

КОНЕЦ СВЕТА

Примеры инструментов художественной выразительности для
мастеров ПРИ

2017.04.29-05.01 ПРИ "Конец Света"

ЧТО МАСТЕРИТЬ?

СВОБОДА ВЫБОРА

Сид Мейер: «Игра — последовательность **интересных** выборов».

В оригинале: «*A game is a series of **meaningful** choices*»

ДРАМАТИЧНАЯ ИСТОРИЯ

ЯНДЕКС: *Нарратив имеет цель - привлечь внимание, потому допускаются неточности, подмена понятий и тезисов, "причесанные" факты, а вот в рассказе важна информативная точность и детальность.*

ВТОРИЧНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

ТОЛКИН: «человек, творец, преломленный свет, / через которого расщепляется от единого Белого / на множество оттенков, и бесконечно сочетается / в живых формах, которые переходят от разума к разуму».



ЕСЛИ ценности были интересны и проживались/
трансформировались – тут есть СМЫСЛ игры

ТУТ СТРОИТСЯ ПЕРОНАЖ – что важно хорошее и плохое

ВОТ ЭТО РОЛЕВАЯ ИГРА В ОБЩЕПРИНЯТОМ СМЫСЛЕ
ТУТ – «СВОБОДА» (свобода выбора действия/акцентов)

ЭТО ВВОДНАЯ и общее инфополе

Управляется новостями и ощущениями

Игры с депривацией и 360 illusion

НАЛИЧИЕ и ЭРГОНОМИКА

КАК МАСТЕРИТЬ = ИНСТРУМЕНТЫ

ЛИБО ПРИДУМЫВАЕМ/ГРЕЗИМ/МЫСЛИМ (+ВДОХНОВЛЯЕМСЯ)

ЛИБО ПИШЕМ ТЕКСТ (МОНОЛОГ)

ЛИБО ГОВОРИМ С ИГРОКОМ/ВГРУЖАЕМ (ДИАЛОГ)

ЛИБО ГОТОВИМ МАТ ЧАСТЬ/АДМИНИСТРИРУЕМ

КАК МАСТЕРИТЬ

Вдохновение – Увидеть/материализовать для себя сцены – понять что движет людьми в них (их ценности) – понять в каком контексте (на каком информ. материале) так реализуются **ценности**.

Написать **концепцию** – это образ **результата**, элемент **синхронизации**, со-настройки игроков. Они должны увидеть **себя** в ней.

Ценность вгрузить игроку через актуализацию их для него через описание схожего опыта/событий - **словесные сыгровки/книги-игры**

...ценностям мы не можем научиться - ценности мы должны пережить В. Франкл

Контекст – задать игровыми текстами/описаниями до игровых событий

Если игре нужен **специфический язык** для выражения ценностей через события – написать **правила**. (Если нужно – придумать модель и написать по ней правила). Правила – язык, его нужно воспринимать телом – игрок **должен попробовать правила на сыгровках** . Ограничения правил не должны мешать мне верить.

ИГРА О СВОБОДЕ

ПРИ ТОТАЛИТАРИЗМЕ И РАБСТВЕ

Конец «Первой Эпохи»,
владычество «Престола Мира»
(Империи Моргота),
сопротивление сломлено.

Хутор на самом краю света,
бывший Хитлум,

Военные Севера

Хозяева – Вастаки

Рабы – хитлумцы, халлетинги, экс
вастаки, эльфы





СОБЫТИЯ (Создаем рамки свободы)
ВОТ ТУТ «ВЫБОРЫ» *по Мейеру*

Происходят со мной – я наблюдатель или объект
(наблюдатель из первого ряда)
Мое право/обязанность: **реакция**

Действую сам.
Я – актер. Трансляция ценностей – презентация, Acting, экспозиция или фиксация перемен персонажа.
Правильная позиция – минорные информационные изменения о мире.

Я – прогрессор. Изменение информации о мире, посредством моих действий (инициированных событий).
Правильная позиция - **Диалог.**
- ламинарность, **однаправленность изменений** (нет откатам)
- **расширение возможностей** второй стороны (выбытие – конец игры. Мат – окончание партии)
- **готовность инициатора** к ответу («я в домике» – слом динамики)

НЕНАВИСТЬ

ПРАВИЛА

ЕСЛИ ТЫ ВИДИШЬ ЧТО
СОВЕРШАЕТСЯ «**МЕРЗОСТЬ**»

ИЛИ

Абстрагируйся

ИЛИ

БЕРИ **ЖЕТОН** (ЗАТАИ)

Реакция на событие



ГРУППОВАЯ ИДЕНТИЧНОСТЬ

Рекомендации по костюму
(правила)

КОДЕКС СЕВЕРА (игровой закон) -
информация

СЕВЕРЯНЕ - ЧЕРНЫЕ

ВАСТАКИ – Нарядные (красные)

РАБЫ – В ДЕРЮГАХ

МИГРАЦИЯ - переход в другую
ценностную группу явно или
скрыто – **я актер**

ПОДПОЛЬЕ – тайный бунт
– **я прогрессор**





ЦЕННОСТИ. Что персонажу ВАЖНО

ПОЗИТИВНЫЕ ЦЕННОСТИ:

То что не предаст, **что будет защищать**

НЕГАТИВНЫЕ ЦЕННОСТИ:

Что недопустимо, **с чем надо бороться**

Ценности надо пережить через событие **КОНФЛИКТА** ценностей

Конкурентный конфликт позитивных ценностей:

Семья или должность

Долг или любовь

Конкурентный конфликт негативной и позитивной ценностей:

- мстить за недопустимое или защищать оберегаемое

КОДЕКС СЕВЕРА

ИГРОВОЙ ЗАКОН

ЦЕННОСТЬ ПОВИНОВЕНИЯ и долга

ЦЕННОСТЬ коллективной
ответственности

ЦЕННОСТЬ ИЕРАРХИИ

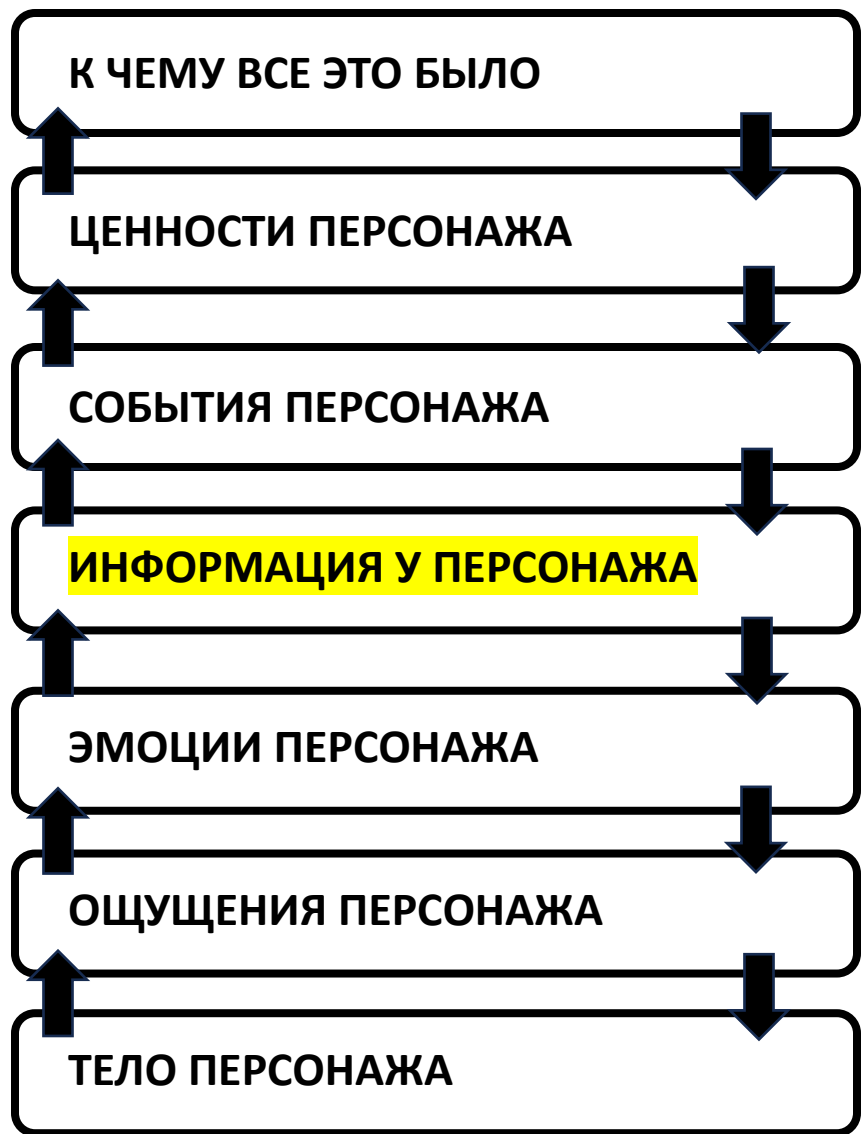
ЦЕННОСТЬ ПЫТОК = исправления

Запрещенные слова

Свет, Солнце, Свобода

СВЕРХ маги как нарушители закона





ИНФОРМАЦИЯ

Актуализация вводной через вбросы в игре

Инструменты обмена информацией (СМИ, тинги, объявления решений, система слухов, шифровки, общие места и общее ВРЕМЯ) для обмена.

Управление через принудительную ротацию собеседников (социальные способы)

Управление динамикой через дозированную подачу мастерской информации.

Управление динамикой через задержку резолва действий

Бесконтрольное ВРАНЬЕ – губительно для игры

Ложная информация – пустые события

Способы верификации информации

ЯРМАРКА ЗАМЕСОВ

ДОИГРОВОЕ ИНФОПОЛЕ

Мы выкладываем «затравки» сюжетов, они выглядят интересно и «непонятно»

Я в великой нужде прибыл в этот край и меня приняли за беглого раба.

Мне каждую ночь снится один и тот же сон.

Все заранее могут составить ожидания от «выстреливания» ружей.



ТАЙМИНГ

ДИНАМИКА РУТИНЫ

Общие обеды/ужины

Общие «работы»

- кухня (допуск к ножам и еде)
- стройка (допуск к ресурсам)
- война (допуск к сюжетам и оружию)
- на поруках (выпасание коней, сбор трав и прочее «шлындранье»)

Выход игротехнических событий во время РАБОТ = **свободное от внезапностей время между**



СПАСЕНИЕ И ПЫТКИ

МЕХАНИЗМЫ НЕ ПОЗВОЛЯЛИ
УЗНАТЬ ПРАВДУ

Но позволяли эффективно давить

ДОВЕРИЕ – в фокусе когда есть
результат зависящий от доверия

СПАСЕНИЕ в игре зависело от
получения информации от
противника





ЭМОЦИИ

Прямое воздействие на эмоции через ощущение

- полигон (виды)
- текстуры объектов
- контактность моделей
- объекты взаимодействия (мастерские артефакты)
- звуки по модели
- музыка
- депривация по правилам
- тайминг (динамика): адреналин, усталость, кортизол, окситацин, грелин, лептин

Через информацию:

- вбрасывая **ценностно окрашенную информацию** с ЗАВЕДОМО **невозможной** прямой реакцией действием (выбором)

АНТУРАЖНЫЙ ЭТНОПАРК

Полигон – этнопарк кочевник

Даты игры – ранняя весна

Приближенность 1 к 1 масштаба

Играемый мир – полигон

Великие идеи и «малые» носители

Вводные

Объекты в игре – мастерские и
отчуждаемые

Модельные токены



ЗВУКИ

КРИКИ от модели пыток

«ДУРСПИК»

Формализованное приветствие

Музыка – у эльфов, эльфийские слова в эльфийской магии

Бряцанье доспехов – у Северян.
Клятвы, приказы

Чавкающая грязь



ЗАЗЕМЛЕННОСТЬ

Паданье на колени и ниц

(Кодекс Севера)

Объятья, братания, клятвы

(Традиции Вастаков)

Обыск и хранение объектов

(правила)

Возможность «валить» людей во
время взаимодействия

(правила по боевке)



ТРУДНО МАСТЕРИТЬ

Высочайшее требование к осмысленности мира для погружения

«Смысл должен быть найден, но не может быть создан» В. Франкл.

Придумать зеленое солнце легко; трудно создать мир, в котором оно было бы естественным... (Дж.Р.Р.Толкин, из предисловия).

Высокое требование к со-настройке игроков

Нужно поддерживать «магический круг» - «вролинг» имеет значение. Вера не должна ослабевать.

Нужно модерировать нарушения магического круга. Игра строго остается в игре.

Внутри «вторичной реальности» игре нужны и конкуренция/достижения и цельные истории

ДЛЯ ИГРОКОВ

ИЛ РЕБРОВ и ПРОБЛЕМАТИЗИРУЮЩИЙ ВОПРОС

«Что я буду **ДЕЛАТЬ** на игре» - мастерские тексты описывающие **деятельность** игроков на игре.

Взять тренд на «вролинг», механизмы удержания роли,
ценностно атмосферные сыгровки, ритуалы «входа» и «выхода».

Модерировать сообществом «вынос мотивации» за пределы игры

Снизить индифферентность к bleed out

Почетче рисовать «магический круг» и уделить внимание ему

Я/не я граница, ценности, проявления