита) вторая жена Тлалока. Богиня пресной воды. Ей в жертву приносили девушек, которым говорили пожелание богине и потом топили.

Синтеотль бог маиса.

Тласольтеотль (Едящая Грязь) богиня плодородия и ночи. Отличительный знак - носовая вставка в виде половины луны. В жертву ее приносили девушку, из кожи которой шили куртку для жреца, после чего следовало действие символического воссоединения Тласольтеотли с Уицилопочтли, от чего рождался бог Синтеотль. В годы засухи ей приносили в жертву муж-

чину, которого привязывали к столбу и метали в него дротики (при чем не стараясь убить его сразу), а капающая кровь символизировала дождь.

Узуэтеотль бог огня. В его честь связанные жертвы бросали в огонь и медленно сжигались.

Тескатлипока (Дымящееся Зеркало) черный Тескатлипока олицетворяющий северную часть света, собственно сам Тескатлипока был хтоническим божеством - испытатель воинов. Антипод Кецалькоатля, вредил ему и даже обманом отправил его в изгнание. Тескатлипока имел светлых двойников: Шипетотека, Тлалока, Кецалькоатля и Уицилопочтли, в образе, которых, и выступает как доброе божество, однако, в своем собственном он является разрушителем мира. Свое имя Тескатлипока получил от зеркала из обсидиана, в котором он мог видеть все происходившее в прошлом, настоящем и будущем. Тескатлипока приносили огромные жертвы, но помимо того раз в год избирался красивый юноша, который олицетворял его. В течении года выполнялись все его прихоти, но по истечению года юноша приносился в жертву и избирался новый. (Если бы не вторжение конкистадоров Тескатлипока невидимый, всемогущий, имеющий столько ипостасей и в пору появления испанцев практически высший бог ацтекского пантеона - стал бы единственным богом будущей ацтекской монотеистической религии).

Важнейшей частью ацтекского ритуала было жертвоприношение, а наивысшей жертвой считалась человеческая кровь, она по религиозным представлениям была "пищей богов". Ацтеки считали своей святейшей обязанностью доставлять богам эту пищу. Ее можно было жертвовать богам и по каплям, но несравненно более действенной жертвой считалось ритуальное убийство. В бою ацтеки стремились не

убить врага, а взять его в плен для жертвоприношений. Подчас и сами ацтеки добровольно приносили себя в жертву. По представлениям ацтеков в райские обители, которые находились на востоке и назывались "домом кукурузы" можно было попасть, только погибнув в бою, быть принесенным в жертву или если женщина умерла родами мальчика. Все остальные попадали в нижние миры, где: в первый мир необходимо было перебраться на собаке, которую клали в могилу. Во втором - горы ударялись друг о друга. В третьем - была гора ножей. В четвертом нужно было увернуться от ветра обсидиановых ножей. Пятый - переплыть вброд. В шестом - увернуться от стрел. В седьмом - спастись от пожирающих сердца хищников. Восьмой был дорогой туманов. И только девятый был местом вечного покоя, который находился на севере, считавшийся местом забвения.

Также почести своим богам ацтеки воздавали религиозными песнопениями, танцами и обрядовыми, религиозными драмами.

Школы

У ацтеков было введено обязательное образование (в этом они намного опередили европейцев). Существовали государственные школы посещение, которых, по крайней мере, в Теночтитлане было обязательным. По достижению 15-летнего возраста каждый мальчик должен был пройти курс обучения (хотя обучение можно было начать с 8 лет). Девочек к 15 годам обычно уже выдавали замуж. Они должны были уметь готовить, прясть, вести домашнее хозяйство. И мальчики, и девочки посещали куикакаль (дома пеня), где разучивали религиозные песнопения и танцы.

Школы первого типа назывались - тельпучкалли - они предназначались для ря-

довых членов общества. В них обучали истории (главный предмет), сельскохозяйственным работам и ремеслам, большое внимание уделялось военной подготовке. В программу входило обучение строительству общественно полезных сооружений - каналов, плотин, укреплений.

Школы второго типа - кальмекак - в них поступали отпрыски знатных семей и особенно талантливые дети, успевшие проявить себя в тельпучкалли (для них это был шанс повысить свой социальный статус). Здесь проходили: ацтекскую религию, организацию и историю ацтекского государства, письмо, чтение, математику, астрономию, астрологию, толкование снов, философию, культуру речи, основы морали и права, распорядок личного и общественного поведения, стихосложение и ораторское искусство.

Война. Священная война и посольства. Армия. Оружие

Война (по-ацтекски - йаойотль) у мещиков считалась одним из видов служения богам.

Ацтеки были очень воинственным народом. Постоянно они держали небольшие отряды воинов, но во время войны воинами становилось практически все мужское население. Поэтому численность армии достигала 150 тыс. человек (такого количества солдат на этот момент не было ни в одной европейской армии). Помимо всего прочего война могла повысить социальный статус любого человека. Если ацтек захватывал в бою 4 и больше пленников, его могли принять в союз Орла или Ягуара, то есть он становился знатью, военной аристократией.

Ведение "священной войны" подчинялось строгим правилам. Если тройственный союз решал подчинить себе какую-либо страну или племя, то к правителям

города или страны отправлялось три делегации, которые предлагали присоединиться к конфедерации.

Сначала к "противнику" направлялось посольство Теочтитлана, возглавляемое специальным посланцем - какахноцином. Он обращался к высшему совету с предложением добровольно присоединиться к тройственному союзу, обещая свою охрану, разрешения купцам доступа на территорию этого города, поместить в свой главный храм изображение бога Уицилопочтли, принять обязательство регулярно присылать определенное количество предметов в качестве "добровольного дара". Здесь же вручался список требуемого. Если город не выражал согласия, посол от имени конфедерации безвозмездно передавал ему щиты и копья - "чтобы вы не могли сказать, будто мы напали на вас, когда вам нечем было защищаться".

По прошествии месяца (то есть через 20 дней) город посещало посольство Тескоко, руководимое - ацкуацином. Предложение повторялось.

Если условия опять отклонялись, то опять через месяц прибывало третье посольство, которым руководил сам правитель Тлакопана. Если и в этот раз условия отклонялись - объявлялась война.

Наступление всегда было тщательно спланировано. Стратегические планы основывались на информации купцов и разветвленной сети лазутчиков - кимичтин (первый смысл - мыш), которые в одежде вражеских племен проникали на их территорию, для добычи сведений.

Члены кальпулли (рода) образовывали воинское соединение. Ацтекская армия состояла из 20 отрядов. Каждый имел родовой знак и военачальника. Кальпулли обеспечивал и снабжение своего отряда. Пять таких соединений образовывали более крупное формирование "корпус". Этим

формирований было 4 по числу фратрий. Командиры назывались - тлакатекаль (букв. - тот, кто муштрует людей). Война была для них единственным занятием. В соответствии со своим рангом военачальники носили определенную форменную одежду.

В бою ацтеки применяли копья, палицы, дубинки и мечи. Металлического оружия они не знали, поэтому широко применялся обсидиан (вулканическое стекло). Например, по кромке деревянного меча приклеивались обсидиановые осколки, что делало его очень опасным оружием. В бою воин защищал себя деревянным щитом, обтянутым кожей. На голове был деревянный шлем. Тело защищали кожаные и прошитые, в несколько слоев, матерчатые доспехи. Доспехам с помощью перьев и шкур придавались облики различных животных, часто ягуаров или орлов. И вообще вооружение выглядело очень красочно и пестро.

Использованная литература:

- 1) Г. Ершова: "Древняя Америка: полет во времени и пространстве. Мезоамерика.". Москва. "Алетейя". 2002 г.
- 2) З. Косидовский: "Когда солнце было богом.". Новосибирск. "Наука.". 1991 г.
- 3) Л.-Р. Нужье: "Майя, ацтеки и инки.". Москва. "Олма-Пресс.". 1998 г.
- 4) М. Стингл: "Индейцы без томагавков.". Москва. "Прогресс.". 1984 г.
- 5) Методический материал "Системы".

Обзор составил Ю. Колобаев

Приложение 1. Глоссарий

Акамапичтли - первый правитель ацтеков.
Аскапоцалько - город-государство на озе-

ре Тескоко.

Астакалько - один из четырех "кварталов" Теночтитлана.

Ацкуацин - руководитель второго посольства перед объявлением войны.

Глиф - значок переходный от пиктограммы к иероглифу, использовались ацтеками для письменности.

Ицкоатль (Обсидиановый Змей) - четвертый правитель ацтеков, при нем организовался Тройственный союз.

Йаойотль - война.

Какахноцин - руководитель первого посольства перед объявлением войны.

Кальмекак - элитные школы.

Кальпулли - род.

Кецалькоатль (Пернатый Змей) - создатель мира. Бог знаний, жрецов, искусств, ветров, Венеры.

Кимичтин (первое значение - мыши) - разведчики.

Коа - вид мотыги.

Куикакалько (Дом Пеня) - клубы, где разучивали религиозные песни и танцы.

Кулуакан - город-государство на озере Тескоко.

Куэпопан - один из четырех "кварталов" Теночтитлана.

Магуэй (агава) - разновидность кактуса.

Маис - кукуруза.

Майеки - свободные арендаторы, не имеющие своей земли.

Масеуали - свободные общинники кальпулли, земледельцы.

Мезоамерика - территория современной Мексики и прилегающие районы.

Мешики - одно из самоназваний ацтеков.

Мойотлан - один из четырех "кварталов" Теночтитлана.

Науатль - диалект, на котором говорили племена в Мезоамерике.

Науа - общее название племен в Мезоамерике.

Октли - крепкий алкогольный напиток из кактуса.
 Почтекатлатохке (букв. - господа торговли) - главы торговцев.
 Почтеки - торговцы.
 Сиуакоатль (букв. - женщина-змея) - второе лицо в государстве ацтеков, председатель "Верховного" суда.
 Тельпучкалли - общеобразовательные школы.
 Теночки - одно из самоназвания ацтеков.
 Теночтитлан - город-государство на озере Тескоко, столица и центр культуры ацтеков.
 Теокалли - храм.
 Теоуикатль - религиозный гимн.
 Теопан - один из четырех "кварталов" Теночтитлана.
 Тепанеки - племя живущие в Тлакопане.
 Тескатлипока (Дымящееся Зеркало) - хтоническое божество разрушения. Невидимый, всемогущий, обладающий множеством ипостасей. Имеет светлых двойников.
 Тескоко - соленое озеро в Мексиканской долине.
 Тескоко - город-государство на озере Тескоко.
 Тиангис - рынок.
 Тлакатеккатль (букв. - тот, кто муштрует людей) - военачальник, командир.
 Тлакопан - город-государство на озере Тескоко.
 Тлалок (Заставляющий Растить) - бог "воды, которая проникает в землю", бог - дождя и грома.
 Тламакаска - жрецы.
 Тлателолько - второй город-государство ацтеков на озере Тескоко, был поглощен Теночтитланом и стал крупным рынком.
 Тлатлакотин - рабы.
 Тлатоани (оратор) - выборный представитель в совете 20 родов Теночтитлана.
 Тлатокан - совет представителей из 20 родов в Теночтитлане.

Тлачтли - ацтекская игра в мяч.
 Томатль - помидор, томат.
 Уицилиуитль (Перышко Колибри) - второй правитель ацтеков.
 Уицилопочтли (Колибри Левой Стороны) - племенной бог ацтеков, ставший главным богом Теночтитлана. Бог солнца, голубого неба, охоты и войны.
 Уэйтлатоани (Великий Оратор) - правитель ацтеков.
 Чальчиутликуэ (Одежда из Нефрита) - богиня пресной воды. Вторая жена Тлалока.
 Чапультепек (Гора Кузнечиков) - холм у озера Тескоко, где первоначально обосновались ацтеки.
 Чимальпопока (Дымящийся Щит) - третий правитель ацтеков.
 Чинампа - плавучие острова из ветвей, прутьев и земли - предназначенные для земледелия.
 Чичимеки - собирательное выражение для обозначения "варваров с севера".
 Чичимеки - племя живущие в городе Тескоко.
 Чоколатль - шоколад.
 Шипетотек (Вождь Ободранный) - бог весеннего сева, бог опьяняющего октли.
 Шоцикецаль - богиня любви. Первая жена Тлалока.

Приложение 2. Словарь

"А"

1. Аллигатор - Сипактли
2. Ацтеки (Астеки) - см. Цапля.

"Б"

1. Бог - Тео

"В"

1. Великий - Уэй
2. Ветер - Эжекатель
3. Вода - Атль

4. Вождь - Тотек
 5. Война - Йаойотль
- "Г"
1. Гимн - Куик
 2. Гора - Тепек
 3. Гриф - Коскакуаутли

"Д"

1. Движение - Оллин
2. Делающий, дающий - Тла (добавляет слову глагольное действие)
3. Дождь - Киауитль
4. Дом - Калли
5. Дым - Пок

"Ж"

1. Женщина - Сиу
2. Жрецы - Тламакаска

"З"

1. Земля - Лан
2. Зеркало - Тескатль
3. Змея - Коатль

"К"

1. Кактус - Теноч
2. Катастрофа - Ольин
3. Колибри - Уицил
4. Кролик - Точтли
5. Кузнечик - Чапуль
6. Кукуруза - Маис

"М"

1. Место - Лан (какое либо, где-нибудь)
1. Мотыга - Коа
2. Мышь - Кимичтин

"Н"

1. Нет - итль (отказ, отрицание)
2. Нож - Текпатль

"О"

1. Обезьяна - Осоматль
2. Ободранный - Шипе

3. Обсидиан - Иц
4. Общая школа - Тельпучкалли
5. Олень - Масатль
6. Орел - Куатли

"П"

1. Перья - Кецаль
2. Помидор - Томатль
3. Пух - Уитль

"Р"

1. Речь - Тоани
2. Рост - Лок
3. Рынок - Тиангис

"С"

1. Смерть - Микицтли
2. Собака - Ицкуинтли
3. Сын - Пилл

"Т"

1. Торговля - Поч
2. Трава - Акатль
3. Тростник - Малиналли

"Ц"

1. Цапля - Аст
2. Цветок - Шочитль

"Ч"

1. Человек - Тек

"Ш"

1. Школы: см. Общие шк. и Элитные шк.
2. Шоколад - Чоколатль

"Щ"

1. Щит - Чимальпо

"Э"

1. Элитные школы - Кальмекак

"Я"

1. Ягуар - Оселотль
2. Ящерица - Куэцпаллин

Приложение 3. Игра "Теночтитлан" проходила на Деборкадере в Москве 31 октября 2002 года

Хронология событий в городе Теночтитлане, составленная Теосоматлем

Наступил год Кецалькоатля. Войско ацтеков ушло на войну под предводительством своего уэйтлатоани Кецальселоля (Пернатого Ягуара). В самом городе остались в основном старики, женщины, не большое количество воинов из Союзов Ягуара и Орла, для охраны. Город жил своей жизнью.

Высший Совет во главе с сиукоатлем собирался во дворце, решая повседневные проблемы страны. Принимающие жалобы, до следующего Тлатокана, тлатоани от ювелиров и гончаров заботились о городских нуждах. (Например, была подана жалоба на кальмекак отказавшийся принять первого ученика тельпучкалли Кецаля). На тиангисе почтеки вели вялую торговлю, в результате чего земледельцы все больше перехватывали продажу продуктов в свои руки. По городу гулял юноша-бог (через несколько дней должно было свершиться жертвоприношение). Текла серая, будничная жизнь.

Неожиданно с йаойотля приходит два письма. Но какое-то затмение нашло на Высший Совет - никто не может прочитать глифы. Во дворце в этот момент присутствовали Кецалькоатль-Тлалок-тламакаска и глифописец, они помогли расшифровать письма. В одном письме сообщалось о том, что войска победили, но к великому несчастью был смертельно ранен в голову уэйтлатоани. Второе письмо было от самого уэйтлатоани: он назначал своим приемником своего племянника Теночпоку (Дымящийся Кактус). По началу это вызвало недоумение, ведь приемником давно был назначен четвертый сын Ицтепек (Обсидиановая Гора).



Во дворец попросили придти Кецалькоатль-Уцилопочтли-тламакаска. Когда он пришел, то предложил спросить богов у жертвенного камня, чтоб они открыли истинный смысл глифов. Через день должно было состояться жертвоприношение юноша-бога, где можно бы это сделать.

Тем временем в теокалли Кецалькоатля принимали чужеземцев, прибывших с востока. Высший Совет вызвал обоих претендентов и предложил показать себя: найдя самого недостойного в городе, что бы показать умение разбираться в людях и значит, умение поддерживать порядок.

Наступил день Великого Жертвоприношения. При стечении всего населения Теночтитлана юноша-бог был положен на жертвенный камень. Кецалькоатль-Уцилопочтли-тламакаска показал ацтекам его дымящееся сердце. После чего приложил его к письмам уэйтлатоани и предрек: "Видю письма, они гласят. Убейте чужеземцев пришедших на нашу землю, ибо раздоры, безумие и смерть придет вместе с ними и Теночтитлан погибнет". Встревоженные ацтеки разошлись, обсуждая это пророчество.

На следующий день претенденты на гордый титул уэйтлатоани начали свои поиски. Ицтепек нашел женщину, которая не была занята домашней работой и болталась по городу совершенно без дела. Теночпока же нашел почтека, который не был занят торговлей и бездельничал. Высший Совет не смог решить, кому отдать предпочтение и принял решение, что тла-

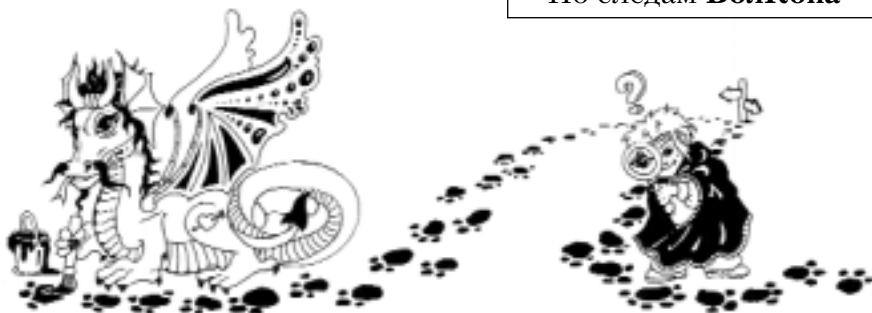
макаска должны кого-то из этих двоих - достойного - принести в жертву Тлалоку, так будет с помощью богов ясно кто победил. Почтек, с горделивой радостью согласился быть принесенным в жертву, женщина же, пока шло совещание тламакаска, осквернила себя воровством в теокалли. Такой не достойный ацтек не мог быть принесен в жертву, и она стала тлатлаколин Ицтепека. Высший Совет решил, что Теночпока достойный занять трон Уэйтлатоани, но празднества пройти не успели.

Кецалькоатль-Уцилопочтли-тламакаска пригласили в теокалли Кецалькоатля для знаковства с чужеземцами с Востока. Кецалькоатль-тламакаска уверял, что один из них и есть Кецалькоатль. Они рассказывали о боге принесенном в жертву, рассказывали о странных странах (небесах?), у них было странное поведение и предметы (оружие из странного металла), на науатле они говорили с трудом. Кецалькоатль-Уцилопочтли-тламакаска предложил проверить их и ударил одного в грудь жертвенным ножом, но ничего не произошло. И тогда он поверил, что один из них Кецалькоатль, а другой его служитель. Просто за годы вынужденного изгнания бог многое забыл, а может он специально проверял веру мешиков. Гости стали показывать город, но на тиангисе появился отряд воинов и по приказу Высшего Совета оглушил гостей и попробовал взять их под стражу. Тламакаска вступились за бога и его служителя и с криками о безумии и святотатстве стали отбивать их у стражи. И тогда действительно БЕЗУМИЕ спустилось на Теночтитлан. К обоим сторонам подходила подкрепление, завязалась нешуточная свалка, все шло к кровопролитию. Отряды Высшего Совета, под предводительством воинов из Союзов Ягуара и Орла, тоже возглашали о безумии, поскольку сами боги устами тламакаска призывали принести в жертву пришельцев. К месту потасовки прибыли сиукоатль с членами Высшего Совета и высшие тламакаска теокалли Уцилопочтли, Тлалока, Ке-

цалькоатля. Но ситуация не разрешилась, с громкими криками о безумии Высшего Совета тламакаска, унеся тела бога и его служителя, затворились в своих теокалли. Они заявили, что пока не будет переизбран безумный Высший Совет, все теокалли будут закрыты и жертвы не будут приноситься. В ужасе простые ацтеки стены и молили у лестниц теокалли, но тламакаска были безжалостны. К ним, запершимся в теокалли Уцилопочтли, прибыл Уэйтлатоани, который сам был первым Кецалькоатль-Уцилопочтли-тламакаска, но его не пустили, заявив, что он выбран безумным Высшим Советом, а значит он не может быть Уэйтлатоани и продолжая требовать переизбрания Высшего Совета, безумного и покусившегося на богов. Опасаясь штурма тламакаска попросили Кецалькоатля о помощи и он отправил своего служителя за ней.

Идя на встречу мольбам и просьбам простых ацтеков, Высший Совет согласился на переизбрание. По Астакальку, Куэпопану, Мойотлану и Теопану были проведены выборы новых тлатоани. На тиангисе новый Высший Совет выступил с речью и напомнил о предсказании, что если не уничтожить пришельцев то город погибнет, ведь безумие уже гуляет по городу следующее - гибель Теночтитлана. Высший Совет решил послать гонцов к возвращающейся с победоносной войны 150-тысячной армии ацтеков. Но в этот момент в Теночтитлан вступили служители Кецалькоатля числом 500, вооруженные своим оружием из странного металла. По приказу Кецалькоатля и тламакаска они выпустили ручные молнии по тиангису, которыми ранили многих теночков. После чего двинулись к дворцу Высшего Совета, немногочисленные отряды охраны из Союзов Ягуара и Орла были смяты, во дворце началась резня. Трупы и кровь заполнили улицы города.

**БЕЗУМИЕ ПРОДОЛЖАЛО ВИТАТЬ НАД
ТЕНОЧТИТЛАНОМ!**



В игровое ушко

Полевая разведка на РПГ семинар на ВолКоне

I. Что такое полевая разведка

а. Определение, цели и задачи

Войсковая (полевая) разведка (ВР) - это добывание, обобщение и анализ сведений о войсках наземного противника. Она ведется в интересах сухопутных войск.

Численность личного состава, участвующего в мероприятиях ВР - от 2 чел ("боевая двойка") до батальона. Чаще - взвод.

В решении задач ВР привлекаются технические средства и средства связи, разные рода войск.

Полоса ВР обычно превышает ширину полосы боевых действий подразделения, а по глубине ее ведут на всю глубину боевой задачи подразделения и даже глубже.

По масштабу решаемых задач ВР совпадает с тактической разведкой.

Для ведения ВР: а) выставляют наблюдателей, развед. посты, командно-наблюдательные пункты

б) высылают отдельные разведывательные группы в тыл противника для осуще-

ствления поисков, устройства засад, проведения налетов.

Ведется с целью выяснения:

- 1) состав сил противника
- 2) их позиции
- 3) вооружение, инженерное оборудование позиций
- 4) коммуникации и связь
- 5) характер местности и погодноклиматические условия
- 6) уровень боевой подготовки, моральнопсихологическое состояние противника
- 7) намерения и планы действий (!)
- 8) способы действий в бою и т.д.

б. способы ведения

- 1) Наблюдение и подслушивание
- 2) Визуальный осмотр
- 3) Перехват информации противника
- 4) Допросы военнопленных
- 5) Опросы местного населения
- 6) Изучение захваченных у противника документов, образцов вооружения и техники.
- 7) Поиски, засады, налеты.
- 8) Разведка боем

с. структура подразделения

Стандартной считается следующая структура развед. подразделения:

- подгруппа захвата - собственно группа, выполняющая захват пленного, документов, осуществляющая диверсию, ведущая разведку боем и т.д.

- подгруппа прикрытия - подгруппа, обеспечивающая безопасность деятельности подгруппы захвата (свободный проход по тропам, своевременное снятие часовых и т.д.)

- Командир группы - осуществляет наблюдение за всем ходом операции и координирует действия бойцов

- Подгруппа наблюдения - ведет наблюдение за окружающей местностью и оперативной обстановкой в районе действий разведгруппы, охватывая несколько большую территорию, чем этот район, со всех направлений (с учетом характера местности и расположения позиций противника и разведгруппы).

II. Адаптация к РПГ

А. место в системе всей разведывательной деятельности

Для резидентного отдела: ВР в чистом виде обеспечивает доставку оперативной информации о происходящем в данном регионе, являющемся зоной ответственности данного резидента, обеспечение силовой поддержки резидента в случае оперативной необходимости.

Однако при недостатке людей (что, как правило, и происходит на ролевых играх), в функции ВР также входит обеспечение передачи сведений от резидента в центр и обратной связи (функции курьерской службы).

Для контрразведки она, как правило,

бесплезна, т.к. не может давать сведения систематически. Взаимодействие этих двух отделов можно назвать скорее эпизодическим или даже случайным.

Для курьерского - обеспечение необходимой силовой поддержки или прикрытия, охраны курьеров. Однако при недостатке людей курьерского отдела может не быть вообще, а все функции могут быть включены в функции ВР.

Тоже самое и с диверсионным отделом - в его отсутствие его функции могут быть полностью переданы ВР.

III. Трудности ведения полевой разведки на игре

1. Скорость устаревания информации очень высока, трудно обеспечить необходимую скорость их доставки и обработки

Причины:

- Сжатость пространства (ограничен полигон)
- Спрессованность игрового времени относительно реального

Радикального решения не найдено. Необходимы различные способы ускорения передачи сведений - от быстрого перемещения до использования условных сигналов (барабанная дробь, дым и т.д.). На ролевой игре наиболее успешным видится прием с барабанами, т.к. вызывает меньше внимания у других игроков.

2. Невозможность предварительной специальной подготовки к разведывательным действиям на объекте. Например, невозможно установить режим смены караулов на воротах для проведения ночной операции.

Причины:

- Спрессованность игрового времени относительно реального.

Радикального решения не найдено. Необходимо планировать действия как разведки, так и войск вообще с учетом данной сложности, изыскивая другие приемы и методы.

3. Часто невозможно вести скрытные разведывательные действия в поселениях.

Причины:

- Ограниченность числа населения. Все игроки одного поселения в состоянии запомнить друг друга в лицо. Поэтому любое новое лицо сразу заметно.

- Ограниченность пространства в поселении, особенно игрового. Территория часто хорошо просматривается во всех направлениях, исключая возможность скрытных действий. Народ быстро реагирует и добегают в нужную точку. Хотя иногда все же удается замаскироваться в ближайших кустах, но здесь приходится соблюдать много условностей игры (видел - не видел по игре, слышал - не слышал, виртуальные стены и т.д.)

- Условности, оговоренные в правилах (Например, если попасть в город можно только через ворота или штурмовой участок стены, что, как правило, исключает возможность скрытного проникновения днем).

Вывод: В силу специфики игровых городов/поселений, оговоренных правилами игры, теряется возможность вести разведку с применением методов и приемов полевой разведки в ее чистом виде. Для ведения разведки в городах пригодны резидентный отдел и операции под прикрытием (легендированное проникновение).

4. Трудно координировать действия разведгруппы в ходе операции, если она достаточно многочисленна, выполняет задачу на значительной территории, работает в темное время суток

Причины:

- Отсутствие средств связи (на стандартной фэнтези или исторической игре по средневековью), кроме голоса и жестов, что раскрывает местонахождение командира и намерения группы.

Вывод: необходимо тщательно планировать операции и действия каждого бойца группы во всевозможных вариантах развития ситуации, стараясь учесть все возможные случаи.

На играх, где допускается использование технических средств (например, отыгрыш магических действий с их помощью) следует использовать возможности их в полном объеме, предоставленном правилами.

5. Трудно вести бесшумные действия.

Причины:

- Условности игры, оговоренные правилами.

Например, оглушение производится со словом "оглушен", а не бесшумно.

Примечание: обо всех трудностях мы говорим, считая по умолчанию, что игра ведется без прямых нарушений правил. Если же они присутствуют - как со стороны разведки, так и со стороны противника - то эти нарушения могут с одной стороны, облегчить действия ВР, с другой же, создать дополнительные трудности. Однако ошибки игроков и нарушения правил возникают скорее случайным образом либо в зависимости от конкретности правил. Поэтому систематизировать возникающие в таких случаях трудности ведения ВР не представляется возможным. (Иначе говоря, переходить на частные примеры "кто, где, как и когда использовал "дырки правил" и "косяки игроков" считаю нецелесообразным, поскольку этот опыт невозможно в дальнейшем системно использовать).

IV. Подготовка игрока-разведчика.

Этапы:

- До игры - общая.
- До игры - специфическая для данной игры.
- На игре.

Как правило, численность команды не позволяет держать в ней постоянную выделенную разведгруппу. И тем более - иметь в ней достаточное количество людей для осуществления всех видов разведки. Реализовать всю систему разведки может только достаточно большая команда на игре - такая, как крупный город - при условии, что его население формируется

из нескольких команд игроков, часть из которых заранее заявляется в качестве различных отделов разведки (в том числе целые команды, являющиеся разведкой армии данного поселения или государства). Если же говорить об отдельной команде, обычно ее капитан может позволить себе лишь небольшую группу ВР, в обязанности которой включают и функции других отделов. А в небольших командах (до 25 человек) часто вообще нет постоянной разведгруппы даже на игру, и в разведку отправляются рядовые бойцы, причем каждый раз разные.

Как видно из нижеприведенной схемы, необходимой подготовки в таком случае разведчики получить не могут, что значительно снижает эффективность разведки.

Наличие постоянной разведгруппы в команде позволяет осуществлять ее достаточную подготовку на всех этапах. Выделение разведгруппы в команде на данную конкретную игру исключает первый этап подготовки, но позволяет в значительной мере компенсировать это на втором этапе. Поэтому снижение эффективности разведки будет незначительным (до 10-15%). Но в случае, если команда не располагает постоянной разведгруппой вообще, в том числе и на игре, осуществляется лишь третий этап подготовки. В таком случае эффективной разведывательных действий может снижаться на 70%!

Оксана Соловьева (Дара),
г. Нижний Новгород



Разведка на игре

Оделась в "лешии"
Разведка пешая...

По тактике на РИ часто ошибаются в принципе определения самой разведки, т.е. путают понятие "разведка" и "развед-диверсионные подразделения" (РП и РД), а также решают задачи по разведке сложным путем.

Пример 1: на игре "XYZ" три команды, соответственно, X, Y и Z, причем X и Y примерно равны, Z - сильнее. Цели сходные. Начинают узнавать планы соперников, и т.д. Здесь скорее один путь - объединение X и Y, тогда опасность со стороны Z становится меньше. И пока X и Y не объединились, Z вообще трогать не надо.

Пример 2: открытая война, надо узнать сведения о замыслах Z. А смысл посылать людей? Они на поверхности - "всех победить". Единственное, чего надо опасаться - внезапной атаки. Для ее предсказания и отражения не надо посылать разведзвод для захвата языка. Дотаточно связного и наблюдателя.

Метрах в 50-70 от лагеря Z оборудуется наблюдательный пост (НП). Ага - народ зашевелился, начинают доспехи одевать, куда-то выдвигаться. Лестницы штурмовые волокут. Это серьезный случай - гонца в лагерь, и назад. Учитывая собранность наших "штурмовых когорт", в вашем лагере тревогу объявить и приготовиться успеют.

Дальше два варианта.

Первый - идут к вам. Давно ждем....

Второй - идут к соседям. Дать им знать и не спеша заходить с тыла. Как только Z втянутся в штурм - удар с тыла.

Так вот, Дозор и НП - это необязательно

специально подготовленные воины. Даже девочки справятся, если их толково маскировать.

Боевое время - 15 часов + 1 час утром - итого 16 часов. Смена наблюдателя - по 4 часа, итого - 4 человека на контроль. Можно назначать из караула и менять каждые 2 часа, т.е. не надо формировать многочисленную группу. Вдобавок нет необходимости бегать, если отработать систему сигналов. Сигналов всего три - "Скоро выходят", "Идут к нам" и "Идут к соседу".

На играх чаще всего создается целое подразделение, иногда в объеме реального отделения разведки - 7-10 человек, а потом думают, чем их всю игру занять. Остальной народ, кто "тащит" службу на воротах, тихо звереет...

Будучи в разведке Мордора на XI-99, ни разу не пропустил дежурства на стене, штурм или массовое побоище. Вдобавок охранял с подразделением тюрьму. А в разведку ходил в часы отдыха. Пять "языков", доставленных в Мордор, два предупреждения о штурме городов наших союзников, сведения об обороне Лихоlessья, один раз напал на след Хранителей... Кажется, неплохо поработал.

Открою секрет - самые достоверные и точные сведения доставляет не ниндзя, который бесшумно ползет в стан врага. Торговец, трактирщик, просто собутыльник - нужных людей надо поить "на халыву" в кабаке - дадут вам гораздо больше сведений. И от поста подслушивания толка больше, чем от "языка".

Вот такая суровая правда о тактической разведке на играх. Так что если хотите поиграть в разведку или узнать, можете ли

служить в ней в армии, вперед, дело стоящее. Во-первых, безопасно - даже если доставите неверные сведения, не погубите людей, вам поверивших. Во-вторых, в вас не выстрелят из реального оружия, вас не будут травить собаками. Но вы в полной мере почувствуете, как важно хорошо маскироваться, как необходимо передвигаться в разведке. Вы проползете по росе, муравейнику, жучкам. Полежите под дождем...

Анализ операции

Для приближения к объекту есть аббревиатура "ОКОП" и "ОСОКА".

До операции:

О - обеспечение (кол-во участников операции)

К - командир

О - объект

П - план

Во время операции:

О - охрана (кол-во смены)

С - сложности

О - ориентиры

К - кратчайший путь

А - анализ маршрута

Расчет времени на операцию и планирование:

1 фаза - путь до района операции

2 фаза - скрытый подход к объекту операции

3 фаза - акция (наблюдение)

4 фаза - отход

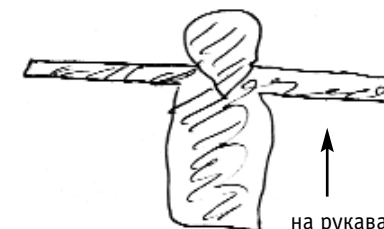
По расстоянию: 3/4 пути - до района операции; 1/4 - район операции

По времени: 1/2 - на первую фазу; 1/2 - на скрытый подход, или даже больше. Ошибки очень чувствительны.

Маскировочный костюм одевается лишь на последнем участке. До этого он в сложенном виде находится на теле (в сумке). Сворачивается как шинель у солдата (см. рисунки).

Луч

см. Приложение - маскировочный костюм «Леший»



Приложение. Маскировочный костюм «Леший»

«Леший» шьётся только самим хозяином под те леса, где хозяин охотится.

Возраст «Лешего» — около 1000 лет. В Европе известен как маск-костюм Тилли. Активно использовался егерями. С Первой Мировой — в армии.

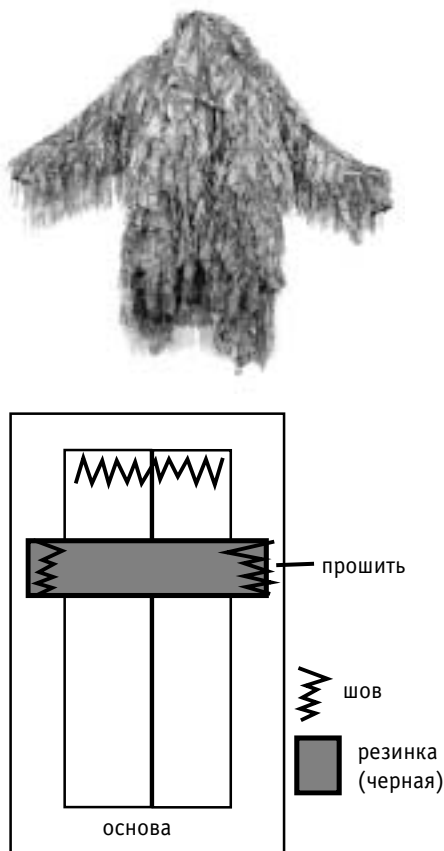
Принцип: берутся полосы ткани различного размера и цвета и пришиваются к полотну одежды. Начинают снизу, чтобы перекрыть швы. Перед каждым рядом из

ткани рекомендуют шить резинки для ветоки. Местная растительность — на 60% любой маскировки, особенно в наших лесах. На плечах, спине, голове — наибольшее количество. Руки и грудь, по возможности, оставить свободными, иначе будут зацепляться при движении. Только не нужно «Лешего» покупать. На эти деньги можно купить что-то более полезное: клинок железный + кольчугу и уйти из толкиенистов :-))

Советы:

1. Купленный за большие деньги в магазине «Леший» может быть бесполезен.
2. «Леший» не должен иметь видимых чётких очертаний швов, линий плеч и так далее.
3. «Леший» нуждается в постоянном уходе: чистка, починка, сушка. Грязный и мокрый «Леший» заметнее.
4. Рассчитывайте размер масккостюма, чтобы одевать его на тёплую одежду и доспех.
5. Оружие маскируется: короткое одевается под маскполотно на пояс, длинное маскируется лентой.
6. Поддерживайте форму: передвижения в лесу в «Лешем» — с непривычки вызывает затруднения: вам «нечем дышать», ткань цепляется за ветки, неудобно преодолевать препятствия.
7. Камуфляж постоянно смотан, если не используется. Если вы в нём не на задании, и это заметили противники — ждите больших неприятностей.
8. В разведывательном подразделении первые, кто должен быть укомплектован камуфляжем — снайпера, наблюдатели, диверсанты.

Луч



В игровое ушко. Масккостюм

Копья

поправка к статье из номера 23

В предыдущем 23 номере в статье: "Копья, рогатины и пики" была допущена ошибка. В разделе III. "Копейные приспособления" указано:

"Б) Нодус - чашка, предохраняющая руку, на турнирном копье". Это не верно: Нодус - это защитный диск на рукояти булавы Колбен.

Должно было звучать:

"Б) Вэмплейт (Vamplate) - защитный диск (чашка) на древке рыцарского боевого или турнирного копья лэнс".

Топоры и молоты

I. Определения

1) Топор боевой - рубящее холодное оружие, хотя некоторыми видами можно было наносить уколы. Применялся, как для нанесения удара, так и для метания. Клинок может иметь различную форму и размеры, обычно либо удлинённый, либо увеличенный в ширину. Лезвие изогнутое, на обухе мог быть выступ. Рукоять (топорище) прямая.

2) Топорик (топорок) боевой - рубящее холодное оружие. Конструктивно аналогичен боевому топору, но, как правило, имеет несколько меньшие размеры.

3) Топор метательный - метательное топоробразное оружие, состоящее из короткого топорища или рукояти и наконечника с обухом и лезвием.

4) Молот боевой (warhammer) - холодное ударное оружие, трансформировавшееся из кузнечного молота. Состоит из длинной рукояти и кувалдообразного наконечника, насаженного с помощью проушины.

II. Разновидности

1) Алебарда (франц. - halberde; hellebard) - колющее и рубящее древковое холодное оружие в виде топора с пикообраз-

ным острием (часто с шипом на обухе). Топор располагается между тульей и пером и часто бывает двусторонним. Иногда на обухе топора имеются крючья для стаскивания противника с седла. Была на вооружении пехоты практически всех европейских стран в XIV - XVI вв., как парадное оружие сохранилось до нашего времени.

2) Бердыш (польск. berysz - топор; bardiche, berdishe) - рубящее древковое холодное оружие в виде топора с широким лезвием (50-80 см) в форме полумесяца на длинном древке (общая длина от 145 см до 170 см). Рабочая часть (железко) состоит из лезвия, обуха и плоской косяцы на нижнем конце лезвия, которая крепилась к древку сыромятными ремнями. К древку крепился ремень для ношения за спиной, на нижнем конце имело железную оковку, или вток. В XIV - XVII вв. в России состоял на вооружении стрельцов, служил также подставкой для стрельбы. Употреблялись только пехотинцами. Использовалось как боевое и парадное оружие.

3) Бродекс (danish axe - датский топор) - бородавидный топор, отличаются удлинённым вниз на 2-3 пальца лезвием. Про-

изошел от франциски. Насаживались на метровое и более топориче, поскольку предусматривали рубку как одной, так и двумя руками. Одно из излюбленных видов оружия викингов.

4) Кельт - топоробразное холодное оружие, состоящее из топорича, лезвия и втульчатого тьякообразного обуха. Известен с периода неолита. Кельтом также называют саму форму, этого своеобразного топора.

5) Клевец - ударное холодное оружие с коротким древком, разновидность боевого топора с узким клинообразным лезвием и молотковидным обухом, благодаря чему использовался для нанесения как раздробляющих, так и колюще-пробивающих ударов. Применялся в X - XVII вв. для поражения противника, имевшего защитные вооружения (кольчугу, шлем и т. д.). Мог являться знаком отличия военачальника.

б) Рынды (Посольский топор) - напоминал уменьшенную копию бердыша. Размер всей рынды был чуть меньше метра. Часто топориче изготавливалось из металла.

7) Томагавк (тамогавк, томаха, томаха-кан, томагавк) - название боевого топорика американских индейцев. Часто применялся как метательное оружие. Томагавки делятся на три типа: испанский с секирообразным наконечником, французский с ромбовидным наконечником, английский с наконечником, имеющим прямое лезвие и с выступающим обухом.

8) Секиры.

А) Секира (славянск. сикура, сокира - топор) - рубящее холодное оружие, представляющее собой топор с широким и длинным (до 30 см) металлическим лезвием в виде полумесяца и обухом для насадки на древко (до 1 м) - топориче. Иногда на обухе находился крючок для стаскивания всадника с лошади. На Руси к XVI в.

вытесняется бердышем (в Западной Европе - алебардой).

Б) Лабрис (labris или labarum) - древнегреческий, двусторонний боевой топор.

В) Секира двулезвийная (лат. seciga bipennis) - обоюдоострый топор. Использовался в римской кавалерии и, в своей стилизованной форме - римскими ликторами, являясь неотъемлемой частью фасций.

9) Франциска (francisca) - топор германцев и франков, на длинной рукояти был боевым, на короткой - метательный. Топор-франциска для метания был короче длины руки. Франциска для рубки насаживалась на метровой длины топориче, поскольку предусматривали рубку как одной, так и двумя руками.

10) Чекан - ударно-дробящее-рубящее древковое холодное оружие, напоминающее по форме молоток для чеканки с клювообразным клинком, благодаря чему использовался для нанесения как раздробляющих, так и колюще-пробивающих ударов. Разновидность боевого молота, заостренного со стороны обуха. Иногда делались со скрытым, вывинчивающимся кинжалом. В русском войске XVI-XVII вв. чекан, как правило, служил отличительной принадлежностью воинского начальства. Топорик-чекан всадника, управляемый одной рукой, не превышает длины руки.

III. Страны

1) Персы.

А) Сагара - двусторонний топор.

2) Китай.

А) Гоу - короткий клевец.

Б) Гуа (дыня)

1. Название наконечника боевого молота овальной дынеобразной формы.

2. Название боевого молота с наконечником гуа.

В) Гэ - клевец в виде журавлиного клюва. Изготавливался из бронзы, позже из железа.

Г) Дафу - двуручный, боевой топор с длинным топоричем.

Д) Дуаньуаньбачуй - боевой молот на короткой рукояти, длиной 45 - 80 см и весом до 6 кг.

Е) Кван-до (нож генерала Квана) - секира, распространенная среди высших офицерских чинов, по форме похожа на корейский квандао. Употреблялась для рубки с коня.

Ж) Сарн-фу - двусторонний топор, имеющий длинную рукоять с подтоком.

З) Та-фу - массивный топор с крюком на обухе.

И) Фу - боевой топор. Длина около 90 см, вес 2-3 кг.

3) Япония.

А) Масакири - боевой топор на длинном топориче (до 2 метров) с тяжелым наконечником, имеющим полукруглое лезвие и массивный обух.

4) Корея.

А) Квандао (корейск. - лунный меч) - корейский вариант секиры с топоробразным широким, тяжелым (до 3 кг) наконечником, имеющим шип на обухе, и толстым (4,5 см у основания) древком с подтоком на конце. Концы были сбалансированы относительно центра. Общая длина 120 см.

5) Индия.

А) Зангол - чекан.

Б) Шубшур - боевой молот с рабочей частью в форме дыни.

6) Европа.

А) Балта - одно из названий боевых топориков на Руси.

Б) Барте - немецкий, боевой топор.

В) Валашеа - боевой топор, распространенный в Чехии и Закарпатье. Наконечник около 7 см длиной с небольшим обухом, крепится на длинном топориче, около метра.

Г) Годендак (фландр. - godendac; франц. - fauchart - косарь) - особой формы топор на длинном древке, пригодный для того, чтобы рубить, колоть и стаскивать с седла; предтеча алебарды. Крепился к топоричу двумя или тремя широкими металлическими полосами.

Д) Люцерн хаммер (молот люцернский) - древковое оружие в виде увеличенного чекана с тремя рабочими элементами, по форме напоминающими языки пламени, на длинной рукояти, вес 14 кг.

Е) Пломмея - комбинированное оружие, состоящее, из боевого молота, и элемента кистеня в виде цепи с железным шаром на конце. Широко бытовало в Германии и Богемии.

Ж) Полэкс - английский рыцарский, боевой топор на топориче длиной 120-150 см.

З) Секира лахаберская - шотландский, боевой топор.

И) Топор латгалов - прибалтийские, боевые топоры с узким клинком. Рукоять под клинком нередко обвивали бронзовой лентой для прочности.

7) Разное.

А) Айбалта - казахский полукруглый, маленький топорик на длинной рукояти (50 - 60 см), с секирообразным лезвием.

Б) Капак - малайский, большой боевой топор.

В) Откуррот - киргизский, боевой топор

Г) Тукшугун - эскимосский каменный охотничий молот. Использовался для добывания загарпуненного морского зверя.

Щиты и топоры

ЩИТ - нехитрое устройство, позволяющее защитить владельца от удара оружием, а также небольших летящих предметов.

Боевые правила к "Ангмарским войнам - 2000" ХАДИН, Н-Новгород (Тогда еще "Иноземье")

Вряд ли я дам определение лучше, чем у Хадины. В "Военной энциклопедии" о щите пишут следующее: "...Элемент защитного вооружения воина, применявшийся до 15-17 века, различной формы, изготовлялся из дерева, кожи, металла". В Древней Руси и Европе был престижным предметом вооружения профессионального воина, на третьем месте после меча и копья. Выражение "Держать щит против Степи" при Владимире Красном Солнышке и до Ивана IV Грозного значило активную оборону против беспокойных соседей. Даже ратники-ополченцы, не имевшие средств для покупки доспеха, старались идти в бой хотя бы со щитом. Да и на игре по-другому смотрят на "файтера" со щитом - знающий, серьезный человек. И по моему скромному опыту (более 7 лет в "системе" - игровой и исторического фехтования), лучше сделать хороший щит, чем кое-какой доспех. Причем для изготовления щита нужно совсем не много времени и материалов. Инструменты, необходимые для этого, есть у каждого дома. Все, что необходимо - это ваше желание.

ИНСТРУМЕНТЫ: Карандаш, рулетка, линейка (желательно, метровая), пила, молоток, пассатижи, отвертка, нож, шило.

ВРЕМЯ: Неделя, не напрягась, по тридцать минут, пооперационно. Или - три часа (без покраски), учитывая перекуры, консультации по телефону, если вы - "чай-

ник" во всем, включая столярное дело.

Однажды, сидя со сломанной кистью дома, я решил провести эксперимент - за сколько я сделаю дощатый наборный щит. На эксперимент меня подвигли задолбавшие мое неокрепшее сознание отмазки начинающих реконструкторов из моего клуба по поводу сложности данной работы. Итог - два часа, считая время похода в магазин за досками и гвоздями.

СТОИМОСТЬ: Средний щит, который неплохо смотрится на игре, турнире и военно-исторических фестивалях без маниакальных излишеств по реконструкции - 250-300 рублей, при условии покупки ВСЕГО. Вам ведь не обязательно обивать его кожей, ставить на него кожаный ремень для переноски, элементы реконструкции могут вообще отсутствовать. А это меньше труда и средств.

КАКОЙ ЩИТ ЛУЧШЕ?

Выбор за вами и условиями применения данного элемента защиты, вашей роли (например, степняк или орк странно выглядят со skutумом). Щит может быть миндалевидным, прямоугольным, трехугольным, овальным, список можете продолжить сами. Но лучшим по балансу, удобству применения, перевозке, обучения работе им является круглый. Он универсален - с круглым щитом может биться пеший и конный, он был у русичей, степняков, викингов, варягов, шотландцев, и страшно сказать - даже орков. В изготовлении он чуть сложнее, чем скажем, трехугольный и миндалины, но не намного. Я расскажу о трех формах щитов и опишу технологическую карту их изготовления. И отвечу на самые распространенные вопросы, которые обычно задают молодые реконструкторы, в порядке их возникно-

вения.

Из какого материала начать делать щит?

На мой вкус это фанера (долгие, громкие, продолжительные гневные вопли "олдовых и тотальных" реконструкторов, переходящие в матерную ругань). Да-да, вот такой я ренегат. По моему опыту (а я делал разные щиты, за свою карьеру - более десятка) это лучший материал. Дешев, доступен, относительно легко обрабатывается, и главное - долго держит удары даже железных клинков. А это для здоровья вашей головы самое главное. Хотите, чтобы у него был вид наборного - да не вопрос. Расчертите карандашом линии, пройдете резакром или сапожным ножом (лучше специальным резакром для дерева) неглубокие канавки, по виду, пока пальцем не пощупаешь, не разберешься. Толщина фанеры - в зависимости от ваших целей. Если вы хотите просто съездить на игру, вам достаточно "четверки". Ну а если хотите иногда выбираться на железный турнир, нужна "десятка". Главное - чтобы она не слоилась.

Если вам все-таки хочется наборный, учтите, что он любит уход и руку мастера при изготовлении. После каждой серьезной компании не ленитесь - проверьте как стоят на нем планки, не шатаются ли. А то он рассыпется в самый неподходящий момент.

Чем обивать кромку?

Лучше всего пожарным шлангом. Легко доступен, хорошо держит удары - шланг изнутри покрыт резиной, еще и пружинит. Если не шибко заботиться о исторической достоверности и виде, можно обить кромку шлангом от стиральной машины (резиновым и полихлорвиниловым), гидроизоляцией для электропроводов ("сечточкой"). Более высокие технологии, кожа и сталь, характерны для реконструкторов, об этих способах есть гораздо более гра-

мотные и подробные статьи, чем мои, так как пишу для игрового журнала, и Несси просила быть попроще.

Долго ли живет щит?

В зависимости от интенсивности и места эксплуатации, вашей дури и дури ваших противников, неизбежных случайностей. Например, секира разбивает стоящий (держась статично) турнирный щит с пяти-шести ударов, бердыш - с четырех-пяти (личный практический опыт). Клевец, чекан и бердыш, пробивают его насквозь, как и копье. На играх щиты живут, как правило, года четыре - с гарантией. Вот мой личный пример. Собираясь на ХИ-1999 мы с Мандером и Астериксом сделали три щита - близнеца из "четверки". Щит честно служил мне на ХИ, "Ангмарских войнах" (а из гущи боев за "Ридну Мордорщину" и "Тотальное затемнение Арды" я не вылезал. Будучи убитым, передавал его молодежи в команде), наших регионалках, тренировках по игровому фехтованию, (а перед турнирами по железу я его нашим тренироваться давал, жаль их было), фрагментарно участвовал в железных показухах, хотя был ничем не оббитый. У меня просто было постоянно три-четыре личных боевых (окованная миндалины, гнутая миндалины, круглый простой и наборный на кулачный хват) под "Древнюю Русь", на фиг мне еще игровой до ума доводить? Собираясь на ХИ-03 я отдал его девушке из нашей команды, велев ее парню обить чуть побитую кромку. Щит выжил, и сейчас его безуспешно разносят на тренировках молодые "железники". Но как говорят наши соседи-украинцы и поляки, "так то вин".

Какую сделать ручку?

Моя первая ручка была сорвана с двери в кладовку в нашем РОВД, потренировавшись неделю и вылечив разбитые пальцы, я сделал ряд важных открытий. Первое -

ручку надо обматывать и увеличивать, второе - одевать на подшивную руку боевую перчатку или делать "отбойник", а под него опять-таки защищенные пальцы. Третье - открытия подобного рода надо совершать до турниров и игр. Так что все, что говорил мне наш учитель и наставник Оттон Алесич подтвердилось на 100% (Так мне и надо). Так что забудьте о краже ручек с сортиров и иных объектов народного хозяйства. Самый лучший вариант - изогнутая из стальной полосы рукоять, крепящаяся шурупами к полотну и в "спинке" наращенная деревом и чем-то обмотанная. Кто-то использует кожу, кто-то изоленту. Мой вариант - плоская парашютная стропа, можно иную тождественную по структуре веревку, чтобы иногда стирать. Можно сделать полностью деревянную, прикрепив ее к полотну парой способов. Или из толстой (типа страховочной системы альпиниста) тесьмы, ручки для сумок - простор открыт.

Нужен ли ремень для переноски?

Необходим. Причем не только для удобства доставки на игру, но и там. Если постоянно будете носить щит на руке, устанете. Только надо предусмотреть его регулировку, чтобы не висел. В бою можете зацепиться за что-нибудь. Или вас зацепят. Так что если висел ремень, а вам сейчас драться, хватайте его в руку. Материал - да любой, лишь бы вам нравился и прочным был. У меня, например, на миндалине висит автоматный, еще со службы украл. Но, в принципе, подойдет от сумки и т.д., который можно быстро отрегулировать по длине. Кроме того, что щит удобнее носить с таким ремнем, меньше проблем с его хранением в лагере. Повесил на дерево и решил массу проблем - щит не затопчут, не сунут в костер, не используют в качестве какого-либо инструмента.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ КАРТА ДЛЯ ИЗГОТОВЛЕНИЯ КРУГЛОГО ЩИТА ИЗ ФАНЕРЫ.

1. Осмотреть материал для изготовления щита на отсутствие наличия снижающих прочность дефектов.
2. Начертить круг по выбранному вами размеру.
3. Выпилить круг.
4. Оббить кромку смягчителем.
5. Разметить крепление ручки.
6. Сделать мягкий подклад под левую руку.
7. Установить ручку и петлю для предплечья.
8. Разметить и установить кольца для ремня.

Размеры щита

Согласно историческим данным, диаметр круглого щита был от 65 до 90 см. Материалом для них служила сосна, ясень, липа, дуб, клён - в зависимости от пород крепких деревьев на «родине» щита. Но мы решили остановиться на фанере. Размеры каждого щита - под каждого конкретного пользователя. Щит не должен закрывать обзор, быть достаточно большим, чтобы прикрывать туловище, но не настолько, чтобы мешать обзору или движению. У больших (каплевидных) щитов столько же сторонников, сколько противников. Вам выбирать, что хотите - «сковороду» или «колесо от паровоза». Знаю наверняка - локоть и кулак должны быть скрыты за краем хотя бы на 10 см. (см. рис. 1) И всё равно, для т.б. рекомендую одевать на руку латную рукавицу, а на локоть - налокотник из пластика (под одежду).

Технологическая карта щита круглого, скандинавского типа.

- 1) Выпиливается круг выбранного размера. Затем черед отверстий под умбон, (рис 2).

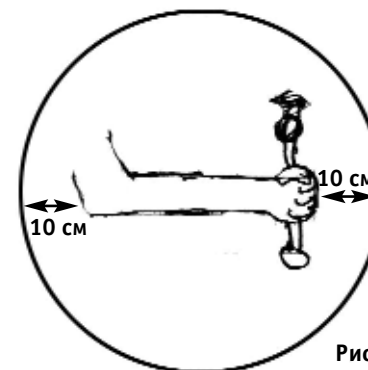
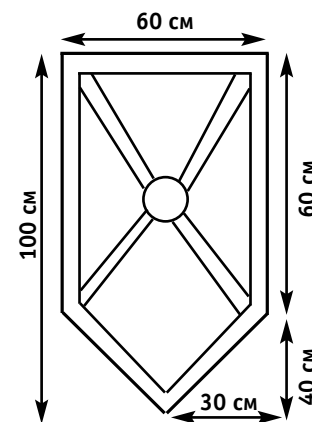


Рис. 1

- 2) Прорезание имитации досок и покрытие морилкой

3) Изготовление рукояти (дуб, ясень, бук, береза, сосна) и приклеивание её на щит. Можно сделать также 2 держащих планки (макет). Приклеивать их по доскам!

- 4) Выступающие гвозди откусить и расклепать.

5) Оклейка (если необходима). Материал - мешковина, на ней - ПВА, (рис. 3).

6) Монтаж умбона. Его можно купить на ярмарке КОНа или заказать у реконструкторов вашего города. Можно и самому сделать - ничего сложного. Берётся лист стали 1,5 - 3мм, кладётся на оправу подшипника (трубу) и молотком для рихтовки с круглым бойком начинаете работу. Удар в центр заготовки, 6-8 вокруг (в зависимости от d молотка и заготовки) и дело пошло. Затем обрезаете ножницами по металлу по кругу заготовку, и получившуюся «летающую тарелку» ставите на щит. В ней сверлите от 4 до 8 точек крепления, 2 из них приходится на ручку (рис. 5).

7) Установка обивки (оклада), материал - пожарный шланг или кожа. Рис. 6.

- 8) Предварительное крепление оклада

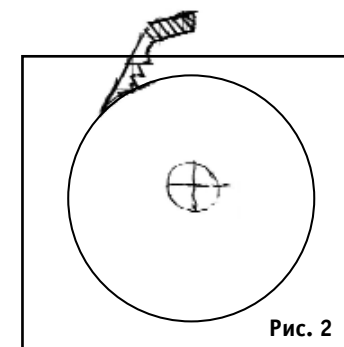


Рис. 2



Рис. 3

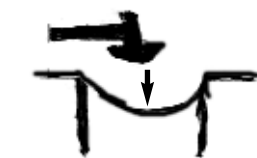


Рис. 4

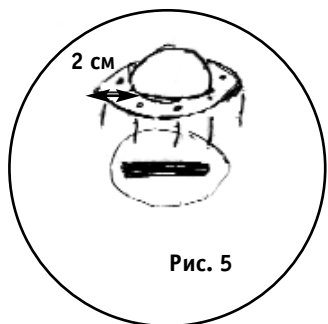


Рис. 5

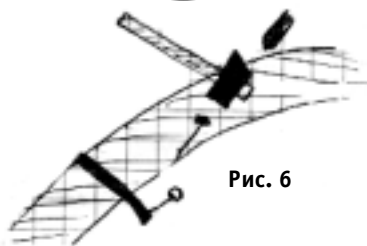


Рис. 6

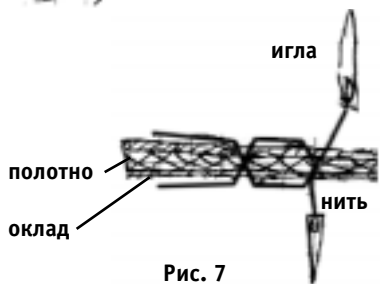
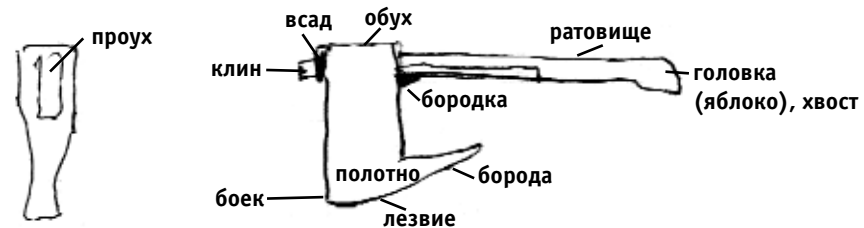


Рис. 7

и его пробивание обыкновенными гвоздями. Либо сверлить и прошивать неширокой нитью в две иглы. Для прошивания сверлом $d=2,5\text{мм}$ сверлят оклад и полотно,



Мастерская. Щиты и топоры

и с двух сторон прошивают двойной нитью.

9) После окончания прошивки оклада - монтаж двух колец для ремня и покраска.

Щит прямоугольный (3,5 - угольный)

Размеры ваши, наносите на фанеру, выпиливаете. Потом оббиваете кромку. Покрытие полотна - на ваш вкус, как и наличие умбона. Рисунок на щите тоже советуем делать из пожарного шланга. Тонкий металл может быть сорван ударами и в следующем бою травмировать соперника. Рукоять монтируют так: по диагонали чертят ось, затем вправо и влево от неё обозначают размер ручки.

Технологическая карта: Топор.

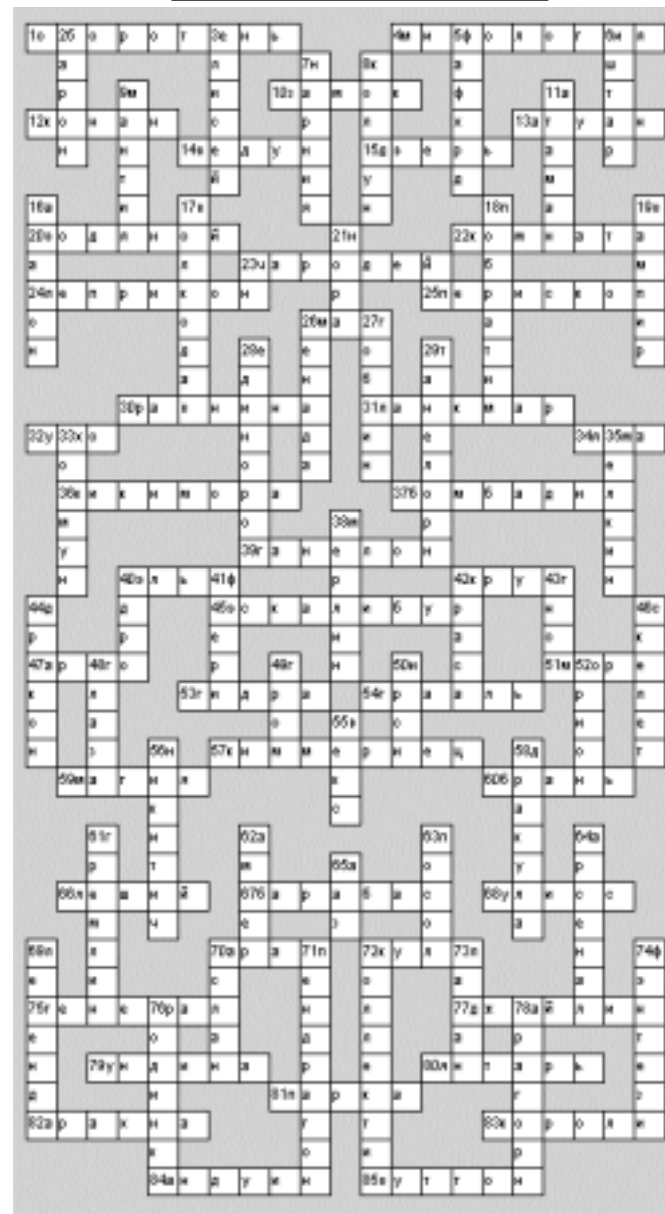
- 1) Основную заготовку из резины расчертить по форме.
- 2) Вырезать лезвие.

А) насаживающееся

1. Ножом (пилой) вырезать форму.
2. Просверлить отверстия для черена.
3. Обточить напильником по форме ратовища.
4. Закрепить на ратовище не менее, чем в двух точках. Клин + шуруп заподлицо в обух.

Б) Вставляющееся.

Егоров Александр (Варг),
Г. Ульяновск



Ответы на кроссворд

Ответы на кроссворд,
опубликованный в номере 23

ЦарКон

Литературный Интернет-конкурс
www.tsarkon.ru



Фестиваль ЦарКон (г. Волгоград) и Литературное Общество fantasy-портала Цитадель Олмера, объявляют о проведении литературного конкурса среди молодых авторов в жанре фэнтези в четырех номинациях (проза, лирика, критика и иллюстрации).

Конкурсные работы оценивает высоко профессиональное Жюри, в состав которого входят лучшие писатели, поэты, иллюстраторы и главные редакторы лучших журналов Европы и России, представители крупных издательств.

Внимание! Победители и многочисленные номинанты конкурса получают не только интересные призы, но и шанс для развития карьеры писателя. Все работы будут опубликованы на крупнейшем российском фэнтези-портале, а лучшие работы в журналах "Реальность Фантастики" (Лауреат звания Лучший журнал Европы 2004 года), "Мир фантастики" (крупнейшем российском журнале), "Моё Королевство", "Шалтай-Болтай" и других. С работами ознакомятся большое количество читателей и специалистов, которые смогут высказать свои замечания, мысли и рекомендации по вашим работам. Лучшие конкурсные работы войдут в фэнтези-сборник "ЦарКон" издательской Группы Гелеос.

Сроки всех последующих ЦарКонов будут стандартными. Весенний ЦарКон - 1-30 марта. Весенний Супер ЦарКон - 6-9 мая. Осенний ЦарКон - 1-30 сентября. Осенний Супер ЦарКон - 6-9 ноября.

Конкурсные работы оценивает высоко профессиональное Жюри, в состав которого входят лучшие писатели, поэты, иллюстраторы и главные редакторы лучших журналов Европы и России, представители крупных издательств.

Победители V Международного Литературного Конкурса «Осенний ЦарКон-2004» (октябрь 2004-апрель 2005)

Проза

Гран При - Акир - «Буквицы», Иван Воронцов, Иркутск

1 место - Zimorodok – «Никчемушечка», Остапчук Оксана, Башкортостан, Уфа

Лирика

Гран При - К. Чеширский - «Средневековье», Дэн Шорин, Тула

1 место - Андрог – Через грань Богданов Вадим Башкортостан, Уфа,
2 место - Ар Го - «Зеркалье (камикадзе)», Вячеслав, г. Санкт-Петербург

Иллюстрации

Гран При - Feanture Ткач Владислав, Киев

1 место - Pavel Зароветский Павел, Украина, г.Ивано-Франковск

Зимний Супер ЦарКон

- **Гран При** Unkown - «Цветок на краю поля», Томах Татьяна, г. Санкт-Петербург

- Nerodarok - «Далёкие острова» она же Зимородок

- Андрог - «Всего Две Сказки», Богданов Вадим Башкортостан, Уфа

Малый (Изумрудный) ЦарКон

- **Гран При:** Mifos

- **1 место** - Kort

2 место - Lin

3 место - Feanture

Осенний литературный конкурс
«ЦарКон» 2004
Гран-При в разделе
«Иллюстрации»



Владислав (Feanture),
г. Киев



Осенний литературный конкурс «ЦарКон»
Гран-При в разделе «Проза»

Буквицы

Иван Воронцов (Акир),
г. Иркутск

Дорога отсюда - как на ладони. Хороший схрон Эван сделал, ладный. Среди сосновых ветвей дозорная площадка притаилась. Сколько лет, этой сосне - неведомо. Стоит, одинокая, по товаркам скучает - лес отсюда далече. Кряжистая, во все стороны ветви распахнувшая, зеленой хвоей меня прикрывает. Откуда ни глянь - сосна да сосна. Ни за что не заметишь, что здесь дозорный пост выставлен. Зато я всех вижу. Чуть только вдали черные фигурки замаячат - сразу бегом в село брошусь, людей поднимать, да тревогу бить. Время стражи уже к кон-

цу подходит, скоро смена придет. Спину чуть ломит, и глаза подустали. Все равно. Ни за что не пропущу. Если только они в мою стражу сунутся - не пройдут. Издали узнаю. Ни с чем не спутаю.

Ясно помню, как они впервые к нам пришли. Высокие, смешные, нескладные. В балахонах своих несуразных. У нас же ветра все время. А потому гости словно бы и не шли, как нормальные люди, а над землей плыли - ветер полощет широкие полы, крутит ткань вокруг ног. Будто не

человек вовсе, а у смерча торс, да голова прорезались. Все балахоны как один - черные. Но не страшные, нет. Потому что лица у пришлецов - добрые, улыбочивые. Даже беззащитные какие-то из-за этих улыбок. Пятеро их было вначале. Это уже потом к ним другие Ведуны повадились. Ходили, смотрели...

И спрашивали.

Обо всем спрашивали. Потому, наверное, у всех к ним благодущие такое обнаружилось. Ну, как можно всерьез человека принять, если он хвостом за тобой целый день ходит и все выпрашивает: "А это как?", "А это почему?". Вот над ними и посмеивались. Кто втихомолку, а кто и в открытую. Что тебе рассказать, Ведун-ведун? Как так - село, и без скотины? Откуда пропитание берем? Почему землю ветрами не выдувает, хотя плоскотина кругом? Отвечали. Как могли - отвечали. Кто - серьёзом, а кто - все так же, со смехом. А они на смех и не злились. Порой сами смеяться начинали, если понимали, что уж больно вопрос у них бестолковый вышел. Потом дальше спрашивали. А как так - словом землю поднимаете? Почему это, стоит мужикам в поле выйти, да Песню хлеба спеть - и пашня готова, бери да сей? Почему, даже малые ребятишки пару веток сложат, пошепчут чуток - и огонь теплится? Отчего охотники в лес без оружия ходят, и каждый раз с богатой добычей возвращаются? Ну что ты им ответишь? Спросили бы еще, зачем небо синим выкрашено, или для чего вода в речке журчит. Как могли - объясняли. А они - слушают, кивают, ни слова не пропустят, да еще и в книгах своих чертят.

Никто их, понятное дело, не боялся. И утайки от них особой не было. Мы ж не дичимся - понимаем, что да как в мире. И то, что вокруг нас деревни стоят, со своими порядками - тоже знаем. Бывало,

что заходили к нам путники. Да только не задерживался никто. Увидит разок, такой вот человек прохожий, как мальчонка, которому лень избу обойти, прямиком по воздуху сиганет - и глядишь, уже в дорогу собирается странничек, да споро так... Мы никого не держали, а объяснять что-либо - не с руки было. Везде свои порядки. В лесных деревнях, чтобы хлеб сеять сначала деревья под корень жгут, а потом острой палкой землю долбят. Их дело. Их порядок. Нам сподручнее Песню хлеба вовремя спеть. А они пускай своим умом живут.

Да только новые-то гости, в черных балахонах, похоже, как раз нашего ума хотели набраться. Потому и вызвали про все. Ну а нам что за дело? Спросят - ответим. Насмешат - посмеемся. Так оно и было. До тех пор, пока они с буквицами нас не познакомили.

Вроде шум какой-то? На поле голосят, не иначе. Что это там? Ах, да. Сегодня же Пахомов день. Надо пашню заводить, иначе хлеб не уродится. Какая бы беда ни приключилась, а поле бросать никак не можно. Вот Варга и вышел. Идет по черной земле, Песню хлеба тянет. А земля навстречу ему раскрывается - радостно приглашает зерно ей доверять. После вернет, со знатным прибавком. Голода не будет. А все потому, что Варга нынче Песню хлеба поет. Один для всех. Эх-ма, что и говорить... Теперь-то его никто Варгой-дурачком не окликнет. А ведь было дело...

- Варга, ты почему с нами не ходишь?
 - Варга, опять ворон считаешь?
 - Варга-Варга, дурачок, оторвавшийся клочок!
 - Варга буквиц запомнить не может!

Варга буквиц не умеет! Варга буквиц не умеет! Не умеет и не понимает! Не умеет и не понимает!

Так мы и кричали. Вопили, вертелись, носились кругом. Тыркали, дергали, тянули его в разные стороны. Он от самых бойких отбивался, как мог, а так все больше вместе с нами смеялся. Или объяснить начал:

- Ну, чего вы? Не хочется мне... Не поиду и все. Тоже диво - на балахоны смотреть!

Мы галдели, дразнились, издевались... А натешившись вдоволь, в крайнюю избу неслись. В ту самую, которую Ведунам отдали. Сидели там - когда полдня, а когда и от рассветного тумана до первых звездочек. Ведуны по-чудному в избе сделали - сами в задней комнатухе ютились, а из главной горницы все убрали, да лавок понаставили. Почти вся наша братия на этих лавках умещалась. Плотнo-плотнo, коленка к коленке сидели. И слушали. А Ведуны рассказывали. Про то, как люди с песьими головами за морем с куро-людьми воюют. Про то, как с неба звезды сыплются, когда в Небесном дворце пир горой. Про дерева такие, что десять человек, взявшись за руки, не обнимут. Мы дивились. Порой взамен свои истории травить начинали, да смолкали быстро. Уж больно наши рассказы убогими казались. Ведунов слушать куда как интереснее. А там и до буквиц дело дошло. Вот - буквица именем "черен": две завитушечки и хвостик вправо. А если хвостик влево нарисовать, да одну завитушечку в круг сомкнуть, то буквица "кладезь" получится. Наперегонки мы эти завитушечки учили. Хвастались друг перед другом: кто быстрее, да ловчее прутом в дорожной пыли самую сложную буквицу - "трата" - выведет. Взрослые нас не ругали. Частенько и сами ввечеру к Ведунам в избу приходили, садились на заднюю лав-

ку, да слушали. Было что послушать, на что посмотреть. Учителя никого к себе не зазывали - все к ним сами тянулись.

Все кроме Варги. Уж как он сразу невзлюбил "балахонов", так ни разу к ним в избу и не зашел. Потому и засмеян был. Раз со всеми буквицы учить не хочет - значит дурачок. Он ведь и до того особой сметкой не выделялся. Вот и теперь - пока мы в избе сидели, Варга по полям бродил, на птиц заглядывался, да взапуски с ветром бегал. Раньше и нам всем это первейшие забавы были, но теперь - куда там! Мы уж знаниями питались. День, через день про обед забывали - только бы очередную историю дослушать, да новое буквичное правило вызнать. А правил-то там изрядно намешано. Если у тебя выходят подряд "свора" и "подать", так писать надо не две буквицы рядышком, а вовсе даже "зерно". Коли "рокоп" между "ветром" и "бугром" оказалась, то следом непременно "навзничь" поставить следует. И таких премудростей - по десятку на каждую буквицу. Запоминать умчишься. Но нам то в радость было. До поры до времени.

Все, допел Варга. Теперь за ним в ряд ребята пройдут, зерно посеют. Эта работа не в тягость. Не плугом землю ковырять, как мы сначала пробовали. Помыслить страшно - а ну, как не осталось бы у нас Варги? Как жить бы тогда стали? В глазах уже готова вскипеть досадливая слеза. Как же так вышло-то? Отчего теперь ни я, ни Эван, и на самую малость не годны? Весь день как муравьи ползаем по селу, пытаемся везде руками управиться. И лишь Варге-дурачку все наши старые Песни послушны. Ему не в тягость помочь - что дом отстроить, что поле вспахать... А мы рядом с ним - все как один виною маемся.

Слезы торят кривые дорожки по щекам, и я утыкаюсь носом в ладони. Пахнет смолой.

Проснулись мы как-то раз утречком - нет Ведунов! Только лавки в пустой избе все так же поперек горницы расставлены. Что сказать - загрустили. Все разом кончилось: и басни про заморье, и уроки буквичные. Только и осталось: что помним - то друг другу пересказывать, да буквицы повсюду от скуки рисовать. Три дня скучали. И вот - вернулись. Восемь их в тот раз было. Такие же - высокие, нескладные, черные. Только лица уж не добрые. Развернутой дугой по деревне прошли. Ни на один вопрос не отвечают, глядят цепко, губы сжаты. Только одно и слышно: "Варга где?". Мы-то, ребятня, навстречу им, понятное дело, высыпали, скачем вокруг, радуемся. Да и взрослые подошли: "Привет вам, Ведуны, с возвращением, надолго ли теперь"? И снова - ни слова в ответ, ни взгляда, ни улыбки. Варга где?

А вот он - Варга. Не им навстречу вышел - что ему до Ведунов? он и пропаже их ничуть не огорчился - а просто по своим делам куда-то идет. Прямо на них из-за поворота вылетел. Тут и началось. Первый Ведун рукой взмахнул - и ударил Варге в грудь свет синий, да кинул Варгу на землю, дыхание из него выбил, кровавые брызги по ветру пустил. Мы стоим - речь утратили, память потеряли. Что творится, почему, за какой грех? Взрослые поодаль только ахнули. А тут и второй Ведун вперед шагнул, да от ноги его волны по земле пошли. Вперед плеснули, к Варге кинулись, как змея на полевку. Подбросили Варгу-дурачка в небо. Как плошка, на столе забытая, взлетает, коли

скатерть резко встряхнуть. Да только не грянулся Варга о землю, не упал обратно. Голосом, от боли ломким, на подлете, выкрикнул строку из Песни свободы, да вверх взлетел, над обидчиками завис. А там и у нас руки-ноги отмерзли. Кто что затянул - кто Смиренную песнь, кто Колыбельную, а кто и Охотничьим воем зашелся. Ребятишки, да взрослые - наперебой, друг друга сбивая, да на все лады разнослова. Неминуемая смерть Ведунам. Давно стариками сказано: если видишь, как чужак твоего сотоварища губит, сначала заступись, да обидчика смири, а там уж разбирайся - что вышло, да кто виноват. Пока один за другого держимся - живы будем. Да только не пали Ведуны в пыль, Песнями нашими в клочья разодраны. Слово и не было никаких Песен - как стояли, так и стоят. Зато засияли, запылали по всему селу буквицы. Поднялись из пыли контуры, нашими прутиками выведенные, налились алой силищей, запыхали углями, громом грянули. Глянь кругом - весь воздух алыми буквицами пронизан, да окован. И пока вокруг страшные письма полыхают - ни одна наша Песня не звучит. Пой, глотку дери, на слезы исходи - все без толку. Только охрипнешь, да без сил падешь. Лишь буквичная круговерть кругом, да посреди села Учителя стоят, ухмыляются. И не те это улыбки, над которыми мы хихикали когда-то. Зло да смерть нынче в этих улыбках.

Первым Юхан вперед кинулся. Юхан-железо. Самая ладная у него Песня сотворения всегда выходила. Самые красивые вещи в домах - им спетые. Самый голос сильный. Самая борода густая. Самая обида горячая. Чуть-чуть дотянись он - руками бы разорвал черные балахоны. В клочья бы раскидал пришлецов, наши Песни приглушивших. Не дотянул-

ся. Ведун, с краю стоящий, только ладонь вскинул - и грянул оземь Юхан, с развороченной грудью, словно наизнанку вывернутый. А потом... Мало что помню про потом. Взрослые на Ведунов разом бросились, числом взять хотели. И полетели в разные стороны, кто без памяти, а кто замертво. Из нас - молодняка - большинство как я, на землю со страху попадали, да уши ладонями заткнули. Все рушилось, весь мир по швам полз. Где ж это видано, чтобы на врага - с голыми руками? И где это видано - чтобы Песни звучать перестали? Ведь Песни - это же плоть наша. Без них и не человек ты вовсе, а гусеница bestолковая. Что делать, как делать? Куда пойдешь? В лесные деревни, палками землю долбить? Это я сейчас размышляю. А тогда - упал, да в забытьи провалился. Так и лежал мешком. Пока Варга не запел.

Что он пел? Не помню. С тех пор, все Песни нам на один слух стали. Слышим, как Варга поет, а узнать не можем. Но навсегда мне запомнилась сила, которая в той Песне была. От этой силы все Ведуновские молнии, да огненные копыя в полете изломались, до Варги не долетели. А потом взял наш дурачок верхнюю ноту - и сдавило Ведунов страшно, скрутило, по ветру размазало. В одночасье все восемь умерли. И сразу же - опали, растаяли, испарились проклятые буквицы. Да только поздно уж было. Слишком долго Варга воздух в грудь набирал.

Время моей стражи вышло. На площадке остался сидеть веснушчатый Йорген, а мне теперь чуток передохнуть, да надо к Танэку в кузницу поспешать. Танэк с того дня аж почернел весь. Немудрено - из взрослых-то лишь он, да еще пять человек в живых остались. Теперь

мы - я, да Эван, да все наши приятели, четырнадцати весен от роду - за старших числимся. А ведь раньше всех нас малыши ребята звали. Раньше... Когда Песни каждому человеку, а не одному Варге, подвластны были. Когда нас не три десятка перепуганных парней-девчонок, а полное село народу было... Когда мы свою силу, свои Песни, да свою землю Ведунам проклятым за буквицы еще не продали. Теперь только и осталось нам - жить в страхе, да дозоры во все стороны рассылать, чтобы видеть: не спешат ли снова к нашему селу черные балахоны.

Снова текут слезы. Как их сдержишь? Лишь работой забиться. Ведуны вернуться. Должны вернуться. Не спустят нам того случая. За погибших своих мести возжаждут. Да и Варгу в покое не оставят. Не позволят, чтобы Песни в нем жили. То, что мы сами за "ветер" да "бугор" отдали - из Варги силой выбивать будут. Так что трудится Танэк каждый день, до темноты, неловко ворочает тяжелым молотом. Выходят у него косые неудобные топоры, да гнутые щербатые мечи. Не помогут они против Ведунов. Не помогут. Приходит иногда в кузню Варга, смотрит, головой качает. Отговаривать бросил уж. Он нам сразу сказал - этой Песни сотворения я вам никогда не спою. Бросьте это. Придут - один выйду, вы прячьтесь. Я им нужен.

Но кует Танэк своих уродцев, тихо шепча проклятия сквозь зубы. А когда устают - передает молот мне. У меня получается еще хуже. Но каждый день я упрямо корезу железные полосы, придавая им видимость формы. Потому что Ведуны вернуться. Варга будет биться. И я встану рядом с ним. Пускай - ненадолго. Пускай - до первого движения ладони Ведуна. Но я хотя бы отдам долг. Варге и своей земле, которую предал.



Осенний литературный конкурс «ЦарКон»
Гран-При в разделе «Проза»

Средние века

Дэн Шорин (К. Чеширский),
г. Тула

Бьют часы - свежо и смачно,
Крысы бегают по кругу.
Пробуждается от спячки
Человеческая глупость.
Проповедь читают суки -
Люди слушают и воют,
Набивается в подруги
Человеческая совесть.

Нет призванья, нет охоты,
Даже нечем похмелиться.
Набирает обороты
Ветряная колесница.
Жить возможно - выжить трудно,
Инквизиция звереет.
Подпалили шкуру Бруно,
Посадили Галилея.

Шарм Европы - в заусенцах,
Кони дохнут, люди плачут,
Продавщица индulgенций
Медленно слюнявит сдачу.
Папа Римский на досуге
Ждёт пришествия из моря,
Пробуждается от скуки
Человеческое горе.

Честь лежит на дне колодца,
Рядом - истина сыреет.
По закону первородства
Побеждают люди-звери.
Суть поэта - неучастье,
Суть судьи воняет кровью,
Томас Мор ваяет счастье,
Ростовщик скупает совесть.

Люди бегают по кругу,
Крысы жрут с горящим взором.
Сэр Эразм осмыслил глупость,
Посвятив вступленье Мору.
В древнем логове циклопа
Поселились привиденья.
Спит тяжёлым сном Европа,
Ожидая Возрожденья.

13.11.2004г.

Оргобеспечение



Программа обмена. Ри-пресса: альманах «Magister Ludi»

Аптечка индивидуальная, командная и полигонная

Наименование предмета	Цена за ед. изм. (рублей)	Единица измерения	Индивидуальная аптечка	Командная аптечка		Полигонная аптечка		
				Кол.	Сумма	Кол.	Сумма	
ЛЕКАРСТВЕННЫЕ СРЕДСТВА ОБЩИЕ								
АНТИСЕПТИКИ И ПРЕПАРАТЫ НАРУЖНОГО ДЕЙСТВИЯ								
Левомеколь мазь 40 г в тубике	19,18р.		0 - р.	1	19,18р.	3	57,54р.	
Аммиака 25% раствор (спирт нашатырный) [Аммиак]	5,18р.		0 - р.	1	5,18р.	2	10,36р.	
Бриллиантовый зеленый	3,00р.		0 - р.	1	3,00р.	5	15,00р.	
Вазелин медицинский [Вазелин]	9,00р.		0 - р.	1	9,00р.	2	18,00р.	
Йода 5% спиртовой раствор [Йод]	4,55р.		1	4,55р.	1	4,55р.	10	45,50р.
Калия перманганат [Калия перманганат]	3,00р.		0 - р.	1	3,00р.	4	12,00р.	
Клей БФ-6 15 г во флаконе	20,00р.		0 - р.	0	- р.	1	20,00р.	
Нео-аквасепт 0,05 в таблетке, 10 штук в упаковке [Средство для обеззараживания воды таблетированное (индивидуальное)]	10,00р.		1	10,00р.	10	100,00р.	50	500,00р.
Пантенол	195,50р.	0	- р.	1	195,50р.	1	195,50р.	
Перекиси водорода концентрированный раствор (пергидроль) [Водорода перекись]	6,00р.		0 - р.	2	12,00р.	5	30,00р.	
Спирт этиловый [Этанол]			- р.		- р.		- р.	
Троксевазин гель 2% 40 г	38,00р.	тубик	0 - р.	1	38,00р.	3	114,00р.	
Фурацилин 0,02 в таблетке для наружного применения, 10 штук в упаковке [Нитрофурал]	2,00р.		0 - р.	1	2,00р.	2	4,00р.	
БОЛЕУТОЛЯЮЩИЕ И ЖАРОПОНИЖАЮЩИЕ								
Анальгин 0,5 в таблетке, 10 штук в упаковке [Метамизол натрия]	3,00р.		1	3,00р.	1	3,00р.	5	15,00р.
Кислота ацетилсалициловая 0,5 в таблетке, 10 штук в упаковке [Ацетилсалициловая кислота]	2,00р.		1	2,00р.	1	2,00р.	3	6,00р.
Леокаина 0,3% раствор с метилцеллюлозой (глазные капли) 5 мл во флаконе [Леокаин]			0 - р.	1	1,00р.	2	2,00р.	
Новокаина 2% раствор для инъекций по 5 мл в ампуле [Прокаин]			- р.	1	11,50р.	5	57,50р.	
Парацетамол 0,2 г в таблетках, 10 шт в упаковке	3,00р.		1	3,00р.	1	3,00р.	3	9,00р.

Наименование предмета	Цена за ед. изм. (рублей)	Единица измерения	Индивидуальная аптечка		Командная аптечка		Полигонная аптечка		
			Кол.	Сумма	Кол.	Сумма	Кол.	Сумма	
Кетарол 10 мг в таблетках, 10 шт в упаковке	41,00р.	0	-	р.	1	41,00р.	2	82,00р.	
СЕДАТИВНЫЕ И СТИМУЛИРУЮЩИЕ СРЕДСТВА									
Валерианы настойка	5,15р.	0	-	р.	2	10,30р.	5	25,75р.	
Феназепам 0,0005 в таблетке, 50 штук в упаковке [Феназепам]	16,00р.	0	-	р.	1	16,00р.	2	32,00р.	
Экстракт элеутерококка	17,00р.	0	-	р.	3	51,00р.	5	85,00р.	
ПРОТИВОАЛЛЕРГИЧЕСКИЕ СРЕДСТВА									
Диазолин 0,1 г в таблетках, 10 шт в упаковке	13,00р.	0	-	р.	1	13,00р.	2	26,00р.	
Супрастин раствор 20 мг 1 мл 5 ампул в коробке	80,00р.	0	-	р.		80,00р.	1	80,00р.	
СЕРДЕЧНО-СОСУДИСТЫЕ СРЕДСТВА									
Валидол 0,06 в таблетке, 10 штук в упаковке [Ментола раствор в ментил изовалерате]	4,00р.	0	-	р.	1	4,00р.	2	8,00р.	
Корвалол 25 мл во флаконе	5,00р.	0	-	р.	1	5,00р.	2	10,00р.	
Капотен 25 мг в таблетках 15x2 в упаковке	160,00р.	0	-	р.	0	-	р.	2	320,00р.
Нитроглицерин 0,0005 в таблетке, 40 штук в упаковке [Нитроглицерин]	20,00р.	0	-	р.	0	-	р.	2	40,00р.
ГЛАЗНЫЕ СРЕДСТВА									
Сульфацил-натрия 20% раствор по 1,5 мл в тубике (глазные капли), 2 тубика в упаковке [Сульфациламид]	11,20р.	0	-	р.	1	11,20р.	3	33,60р.	
Дикаина 0,25 % - 0,5 % раствор		0	-	р.	0	-	р.	2	2,00р.
ЖЕЛУДОЧНО-КИШЕЧНЫЕ СРЕДСТВА									
Смекта 3 гр (пакетик) 10 штук в упаковке	110,00р.	0	-	р.	1	110,00р.	2	220,00р.	
Регидрон, порошок (*) 4-5 упак.	15,59р.	0	-	р.	0	-	р.	3	46,77р.
Беллалгин, табл.	18,00р.	0	-	р.	1	18,00р.	2	36,00р.	
Лоперамид 2 мг в таблетках 15x2 в упаковке	23,00р.	1	23,00р.	1	23,00р.	5	115,00р.		
Интетрикс, капс		0	-	р.	0	-	р.	-	р.
Сенадексин, табл.	11,55р.	0	-	р.	0	-	р.	2	23,10р.
Уголь активированный 0,25 в таблетке, 10 штук в упаковке [Активированный уголь]	2,00р.	1	2,00р.	5	10,00р.	20	40,00р.		

Наименование предмета	Цена за ед. изм. (рублей)	Единица измерения	Индивидуальная аптечка		Командная аптечка		Полигонная аптечка			
			Кол.	Сумма	Кол.	Сумма	Кол.	Сумма		
Фестал, драже 30	34,85р.	0	-	р.	1	34,85р.	2	69,70р.		
Фуразолидон, табл. 50	2,00р.	0	-	р.	1	2,00р.	1	2,00р.		
Церукал, табл.	94,00р.	0	-	р.	0	-	р.	1	94,00р.	
ПРОТИВОВОСПАЛИТЕЛЬНЫЕ СРЕДСТВА										
Ампиокс, капс.	42,00р.	0	-	р.	0	-	р.	1	42,00р.	
Эритромицин, табл.	42,00р.	0	-	р.	1	42,00р.	1	42,00р.		
ИТОГО	1 102,25р.				47,55р.			883,26р.	2 586,32р.	
ПЕРЕВЯЗКА И ИММОБИЛИЗАЦИЯ										
Бинт гипсовый неосыпающийся, размер 3 м x 10 см		0	-	р.	0	-	р.	2	2,00р.	
Бинт марлевый медицинский нестерильный, размер 5 м x 7 см	6,00р.	1	6,00р.	5	30,00р.	20	120,00р.			
Бинт марлевый медицинский нестерильный, размер 7 м x 14 см	14,00р.	1	14,00р.	5	70,00р.	20	280,00р.			
Бинт марлевый медицинский стерильный, размер 5 м x 7 см	7,00р.	1	7,00р.	5	35,00р.	10	70,00р.			
Бинт марлевый медицинский стерильный, размер 7 м x 14 см	20,00р.	0	-	р.	3	60,00р.	10	200,00р.		
Бинт эластичный трубчатый медицинский типа "Ретеласт" № 2 (для стопы)	3,00р.	0	-	р.	2	6,00р.	6	18,00р.		
Бинт эластичный трубчатый медицинский типа "Ретеласт" № 3 (для голени)	3,00р.	0	-	р.	3	9,00р.	10	30,00р.		
Бинт эластичный трубчатый медицинский типа "Ретеласт" № 7 (для головы),	3,00р.	1	3,00р.	2	6,00р.	20	60,00р.			
Булавки английские		2	2,00р.	4	4,00р.	20	20,00р.			
Вата медицинская гигроскопическая стерильная по 100 г в пачке	13,00р.	0	-	р.	1	13,00р.	10	130,00р.		
Косынка медицинская (перевязочная)	-	р.	0	-	р.	1	-	р.	3	-
Лейкопластырь, размер 5 м x 1 см	16,00р.	1	16,00р.	1	16,00р.	4	64,00р.			
Лейкопластырь, размер 5 м x 3 см	24,00р.	0	-	р.	1	24,00р.	3	72,00р.		
Нить "Фторэст-2" стерильная № 3/0 с иглой атрауматической колющей длиной 20 мм, изгиб 1/2 окружности в полимерной упаковке	6,00р.	0	-	р.	2	12,00р.	30	180,00р.		
Перчатки хирургические резиновые № 7, 8	12,00р.	0	-	р.	2	24,00р.	10	120,00р.		
Салфетки марлевые медицинские стерильные размер 16x14 см, в пачке 20 шт (малые)	15,40р.	1	15,40р.	2	30,80р.	10	154,00р.			

Наименование предмета	Цена за ед. изм. (рублей)	Единица измерения	Индивидуальная аптечка	Командная аптечка		Полигонная аптечка	
				Кол.	Сумма	Кол.	Сумма
Салфетки марлевые медицинские стерильные размер 29x45 см, в пачке 10 шт (большие)	17,50р.	0	- р.	2	35,00р.	10	175,00р.
Шприц медицинский разового пользования из полистирола вместимостью 20 мл (с иглой)	5,00р.	0	- р.	5	25,00р.	50	250,00р.
Шприц медицинский разового пользования из полистирола вместимостью 5 мл (с иглой)	3,75р.	0	- р.	5	18,75р.	50	187,50р.
ИТОГО					63,40р.		418,55р.
ИНСТРУМЕНТЫ							
Бритва безопасная	10,00р.	0	- р.	1	10,00р.	1	10,00р.
Жгут кровоостанавливающий резиновый	50,00р.	0	- р.	1	50,00р.	2	100,00р.
Иглодержатель общехирургический легированный длиной 200 мм	149,00р.	0	- р.	1	149,00р.	1	149,00р.
Ножницы тупоконечные прямые, длиной 140 мм	30,00р.	0	- р.	1	30,00р.	2	60,00р.
Пинцет пластинчатый хирургический общего назначения, длиной 150 мм	61,00р.	0	- р.	0	- р.	1	61,00р.
Термометр	24,00р.	0	- р.	1	24,00р.	2	48,00р.
ИТОГО					- р.		263,00р.
ИТОГО ОБЩИЙ ИТОГ					110,95р.		1 564,81р.

Тихмянов Андрей (Юрич),
г. Москва

Смотрите материалы по оргобеспечению на сайте «Заброшенный замок»
www.zabzatomk.org.ru

Программа обмена. Ри-пресса: альманах "Magister Ludi"

А веревку-то я и не прихватил...



"Теперь я могу чувствовать себя абсолютно защищенной!"

Из рекламы

Если заглянуть в любой календарь ролевых игр, можно заметить, что практически все выходные дни в сезоне с начала мая и до середины октября забиты играми, проходящими на природе. Здесь же стоит отметить, как ни странно, что среди людей, которые участвуют в этих играх и как организаторы, и как игроки, не так уж много зубров и профессионалов пешего и любого другого туризма - то есть людей, имеющих специальные походные навыки, позволяющие общаться с живой и, в особенности, дикой природой без вреда как для самой природы, так и для собственного здоровья.

Изрядную часть тех, кто выезжает на игры в поисках новых ощущений, составляют "книжные дети", не только не знавшие битв, но зачастую далекие даже от проблем обеспечения собственного комфорта за пределами городских квартир. Всем нам знакомы пренеприятные случаи игр, "смытых" дождями или засыпанных снегом, когда едва ли не весь состав игроков спешно собирает вещички и в панике ломится вслед призраку горячей ванны, забыв об ужасных опасностях и страшных приключениях, которые так старательно готовили для них заботливые мастера. Полигонным медикам в долгие зимние

ночи грезятся в кошмарных снах опустошенные за день аптечки, сопливые носы и хоровой кашель по ночам из каждой второй палатки. Что уж говорить об осиротевших организаторах, которым при взгляде на покинутый полигон остается только выпить за упокой игры, которую они готовили едва ли не целый год... Знакомая картина? Но даже если без ужасов, господу мастера - вы очень любите, когда ключевой игрок или команда уезжают с игры по причине тотальной простуды, а вам остается штопать зияющую в сюжете дыру? Впрочем, тем участникам, которые вдруг остаются без партнеров по игре, немногим приятнее. А как насчет угрызений совести за поломанную другим людям игру, каковые не заглушает даже бронхитный кашель?

Между тем всех этих горестей можно было бы избежать, если, собираясь устраивать игру или ехать на нее, думать не только о грядущих приключениях духа и великих битвах, но и о вещах гораздо более приземленных. Например, том, как будет совмещаться созданный для игры мир с обычной реальностью полигона, где бывают погода, климат и прочая пересеченная местность. Заметим здесь же, что это касается не только растяп-игроков, не удосужившихся продумать собственную экипировку, но и умудренных организаторов игры, которые наивно полагают, что достаточно подготовить игровую часть, а остальным предполагаемые участники иг-

ры сами справятся. Между тем мастеру стоит учитывать подобные моменты как минимум при написании рекомендаций по созданию костюма и антуража для данной конкретной игры, - если он, конечно, хочет, чтобы игроки добрались до ее финала в полном комплекте и добром здравии.

Наши практические рекомендации обращены в первую очередь к самим игрокам, которые желают, чтобы презренный быт не помешал им играть. А если кто тут очень умный и сам все знает, то пусть он позаботится о том, чтобы эти простые и незамысловатые вещи дошли до сведения товарищей, с которыми он едет, или игроков, которых он приглашает на свою игру. Ну что, приступим к работе над ошибками?

Об одежде

Для игры вам неизбежно потребуется костюм - если вы имеете уважение к организаторам этой игры и людям, с которыми вам доведется играть, и если вы собираетесь получить максимум удовольствия от эффектного и адекватного образа вашего персонажа. Без костюма вас могут и просто не допустить до игры, так что создание игровой одежды - одна из первых задач, которые возникают перед вами в ходе подготовки.

Во-первых, создавая костюм для персонажа на конкретную игру, стоит помнить, что эта игра будет происходить в совершенно конкретный сезон в не менее конкретном регионе.

Для сведения: на первомайские праздники, в период повсеместного открытия игрового сезона, чаще всего случаются ночные заморозки на почве, даже если днем солнышко жарит всюду. В таежных регионах дневная жара на "маевку" чаще всего дополняется холодными ветрами, а в лесных распадках все еще прячется снег.

Кстати, внезапный снегопад в начале мая - явление отвратительное, но совершенно нормальное.

В июне и июле по всей средней полосе кроме изнуряющей жары вас подстерегают грозы и проливные дожди, а это очень неприятно даже при наличии теплых ночей. В августе в той же средней полосе, даже при условии дневной жары, ночная температура запросто падает вплоть до нуля, а дожди рискуют стать затяжными и холодными. Сентябрь не хуже августа только в южных регионах (например, в Украине), а в той же набившей оскомину средней полосе тем временем уже вовсю начинается осень, с нашими любимыми ночными заморозками и возможным первым снегом.

Это мы намекаем на то, что ваш замечательный "прикид" должен по возможности соответствовать сезону. Суперисторичная одежда из шерсти и сукна в июльскую жару отравит вам жизнь ничуть не хуже, чем гипюр и шифон под дождем и снегом. Кольчуга, заметим здесь же, совершенно не согревает, а на ночном холодке весьма успешно может обеспечить вам качественный бронхит, и основательный подкочлужник здесь вам нужен не только для историчности и фехтовальной безопасности.

Поскольку даже в один и тот же сезон погода может резко меняться, стоит на это рассчитывать. Варианты решения: либо запасной полный костюм (что бывает обременительно с финансовой стороны), либо, что гораздо удобнее, составной костюм из нескольких сменных предметов одежды. Шелковая рубашка или котта из тонкой ткани могут дополняться более или менее теплыми сюрко, туникой, жилетом или плащом. Под платье или юбку (под штаны, кстати, тоже) впол-

не можно надеть теплые рейтузы, тонкая водолазка вообще не будет заметна даже под рубашкой, не то что под верхней одеждой. Сейчас в спортмагазинах появилась такая штука - термобелье. Используется горными лыжниками и прочими туристами. Оно делается из специальной ткани, отводящей от тела влагу и сохраняющей тепло, при этом оно достаточно тонкое - надевается как белье под любой костюм. Кроме этого, существует богатый арсенал платков, накидок, шалей, пончо, пелерин, нарамников и капюшонов, которые можно комбинировать любым удобным для вас и вашего персонажа образом. Здесь же заметим, что шерстяная одежда греет даже будучи мокрой насквозь, а многие синтетические ткани удобны тем, что мгновенно высыхают после теплого летнего дождя.

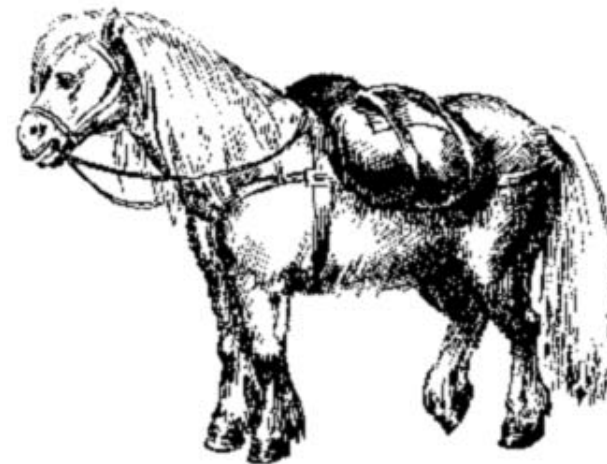
Если вы едете играть не в самое жаркое время, то имеет смысл прихватить с собой комплект теплого белья из шерсти, флиса или другой полезной ткани - для спокойного сна. Особо теплолюбивым советуем так-

же взять вязаную шапочку и даже шерстяные перчатки. Кстати, в любом раскладе запасной комплект одежды, хорошо упакованный от влаги, вам пригодится, даже если вы решите покинуть игру - надо же в чем-то возвращаться домой. Теплый свитер на игре тоже никогда не бывает лишним.

И особый магический артефакт, который должен быть с собой у каждого игрока, желательно не в единственном экземпляре - шерстяные носки! В них вы не соьете и не отморозите ноги, а как приятно холодным вечером вылезти из мокрых ботинок и натянуть эту радость на натруженные пятки!

Обувь - это отдельная песня. На грязных проселках и заваленных буреломом лесных тропинках вам могут создать одинаковые сложности как цивильные туфельки и тапочки, так и тщательно реконструированная "историческая" обувь, если только это не специальные походные сапоги или башмаки (которые, заметим, годятся не для каждой роли). Так что при выборе обуви, на наш взгляд, лучше отдать при-

оритет надежности и удобству, даже при относительно нейтральном внешнем виде. (Кстати, современные городские кроссовки не только не подходят к большинству игровых образов, но и по своим техническим свойствам не очень годятся для леса). Но даже если вы решили полностью соответствовать образу - у вас обязательно должна быть запасная обувь! Свой персонаж вы мо-



жете обути как угодно, но вам самому, если вы хотите вернуться с полигона на своих двоих, стоит иметь при себе обычную, прочную и надежную обувь для природы: туристические или военные ботинки, кожаные или резиновые сапоги. Кстати, о резиновых сапогах: это очень полезный предмет. Во время дождя лучше поступиться эстетичностью внешнего вида, но ноги сохранить сухими, особенно если у вас слабое здоровье, и резиновые сапоги - единственная обувь, которая это может вам гарантировать. Тем более, что насквозь промокший и трясущийся от холода субъект выбивает из головы любые мысли об эстетике.

Игровые костюмы почти никогда не бывают непромокаемыми, а еще они выглядят, как ни смешно, достаточно дорогими. Поэтому может оказаться весьма нелишней дополнительная экипировка для защиты костюма, - если вам, конечно, ваше собственное здоровье дороже самоотверженной "красоты образа". Плащ-дождевик можно быстро надеть и так же быстро снять, а самый распространенный оберег от дождя - зонтик - во многих случаях может только добавить вашему образу колорита (к сведению ревнителей старины - зонты от дождя и солнца изобретены людьми не просто давно, а очень давно).

Это только кажется, что все это барахло требует непомерных усилий при транспортировке - на самом деле все эти полезные вещи спокойно помещаются в объем стандартного полиэтиленового пакета. Кстати о пакетах: все вещи, которые вы кладете в свой рюкзак, необходимо как раз в них и упаковать, тогда они останутся сухими, даже если вы кувыркнетесь в речку. При помощи дополнительных предметов одежды

вы можете утеплить ваш костюм настолько, что вам не помешает играть ни дождь, ни снег, ни температура ниже нуля. Помните: вся богатая внутренняя и внешняя жизнь вашего персонажа может быть в одночасье убита зловонным насморком и холодными ногами. Не всякий персонаж может позволить себе быть больным.

О житье

Палатка должна быть, хотя бы одна на трех человек. Романтиков, которые собираются спать у костра, завернувшись в плащ, могут ожидать самые неприятные сюрпризы - начиная от банального дождя и ночных заморозков и заканчивая скатыванием спящего тела в костер со всеми вытекающими последствиями. Вы можете позволить себе подобный экстрим только в том случае, если вы одеты в одежду из натуральных тканей, которые не вспыхивают, как порох, от малейшей искры (кстати, пенки и спальники, как правило, изумительно хорошо горят!), если вы трезвы, одеты по погоде с учетом ночного похолодания и возможной влажности и способны грамотно расположить собственное лежбище. Это, кстати, приходит только с опытом.

Если вам дороги ваши почки, придатки и прочие нежные внутренние органы, то пожалуйста, возьмите с собой пенку (она же туристический коврик)! Не на всяком полигоне есть хвойный лапник (который, кстати, можно и просто пожалеть), а спать на голой земле рискованно даже жарким летом. Будьте уверены, тонкий палаточный пол вас не спасет. Спальный мешок вам тоже очень пригодится, к тому же он, как правило, намного легче любого одеяла.

К палатке обязательно должен прилагаться тент! Если его нет в штатном ком-

плекте самой палатки, то его с успехом заменит кусок полиэтилена (купленный за копейки на строительном рынке и весящий совершенно несерьезно). Полиэтиленовый тент должен полностью и с запасом покрывать палатку со всех сторон, желательнее при этом, чтобы под ним хватило места для вещей, которые вам по той или иной причине будет неудобно держать внутри палатки. Если дно вашей палатки сделано не из непромокаемой ткани, то вам понадобится еще один кусок полиэтилена - под дно. Запомните, слишком много полиэтилена не бывает! И еще одна деталь: палатка из современной синтетической ткани горит со скоростью десять баксов в секунду. А плотный полиэтилен - нет. Искры от костра ему практически не страшны.

Проверьте комплектацию вашей палатки заранее, и если к ней не прилагаются колышки, стойки и растяжки, будьте готовы к тому, чтобы раздобыть их отдельно заранее или сделать на месте из подручных материалов. Кстати, подручные материалы типа той же веревки необходимо иметь с собой в запасе.

Еще о тентах: если вы не поленитесь захватить отдельный тент или просто лишний кусок полиэтилена и растянуть его на веревках над костром или любым другим нужным местом стоянки (на высоте примерно 2 м., скатом, то есть - один край выше, другой - ниже), то о сыплющейся с неба ерунде можете забыть и играть в любую погоду. Единственное неудобство - к вам под тент может набиться толпа несчастных, которые этого не сделали.

О правильном питании

Мы не будем здесь касаться командного продовольственного обеспечения. Наша задача - напомнить вам, что вы сами мо-

жете сделать, чтобы застраховать себя от неожиданностей, которые не позволят вам причаститься коммунальных благ. Непонятно? Допустим, волей игры вас как раз во время ужина закинуло на противоположный конец полигона в дикую лесную чащу, командный повар был убит и сжег всю лапшу, или вся команда, кроме вас, просто не заехала на игру полным составом. Или вы просто - индивидуальный игрок. Всякое бывает. Разве это должно испортить вам игру? Ничего подобного. Для таких случаев существует "автономка", оно же НЗ - личный запас еды, максимально питательный, легкий и не требующий отдельного приготовления. Да, а еще не портящийся без холодильника! Что в него входит - вы можете решить сами, в зависимости от вкусовых предпочтений и медицинских рекомендаций. Наиболее удобные варианты на выбор: сало, твердокопченая колбаса, хлеб или галеты, сыр, орехи, сухофрукты, фляжка с водой или чаем. Это то, что позволит вам без канители подкрепиться в любой удобный момент в любой точке полигона.

Отдельно о горячительном - если вы не убежденный трезвенник и вам уже исполнилось положенное законом количество лет. В холодную или сырую погоду один-два глотка крепкого спиртного, безусловно, подкрепят ваши силы и помогут предотвратить простуду. Но не переусердствуйте: пьяный человек замерзает намного быстрее, чем трезвый, особенно если он уже упал в грязную канаву. Впрочем, если он упал в чужой костер, приятнее ему от этого не станет. Обычный запас спиртного в "автономке" - 250 мл. водки или коньяка или 100 мл. медицинского спирта. И вам вряд ли будет полезно уничтожить весь запас разом.

Очень часто во время игры обидно тратить время на приготовление еды. Но если вы собираетесь играть более суток и у вас есть своя персональная стоянка, то вам очень пригодится небольшой котелок и запас продуктов, потому что без нормальной горячей пищи люди гораздо быстрее устают, замерзают и плохо спят. Когда вы измотаны нервно и физически, вам незаметно становится как-то не до игры. От такой беды вас спасет даже обычный пакетный супчик или растворимая лапша. Среди приключений и побед не забывайте погреться, пожалуйста!

Если вы не хотите половину игры провести, сидя в кустах - воду из природных источников следует кипятить, потому что в наше время трудно поручиться даже за родники. Если нет возможности для кипячения - воспользуйтесь специальными таблетками для обеззараживания воды, они продаются в аптеке. И будет очень хорошо, если у вас будет неприкосновенный запас не только еды, но и чистой воды в пластиковой бутылке - именно на критический случай.

Полезные предметы

Костюм и жрачка - это очень хорошо, но за этими глобальными вещами не стоит забывать и о мелочах, не только полезных, но и необходимых.

Ночь в лесу очень темно. А в палатке - еще темнее. Если вам дороги ваши руки, ноги и глаза - вам очень не помешает фонарик. Обыкновенный, электрический. С комплектом запасных батареек, конечно же. Если на данной конкретной игре в целях безопасности "исторической" достоверности запрещены электроприборы, то в палатке вам этого никто не запретит. Хотя бы потому, что, как уже было сказано, палатка горит с

очень высокой скоростью. Свечи хороши на открытом воздухе, то же относится и к факелам, масляным фонарям и керосиновым лампам. Кстати, чтобы свеча не гасла на ветру, ее вполне можно поместить в разрезанную пивную банку или любую удобную емкость. А если вы хотите иметь возможность зажечь свечу или развести костер в любую погоду, то спички и зажигалки следует тщательно упаковывать во что-то непромокаемое. В сырую погоду вам очень помогут специальные туристические спички для костра или сухое горючее; купить эти полезные вещи можно в хозтоварах или магазинах турснаряжения.

Индивидуальная аптечка - личное дело каждого, кто неравнодушен к собственному здоровью. Помните, что в командной аптечке может не оказаться специфических, необходимых именно вам лекарств, они могут закончиться, в конце концов, в какой-то момент общая аптечка может просто оказаться вне зоны доступа. Надейтесь только на себя - возьмите с собой тот минимум, что необходим для выживания лично вам.

Не будем забывать о личной гигиене. Вы скажете себе большое спасибо, если положите в рюкзак умывальные принадлежности, туалетную бумагу и предметы еще более интимной гигиены (прокладки, презервативы и гигиенические салфетки).

Есть и другие мелочи, которые могут существенно облегчить вам жизнь. Если ваш, несомненно, прекрасный костюм дополняется кошельком или сумкой для необходимых личных принадлежностей, если кроме лицензированного мастера по боевке кинжала у вас на поясе имеется и обычный бытовой ножик, если в вашей сумке на всякий случай припасены иголки с нитками, веревка, спички, пишущие принадлежности

и полиэтиленовый плащ-дождевик, то вы можете считать себя надежно застрахованными от мелких неприятностей по жизни, а порой даже и по игре.

Прелести лесного быта сами по себе, безусловно, несут в себе некую романтику, но так же безусловно - не для всех. Тому, кто предпочитает совсем об этих прелестях не помнить, оные прелести напоминают о себе неизбежно и чаще всего мучительно. Соблюдайте простое правило: чем тщательнее вы подготовите свою экипировку, тем меньше вашего времени и усилий будет затрачено на создание элементарного комфорта уже на игре. И тем меньше риск, что вы испортите игру и себе, и окружающим.

Шпаргалки:

Индивидуальная выкладка (без палатки) на одного человека для поездки на игру продолжительностью 5-7 дней, средняя полоса, лето, t +30/+10

1. рюкзак
2. коврик туристический (пенка)
3. спальник
4. полиэтиленовая пленка
5. одежда: штаны, рубашка, теплый свитер, белье, носки (3 пары), шерстяные носки (1-2 пары), перчатки рабочие, шапка для сна (для тех, кто легко простужается), куртка (штормовка)
6. запасной комплект одежды (штаны, рубашка)
7. запасная обувь (желательно непромокаемая)
8. дождевик (очень рекомендуется тем, кто в случае дождя пожелает продолжать игру)
9. кружка, ложка, миска, нож
10. расческа, умывальные принадлежности и средства личной гигиены (осо-

бенно касается девушек), носовой платок и туалетная бумага

11. спички/зажигалка в непромокаемой упаковке, сухое горючее/плексиглас
12. нитки, иголки
13. индивидуальная аптечка (плюс те лекарства, которые необходимы по личным показаниям)
14. фонарь (особенно не обладающим ночным зрением)
15. фляга (содержимое по вкусу, желательно - вода)
16. топор (желательно)
17. веревки (желательно)
18. пищевой НЗ (неприкосновенный запас) - см. в тексте
19. письменные принадлежности
20. игровой костюм и снаряжение
21. для курящих: позаботиться о себе сам

Минимальный состав универсальной личной аптечки:

- обезболивающее, спазмолитическое, жаропонижающее, противопаразитарное, ускаивающее, ранозаживляющее, дезинфицирующее, перевязочный материал

Рецепт суперпитательной энергетической смеси:

Орехи (лучше нескольких сортов) и сухофрукты измельчить, смешать с медом из расчета 2 части сухой смеси на 1 часть меда. Упаковать в посуду с плотно притертой крышкой (мед очень текучий и липкий продукт). Употреблять не более 3-х столовых ложек на один прием пищи, обязательно запивать. Бодрость тела и духа вам обеспечены.

Екатерина Ливанова (Москва)
Юкиро Нэкумура (Москва)

СТРАХОВАНИЕ НА РОЛЕВЫХ ИГРАХ

для чего это нужно?

Пока гром не грянет, мужик не перекрестится.

Как и во всех видах активного отдыха при проведении ролевых игр нельзя полностью избежать несчастных случаев и травм. Несмотря на попытки всеми доступными способами минимизировать количество травм они все-таки случаются. По глупости или в результате случайности произошел несчастный случай, не имеет значения. Главное в такой ситуации спасти здоровье, а иногда и жизнь игрока.

Так страхование, вместе с хорошей медслужбой на полигоне, принятием и выполнением игроками весьма жестких правил по технике безопасности позволило сохранить жизнь и здоровье участников РИ.

Как показала практика, страхование помогает застрахованным игрокам и мастерской группе получить ночью, в незнакомом городе квалифицированную медицинскую помощь в краткий

срок и в полном объеме.

Порядок заключения договора.

Для заключения договора страхования командир команды должен представить мастеру письменное заявление в установленной форме о намерении заключить договор страхования с указанием следующих данных: фамилии, имени, отчества, даты рождения, планируемых дат начала и окончания действия страховки.

Например, стоимость полиса на игру "Черный отряд" будет 0,52 у.е. день на человека.

После заключения договора страхования командиру, как ответственному страхователю, выдается страховой полис с приложением "Правил Страхования". Командир команды возмещает затраты мастерской группе в установленном порядке (по приезду на полигон при сдаче взносов).

Андрей Тихмянов (Юрич), г. Москва

Застрахованный игрок	Не застрахованный игрок
Пользование возможностями сервисного центра с получением четких указаний куда вести пострадавшего. (Расходы на переговоры с сервисным Центром возмещаются при предъявлении подтверждающих документов)	Блуждание по городу в поисках дежурной клиники. В ночное время самостоятельно найти дежурную больницу нереально.
Расходы по медико-транспортной помощи оплачиваются страховой компанией.: (Доставка транспортом с места заболевания медицинское учреждение, а также при переводе в другое медицинское учреждение);	Транспортировка в больницу самостоятельно или за счет мастерской группы (поиск трезвого водителя который бы согласился выкинуть сутки из игрового процесса весьма затруднительна). Расходы на бензин не менее 500 рублей + бутылка водителю.
Будет оказана СПЕЦИАЛИЗИРОВАННАЯ медицинская помощь.	Медицинская помощь в большинстве случаев будет выражаться лишь в осмотре и выдаче рекомендаций врачом приемного отделения.
Расходы по лечению (скорой и неотложной помощи; по амбулаторному лечению, включая врачебные услуги), диагностические исследования, лекарства и перевязка, по пребыванию в стационаре, проведение операций оплачивается страховой компанией.	Расходы не менее 500 рублей врачу и 300 рублей медсестре. Диагностические процедуры придется оплачивать отдельно, перевязку и бинты покупать самостоятельно.
Возвращение месту жительства экономическим классом, в случае если отъезд игрока не состоялся вовремя оплачивается страховой компанией..	Покупка нового билета в огромных очередях в ж/д кассу. Шанс приобретения билета на нужный поезд в нужное время весьма невысок.
ОБЩИЕ РАСХОДЫ: стоимость страхового полиса + бутылка врачу и шоколадка медсестре	ОБЩИЕ РАСХОДЫ: от 2 тыс рублей до бесконечности.

СТИМУЛЯТОРЫ НА ИГРЕ

"Нам бы ночь простоять и день продержаться!"

М. Кибальчиш.

Интенсивная, интересная игра практически не оставляет времени на полноценный отдых. В данной статье описывается как разумно сочетать игровые действия с отдыхом, не нанося своему здоровью вреда.

Предел интенсивного бодрствования - двое суток. Обычно игроки отдыхают с 2 ночи и до 6-8-10 утра в зависимости от обстановки. Для адекватной трехдневки хватает 4-5 часов сна в сутки, для длинной игры типа ХИ надо спать 5-6 часов. В противном случае высока вероятность психологического срыва и обострения хронических заболеваний.

Что касается сна, то просто не плохо бы знать свои циклы сна. Обычно, они бывают равны 1,5-2-2,5 часа. У меня 2,5. Так что просто по возможности мне надо спать именно 2,5 или 5, ну или если совсем все хорошо, то 7,5 часов.

Вывод 1. Чтобы на игре не заснуть, на ней надо периодически спать.

Кстати, вам не приходило в голову, что спать можно ПО ИГРЕ?

Когда игрока, который отыгрывал короля разбудил мажордом воплем: "К Вам послан от...." игрок не выходя из палатки скомандовал "посла накормить, мажордома - высечь, за то что разбудил!" - и спокойно продрях еще пол-часа.

Накормленный послан не возражал - дома поест он не успел...

Вывод 2. Чтобы хорошо спать, нужно спать "по-игре".

Но иногда бывает так что необходимо продержаться еще два, три часа. Для стимуляции организма существуют разные средства.

Алкогольные средства.

"Воронежский коктейль". Автор-Иванцов А "Ставр"

На 1,5 литра спирта 0,5 литра бальзама "Шипова Дубрава"

Везти на игру в 2-х литровой баклажке, носить с собой во фляжке, разбавлять водой по вкусу или не разбавлять вовсе, а также добавлять в чай...

"Здравур остранный" (Воронеж)-детское питание (симилак, нутрилон и аналоги) смешать со спиртом в равных долях, добавить воды до получения сметанообразной массы. Есть ложкой.

Кофе и чай

Крепкий кофе. Заварной в турке. Для маньяков - 0,6 пепси колы плюс три пакетика нескафе - взболтать и выпить. Как вариант добавить 75 гр коньяка.

0,5 кило кофе "Арабика" в зернах долбить рукояткой меча в стальном шлеме., потом дотирать на щите обухом топора, ссыпать в пятилитровый кан, добавить 2 кг сахара и варить 2 часа

Кофеин в таблетках или уколах, для тех на кого простой кофе не действует

Чифирь - очень не рекомендую, но упомянуть надо. Просто горячий сладкий крепкий чай с лимоном гораздо лучше.

Энергетические напитки и лекарственные средства

Ударная доза витаминов (4 -5 таблеток) типа "Гексавит", "Компливит"

"Гуарана" в капсулах из расчета 2 капсулы на прием. Противопоказаний нет.

Пролонгированная витаминная схема (предложена Евгенией) Перед игрой за неделю банку "Копливит", еще одну за время игры.

Адаптогены. В эту группу препаратов входят жень-шень, элеутерококк, родиола розовая (золотой корень), лимонник дальневосточный, пантокрин. Однократный прием этих препаратов дает легкий

психостимулирующий эффект. Например, лимонник при однократном приеме - что-то типа чашки крепкого кофе, только мягче, не так резко нарастает возбуждение и плавнее спадает. Как вариант: чай адаптогенный "Дерсу"

Red Bull, Red Devil,- безалкогольные энергетические напитки В них содержатся лимонная кислота, таурин, фруктовые красители, витамины (витамин С, витамин РР, витамин В5, витамин В6, витамин В2, витамин В12), кофеин, и еще много чего. Недостаток- относительно высокая цена.

Прочее

За рулем (как показала практика ночных поездок в Екатеринбург) помогают сухарики и семечки шоколада, миндаль-

фундук, сухофрукты жевачка с каким-нибудь резким вкусом (типа эвкалипт там всякий супер свежесть :). Заснуть трудно, когда есть что поесть.

Хорошо помогает пережить ночь и еще пробегать день утреннее купание в холодной воде.

Вот пожалуй и все. Хочу сказать огромное спасибо всем, кто помогал писать статью и присылал свои рецепты.

Тихмянов Андрей (Юрич),
г. Москва

Смотрите материалы по оргбеспечению на сайте «Заброшенный замок»
www.zabzamo.com

Видеосъемки ролевых – (и не только Хоббитских) – игр. Более 20 разных кассет с разных игр, начиная с ХИ95. Посмотрите как играли в 95-м году. Полубольшеуистуйте как играют в Сибири.

Видеокассеты с конов разных лет начиная с 94 года – Зилантонов (Казань), Сибконов (Томск), Верконе (Екатеринбург). Посмотрите как живут ролевики, которые не-рядом, послушайте их песни!

Аудиоальбомы лучших менестрелей ролевого движения – с 1998г. выпущено уже 12 альбомов. Послушайте, какие песни пишут и как поют другие!

Кассеты/диски с записями спектаклей "Тампл" и "Финрод-Зонг"



Все это можно заказать и получить по почте - без предоплаты, наложенным платежом.

Шалман Тамара (Илета), Семкин Максим (Фангорн)

<http://www.mi.ru/~fvideo/> E-mail: fvideo@mi.ru

Почта: 420103 Казань ул. Амирхана 35 кв.51 Тел.: (8432) 159053

Рок-орден Тампл

представляет
студийную запись
рок-оперы
"Жанна д'Арк"
на CD,
двухкомпактлик

Заказать наши студии и видеозаписи спектаклей можно через наш сайт www.tample.ru либо по телефону 8-916-660-44-99

SOLO RECORDS

Толкинское творческое объединение

Аудио CD

- ▽ Greatest hits (2 cd). Дэн Назгул
- ▽ Мечты. Folkstone
- ▽ A Elberet Giltoniel. Айрэ и Саруман.

Мультимедиа

- ▽ Silmarillion (текст в mp3)
- ▽ The lord of the rings (текст в mp3)
- ▽ Портрет Дж. Р. Р. Толкина (док. фильм с русскими субтитрами)
- ▽ Su Tolkien Collection 1999-2002
- ▽ Неоконченные предания
- Утраченные сказания (1 и 2 тома)

Более подробно обо всем этом Вы можете прочитать на нашей странице
<http://solorecords.narod.ru>

и заказать по e-mail ivksp@mail.domonet.ru

Наши распространители

Владивосток

Захаркова Наталья (Александра)
elberet13@yandex.ru

Германия и страны ЕС

Andreas Timm sacred@mail.ru

Кемерово

Шагиахметова Анна (Тень)
Shadyghost@yandex.ru

Магнитогорск

Чинючина Алина (Нион)
nion@mail.ru

Санкт-Петербург

Лундышев Игорь (Птах)
ptahig@narod.ru
Тел.: (812) 313-43-09

Саратов

Алексей Каширин kashirin@nm.ru

Тула

Степин Илья (Ufthang) Ufthang@rambler.ru

Украина, Киев

Клуб "Переplутье", Людмила и Гарольд
moeak@pereplut.net <http://pereplut.net>

Хабаровск

Швецова Валерия (Йодис)
svinka-kopilka@mail.ru
Тел.: (4212) 36-40-44

Ярославль, Рыбинск

Стратилатов Борис (Бодхи)
bodhij@mailru.com Тел.: (0852) 55-63-00

Наши подписчики

Алматы

- Алматинский клуб ролевых игр,
вестник "Маршрут 29"
<http://www.ala-rpg.org/> route29@ala-rpg.org
Въярд Эрдхейм vjard@hotmail.com

Астрахань

- Абдильманов Сергей (Мильфгард)
Коммуникативно-ролевые игры.
milfgard@astranet.ru

Архангельск

- Ипатов Олег (Гелиос) purnema@rambler.ru
- Катя (True) foliat@yandex.ru

Барнаул

- Титулин Андрей

Белгород

- Лютов Александр (Wulfgar) wulfgar@bel.ru

Благовещенск

- Беликов Константин (Исен) isen@bk.ru

Брянск

- Малащенко Светлана (Лито) lito_ne@list.ru

Верхняя Пышма

- Деева Анастасия (Венера) marymishon@yandex.ru
- Садрутдинов Эдуард (Дэвид из Авалона)
devid_avalonskiy@mail.ru

Владивосток

- Абросимов Дмитрий (Тень) temnykot@yandex.ru
- Быков Данила, клуб «Людены»

- Захаркова Наталья
- Неупокоева Лариса (Лоризель)

Волгоград

- Корнейчук Эдвард (Хэдин) edward1@hotmail.com
Военно-исторический клуб "Виктори"

Вологда

- Белинская Анна
- Трмасов Андрей Trmsv@yandex.ru

Геленджик

- Соловьева Юлия (Хельга)

Димитровград

- ВИК "Вестфольд"

Екатеринбург

- SATO-7
- Жердева Людмила (Хильвен)
- Елена Ашмарина (Арта) artana310@yandex.ru

Иваново

- Кудряшева Татьяна (Эрайвен) eraiwen@inbox.ru
- Тулицыны Андрей (Дьяк) и Маша

Ижевск

- Шамшурина Татьяна (Тиуна) tiuna@inbox.ru
- Абрамидзе Ирина (Арихина) super@udm.ru

Израиль

- Болотина Ольга (Шагги)
- Литвин Борис (Эльфадмин) blitvin@netvision.net.il
- Орлов Борис

Иркутск

- Арзаева Дарья (Лаш Ниакрис Сауруновна) wolverine_x@bk.ru

Йошкар-Ола

- Абукаева Анна (Анечка) bierkana@mail.ru

Казань

- Fangorn Video fvideo@mi.ru

Калининград

- Кошикова Екатерина (Эльда)
- Сысоева Татьяна astroll@mail.ru

Калуга

- Сергей Александров
- Ледакова Юлия (Ундин)

Кемерово

- Ушакова Ольга (Мэб)
- Шагиахметова Анна (Тень)
- Чекарчев Андрей (Аджей) и Растова Елена (LeRa)

Киев

- Клуб "Переплутье":
- Людмила и Гарольд Мачехины Lu@pereplut.net
- Natold@pereplut.net
- Шелест Аян Ayap@pereplut.net
- Рубцов Вадим (Хансо) Hanso@pereplut.net
- Бледный Максим Мах@pereplut.net
- Кода Владимир (Пионер) koda@imp.kiev.ua
- Sonktor sonktor@rambler.ru

Кирово-Чепецк

- Глор фин

Кольчугино

- Благонадеждина Любовь (Дэй)
- Гришина Любовь (Алмиэ) almie@list.ru

Копейск

- Лаврентьева Юлия (Хала)

Краматорск

- Вера Шелест shkulipa@ukr.net

Красногорск

- Клемешов Алексей klemeshovas@mail.ru

Крутиха

- Момот Александр

Кострома

- Беляев Виктор (Хедин)
- Артем Кейян (Раендил) wiper@bk.ru
- Елена
- Козеров Дмитрий (Сольдан)
- Кузнецов Сергей (Сфайрат)
- Нейл kostromich@inbox.ru
- Кигаева Ксения (Вингильда) vingil@rambler.ru

Красноярск

- Нечаенко Галина
- Карева Елена (Еля)
- Колчанова Мария (Радуга, Рада) gollor@front.ru

- Циммерман Владимир info@claret.krsn.ru

Курган

- Ребров Илья (Ил)

Магнитогорск

- Морозова Екатерина
- Степанюк Людмила (Эланор) elanor-lusi@mail.ru
- Чинючина Алина (Нион) nion@mail.ru

Минск (Беларусь)

- Бекар bekar@tut.by

Москва

- Мастерская группа Александр VI www.alexander6.ru
- Байчурина Ирина (Саутаку)
- Белоконов Ольга (Артана)
- Клуб Варяг http://drakkar.da.ru
- Волков Юрий y_volkov@mail.ru
- Вялков Максим (Brodda) brodda@mail.ru
- Даэн
- Денисенко Олег dhani@rambler.ru
- Заец Оксана (Ар-Ранель) earien_elf@rambler.ru
- Круглова Гульнара (Хомяк)
- Кулева Евгения (Дженнифер)
- Куликова Ирина (Сумирэ)
- Любкин Вячеслав ljs@gamma.msk.ru
- Калашникова Екатерина (Хейли) difyr@yandex.ru
- Калмыкова Ольга (Olgaka) olgaka@mail.ru
- Дурманова Ирина
- Мацута
- Морозова Надежда (Лина)
- Ниф
- Палюлин Антон (Фредерик) frederik@konsul.ru
- Евгения Спектор (Элинор) elinor@fbit.ru
- Радченко Антонина
- Рачинская Мария (Сарэ)
- Савина Екатерина (Бастет)
- Сизов Евгений (Parkan) For_sizow@pochta.ru
- Сурначёв Михаил (Gloomy) mara.bag@mtu-net.ru
- Тимофеев Игорь (Гаркин)
- Клуб "Умбар" www.umbar.narod.ru
- Чужкова Марина
- Шапиро Дарья (Аданэль)
- Бодров Илья (Геральт)
- Сюткина Мария (Морвен)

Мурманск

- Прожеваров Максим

Наш самый первый подписчик

Набережные Челны

- Гвендолен kirxen@yandex.ru

Нижний Новгород

- Крылов Сергей (Сурах) suрах@mail.nnov.ru

Новокузнецк

- Близняк Елена и Павел (Хор)

Новосибирск

- Александр Гаврин (Номрог) numenor1@yandex.ru
- Макаров Андрей (Халбарад), клуб ролевых игр "Среднеземье" halbarad@ngs.ru
- Пухначева Наталья (Тильтиль)

- Колесинский Денис MrNobody1@yandex.ru
- Фролов Дмитрий

Омск

- Власов Алексей (Сосквач) sqt@mail.ru
- Дячук Максим (Всеслав)
- Кабакова Ирина (Элериме) deidra300@yandex.ru
- Карловская Алена (Эли Польшь)
- ely-polyun@yandex.ru

Пермь

- Наймушина Мария (Релай)

Петрозаводск

- Кутасова Виктория vmkutasova@com.onego.ru
- Рязанская Полина
- Камкин Алексей
- Кислицын Павел
- Лукина Анастасия (Лейла)
- Луккин Илья

Петропавловск-Камчатский

- Андрей Ляндзберг (Дэл) tandel@mail.ru
- Бароненко Алексей (Элис)
- Парыгина Наталья (Манетерен)

Подмосковье

- Яценко Евгений
- Кортенок Ирина (Санта)
- Щепаченко Глеб (Мастер Ло)

Рыбинск

- Сертаков Сергей (Бернхард) bernh@rambler.ru

Самара

- Маленкова Екатерина (Ярна) yarna@samara.ru
- Волкова Анна (Хилменэль) falas-galen@yandex.ru
- Титова Ольга (Луниэль) cheeffa@mail.ru

Санкт-Петербург

- Исполатов Сергей (Варпо)
- Иоффе Дмитрий (Митяй)
- Земсков Борис (Scrackan) www.bastilia.ru
- Котляров Иван ikotliarov@hotmail.com
- Лундышев Игорь (Птах) www.mastering.newmail.ru
- Летберг Алена (Мафка)
- Лобанова Марья (Теххи Карамир) mashalob@mail.ru
- Марков Дмитрий (Ворон) varen_xxl@mail.ru
- Николаев Василий (Василиск) vasilisk@manor.ru
- Сергиенко Антон (Рамил)
- Таранова Наталия (Мэи) http://our.spb.ru/irida
- Ткаченко Данил (Варрах) varrah@mail.ru
- Федорова Надежда (Sebeth)
- Чуприн Александр (Мэрфи) murlandia@mail.ru
- Шаров Вадим
- Шведов Николай (Шериф)
- Васильева Светлана

Саратов

- Гавруков Алексей (Лэнгвар)
- Алексей Каширин kashirin@nm.ru
- Семенов Игорь
- Казаков Вадим (Авада)

Северодвинск

- магДалена клуб "ФОРН" ICQ 153395083

Томск

- Евгения Грунвальд (Ева) leit@list.ru

Тула

- Светлана Колесова (Лара)
- Есютин Сергей (Мерлин) EsMertin@rambler.ru

Тюмень

- Андрей Кутузов (Кендер)

Уфа

- Элентир ICQ: 34310797
- Бобрышева Евгения (Гиль, Белка) GilGaeris@nm.ru
Клуб "Волчье солнышко"

Хабаровск

- Наконечный Владимир (Эльзар) elsar@mail.ru
- Швецова Лера (Йодис) svinka-kopilka@mail.ru
- Якименко Татьяна
- Адель

Чапаевск

- Елена Литвинова (Эль) elvea@mail.ru

Чебоксары

- Елена Вишнякова (Селена) elena_vis@rambler.ru

Челябинск

- Волкова Ирина (Дэлин) delean@mail.ru
- Дубровин Андрей (Дэми) dwalin@mail.ru
- Канибер Татьяна (Лучизнь Мэллон)
- Козлова Оксана (Эридель)
- Радченко Алексей (Карч) alex_rad2000@mail.ru

Чикаго

- Алферов Олег (Секох) secoh@anl.gov
http://dragons-nest.ru/

Шуя

- Крутов Андрей (Хедин) КЛТ "Снежные Волки"
hedin@hotmail.ru

Щигры

- Двойняшки Блэк (сестры Морни)

Электросталь

- Данина Мария (Магдалена) hobbitessa@mail.ru
- Сафронова Екатерина (Касичка)

Южно-Сахалинск

- Ким Инна (Нуменэль) numenelfa@yandex.ru

Ярославль

- Стратилатов Борис (Бодхи) bodhij@mail.ru
- Свиригунова Ксения
- Борисов Никита (Док)
- Клюев Дмитрий (Скиф)
- Ярцева Наталья
- Обнорская Екатерина

Ясногорск

- Беркеева Юлия (Волка) volkana@hotmail.ru



Журнал по ролевым играм «Мое королевство» № 24

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА



ХВОСТЫ РЕДАКЦИИ

Свиридов Алексей (С. О. Рокдевятый)

**Дмитриевы Любовь (Несси)
и Вадим (Никодим)**

123154, Москва, ул. Тухачевского, д.32,
корп. 2, кв. 267, т. (095) 192-6862

Максим Семкин (Fangorn)
420103, Казань, ул. Амирхана, 35,
кв. 51, тел. (8432) 76-22-35 (рб)
fvideo@mi.ru

Вячеслав Рожков (Дядя Слава)
rojkov@icl.ru

Ирина Кортенок (Санта)
santy@inbox.ru

Светлана Глушко
тел. (095) 415-02-64

Юрий Колобаев
kolobaev_ura@mail.ru

Людмила Звозкова
lb_z@hotmail.ru

Тихмянов Андрей (Юрич)
tihmyanov@yandex.ru

Юлия Колмогорова (Вильга)
closhes@inbox.ru

Илья Степин (Ufthang)
Ufthang@rambler.ru

Сергей Абдульманов (Мильфгард)
milfgard@astranet.ru

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Алина Немирова
Украина, г.Харьков, 61204, Пр.Победы
66А кв.110. Тел (0572)-37-90-23
alina_nemirova@rambler.ru

Лариса Бочарова (Лора)
ejen@002.ru

Юлия Зубарева
ayes@yandex.ru (для Юли Зубаревой)

Юлия Ледякова (Ундин)
lediakova@yandex.ru

Наш сайт:
www.mykingdom.ru

E-mail: fvideo@mi.ru,
nessy_moek@mtu-net.ru

Подписка: Людмила
lb_z@hotmail.ru

Верстка: Несси

Частичная корректура:
Владимир Обручев

Графика по страницам:

1, 53, 56, 92, 185, колонтитулы -
Оксана Романова

8, 18, 27, 31, 57, 101, 156, 179,
183 - *Тин*

77, 173, 178 - *Феалин*

19, 100, 159 - *Елена*

51, 125, колонтитулы
«техногенок» - *Мира*

23, 29, 111 - *Ниф*

Учредитель: журналистский коллектив

Издатель: Дмитриева Л.А.

Почтовый адрес редакции: 123154,
г. Москва, ул. Тухачевского, д. 32,
корп. 2, кв. 267

Главный редактор: Дмитриева Л.А.

Дата подписания в печать: 24.04.05

Отпечатано в типографии «Ларк ЛТД»,
123298, г. Москва, ул. Бирюзова, д. 1

Тираж 300 экз.

*Издание журнала не преследует
коммерческих целей*