# 0. Общий документ для всех игротехников (ГМа в том числе)

## Общая информация для всех

Вы все — единственные взрослые в приюте.

Вы все — всегда физически присутствуете в пространстве игры, вы не абстрактные «призраки», а реальные директор, воспитатель и родители.

Ваша задача — создать игру детям, однако постарайтесь получить от этого удовольствие и сами. Вы — играющие игротехники, то есть не действуйте строго по скрипту, а играйте, импровизируйте, живите в ситуациях и ролях, в которых оказались. Тогда понравится и вам, и игрокам.

Создавайте диалоги между собой — общайтесь, особенно если вокруг дети, о чем-то договаривайтесь, спорьте. Это придаст миру живости.

При этом не будьте слишком вовлеченными в детские дела. Не вламывайтесь постоянно в комнаты, не врывайтесь в диалоги — дайте им больше взаимодействовать друг с другом, чем с вами. В идеале у детей должно создаться ощущение, что никому кроме себя они тут не нужны, а вы все делаете не ради них, а ради каких-то своих целей. А вот когда дети обращаются к вам — тут уже действуйте на полную катушку в рамках своих ролей, скриптов и желания.

Если вы видите, что какой-то ребенок долго один (точнее, двое) — подойдите к нему и постарайтесь повзаимодействовать. Попробуйте затащить его в конкурс, о чем-то расспросите, или спросите других детей «а чего это они с ним не играют» — то есть вовлекайте выпавших игроков в игру. Но не передавливайте — возможно, они просто отдыхают или у них активный внутренний диалог.

Озвучивайте свои действия, планы, важную для игроков информацию. ("Семенов, ты что здесь стоишь? Через пять минут начало дискотеки, здесь никого не будет, пойдем туда!")

## Отношение к Конкурсу

Руководствуйтесь своим скриптом и ощущениями. Но в целом вы считаете конкурс чем-то довольно важным, и вам должно казаться странным, что дети шатаются по коридорам и комнатам вместо того, чтобы репетировать номера. Подгоняйте их, но не насильно, а чтобы создавалось ощущение «навязчивых взрослых, которые мешают делать реально важные дела».

## Отношение к Посвящению

Общая задача игротехников в плане Посвящения — создавать динамику: *затруднять* проникновение игроков в Комнату, однако не делать его невозможным.

Общая установка: в Комнату должно быть сложнее проникнуть в первой половине игры (до дискотеки), и проще — во второй половине (во время).

Как вы можете мешать игрокам?

* Включать свет.
* Отгонять их от комнаты ("Чего столпились?")
* Срочно вызывать участвующих в Посвящении персонажей на разговор или выдавать им поручения (вымыть пол и т.п.)
* Резко начинать расспрашивать их про их дела и заслуги.

Не стремитесь грубо вторгаться в таинство, стремитесь создавать напряжение на периферии. Если игроки прячутся, чтобы после вашего ухода продолжить — "не замечайте" их. (Можно выволочь за ухо одного, а остальные пусть остаются незамеченными).

Давайте тем персонажам, чья задача — заболтать и задержать взрослых, возможность это сделать, но периодически все равно "прорывайтесь".

В общем, играйте с ними в прятки-поддавки, но не слишком уж поддавайтесь.

Создавайте возможность внешних и внутренних конфликтов. Например, возьмите с одного из персонажей СЛОВО, что он будет стоять у дверей Комнаты и никого не пускать — а сами уйдите на некоторое время.

Если кто-то из персонажей пробрался в Комнату и спрятался там, включите свет, пошумите, а потом скажите что-то типа: "Ладно, кажется, спугнули мы их. Слава Богу — знаете, я ведь и сам подозреваю, что комната нехорошая — нечего здесь детям делать. Закроем ее!" — погасите свет и уходите.

Важные формализованные моменты:

1. Вещи, которые принадлежат усыновителям, должны представлять собой яркие атрибуты, которые усыновители носят на виду.
2. В самом начале игры (после предоставления усыновителей воспитанникам) директор должен провозгласить, что сейчас он проводит гостей детдома в их комнату, где те смогут, если захотят, оставить вещи.
3. Далее директор должен напомнить об этом еще пару раз — чтобы слышали дети.
4. Усыновители должны оставлять вещи в Комнате не все сразу в начале игры, а по одной, по ходу игры. ("Ох, что-то мне жарко, пойду платок в тумбочке оставлю").
5. Самое позднее к середине дискотеки **все** вещи должны оказаться в Комнате, а взрослые должны перестать активно мешать детям туда проникнуть.

Если хотите (и если позволяет количество игротехников), в самом начале игры (один раз!) можете разыграть сценку "воспитатель или усыновитель уснул в Комнате”. Кто-то из игротехников ложится на кровать и с головой накрывается покрывалом. Когда в комнату в первый раз пробираются игроки — с воплем вскакивает.