

М а с т е р - З и л а н т



Проект «Экспертиза» 9 марта 15. 30 – 21.00

Экспертиза игры «Черная Луна» (стенограмма)

Эксперты 1

Участники обсуждения 1

Опрос игроков (Б. Фетисов) 7

Опрос игроков (С. Двирник) 15

Опрос игроков (К. Платова) 19

Опрос игроков (А. Пронин) 22

Опрос игроков (С. Пронин) 23

Доклад мастеров 26

Эксперты:

*Г. Ананьева (г. Казань)
Н. Гришин (г. Москва)
М. Кожаринов (г. Москва)
И. Слободчиков (г. Екатеринбург)
А. Скоринкин (г. Казань)*

Участники обсуждения:

АЕ – А. Ермолаев
АИ – А. Скоринкин
АП – А. Пронин
ГА – Г. Ананьева
ДЗ – Д. Забиров
ИС – И. Слободчиков
КП – К. Платова
ЛС – Л. Смеркович
МК – М. Кожаринов
МФ – М. Фейгин
НВ – Н. Гатауллина
НГ – Н. Гришин
ПЛ – П. Шилов
СД – С. Двирник
СП – С. Пронин

Символом «<...>» обозначены лакуны в записи или места, не поддающиеся расшифровке.

Символом «?» обозначены авторы реплик, которых не удалось идентифицировать, в скобках рядом указан предположительный автор реплики.

ПЛ: Я прошу извинения за задержку, как бы высказывать какие-то претензии экспертам не безопасно. Да, но задержка произошла, виноваты в этом естественно организаторы. Данный проект называется «Экспертиза». Суть его заключается в следующем. На экспертизу пяти экспертам будет представлена казанская игра, которая проводилась два года назад, все формальные показатели мастерская группа скажет. От экспертов требуется реконструкция этой игры и личная оценка этой игры. Как они будут лично оценивать это на их усмотрение.

АЕ: А вопрос можно?

ПЛ: Да.

АЕ: Почему два эксперта похожи друг на друга как два свитера одной вязки. Не означает ли это, что это на самом деле один эксперт.

(Смех в зале).

ПЛ: Андрей Игоревич, на следующей экспертизе мы предусмотрим экипировку экспертов отдельно, они будут в игровухах и в коронах.

?: Золотых.

ПЛ: Обязательно. Итак, уважаемые коллеги я представляю экспертов. Сначала даму. Галина Ананьева. Она директор центра «Выбор» и занимается социальной работой, так скажем с неблагополучными слоями населения. Дальше по часовой стрелке, Андрей Иванович Скоринкин. Этот человек в Казани занимается образованием, по опыту могу сказать, это очень трудно тяжело, но он им... Точнее сказать занимался, но занимался серьезно, то есть, он приглашен как педагог. Илья Слободчиков. Надо представлять?

АЕ: Доцент уральского....

ПЛ: Да доцент уральского университета он присутствует в составе жюри как психолог. И два мастера Николай Гришин и Михаил Кожаринов. Вопросы какие-нибудь по составу экспертов есть.

(Аплодисменты)

?: Почему нет ни одного юриста, да почему нет ни одного юриста или бухгалтера.

?: Или адвоката.

(Смех в зале)

ПЛ: Так уважаемые коллеги. Мероприятие это первое. Состав экспертов, как качественный, в плане профессиональной подготовки, так количественный, должен стать предметом обсуждения, пока экспертный совет мы назначили исходя из знания того или иного человека и статуса его в игровом движении, вот эти два момента учитывались. Нам было важно помимо мастеров в экспертный совет включить еще профессионалов и из других областей, так что бы оценка игры была, если хотите, комплексной, ежели она получится, но самая главная задача экспертов – это восстановить для себя ход игры. Мне кажется как инициатору, всего этого мероприятия, что если удастся создать реконструкцию игры, это есть путь и к созданию ролевой академии, когда станет понятно, что игру можно обсуждать. Проведенную игру можно обсуждать и можно оценивать. Критерии оценки пока не формализованы, они как бы отданы пока на откуп экспертам и на их личное отношение: понравилась ли им игра. С моей точки зрения, например, если кому-то из экспертов игра не понравилась это очень важная характеристика игры. После экспертизы предполагается обсуждение самой экспертизы, дабы поднять там вопросы: какие должны быть эксперты, точно ли они поняли ход игры, получила ли в результате экспертизы, что-то для себя мастерская группа. Потому что мастерская группа, я, если начну врать, меня можно останавливать, выдвигает проект на экспертизу, прежде всего, по этой причине. Не плюшки получать, а прежде всего по той причине, что с этой игрой в течение двух лет никто не мог разобраться, что там произошло. Игра была, вроде бы, интересная, вроде бы, захватывающая, но что это такое было не понятно. А поэтому после экспертизы еще будет важным мнение мастерской группы. Вот краткое вступительное слово. Теперь по процедуре. Мои функции исключительно формальные. Помогать мне будут Семен. Как тут уже справедливо заметили, я слегка близорук. Добавлю от себя не слегка, а очень сильно, на самом деле. Мои функции формальные, я должен организовать обсуждение, больше никак на работу экспертного совета я не влияю.

Процедура. Вначале идут доклады про игру, лучше их называть не докладами, а рассказами, поскольку требуется не доклад о проделанной работе, а рассказ о событиях игры. Оценивается все-таки игра, а не работа мастерской группы, конечно, это вещи взаимосвязанные, но оценивается игра. Мастерская группа могла хорошо поработать, но игра вышла не очень, такое то же случается. Поэтому рассказ о событиях, это всем докладчикам, я сразу предупреждаю, что как только кто-то начнет говорить про свои мысли, про свои оценки я буду пресекать. Строго формально. Во время доклада про игру у экспертов есть право задать вопрос по ходу доклада, ежели такая необходимость возникает. Но только, уважаемые коллеги, у экспертов, когда доклад закончен, эксперты заявили: вопросов нет, дальше возможно мастерской группе задать вопрос от зрителей. Итак, по каждому докладу. Порядок докладов предлагается следующий, но это на усмотрение экспертов, сначала докладывают игроки, что они видели, что они поняли, что для них было, после игроков докладывают мастера. Сколько докладов от игроков? От игроков сколько докладов? Мастерская группа, сколько вы представляете докладов от игроков?

ЛС: Хорошо Семен и Борис. Два доклада.

ПЛ: Два доклада.

(Шум, сквозь шум: Сколько еще игроков присутствует в зале?)

ПЛ: Еще три человека да. Еще три человека присутствуют, имейте в виду, уважаемые игроки, которых мастерская группа на доклад не выставляет. Вас могут попросить.

ЛС: Сергей Пронин, Александр Пронин, Ксения Платова. Вот они тут сидят.

ПЛ: Они тут, игроки здесь, если эксперты посчитают нужным, они могут попросить еще одного, второго, третьего игрока, сколько их здесь есть, рассказать про игру, если им покажется недостаточно данных. От мастерской группы сколько докладов?

ЛС: Докладов два один совместный Забиров Смеркович, один Неля Гатауллина.

ПЛ: Два доклада. Два доклада от мастерской группы.

?: Я прошу внести сразу поправку. По-моему логичнее будет, если попросить кого-нибудь хотя бы в двух трех словах рассказать некую общую канву.

ПЛ: Да, безусловно, сейчас.

ЛС: Формальные характеристики.

?: Формальные характеристики.

ПЛ: Сейчас я про это скажу. Предшествует всем докладам заявка мастерской группы которая укажет, в которой содержатся формальные показатели игры. Так время проведения, время игры, количество участников, все формальные показатели. Уважаемые коллеги есть какие-то вопросы.

Естественно после всех докладов эксперты совещаются, выдают свое заключение совместное, которое, я думаю, будет определяться большинством голосов. Если у каких-то экспертов будут дополнительные свои мнения, которые никак не связаны с общим экспертным мнением, они имеют право сделать собственное заявление как эксперты этой игры.

НГ: У меня сразу вопрос. На мой взгляд, голосованием можно вынести вердикт, например: виновен – не виновен.

ПЛ: Но еще у вас право дополнительного собственного мнения, если оно не вошло в вердикт... <...> Придумать еще формулировку... <...> Со всеми вытекающими последствиями...

Я ответил? То есть, экспертное заключение. Экспертное заключение и личное мнение экспертов, которые как бы оказались в меньшинстве.

ГА: <...>.

ПЛ: Что?

ГА: <...>.

ПЛ: А как вы сможете. А что вы будете оценивать.

ГА: Тогда не понятно зачем, в чем замысел вашей....

ПЛ: В чем общий замысел этого проекта. Общий замысел этого проекта, в том, что бы игру ролевою сделать обсуждаемой. Обсуждаемой публично и обсуждаемой так скажем широким кругом участников не только игроков и мастеров этой игры. Как бы преодолеть пределы субъективности именно для этого требуется реконструкция самой игры как бы посторонними для этой игры людьми. Я ответил?

Да, пожалуйста.

?: У меня небольшое предложение <...> общее решение должно быть принято консенсусно. То есть не голосованием, а именно консенсусом, то есть эксперты должны <...> отдельные мнения да....

ПЛ: Уважаемые коллеги, я понимаю ваше предложение, наверно, оно будет правильно. Да, но изначально пока задумано, что решение принимается большинством голосов. На обсуждении самой экспертизы мы можем этот вопрос поднять и поднимем обязательно.

?: Да понятно, теперь второе замечание <...>. Не важно насколько он будет адекватен, на данный момент на самом деле, нам нужно иметь некий формальный подход, по которому мы сможем хоть как-то оценивать игру. В процессе развития этого дела мы можем понять, что он так хорошо оценивает там параметры такие и совершенно не оценивает параметры такие. Но для того, что бы это понять, нам нужно попробовать.

ПЛ: Да нам важно создать прецедент.

?: Вот сейчас и будет обкатка.

ПЛ: Тогда приступаем. Так мастерская группа. У вас есть возражение по составу экспертов.

ЛС: Нет.

ПЛ: Нет возражений. Все тогда, пожалуйста. Предоставьте формальную информацию по игре.

ДЗ: Игра под названием «Черная Луна» проводилась в Казани весной 1999 г. март-апрель, в течение приблизительно месяца. А формально это была городская игра, две сессии в неделю. Игровые сессии, ограниченные по времени и по месту, так как проводились в одном клубе. В течение недели где-то шел загруз игроков, и в течение, где-то трех недель, шла сама игра. Как бы формально, жанр условно называемый рел-тайм, так как поскольку помимо самих игровых сессий шло еще заплатадарменное общение игроков. Собственно вся формальная заявка игры.

? (эксперт): Количество участников?

ДЗ: Количество участников приблизительно 20-25 человек, если я не прав меня можно поправлять.

? (МК): Почему приблизительно?

ЛС: Поскольку часть игроков, сначала заявившихся, выходили после первой стартовой сессии, часть игроков добавлялось в процессе, в среднем колебалось где-то вот в районе 20-25 человек.

ПЛ: То есть, количество игроков по ходу игры менялось.

ДЗ: Менялось.

ЛС: Состав игроков менялся. Количество примерно оставалось ну....

Вопрос из зала: <...>.

ПЛ: Одну секунду, поправка такая, приношу извинения, если у экспертов нет вопросов, вопросы задает зал.

СД: У Иля есть вопрос.

ИС: Если не сложно понятие сессия, что такое сессия в этой игре.

ДЗ: Игровая сессия – это заявленное мастерами время и место, в котором происходит ролевая часть игры, то есть, отыгрыш, где возможно что-то кроме игровых разговоров.

ИС: Правильно ли я понял, что это, допустим, отведенные сутки там или там четыре часа, в которые идет <...>.

ДЗ: Отведенные четыре часа, в которые идет активная игра.

?: Много ли было игроков, которые прошли всю игру от начала и до конца.

ДЗ: Большинство.

?: Большинство, но это сколько двадцать, десять.

ДЗ: Пятнадцать точно, пятнадцать человек, плюс-минус.

НГ: Идея игры в чем. Как бы вот опять же какие цели ставили перед собой мастера.

(Слышны голоса других экспертов: Сейчас формальные параметры)

ПЛ: Ваш вопрос относится к докладу мастерской группы.

АЕ: Тогда другое, можно это самое. Я прошу прощения, что я вообще из зала, тематика.

СД: Андрей, давай, если не будет у экспертов вопросов, тогда в общую очередь.

?: Вот тут было сказано, как раз в продолжение, что состав игроков менялся, да там вот с 20 до 25 человек. Роли менялись?

ДЗ: Люди, которые начинали играть водной роли, оставались всегда в одной роли.

?: Если человек выбывал, на его место кто-то становился в этой же роли.

ДЗ: Нет.

ПЛ: У экспертов есть еще вопросы? Тогда, пожалуйста.

?: Состав мастерской команды?

ДЗ: Забиров, Смеркович, Гатауллина.

?: Возраст участников?

ДЗ: Возраст участников от 14 до 39.

?: Игровой опыт участников предыдущий.

ДЗ: Варьировался, то есть были люди, для которых это была первая игра серьезная, и были игроки уже там с десятилетним, плюс-минус, стажем.

?: Сразу в продолжение вопроса: соотношение новичков и тех, кто имел опыт?

ДЗ: Я боюсь ошибиться, где-то половина на половину.

ЛС: Нет секундочку, новички очень условно, новички это как минимум ребята которые учебный год играли в игры, это самые такие новички из новичков. Те, для которых это была первая игра, таких не было вообще.

ДЗ: Я говорил первая серьезная.

?: Наличие ориентации на определенную возрастную группу.

ДЗ: Отсутствовало. Но скажем так старше 13 лет.

?: А каким образом отбирался народ на игру.

ДЗ: По желанию.

?: Это было просто широко заявлено, что приглашаются все желающие.

ДЗ: Была заявка. То есть была рекламы игры. Вот она в документах есть, этот самый первый текст, где ничего не сказано, вот и были наши, как бы наши, устные заявления, в игру приглашались практически все желающие.

ЛС: Посещающие клуб.

ДЗ: Да, посещающие клуб.

ПЛ: Получили ответ? Пожалуйста.

?: Формальная или декларированная, вот как раз в рекламе, цель игры?

ДЗ: В рекламе не декларировалась цель игры.

?: Принципиально?

ДЗ: Принципиально.

?: То есть никакой декларации целей игры в рекламе не было?

ДЗ: Принципиально.

?: Соответственно, уже по факту игры, соответствие как бы игроков некоей общей социальной группе или тусовке?

ДЗ: Прошу прощения я не понял вопрос.

?: Сейчас я попробую переформулировать. Просто играющие люди, они принадлежали к одной сложившейся тусовке или нет?

ДЗ: Были исключения.

?: Но в общем как бы...

ДЗ: В общем, приблизительно одна.

МФ: У меня вопрос конкретный: то есть было сказано, что люди выходили из игры до конечной стадии.

ДЗ: Да.

МФ: Так как из поданных документов я понял. Что предполагалось достаточно крупное информационное поле игры. Производилось ли мастерами введение утраченной информации в игру? В результате неигрового выхода персонажей.

ЛС: Это не формальный вопрос.

ПЛ: Это вопрос к докладам.

АЕ: Я просто уже не хотел даже вставать, но как бы вопрос все-таки возникает, я понимаю. Что цель игры штука скрытая, но чисто вот тему игры сказать можно это ведь не закрытая же информация.

ДЗ: Материал игры. Материалом игры была так называемая готическая литература, он же готический триллер, он же роман ужасов, то есть я попробую сейчас сказать по авторам это Эдгар По, Лафкрафт, Мэри Шелли, Гоффман, ну вот, вот вся эта плеяда. Материалом игры...

?: Предъявлялись ли формальные требования к игрокам знакомство с определенной литературой, там определенная костюмированность.

ДЗ: Костюмированность нет. Что касается литературы, мы говорили в устных как бы разговорах.

ЛС: Список литературы.

ДЗ: Список литературы, но не говорили, что она обязательна. Мы говорили, что это поможет как бы вам же.

ПЛ: Так, уважаемые коллеги, есть еще вопросы?

ИС: У меня вопрос есть, но я сразу говорю, что на него можно будет ответить потом, в процессе. Определение понятия готический, что под этим подразумевается? Но это можно и сейчас, это можно и потом.

ДЗ: Это вопрос про замысел? Я правильно вас понимаю?

ПЛ: Сказано слово готический. Что в него вкладывается?

ИС: Да.

ДЗ: Скажем так. Свое понимание. Как бы вот от себя могу говорить свое понимание. Понятие «готика» оно есть в текстах, но я сейчас могу коротко сказать. В одном литературоведческом тексте было определение, что готика – это литература беспокойного присутствия. От себя, мастерской группой, было добавлено, что готика это литература беспокойного присутствия в замкнутом месте.

ПЛ: Ответ получен? Еще вопросы, пожалуйста. Нет вопросов. Тогда, пожалуйста, эксперты начинают с игроков?

МК: Да.

ПЛ: С игроков. А с кого сначала. Мастерская группа с кого начинаем?

ДЗ: С Двирника. Э-э-э, с Фетисова.

(Смех в зале. Оживление)

Опрос игроков (Б. Фетисов)

ПЛ: Пожалуйста. Пожалуйста, поближе к микрофону. К доске выйдите.

(Обмен репликами)

БФ: Так. В игре был известен как клерк, торгующий предметами антиквариата, приехавший на остров, где есть старинный замок с целью изучения наличия там подобных предметов, выполняющий заказ по поиску старинных текстов и прочие, прочие, прочие. Реально, ну грубо говоря, в церковной, насколько я понимаю, в религиозной традиции это называется одержимый, там демоном. В общем, представлял из себя существо из другого мира, подселенное в человеческое тело и желающее из этого мира выйти. А мир воспринимал помимо обычных чувств, по вводной воспринимал его как энергетическую структуру. И знал, что здесь на этом острове должен произойти катаклизм, который может помочь мне вырваться отсюда.

?: Из реального мира?

БФ: Из мира Земли, Британии конец 19 века. Мне нужно было уйти. То есть моя задача была уйти отсюда во время происходящего катаклизма. Я просто его чувствовал, мне было сказано, что он там будет.

ИС: Это было сказано заранее во время загрузки, что он будет там обязательно?

БФ: Мне было сказано дословно следующее: «На этом острове есть большой сгусток энергетических линий, там явно что-то собирается произойти. Вот, то есть, что это может. Скорее всего, это будет твой единственный шанс вырваться из этого мира и вернуться к себе. Потому что тело помрет и все, и кранты».

НГ: Что-нибудь, как бы вот, кроме изложенного из загрузки. Еще что-нибудь было выдано, просто как бы «на почитать», например. То есть, как я понимаю, вот была некая такая очень короткая вводная, сообщенная мастерами. Было ли что-то то, что называют бакграунд.

БФ: Имеется в виду, давалась ли какая-нибудь ссылка на тексты, которые можно было бы прочесть.

НГ: Не важно. Не важно как это назвать. То есть вот как бы кроме этой вводной что-нибудь еще было сообщено.

БФ: Да был еще один момент, который я пропустил, это мне было сказано. Что этот мир Земля, мир для нашей, для моих существ, как бы моей расы, моего вида закрыт. Попадание в него является незаконным, и за этим наблюдают охотники, и один из них идет по моему следу. То есть, мне надо было, как бы требование было такое, что мне надо было прятаться. А по поводу дополнительной информации, ссылок... Я правильно понимаю? Ссылок как таковых не было. Не было сказано, что если ты прочитаешь вот это вот, это и вот это, ты поймешь, как лучше тебе играть.

НГ: Нет, я немножко не про то. Скажем, было ли объяснено, как ты тут оказался.

БФ: Да было. Мне было объяснено, что, ну то есть, была вводная, была небольшая предыстория по поводу того, как я вообще сюда попал. То есть была в моем мире, где я жил раньше у меня был конфликт с еще одним существом, и в результате нашего поединка мне пришлось спастись, и как бы волею случая, у меня не было другого выхода, кроме как уйти сюда. Так я попал на Землю, а дальше я продвинулся просто вот на этот остров, что бы уйти обратно, спастись отсюда уйти.

Это по вводной. Значит, про клерка я был вынужден, естественно, придумать, я же не мог представить демоном. Вот. Что было дальше по событиям. Для начала было знакомство. То есть, первое, что происходило на игре – это большое сборище разных совершенно людей, большинство из которых сильно удивлены, что здесь оказались. То есть к человеку приходишь спрашиваешь. Кто он. Он говорит: «Я такой-то, такой-то». «А что вы здесь делаете?» – спрашивает тебя, спрашивает его. Он говорит: «Ну, знаешь, приехал, попал там». То есть вот

мне нужно было по вводной, по задаче как минимум вычислить охотника раньше, чем он вычислит меня, но вычислить охотника, потому что мне удавалось получить в разговорах ну практически было невозможно. Для меня сразу сложился на игре такой достаточно узкий круг общения, то есть люди, с которыми я контактировал. Я не контактировал со всем полигоном. То есть, некоторых игроков я сразу отмаркировал для себя как не важных, некоторых игроков отмаркировал для себя как потенциально опасных, потому что на этой. То есть, пользуясь своими способностями, которые мне были даны по роли, я выяснил, что есть здесь несколько людей занимающихся магией, то есть... <...> этого мира достаточно сложный и достаточно сильный. Мне они в принципе были не опасны, но как бы время проходило, могло бы быть мало ли что. Вот, собственно, на первой сессии я отложил для себя круг людей, с которыми я в дальнейшем общался. Дальше, второй момент, который был. Сейчас я попробую это сформулировать, была еще очень странная хитрая переписка меня как игрока с мастерами.

МК: Сложно..

БФ: Вот, то есть, был обмен текстами в параллель с игрой от совершенно... От с моей стороны... От персонажа, которого я приволок туда сам, то есть он не был мне дан по вводной, а обменивались текстом с персонажем, мастерским персонажем бывшим в игре. Этих текстов здесь нет, кстати.

ДЗ: Естественно.

?: Можно более... поконкретней.

ЛС: Одну минуточку, а можно мне пояснить, Бориса, по-моему, не понятно.

ПЛ: А может быть, сам Борис скажет.

?: Нет, нет .

ЛС: Я предлагаю просто. Я могу пояснить, о чем речь.

МК: Нет.

ЛС: Не надо, не надо.

НГ: То есть я правильно понимаю, что мастерами был как бы сформирован некий персонаж под названием демон.

БФ: Да.

НГ: И та, маска, что называется торговец антиквариатом, которая одетая на этого демона, создавалась тобой, совершенно независимо там от того, что сказали, от воли там, я не знаю, желания мастеров.

БФ: Ну, практически.

НГ: То есть вот персонаж, который как бы вот общается, вот эта вот маска лепилась тобой, а не мастерами.

БФ: Именно.

СИ Я правильно понял, что это общение тебя и некоего мастерского персонажа оно предполагалось изначально по вводной или это так случайно.

БФ: Это. Наверное, это, вообще, было втянуто туда из доигровых разговоров.

НГ: Следующий вопрос. Как бы цель общения как бы с мастерским персонажем. Значит, во-первых, осознавал ли ты, что это персонаж мастерский. Что фактически устами этого персонажа говорят мастера.

БФ: Ник я попробую пояснить, тут... <...> всего этого для меня заключалось в том, что мой персонаж, от которого я вел свой разговор, он в игре не находился.

МК: Который из, торговец.

(Смех в зале)

БФ: В общем, это была сложная шизофрения, было три персонажа на одном игроке. Собственно демон, торговец, как маска этого самого демона, под которой он прячется, потому что не может

предъявиться, и третий персонаж, который был мною уже как игроком как-то вот разыгрываем через обмен текстами.

НГ: Как он был связан с первыми двумя или ты играл вообще трех независимых персонажей.

БФ: Он был связан через меня. Он, я это был. Нет не я.

МК: Ты играл одновременно двух персонажей или ты играл одного такого слитного грозного.

БФ: Нет.

НГ: Нет, уже было три персонажа, вроде как.

БФ: Скорее двух разных, один был явной маской.

?: Ты играл одновременно двух разных персонажей.

БФ: Да.

МК: Один играл реально, а другой играл виртуально.

БФ: Один играл в игру. А другой играл с мастерами.

НГ: Хорошо как бы. Цель игры с мастерами. Это, во-первых, и во-вторых, как бы вот, что это был за персонаж, который играл с мастерами и как бы мастерский персонаж, вот его место как бы вот в мире.

БФ: Место мастерского персонажа в мире. Они его втащили на последней серии в игру, это было существо запертое в том самом замке, который находился, на том самом острове. Это существо там жило. Вот, а мой персонаж, я говорю, это было очень странно, у меня было так, вот так получилось, просто начал так играть. Мне, ну вот была.

ГА: Я немного не поняла, ты говоришь: мой персонаж, когда ты говоришь о трех, который из трех «мой персонаж».

ПЛ: Они все три.

БФ: Ладно, не демон, третий.

ГА: Который играл с мастерами?

БФ: Да который играл с мастерами.

(Обмен репликами между экспертами)

НГ: Борь еще раз так существует как бы демон, назовем его там ну скажем Углюк.

БФ: Ну не важно демон.

НГ: Существует демон, существует торговец антиквариатом, прекрасно, ...демона на него свалился, идея как бы маски, грубо говоря, демон изображает маску, он, попавши туда, он примерно знает, что изображает. Как бы личность третьего персонажа это Борис Фетисов, который общается с демоном. Вот я вот этого не могу понять как бы. Кто есть вот этот третий персонаж.

ИС: Отношение двоих понятно, а вот кто третий.

НГ: То есть это Борис Фетисов, который мастерам давно знаком и симпатичен, и который пытается, что-то из мастеров дополнительное получить.

(Смех)

НГ: Нет, не плюшки, не плюшки, а хоть какую-то информацию, которая поможет как бы существованию двух остальных персонажей. То есть, вот цель, как бы вот цель персонажа, как бы вот то, что я понял, как бы вот мне почему-то кажется. Что как бы вот двум остальным чего-то где-то не доставало и цель появления третьего персонажа именно в том. Что бы снабдить вот этих двух хоть какой-то информацией о том, как им действовать. То есть, вот была как бы вот... возвращаясь к докладу Петра, была задана некая как бы функция согласно штатному расписанию или нет?

БФ: Нет.

НГ: Нет? А что? А что цель то, какая?

ПЛ: Я попробую сформулировать вопрос. Формальный вопрос Борис третий персонаж это была личная инициатива или это была идея мастеров.

БФ: Личная инициатива.

НГ: Нет, нет, не так.

ПЛ: Это была личная инициатива. Дальше вопрос о целях. Зачем это предпринималось. Я правильно понял?

НГ: Осознаешь ли ты или не осознаешь? Зачем его ввел? *(в параллель с ПЛ)*

<...>

НГ: Да, да, да, да. Зачем понадобился третий персонаж?

?: Нет, почему как бы скажем торговец, тот же торговец антиквариатом, Джон, как его там зовут, не мог предоставить...

ПЛ: Я обсуждение разведу, ответ был кто он такой Борис Фетисов. Во всяком случае, ответ от него был такой. Мастера там захихикали. Так что это отдельный разговор. Что там такое было. Но ответ был. Ответ Бориса Фетисова. Дальше вопрос: а зачем нужен был этот персонаж, либо ты Боря вводил его по собственной инициативе.

БФ: Для продолжения идущего разговора, через персонаж.

НГ: Продолжения идущего разговора, который шел по жизни до игры.

БФ: Разговор шел по жизни до игры в *(щелканье пальцев Фетисова)*.

МК: Правильно ты ответь да или нет. Разговор шел по жизни и вот для продолжения этого разговора.

БФ: Разговор шел, по сути, он шел по жизни, но он шел в ролях.

МК: Ну пусть он шел в ролях, не важно, важно, что он был тебе важен именно по жизни, и он начался до игры.

БФ: ДА.

НГ: То есть, можно так сказать, что для тебя эта игра, она легла в контексте этого разговора, который шел по жизни. Она тебе что-то там добавила или продолжила этот разговор. И для тебя эту игру надо рассматривать в контексте этого разговора, иначе она теряет часть своего весомого какого-то.

МК: Продолжить этот разговор, продолжить разговор для достижения жизненной цели тебя как человека.

(Некоторая заминка).

БФ: Так еще раз вопрос только коротко.

МК: Еще раз коротко. Вопрос звучит так: как мы поняли для тебя более важным стал третий персонаж, который был введен для продолжения некоего разговора, который у тебя и так шел до игры или начался до игры. Таким образом, мы делаем вывод, что эта игра для тебя легла, и ее надо рассматривать только в контексте этого разговора. Она свою весомость для тебя, если имеет, а может и не имеет. Но если имеет, то она имеет только в связи с этим разговором. Правильно?

БФ: Да.

МК: А можно тогда о теме этого разговора.

БФ: Тема разговора. Мир, философия.

МК: Это очень абстрактно. Философия такая вот широкая вещь.

БФ: Я могу попытаться откапать эти тексты.

МК: Нет, нет, не надо, Понимаешь, наоборот, нам не нужны такие разные там завороты. Нам нужно сейчас две вещи будет. На первом этапе нам важно вот как ты тезисно можешь определить тему. Сектор, о котором вы говорили. А что второе важно мы потом спросим.

ИС: Миша, можно... <...> Философия мира, игрового, твоего личного или мира персонажа. Какого мира.

БФ: Игрового.

ИС: Игрового.

МК: Мне не важно какого. Мне важнее, скорее всего, грубо говоря, понятийный аппарат...

ПЛ: Боря вопрос о содержании. О содержании этой дискуссии. Кратко тезис. Я могу это сформулировать формально. Скажем, Дмитрий Дмитриевич сказал «А», Борис Юрьевич сказал «Б». Да вот эти вот А и Б. Я правильно понимаю?

МК: Можно и в такой форме, можно и в другой форме. Можно просто понятия... Мы сейчас просто всех тормозим.

(Пауза)

МК: Что не понятный вопрос?

БФ: Вопрос понятен.

МК: Назови ключевые слова, которые отличают этот разговор от любого другого философского разговора.

(Пауза)

БФ: Не скажу сейчас, не могу ответить.

(Веселье в зале)

НГ: Следующий вопрос. Как бы ну хорошо был некий роман в письмах. Каково влияние этого романа в письмах на, во-первых, на вообще на ход игры, твоя как бы оценка, это, во-первых. А во-вторых, как бы вот насколько этот самый роман повлиял на поступки вот этих как бы двух персонажей.

БФ: Так, ну, я могу сказать, что он мне позволил в игре сделать. Он мне позволил в игре установить контакт с тем самым мастерским персонажем, который в башне находился, в этом замке, причем как в начале игры, по-моему, на второй сессии, так и на последней заключительной сессии. Он дал мне возможность разговаривать с ключевым мастерским персонажем.

?: Давайте дальше.

НГ: Нет, нет последний вопрос. Почему это делалось вот таким хитрым путем, зачем так сложно.

БФ: Зачем так сложно. Потому что у меня не было других возможностей вообще с кем-либо и как-либо говорить про эту игру. Игровой разговор, то есть разговоры в игре можно было вести, а разговор про игру вести было нельзя больше никак и не с кем.

ИС: Тогда у меня следующий вопрос. <...> процитирую: «Один играл в игру, другой с мастерами». Что это была за игра, в какую игру он играл, и как это соотносилось с мирами, и со всем этим взаимодействием. Была ли своя собственная игра, помимо игры с мастерами... У меня вот складывается впечатление, что имеется несколько пластов игры, игра для себя, игра там, на общее развитие действия, игра с мастерами.

ПЛ: Простите, пожалуйста, можно я прерву выводы, пожалуйста, пока не надо.

ИС: Я понял, я просто стараюсь ему помочь как бы.

(Смех Фетисова. Общее оживление, выкрики из зала: Где адвокат, где обвиняемый и пр.).

МК: Я как представлю себе, что еще один доклад, потом мастера, может как-нибудь покомпактнее это.

НГ: Ладно хорошо, вот есть три персонажа, тем не менее, игра какого из них как игрока для тебя была наиболее интересной.

БФ: Третьего.

НГ: Третьего, то есть игра с мастерами, не игра с игроками другими, а игра с мастерами.

БФ: Это было просто две разных игры, две разных игры, они связанные, но они были разные.

ИС: Какая была более важная, более значимая.

БФ: Какая игра была более важная, для меня конечно, для меня более важной естественно была третья игра, игра с мастерами.

<...>

БФ: По крайней мере, попытка.

МК: И вот, что бы мы на каждом эпизоде так не застревали, может быть, ты просто скажешь наиболее яркие свои впечатления то, что ты считаешь самым главным в этой игре.

БФ: Так тогда я просто пробегусь по всей схеме. На первой сессии ко мне в руки попал ряд... То есть, плюс во время вводной, в качестве вводной, ко мне попали в руки несколько текстов, достоверность которых я проверял на почтовой сессии. Ну, то есть, как бы мне были даны тексты, через которые я мог якобы выйти на те описания действий, которые мне надо выполнить для того, что бы отсюда уйти. Я начал проверять достоверность их, а так же достоверность тех текстов, которыми со мной поделились некоторые игроки.

<...>

БФ: Так на второй сессии я попытался выяснить. Собственно, там было четко понятно, что есть ключевая точка плацдарма – это замок, и вторая сессия игры она заключалась в основном в том, что сбивалась группа товарищей, и ходили в этот замок смотреть, а что там собственно внутри. То есть, я то же совершил такой поход, до замка, фактически, до замка не дошел в силу, ну в силу противодействия, там якобы стихийный камнепад. В результате стихийного бедствия мы до туда не дошли.

МК: Этот замок был реальный или как?

БФ: Этот замок отыгрывался в режиме <...> игры.

?: Да, действительно, действительно.

БФ: Естественно, был ведущий мастер, который как бы в режиме волшебки <...> описывал то, что происходит.

<...>

БФ: Так дальше была вторая почтовая сессия, на которой произошло одно интересное событие. Событие заключалось в том, что почтовый катер к берегу не пристал, а почту просто переброесил и уплыл. А потом выяснилось, что с острова уплыли и все жители.

<...>

БФ: Там остались только игроки.

<...>

БФ: Да, деревня снялась и уплыла.

?: Последняя лодка ушла.

БФ: Да последняя лодка уплыла. Случилось событие, которое для меня значило одно: уйти с острова нельзя. Потом сложилась опять же ситуация такая, что катер почту выбрасывает на берег. Это письма нескольких игроков, и тут некие игроки прихватизировали всю эту почту и долго занимались перлюстрацией писем. Я немножко не про то?

МК: <...> десять игроков. Мы каждого там слушаем как он там чего, нас это не <...> ...Нас наиболее значимые, ключевые события. Может быть, даже не надо рассказывать предысторию. Предысторию надо рассказывать, только если она значима для этих событий.

БФ: Я понял. Хорошо, тогда у меня просто два момента, которые нужно отметить. Это третья сессия, сессия выбора, когда мастера начали четко разделять плацдарм на стороны и выстраивать людей. Причем, в текстах было дано описание обряда, который собственно открывает тот самый портал, который мне был нужен. Вот он этот обряд, один раз здесь уже делали, но там не завершили, и что там конкретно было – не известно. В нем принимали участие ограниченное количество людей. Они были известны по именам, эта история, в конце концов, там восстанавливалась в процессе игры. Вот мастера начали делить плацдарм тем ходом, что

они начали игроков, здесь присутствующих, называть именами персонажей, когда-то живших, и тем самым восстанавливать картину того обряда. Я могу сказать так: мне на этой сессии было довольно скучно и непонятно, что делать. Для меня случился небольшой экшн, когда один добрый человек повесил на меня нехорошую штуку, и мне пришлось с ней бегать. Это был такой экшн, я прекрасно понимал, что если... (*заминка*) как бы это так сказать, вот когда играешь, бывает такое ощущение особенно, когда играешь в волшебки, что тебя здесь не убьют. То есть, объект, который меня преследовал, был смертельно опасен, он шел меня убивать, я с ним ничего сделать не мог, но я почему-то четко знал, что меня не убьют. Так или иначе, меня вытащат. То есть, через того же мастерского персонажа или еще как. Вот потом была третья, э-э-э, четвертая серия...

?: Можно вопрос?

БФ: Да.

?: ...<...>Какую-то сторону принял в этом выборе или...

БФ: Нет, я не принял ни одной из сторон. Во-первых, потому что, ну я четко отвечал для себя, что это не моя война, потому что, с точки зрения демона пришельца, местная разборка – это местная разборка. Они в тот момент складывали ситуацию мне необходимую, мне было там делать абсолютно нечего, потому что ситуацию складывали и без меня и для меня.

НК: То есть для тебя победа любой стороны была приемлема, да?

БФ: Победа любой стороны не была приемлема, мне было необходимо, что бы ситуация сложилась, определенная на игре. То есть, ситуация, в которой портал все-таки откроется. Она складывалась. Мне для этого практически не приходилось предпринимать никаких усилий, кроме как вводить в <...>. несколько текстов, в разговорах с несколькими игроками. Когда в конце концов мы восстановили полностью текст этого обряда, я его отдал тому кому... То есть, фактически я его распространил по всей этой группе, и на четвертой сессии, на заключительной, когда этот обряд начал складываться, с моей точки зрения, произошло следующее: есть на руках готовый текст, есть место, причем, есть уже на начало сессии, и в этот момент появляется такая вещь, такой ключевой игрок, который будет этот обряд вести. При этом, как бы мне самому это несколько раз предлагали, но я тупо и банально боялся в нем запутаться, я знал, что вот эти люди, которые мастера, они будут очень жестко цепляться за процедуры этого обряда, и любая ошибка – это провал. Так как я сам точно знал, что я ошибусь, потому что я просто не помнил астрологических знаков, ну там Меркурий... Я точно знал, что я этот обряд не проведу. Для меня сложилась ситуация такая, что мне необходимо не просто, что бы он прошел, а чтобы я в нужный момент перехватил управление им...

В конечном итоге, так как тело вот это для меня ничего не значило, я просто приближаюсь к конечному моменту, самому яркому и самому интересному для меня на этой игре. Для меня это тело ничего не значило, я знал, что сейчас ворота откроются, я туда денусь, а оно здесь останется. А для обряда была необходима жертва. В результате чего я пришел к..., я стал добровольной жертвой. В процессе обряда было проведено жертвоприношение. Но в тот момент когда, ну так получилось, что ингредиенты, которые у меня с собой, при себе лежали, были, запас, они дублировали обряд, и я успел, сумел перехватить его управление уже после того, как все эти астрологические знаки были нарисованы и большая часть текста, кроме последнего четверостишья, по-моему, или двух четверостиший, была прочитана. И вот тут случилось нечто странное, чего я до сих пор сам не понимаю, я этого не хотел. Я честно думал. Что сейчас я дочитаю текст, откроется портал, я денусь, но я обчитался на одном слове, при этом, то есть, последняя строчка звучала так «И чтоб врата те открылись», вместо «те», я прочитал «не». (*Смех в зале*) То есть, почему так произошло, я не понимаю и не знаю. Вот как бы для меня этот обряд, вот этот перехват, был пиком игры и тогда, когда, что называется, игра идет, человек идет по игре, и у него все получается, все получалось до последнего слова. Вот ну собственно на этом обряде игра закончилась.

МК: Врата не открылись?

БФ: Врата не открылись, я там погиб<...>.

МК: Жертвой?

БФ: Жертвой.

МК: Вопросы не возникает? Ты вот потом после игры, вот пока у тебя все получалось, ты вот... психологически все нравилось? Или было что-то, что тебя корбило?

БФ: М-м-м.

МК: В отношениях с игроками и прочем?

БФ: Да я, в общем, к игре отношусь как к игре, я просто шел по сюжету. По установке меня, вообще говоря, мало волновали все эти игроки, очень мало.

МК: Ну мало ли бывает по установке, по установке не волнует, а там, в процессе игры полюбилось, подружилось, там всякое бывает, игровая ситуация.

БФ: Ну, в процессе я как бы специально не заводил жестких таких знакомств, не делал никаких завязок.

МК: Ну, вообще, ничего не корбило? И вот ты почему-то споткнулся. Так? *(За фразу не ручаюсь очень плохая запись – Ред.)*

БФ: Похоже, что так.

НГ: Борь у меня как бы сложилось два ощущения от твоего рассказа. То есть ощущение первое как бы я тут, вообще, не понятно для чего, то есть вот как бы вот у меня сложилось, скажем, там ощущение вот от рассказа, ощущение игрока: я здесь непонятно для чего, и я здесь как бы пятое колесо в телеге. Это правильное ощущение?

БФ: Нет.

НГ: Нет.

БФ: Я не ощущал себя пятым колесом, то есть у меня было во что играть, я знал, что я делаю. Другое дело, что некоторые необходимые мне вещи разворачивались без моего участия. Мне не надо было вот это подталкивать.

НГ: И второе ощущение: мы играем с оглядкой на мастера. То есть, как бы в игровом мире присутствует мастер, и персонаж действует с оглядкой из серии: «А вот я сейчас чего-то скажу, что потом скажет мастер».

БФ: Нет.

ГА: <...> был персонаж и <...>

БФ: Персонаж, так по всем трем. Ни клерк, ни демон с мастерами не общались равным счетом никак. По одной им дали вводную, то есть, я был в игре, в игре, вообще, насколько я понимаю мастера не существует. Я общался с несколькими мастерскими персонажами. С одним точно. С одним мастерским персонажем я общался.

ИС: Я прошу ответа не развернутого. Да или нет. Ты доволен этой игрой.

БФ: Да.

МК: Еще такое уточнение. Ты говоришь, что ты знал, что тебя вытащат, и как бы вот то, что ты погиб жертвой, тебя удивило... как бы, что не вытащили?

БФ: Нет.

МК: Какой комплекс эмоций был.

БФ: Миша, два разных события было, повешенный демон – это был повешенный демон, а жертва это была... В первом случае ощущение. Что вытащат, было очень четкое, то есть, я метался естественно, я искал, но...

МК: Понятно.

БФ: Понятно, что это какая-то ненастоящая опасность, странная ненастоящая.

НГ: Вот еще один вопрос. Как ты отличал мастерского персонажа от немастерского? Вот понимаешь, у тебя четко прозвучало различие персонаж и мастерский персонаж.

БФ: Когда я вижу члена мастерской группы в игре.

(Смех в зале)

ИС: Тогда у меня есть вопрос, с моей точки зрения последний вопрос. Когда демона повесили или чего там с ним сделали...

БФ: Ну, тело принесли в жертву, а демон погиб по причине...

ИС: Момент разочарования не было такого психологического? Что вот там не получилось чего-то. Изначальная установка была, как я понял, на то, что все произойдет, я все сделаю и уйду там себе домой, а тут вот так обломалось там по объективной причине, по субъективной не важно?

БФ: Нет, я как бы не испытываю разочарования. Для меня самого, честно говоря... нет, события игровые, так получилось. Для меня лично это все было правильным.

(Обмен репликами между экспертами)

ПЛ: Эксперты, еще вопросы?

ГА: А что для вас сделало игру удачной? Вот вы сказали: «Игра удачной была для меня»?

(Пауза)

БФ: Честно говоря, про эту игру я не могу четко ответить на этот вопрос. Я могу опять же сказать таким вот странным языком, что я стал больше понимать про то, что окружает меня. Вот так вот, по-другому не получается.

ПЛ: У экспертов есть еще вопросы? Нет. Тогда две реплики, только очень быстро, пожалуйста. Вы первый.

?: Кто формировал отношение ваших персонажей? Имеется в виду: клерк и демон к остальным персонажам, участвующим в игре, и к миру игры. Спасибо.

БФ: Отношение персонажа демон к местным персонажам, к другим персонажам не могло быть, вообще, никакого, по одной простой причине – это еда. Это место жизни это... <...> Это было в самой установке.

ПЛ: Борис, извини, пожалуйста, ответ на этот вопрос был: демон отношения к персонажам не имел, второго персонажа выдумал Борис.

БФ: Клерк, клерк, естественно, формировался демоном, потому что мне нужна была информация, мне нужно было здесь пройти. Я был вынужден соотноситься с этими людьми, но не от лица демона, а от лица подставной фигурки.

ПЛ: Давайте быстро только.

МФ: У меня вопрос короткий. Борис был ли информационный обмен между третьим персонажем и двумя первыми персонажами? Между демонами?

(Смех в зале)

БФ: Макс я могу ответить тупо: шина была загружена на сто процентов. Другое дело, что я не... это было просто слишком разное. Там не было ничего такого в этих разговорах, что я мог использовать как козырную карту в игре.

МФ: То есть, информацию, именно влияющую на твое поведение в этом мире, обуславливавшую какие-то твои ходы ты, от мастеров все-таки не получал?

БФ: Не получал. Единственное, что мне это позволило, это просто общаться с одним из мастерских персонажей. Гораздо, ну то есть, не надо было с ним знакомиться.

МФ: Тайн он тебе не выдавал? Все.

БФ: Нет. Тайн нет. Он держался до последнего...

Опрос игроков (С. Двирник)

ПЛ: Уважаемые коллеги. Я приношу извинения залу, я понимаю, что есть еще реплики. Но так как у экспертов нет вопросов, пожалуйста, следующий игрок.

СД: Я постараюсь быть намного короче, постараюсь. Итак, по сути, первое: персонаж ученый – историк. Загруз в следующем виде: я занимаюсь историческими исследованиями. История

семьи Хаунтед, которая жил на этом острове, интересует меня достаточно давно, то есть я пытался исследовать их историю, писать историю этого рода. Где-то год назад от времени игры я был на этом острове, чтобы повидать место действия тех событий, о которых я пишу. Об этом посещении я не помню ничего, то есть, я помню, что я поплыл на остров, а следующее мое воспоминание о том, что я плыву с острова в каюте корабля, о промежутке в неделю, что я был на острове, ничего не помню. Об этом периоде у меня есть дневник с вырванными страницами о периоде пребывания на острове. То есть, через год, оклемавшись от происшедших событий, я повторно пытаюсь сюда попасть, чтобы разобраться, что было в прошлый раз и продолжить исследование. То есть, вот это загруз, то, что мне было сказано..

МФ: Назовись, пожалуйста.

СД: Джон Коллинг, ученый-историк, вот по действиям, которые были на игре. Первый такой кусок игры – это первая сессия. Это знакомство, все было очень мило, все очень приятно, антураж, свечи, пиво, приятная кампания, провинциальная гостиница, никто никого не знает все со всеми знакомятся, прелестные дамы, прелестная музыка, прелестное английское общество, все джентльмены, все хорошо, все замечательно.

ИС: Провинциальная гостиница на острове.

СД: На острове уже. Все знакомятся, все говорят, всем ясно, что прибыли сюда зачем-то. То, что я говорю, этому никто не верит. То, что мне говорят, ничему не верю. Все замечательно, все ясно, все как всегда, все знакомятся, чисто ознакомительная сессия, «здравствуйте – здравствуйте», «до свидания – до свидания». Расставляются маркеры: вот этот опасен, от этого никогда ничего не узнаешь, и так далее и так далее. Единственное крупное событие – это в конце сессии, на чем она собственно и закончилась, вбегает служанка данной гостиницы с воплем. Что на острове в деревне, которая есть рядом, произошло зверское убийство. Это было единственное такое событие, которое нарушило такую милую пасторальную обстановку дружеского общения джентльменов. Которые пили пиво, обсуждали погоду, обсуждали последние политические события и так далее, и так далее. Дальше очень-очень большой такой кусок. Я, честно говоря, не восстанавливаю, сколько она шла две или три недели, это сбор информации. Сбор информации по всем направлениям: то есть, о том, что было со мной, о том, что происходит сейчас, и в том числе продолжение исследований по Хаунтедам. То есть, я вел переписку с мастерскими персонажами, то есть, с моим учителем. Писал запросы в библиотеку, получал ответы, говорил с игроками, разбирал легенды от местных жителей. Пытался выстроить три мозаики: то есть, что было со мной, что происходит сейчас, и вообще, что было с родом Хаунтед. Это второй кусок. Третий кусок это последняя почтовая сессия, когда корабль не пристал к берегу. Сработали чисто игровые рефлекссы. Когда с борта корабля кинули пакет, сработали чисто игровые рефлекссы, что вся информация должна быть у меня, у меня все должно быть самое лучшее, я схватил весь пакет с почтой и ломанул. Как я отмечал, некоторые бегают так же хорошо, как и я, поэтому письма мы читали втроем... (*Оживление в зале*) Это была массовая перлюстрация почты, раскладывание по кучкам: это мы отдадим это хорошие люди, это мы вообще не отдадим, это мы поймеем в виду. То есть складывание картинки: что происходит.

МК: А как джентльмен относился к этому.

СД: Он мучался, он страдал. Вот, то есть, складывание картинки, что происходит, картинка выкладывалась такая, про род Хаунтедов... исторические исследования, я думаю, отдельно, там было... у меня стоял ряд исторических вопросов, которые я поставил сам себе. Я закрыл ряд лакун, растащил двух персонажей которые в легенде слились в одно лицо. Мне удалось разделить. Это чисто историческое. Что вот это вот в легендах сидит отсюда, а вот это вот у нас было через две сотни лет после него. Это историческая картина. Второе, удалось понять, что вот где-то вот семь сотен лет назад этот замок был вынесен, или шесть сотен лет, нашей родной святой инквизицией, вместе с обитателями, но следы черных деяний владельцев остались, и скоро будет очередная битва добра и зла, для которой набирается определенное количество участников, которые должны встать и заявить себя в ролях ключевых фигур, которые участвовали семь сотен лет назад. То есть там было несколько ключевых фигур на темной стороне, и несколько ключевых фигур на светлой. То есть. Что обряд, который был прерван шесть сотен лет назад, будет попытка повторить, для этого нужны фигуры, как их только найдут, будет вторая попытка сделать обряд, и «дубль два».

ИС: Некий конечный Армагеддон.

СД: Ну, не то, чтобы конечный, вполне вероятно, что очередной этап. Но в повторение того, что некогда было. Вот. Ну, соответственно, четвертое событие – это предпоследняя игровая сессия, когда, собственно, появилось нечто, то есть мастера вышли в мастерских персонажах. Со стороны замка, который Хаунтед, пришло нечто, и начало фактически поименно, по персонажам выспрашивать, будут ли они участвовать в этом событии или нет, и кем будут, то есть набирать роли...

ГА: <...>

СД: Что такое нечто. Выглядело это так. Людмила Евгеньевна Смеркович, в игровой одежде с полностью побеленным лицом. Технически неважно, полностью темная комната, кто она не понятно, выглядит достаточно непривлекательно, но <...>.. достаточно пугающе, потому что не понятно, не ясно что. Угрожающе опасность явно висела в воздухе, для персонажей. От того, что происходит, не понятно, что от него ожидать, что делать. Он, как я отмечаю, самое яркое событие на этой сессии, если передавать накал. Людмила Евгеньевна, когда ходила... нечто... вот она ходит, подходит к каждому человеку, вглядывается в лицо не моргающим взглядом, спрашивает: «Кто ты с кем ты?» И когда она свечкой подпалила себе волосы, она смахнула себе и пошла делать это дальше. Вот это одно из самых ярких впечатлений, что, вообще, не было никаких криков «пожар» и то се, рядовое событие. Когда были события, вот и впечатление было от того, что ну она ходит, всех спрашивает, народ выбирает стороны, кто определяется на черную сторону идти, кто на светлую. И было понятно. Что есть один персонаж, ну хроникер, который это все записывал, вот возникло ощущение, что это мое. Что никто другой это не займет, никто другой это не может сделать. То есть, хочу я, не хочу участвовать в этом, мне это надо делать. То есть, вот встать перед ней и сказать: я такой-то, такой-то, буду тем-то и тем-то. Я занимаю роль такую. Скажем, что психологически это было достаточно трудно, потому что там была одна особенность у самой силы, которую они играли: меня не видели. То есть, считалось, что эта сила или существо или что-то не видит людей, которые пишут тексты, и у которых есть текст. У меня была сумка с моим дневником, то есть меня они видеть не могли, это надо было мне самому встать снять защиту и сказать «Вот он я, вот я такой, и такой я буду». Вот это было самое яркое событие. Потому что переступить через себя, отбросить защиту и занять место. Последняя сессия, собственно в замке Хаунтед, само все это противоборство, где я старался держать строгий нейтралитет, именно: хроникер. То есть, дословный такой, буквальный, не пытаюсь привносить личных эмоций, записывать, что происходит. При этом даже тогда когда предполагалось, что все идет не так, все, включая меня, погибают, до последней минуты сидеть и вести хронику происходящих событий. Чем, собственно, я и занимался. Напряжение очень большое, у меня дома где-то лежат эти написанные при огарке свечи торопливые стенографные строки. В общем, все. Если отмечать из того, что происходило на игре как-то глобально, то был один очень странный момент, что мне вот Мила, когда меня грузила она мне сказала, твой персонаж ведет дневник. Я сказал: «Мила, ты что сдурела? Я никогда не веду дневники, я не люблю этого, я не хочу этого делать». Она говорит: «А вот он ведет, то есть, если на игре что-то происходит, ты должен записать в дневник, после сессии обязательно, в остальное время как получится». Я вел дневник и, действительно, от первых строчек там, которые я писал под нуждой, к концу дневник разрастался настолько, что последние события я уже записывал на много страниц, чуть ли не каждый день и достаточно подробно. В общем-то, все...

ПЛ: Уважаемые эксперты, есть вопросы?

ИС: Кончина персонажа?

ДС Персонаж не помер. К глубокому удивлению персонажа все окончилось хорошо.

ИС: Я переформулирую вопрос тогда. Вариант выхода из игры для персонажа?

СД: Вариант выхода из игры для персонажа, после игры мы с мастерами обсудили, что произошло дальше, то есть.

ИС: <...> Какого игрового действия?

СД: То есть я не понял тебя.

ИС: Чем закончилась действие для персонажа?

СД: Действие для персонажа закончилось тем, что я уплываю с острова, увозя домой со своими записями.

?: Но вы выиграли.

СД: Сто пудов.

ИС: Когда была сессия с выбором, там было сказано: между силами добро и зло, или свет тьма как-то...

СД: Ну как я понимал свет тьма...

ИС: Чем было задана разница между этими силами и как это вот, вообще, фиксировалось, это говорилось как-то на игре?

СД: Нет, это было задано тем, что я собрал документы, которые есть, то есть я поднимал исторические хроники, мне, впрочем, в основном попадались, естественно, тексты победившей стороны, сиречь любимой нашей матушки церкви, и кто на ее стороне штурмовал этот замок, то есть, там четко шло, что есть силы тьмы, которые хотят призвать в мир там демона, зло, сатану, Армагеддон, и есть мы, которые запечатывают ворота. У людей создавалось... У меня впечатление сложилось из-за игровых документов...

НГ: Игровые документы были широко доступны? То есть, вот насколько игроки знали об этой вот...

СД: Насколько я знаю, у игроков были документы, которых не...

ПЛ: Я бы снял вопрос, потому что вопрос о других игроках.

НГ: Ну хорошо тогда такой вопрос. Твой персонаж способствовал распространению этой информации?

СД: Некоторой да, некоторой нет.

НГ: Следующий вопрос: откуда поступали документы?

СД: Документы? Как я уже говорил, я вел переписку, я посылал запросы в архив, я писал своему другу, я писал одному<...>. То есть, я посылал запрос с почтовыми катерами и получал в ответ из тех мест письма, то есть, я получил письмо от своего друга.

ГА: Вопрос: а была у твоего персонажа.... На какие-то другие<...>.

СД: Ой, цель не ставилась. У самого у меня цели такой не было, у меня была цель узнать. Что со мной происходит. Я играл эту узкую цель. Узнать, что со мной, узнать историю рода Хаунтед.

ПЛ: Если я правильно понял ответ, ответ в следующем: и для этого действия предпринимались. Да?

СД: Да.

МК: И все-таки, как бы вот вопрос, что все-таки толкнуло почтенного джентльмена на такой неблагоприятный поступок как чтение чужих писем.

СД: Я сильно предполагаю. Что игроцкие рефлексы Двирника Семена Ивановича...

ИС: Хорошо, тогда у меня другой вопрос...

СД: Действие действительно было чисто рефлекторное.

ИС: <...> Что со мной происходит, не было желания вот на все <...>. и уехать <...>

СД: Нет, не было.

?: Тоже игроцкие рефлексы.

СД: Нет, на самом деле, если смотреть со стороны персонажа, сначала не было причин, чтобы уезжать, а когда причины могли возникнуть, было уже слишком поздно. Все население свалило, угнав лодки...

ПЛ: Еще вопросы, господа эксперты? Вопросов нет?

МК: Нет.

ПЛ: Уважаемые коллеги из зала, если есть вопросы, то очень кратко и быстро. Мы выбились из регламента.

?: Ну, вопрос коротенький. Было сказано в начале, эффект амнезии практически недельной длительности. Был ли позже ответ на этот вопрос?

СД: Частично. Какой-то ответ был на амнезию.

<...>....

СД: Нет, что я в прошлый раз я приплыл на остров, провел несколько бесед с людьми, сходил в замок, со мной что-то произошло в замке. Что именно, так и не было разгадано, что же произошло. У меня в дневнике четко записано «Что я еще... Я уплываю с острова, но я вернусь еще на этот остров, что бы все-таки узнать. Что было со мной в замке в прошлое посещение».

ПЛ: Еще вопросы, уважаемые коллеги? Нет вопросов? Прекрасно. Спасибо большое. Мастерская группа, пожалуйста. Кто первый? Кто второй? Вот сюда вот, пожалуйста, к микрофону.

МК: У нас вопрос формального плана. Давайте сделаем двухминутный перерыв?

ПЛ: Двухминутный перерыв.

ЛС: Пятиминутный перерыв, и можно еще окно открыть.

ПЛ: Итак, пятиминутный перерыв.

(Перерыв)

Опрос игроков (К. Платова)

ПЛ: Уважаемые коллеги, эксперты вносят поправку в регламент. Следующей вызывается Ксения Платова для того, чтобы ответить на несколько вопросов.

ИС: Господа, даем пояснение, выслушав выступления старых игроков, мы решили, что нам стоит, ну, хотя бы по паре-тройке вопросов задать остальным присутствующим (*игрокам*) для появления собственной картины, либо сделать одну простую вещь. Я поясню сейчас нашу позицию. Взять вот методом буквально научного тыка в воздух и пространство такого же точно игрока и задать вопросы, которые у нас все-таки еще остаются. Эти вопросы будут следующие: Вот в двух-трех словах буквально, не раскрывая никакую историю свою, общее впечатление об игре и наиболее яркие эмоциональные моменты с вашей точки зрения...

КП: На игре об игре. Ну, для меня это была, значит, первая серьезная игра. Когда Мила сказала, что от четырнадцати, в общем, собственно, мне и было тогда четырнадцать лет. Вот это была для меня первая серьезная игра, и играть в нее было страшно. Вот притом, когда меня грузили на мою роль, передо мной положили несколько конвертов с ролями, с загрузками, на которых обозначались, ну, возможно, в нескольких словах образы, что ли, которые там заложены. Я вытянула конверт, на котором было написано: человек с горящими глазами. Это был светлый маг, присланный сюда, дабы выяснить, что здесь происходит, который должен был выяснить обстановку, и непременно, каждый раз связываться со своим, скажем так, начальством почтой, постоянными отчетами о ситуации. Вот, играть было страшно. Самые яркие моменты. На первой сессии я судорожно придумывала, кем я буду представляться. Потому что сразу все, когда начали знакомиться... светлым магом там было представляться как-то, как-то не хотелось. Вот после того, как со мной несколько раз попытались познакомиться на всяческие хрю-му, в итоге там сложилось обо мне такое мнение, я не знаю, откуда оно взялось, может я что-то такое сказала, такая барышня, сбежавшая от нежелательного замужества. Вот, пришедшая, собственно, сюда. Вот яркие моменты, это, безусловно, последняя сессия обряд, в котором я участвовала.

МК: Тот, где открывали ворота?

КП: Да.

МК: <...>.

КП: Да.

МК: <...>

КП: Нет, то есть, там были не только светлые, там были... я не помню, сколько человек, шестеро, если не ошибаюсь...

МК: И ты как светлая открывала?

КП: Да, нет, я была со стороны тьмы... то есть, разумеется, я была светлым магом, я была служителем ордена. Но на тот момент служитель ордена был уже очень волшебен, потому что буквально за некоторое время до этого его... он был покусан вампирами, вот, ну, он был странным. Мой персонаж, персонаж мой закончил тем, что, ну, это было уже собственно не принципиально, останусь ли я в ордене, ну, то, что я вампиром останусь, это было понятно.

НГ: Один уточняющий вопрос. Белый маг это все прекрасно. А горящие глаза? Как это соотносится с...

КП: Так было написано на конверте.

НГ: А на остальных конвертах, что было написано?

МК: Человек с открытыми глазами.

ЛС: Это наверно к нам вопрос?

?: Это вопрос к мастерам.

НГ: Нет, нет, нет...

МК: Мы зададим потом.

НГ: Это вопрос.

КП: Я, на самом деле, если честно, я уже этого просто не помню, что было написано на остальных конвертах, просто это было самое непонятное, что я прочитала, и наверно, поэтому я вытащила этот конверт.

НГ: Ну как бы вот по... Ну, хорошо белый этот вот орден, это атрибут некой земной истории или это нечто, лежащие сбоку, типа демона? И следующий вопрос. Как бы вот я правильно понял, что некая надетая маска, скажем, благовоспитанной леди, она не была заданна мастерами? А рождалась по ходу?

КП: Да, она родилась по ходу, но через некоторое время, она перестала быть актуальной, и я к ней...

МК: Как мы понимаем, игра в принципе носит информационный характер, то есть так или иначе игра крутится вокруг добычи информации.

КП: Ну да.

МК: По крайней мере, от первых двух персонажей у нас сложилось такое впечатление. Вот и они нам подробно так более-менее рассказали, как они эту информацию добывали. Пару слов о том, как вы добывали информацию..

КП: О-хо-хо-хо-хо-хо-хо...

ИС: Если позволите до того, как вы начнете отвечать, я маленькое уточнение сделаю. Я правильно понял, что в самом загрузе добыча информации и обязательный отчет для начальства... <...>

КП: Да.

НГ: Вот как добывали, расскажите, технологию, пожалуйста?

ИС: И второе тогда, как вы вот разбирались в ситуации?

КП: Знаете, я не знаю, может быть, я такая везучая, что каждый раз попадала именно в то место, в самую точку. Это не было <...>, что была какая-то технология, это была одна из первых игр...

?: Но вы можете сказать: «Я узнала это от этого, этим я с тем поменялась»?

КП: Скажем так, в какой-то момент я пересеклась с одним, тоже из игроков. Значит, я не помню, это было после какой-то сессии, по-моему, после второй, то есть, собственно, когда перестала работать байка о благовоспитанной леди, убежавшей от замужества. После всего того, что я рассказала о своем браке, ко мне подошел... одному человеку и сказал: а давайте вы выйдите замуж за меня. Вы вернетесь обратно домой, там с наследством и чего-то там. Вот где-то часа через два разговора, молодой человек сказал так: в общем, я все понял магов как вы здесь пруд пруди, в общем, не надо вот мне тут про леди, давайте не будем об этом, а то, что у нас здесь

происходит вы, наверно, понимаете. Я, ну как сказать... У меня тут, собственно... через этого человека я попала ближе к центру ...<...> Через более опытного игрока.

НГ: А переписка какая-то была? Кроме ежедневных отчетов начальству? Или как бы вот вся информация, отправляемая начальству, добывалась путем каких-то разговоров? Подслушанных кусочков какой-то там...

КП: Нет. Переписка была только с моим начальством.

<...>.

КП: Оттуда шла не информация, оттуда шло как бы мнение о том, что я написала и возможно какое-то руководство к действию.

ГА: <...>. Какие еще действия кроме сбора информации<...>..

КП: Кроме добычи информации? В какой-то момент получилось так, что маги стали собираться независимо от того, какого они... К какому цвету они принадлежали. Они стали собираться в одну кучу. Вот ко мне в какой-то момент подошли и сказали: «Сейчас вы маг, мы тоже все маги, сейчас грядет массовый он самый. Хотите ли вы как-нибудь этому противостоять? Пойдемте, в общем, говоря, с нами что-нибудь делать, что бы он к нам родной не пришел». Собственно, вот с тем, когда я сказала: да, конечно пойдете. Да потом это шло как бы в плане волшебок иногда. То есть, в плане волшебок с мастерами как-то было, как мы ходили в этот замок, что-то там пытались выяснить.

НГ: У вас несколько раз прозвучало слово «страшно». А чего было страшно? Страшно было не выполнить миссию белого мага? Страшно было просто оттого, что кто-то ходит при свечах с белым накрашенным лицом и подпаливает волосы или еще от чего?

КП: Страшно потому, что было непонятно.

ИС: У меня тогда вопрос, носящий принципиальный характер. Когда это нечто, (*веселье в зале*) пардон. Из того, что вот рассказывал Семен, я понял, предлагало сделать выбор. Вот обращалось ко всем прямо. Какой вы сделали выбор?

КП: Мне предложили выступить со стороны белых, потом предложили подумать.

ИС: Предложили или вопрос был поставлен на ваше усмотрение? Или было конкретное предложение? <...>

КП: Знаете, я боюсь соврать, но, по-моему, было именно о белой стороне, но я могу быть не права, я не помню.

ПЛ: Вопросы есть еще?

(Переговоры экспертов, реплики про то, что вопросов нет)

НГ: Вот я все-таки вопрос страха... То есть, это был страх перед ответственностью? То есть, страх игрока перед персонажем? Или страх персонажа перед обстановкой? Весьма тонкое интересное уточнение.

КП: И так и так.

НГ: Больше какой был, все-таки больше страх игрока перед ответственностью? Или же... Если возможно поставить оценку?

КП: Страх персонажа.

НГ: Хорошо, и кто открыл и осуществлял связь? Все это так для отслеживания сюжета...

КП: Что кто?

НГ: Вот вы сказали, что некий человек вас раскусил. Так сказал, что вы маг и магов здесь полно, вот это кто был из персонажей...

КП: Кто Ратмир был? *(Вопрос к ПЛ)*

ПЛ: Мил кто Ратмир был? Я просто не помню, кто Ратмир был.

ЛС: Журналист.

НГ: Тогда все у меня нет вопросов.

<...>

Опрос игроков (А. Пронин)

ИС: Господа присутствующие мы здесь провели пятисекундное совещание, и следующий состав четыре «за» при одном воздержавшемся предлагаем следующую вещь, она не займет много времени. Мы просим поставить второй стул сейчас сюда рядом, и просим двух оставшихся игроков быстро ответить.

АП: Чудовищно.

ПЛ: Только учтите они два брата.

МК: Мы догадываемся.

(АП советуется с Милой, веселье в зале по этому поводу)

ПЛ: Итак еще раз поясню, господа игроки. Важно не то, правильно или неправильно вы поняли мастера, а как вы его уже поняли, как поняли так и есть.

АП: У меня был вопрос процедурный.

ИС: Хорошо, господа поясняем для всех, что бы всем была понятна процедура, двум игрокам с нашей точки зрения одинакового, в общем, статуса будут заданы одни и те же вопросы. Одни и те же, но отвечать будет каждый за себя. Значит, у меня первый вопрос, опять же подчеркиваю принципиального характера, тот же какой я задавал, когда была ситуация выбора: Какой выбор был сделан, и каким образом?

АП: Передо мной ситуация выбора не ставилась, потому что ну скажем так я был, во-первых, в отличие от всех приезжих, я был здесь местный и по некоторым причинам я не мог выбирать. В данном случае, передо мной этот выбор не стоял, хотя я способствовал по возможности тому, что считал правильным. То есть, я был категорически против того, чтобы там открывать какие бы то ни было двери. Но передо мной не ставился вопрос выбирать сторону...

НГ: А вот это вот это, извиняюсь, нечто, оно вопрос какой-то задало?

АП: Ладно я, только вот давайте не будем в это углубляться, потому что это будет надолго, дело в том, что я на игре, кроме того, что был игрок, я выполнял чисто техническую функцию: я отслеживал, скажем, так некую магию игры самой, чисто технически как технический мастер, можно сказать, поэтому, то есть, не совсем правомочно говорить, что мы в одинаковых условиях как игроки были.

ИС: Но мы то этого не знали.

АП: Нет, только вот давайте сейчас не будем в это углубляться.

НГ: Тогда такой вопрос на уточнение: ты больше себя там ощущал в игре или на работе?

АП: Ты знаешь, я разносил это, потому что во время игровых сессий я был четко игроком.

НГ: Скажем тогда так: тебе удалось поиграть?

АП: Да.

НГ: Тогда такой вопрос: самый то же яркий, как ты считаешь, для тебя момент игры?

АП: Скажем так, ну, я бы выделили таких два момента, то есть, кроме того, что добывание информации понятно, то есть, на какой-то момент начала складываться, как говорила Ксения, группа людей, и я пытался на нее воздействовать, то есть, попытка интерпретировать события и создать миф какой-то, который мне казался правильным, и навесить его на общество.

НГ: Повлиять на выбор.

АП: Да, повлиять на выбор. И второй момент был очень ярким, когда я тут забегаю вперед, то есть, во время последней сессии начал четко прорисовываться, скажем так, темная сторона, и мои попытки бороться с ней физическими методами, то есть, физическими, магическими, не важно там, то есть, некая борьба. Я в обряде не участвовал, меня до этого убили.

НГ: Еще один последний вопрос: вот, ты сбор информации... ты сказал, важный то же момент, опять же, как он происходил, например?

АП: Ну, например, чтение чужих писем.

(Смех)

ИС: Теперь мы знаем, кто был третьим.

СД: Да он то же очень быстро бегают.

НГ: А помимо чтения чужих писем?

АП: Разговоры. Дело в том, что в связи с тем, что у меня было несколько специфическое место, со мной...

МК: Ты и так все знал?

АП: Нет, я не «и так все знал», все-таки контактировали. Со мной довольно охотно делились, потому что раз я знаю что-то про людей, что другие не знают, то как-то ну людям кажется, что безопаснее в таком случае и остальным делится, кроме того, опять же в связи с тем, что у меня было такое место, то у всех создавалось впечатление, что у меня много информации, что на самом деле было абсолютно не так. Все пытались, люди же пытаются торговать с тем, кто кажется выгодным.

НГ: А роль, какая была?

АП: Формально роль была – трактирщик на данном острове, то есть, я был единственным местным, который не смылся, потому что единственный местный был игроком.

ИС: Фраза была. Прозвучала реплика, «что было». Что ты знал нечто большее, скажем так, чем... Большее как игрок или большее как игротехник?

АП: Понимаете в чем дело, не стояла задача, чтобы я как мастер, то есть, я как игрок не знал то, что я знаю как мастер. Поэтому было такое, было принято такое допущение, что формально в мире я трактирщик, но на самом деле я, грубо говоря, хозяин волшебного мира, это можно было назвать так. То есть, я магией не пользуюсь, но знаю про нее и про тех, кто магией пользуется. Вот в данном пласте фактически все...

НГ: Игрокам было известно про некую формальную мастерскую функцию?

АП: Магам да, естественно, потому что они со мной играли.

СД: Как не маг говорю, не магам то же.

НГ: Еще раз, я правильно понял, что большей части игроков было известно, что помимо того, что он трактирщик, он еще и, ну, назовем это словом «игротехник»?

АП: Нет, я не был игротехником.

НГ: Не важно. Это человек, который ближе к мастерам, чем другие игроки.

АП: Скажем так, изначально это было известно только магам, потом эта информация просто использовалась уже. Нет не всем. Это была уже просто информация, которая ходила по игре...

ИС: Уточняющий момент. Правильно ли я понял, что игротехническая информация, условно ее так назовем, она одновременно являлась и игровой?

АП: Да.

ИС: А, ладно, тогда, если вопросов нет...

Другие эксперты: Нет, нет.

Опрос игроков (С. Пронин)

ИС: Дальше вопросы традиционный: момент выбора? Что и как?

МК: Самое яркое событие?

ИС: Самое яркое событие. Да, и способ получения информации?

СП: Вопрос выбора передо мной был поставлен, причем я встал на темную сторону.

?: Персонаж?

СП: Персонаж у меня был агент Скотланд-Ярда на этом острове, я искал тут контрабандистов.

?: И как?

СП: Контрабандистов не нашел.

ИС: Понял. Тогда если можно тогда уточняющий вопрос: Почему?

СП: Скажем так, исходя из того что, информация, которая у меня была... у меня складывалось впечатление, что все вот эти маги, они пытаются взять под контроль, скажем так, силу, которая пройдет через ворота, и с большой вероятностью будут использовать ее во вред людям.

ИС: <...>

СП: Во зло. То, что я считаю злом, уничтожение, разрушение...

ИС: Я боюсь задавать следующий вопрос, уйдем в философию.

СП: Вот, ну, то, что я лично считаю злом. И скажем так, эта вероятность, вероятность того, что маги будут использовать данную силу во зло, мне в тот момент казалась меньшей, чем-то, что эта сила сама будет причинять зло. Таким образом, я встал на темную сторону, то есть, на сторону этой силы.

ИС: Да позволено мне будет задать, я сразу подчеркиваю и прошу обратить на это внимание, и прошу заранее за это извинения, потому что вопрос может показаться некорректным и неэтичным. Я прошу ответить только да или нет. Совпадает ли в данном случае игровая позиция с общечеловеческой?

СП: Да.

ИС: Да, все, тогда дальше, пожалуйста.

НГ: Самое яркое события и добыча информации?

СП: Ну, ярких событий, пожалуй, тоже два, то есть, вот приход этого самого «Скади-нечто» в деревню. То есть, именно момент выбора, и скажем так, это был момент, когда начали проявляться явно всяческие маги, вампиры и прочие сверхъестественные монстры. Соответственно, второй момент, перед началом обряда, когда уже напрямую в замок Хаунтед, ну, начала просачиваться эта самая сила, общий накал ситуации.

НГ: Можно в немногих словах описать технически, как это выглядело?

СП: То есть, это как... вообще говоря...

НГ: Просачивание вот это?

СП: Представь, реально все это проходило в подвальном клубе в одном. Не «Факел», другой, он достаточно большой, там были залы освещенные свечами, и часть залов они, было сказано, что они затоплены тьмой: там ничего не видно. Там, действительно, было ничего не видно, потому что там нет освещения, просто тьма. Ну, скажем так, я с ней, я как принявший темную сторону, мог с ней как-то общаться и получал от нее некоторые как бы плюшки, скажем так. Трактирщик пытался бороться именно со мной, и именно я его, например, и убил, ну, так получилось.

НГ: Способы добычи информации.

СП: Скажем так, «плюшки», ну, на мне висело то, что называется «зеркалом».

АП: Абсолютное.

СП: Абсолютное, ну, скажем, если в меня пытались кидать боевое заклинание, оно возвращалось в того, кто его кидал там, фаербол возвращался тоже. Ну, если я правильно помню... один... информацию в основном получалась из текстов. Я, правда, всего один текст добыл через, то есть, напрямую из Англии. Несколько текстов было показано другими игроками, несколько текстов, нет, два текста я нашел в замке, когда туда ходил.

НГ: Виртуально.

СП: Виртуально, да...

НГ: Так последний вопрос, контрабандистов то ловили? Или все больше за светлыми магами гонялись?

СП: Нет, скажем так, я был, вообще говоря, тайный агент, но в связи с убийством и отсутствием на игре бейлифа, в конце первой сессии произошло убийство, и поэтому я проявил себя как агент, то есть, в связи с ситуацией просто. Я посчитал, что убийство это по приоритету более высокое...

НГ: Хорошо, ну хоть какой-то поиск контрабандистов велся...

СП: Скажем так я не нашел на игре никакой информации о них. Я их честно искал первые полторы недели, потом я на это плюнул потому что...

ИС: Как бы тогда...

СП: Они хитро прятались.

ИС: Тогда у меня последний вопрос, с моей стороны, по крайней мере. Я его задавал другим игрокам в частности Ксении, она от этого ушла. Общее психологическое ощущение, от игры, от процесса игры? Вот у Ксении четко совершенно прозвучало понятие «страх», и потом уже пошло разъяснение этого...

АП: Скажем так, то есть, атмосфера была, действительно, ну, можно сказать, страшная, но как бы вот, честно говоря, ощущения страха у меня не было. У меня было ощущение, что есть нечто, с чем надо бороться. Вот оно страшное, я знаю, что оно страшное, но с ним надо бороться, но я его не <...>, не боялся.

СП: Я бы скорее сказал тревога, не страх вот не понятность, вот что-то будет, причем что-то неприятное наверно.

МК: Хватит, наверное.

ГА: У меня маленький вопрос такой, вот если мы сейчас вернемся к той игре в 99 год, но будучи здесь и теперь, <...> какие-то свои собственные достижения в этой игре? Что вам дало участие в этой игре?

АП: Не знаю, опыт, наверное, ну, пожалуй, вот для меня...

ГА: Игровой опыт?

АП: Не только игровой.

СП: Скажем так, я не могу так четко разделить игровой опыт и опыт жизненный, потому что информация она все равно, то есть, то, что у меня отложилось в голове, какие-то это уже не игра, наверное...

АП: Ну, опыт это понятно. Обкатка некоторых, может быть, методов, опять же, опыт чисто игротехнический. Вот, а что-то такого действительно серьезного, как вот Борис сказал, что он стал что-то больше понимать, это, может быть, и есть, но я бы не сказал, так вот явно, тем более, два года прошло. Тогдашних ощущений я сейчас уже не помню.

ИС: У меня на одну секунду есть уточняющий вопрос. Вот желание борьбы, опять же, с той же поправкой, на возможную ту же некорректность. Это скорее человеческая мотивация или игровая?

АП: Человеческая.

?: Все?

?: Ну, игроков то тоже больше нет.

(Смех)

НГ: Мы бы с удовольствием еще двадцать человек заслушали.

МК: Достаточно.

ПЛ: Игроков больше нет.

ИС: В общем, достаточно, хотя, на самом деле, имело бы, наверное, смысл вместо того, чтобы слушать мастеров. Я не знаю, берусь ли я высказывать общее мнение.

НГ: Мастеров будем слушать.

ИС: Само собой, я просто маленькую ремарку, у меня просто ощущение. У нас потихонечку формируется вот тут по репликам, по вопросам очень четкое ощущение, что мы из рассказа игроков, способны, в общем, вполне воссоздать не только систему игры, но и систему внутренних, вот всех этих мотивировок и всего остального.

ЛС: То есть мастера вам уже не нужны.

ИС: Не в том дело, что не нужны, это просто принципиально иной подход к оценке игры и той информации, которая плавает. Именно этим и объясняется наше столь настойчивое желание дублировать вопросы там, еще что-то. Но коль скоро, как было сказано, игроков больше нет...

(Веселье в зале)

Доклад мастеров

ПЛ: Итак все же эксперты будут слушать мастеров?

(Переговоры между ведущим и экспертами, уточнение – будут ли они слушать мастеров, ответ – будут, просьба экспертов говорить в общем и кратко)

НГ: Можно я сразу задам мастерам вопрос? Некое разделение четкое разделение функций между мастерами существовало?

ЛС: Не существовало. Можно так сказать. Мы с Димой мастерили, причем у нас не было главного мастера, мы просто вместе мастерили и все решения принимали совместно, важные. Если решение было неважным, мы просто друг друга контролировали. Решил и решил карт-бланш, а Неля выполняла в мастерской группе особую функцию. Она, скажем, когда нас заносило на поворотах, она нас брала за шиворот и останавливала. Очень важная функция. Откровенно говоря, эффективно так останавливала, когда мы начинали. <...> Ну, техническую работу мы делали все.

ДЗ: Техническую работу делали постольку, поскольку она разделялась не по специальным каким-то функциям, а кто что может, кто что умеет. Так сразу, как один из мастеров, оговорюсь, что события, происходившие для нас на игре, они для каждого мастера, наверное, были разные, поэтому каждый мастер скажет только за себя, поскольку мы, как ни бились, но единого мастерского доклада у нас не получается, и наверно, это правильно. То есть, вот так что вот я, Забиров Дмитрий, мастер ролевой игры «Черная луна» помолясь начинаю, что называется.

Для меня первым событием этой игры был загруз. И этот загруз, он принципиально отличался от того, что я делал тогда и от того, что я делаю сейчас. Я больше никогда так не делал. Тем более что нам принципиально было, за одним исключением, неважно, кто попадет на какую роль. Как правило, мастер ролевой игры, готовя игру на более-менее знакомый ему плацдарм, а плацдарм был куда более как знаком, этот как бы наш клуб, мы там как бы всех знаем и прочее, и прочее. Он уже прикидывает как отношения, пожизненные отношения этих игроков будут, и пожизненные как бы качества этих игроков которые мы знаем, будут влиять на игру. Вот, то есть, если мы знаем, что игрок играет во власть, он будет играть во власть, он это любит и прочие, и прочие. Вот здесь как бы принципиально отсекалась возможность и создания групп по числу внутренних тусовок клуба. Грубо говоря, которые всегда все равно собьются в кучу, их, наверно, надо грузить сразу на кучу, и поэтому, как уже совершенно справедливо было отмечено, что на конвертах стояло там не «белый маг», «черный маг», «сыщик», там, «вор» и прочие, и прочие. Стояло: «человек с холодным взглядом», «человек с горящими глазами», «уверенный в себе кто-то там», «подозрительный тип».

СП: «Энергичный джентльмен».

ДЗ: «Энергичный джентльмен» и прочие, и прочие. Причем они эти образы как-то исключительно художественные и вот красивые, что называется, подбирались по... Я сейчас уже даже не могу сказать, как они подбирались.

МК: Это не образы это состояния. Они выбирали состояние.

ДЗ: Образ.

ИС: Нет, я согласен именно с коллегой, образ. Мало того, вы только что сказали: «человек с горящими», там «с холодным взглядом» там. Спокойный, безучастный, еще какой-то, это совершенно четкая характеристика состояния и, мало того, еще и психологических особенностей.

ДЗ: Ну да ладно, хорошо спорить не буду.

НГ: Конверты как бы предлагались всем игрокам.

ДЗ: Да.

ЛС: За исключением Шуры Пронина, поскольку ему надо было подыскать такую роль. Что бы он еще мог мастерить...

ДЗ: А вот единственное исключение было сделано для Семена Ивановича Двирника.

ЛС: В плане конвертов.

ДЗ: В плане конвертов.

ЛС: Дима сейчас пояснит, какое исключение, исключение... Не выбирал конверты Шура, Семен выбирал.

ДЗ: Семен выбирал, но, скажем так, мы знали, у нас были большие требования к роли историка в силу как бы замысла, наверное, и поэтому Семен Иванович... Он... Как бы там имела место некоторая «подстава», то есть он не выбирал из одного конверта, но в процедуру как бы в процедуре выбора было явно заложено, что он выберет, наверно.

ЛС: Мы ему подсунили второй конверт, который точно знали, что он не выберет. Я не помню, что было на нем написано, но он был такой хиленький, тоненький, а второй такой жирный... Там было то, что для него не интересно.

НГ: Я правильно понимаю, что как бы перед игроками не выкладывался весь спектр конвертов, а конкретному человеку предлагался некий конкретный набор конвертов?

ДЗ: Кроме Двирника, нет.

НГ: Определенный спектр все-таки...

ЛС: Нет, нет, нет, мы специально пять конвертов подписывали. Вот приходили и говорили: к нам могут подойти пять человек и разобрать эти конверты. Как они договорятся между собой не важно. Некоторые смотрели и говорили: тут мне ничего не подходит, я приду в следующий раз...

ИС: Понял. Сразу технический вопрос. Вот пять человек, лежит пять конвертов, подошли пять человек. В каком порядке они выбирали конверты.

ДЗ: Нам это было не важно.

ЛС: Это были не наши проблемы, мы говорили вот пять конвертов вас пять человек разберитесь между собой сами.

ИС: Хорошо следующий технический вопрос сразу же. Человек подошел взял конверт. Из оставшихся четырех кто-то, допустим, предполагает, что ему бы этот конверт подошел?

ЛС: Нет, они все вместе подходили и смотрели, они иногда там договаривались.

ИС: А как раз, я именно это и хочу уточнить.

ПЛ: Они одновременно это делали...

ИС: Я хочу уточнить. Возможность переговоров была?

НГ: Еще вопрос. Были ли заранее известны те пять человек, которые придут?

ЛС: Нет.

НГ: Нет. А конверты как надписывали?

ДЗ: Сверху.

НГ: Нет, не про это. Конверты надписывались, когда вы видели сидящих людей или заранее?

ЛС, ДЗ: Нет.

ЛС: Ты знаешь, все было достаточно просто. Мы успевали сделать пять загрузов за два дня, потому что там текстов было очень много. Какие успевали, мы их делали, складывали в конверты. Приходили вечером и говорили ребята есть еще пять конвертов...

ИС: Неизвестное имя, принцип случайного отбора.

ЛС: Да. Они еще между собой ругались, кто в следующий раз пойдет выбирать, там еще какие-то страсти кипели, но нам просто не до того было.

ДЗ: Человек, открывший конверт, находил в нем некоторое количество игровых документов, то есть, это была или установка на действие, там от боссов, там не важно от кого. Вот, и как правило, если как бы в большинстве случаев, какое-то количество игровых документов как бы, что называется, об острове и его окрестностях, то есть о значимом для нас, о семействе Хаунтед, о проклятом замке и прочее, и прочее. И устный загруз выдался ему как бы.

ЛС: Ну, как обычно.

ДЗ: Ну, как обычно на игре выдается.

ЛС: Ты такой-то, такой-то, там был еще один важный момент, на загрузе, на мой взгляд, вот именно на... <...>

ДЗ: Так я тебе и говорю.

ЛС: Когда мы грузили большинство игроков, в некотором случае этого не происходило, когда роль была простая, но, как правило, мы говорили: ты на самом деле светлый маг из светлого ордена, а какую ты легенду придумашь – это твоя проблема. Это примерно половина ролей грузилась так...

ДЗ: По крайней мере, опрошенные вами Фетисов и Платова.

ЛС: Нет, но это примерно половина ролей...

ИС: Тогда вопрос: как грузилась вторая половина?

ЛС: Как обычно.

ДЗ: Максимально просто, то есть, как бы в некоторых случаях нам даже было не совсем важно как бы... там были роли – заведомые пустышки.

ИС: Поясните термин «пустышка».

ДЗ: Ну, вот, к примеру, роль, которая досталась Сергею Пронину, по поимке контрабандистов. Контрабандистов там не было, и быть не могло. Я ответил.

ИС: Да.

ДЗ: Вот и там как бы были чисто технические, то есть, там сертификат там на пистолет и десять патронов, такие вот глупости. Вот первая сессия, то есть, знакомство, о котором так живописали уже игроки, к этому остается добавить лишь то, что, по крайней мере, для меня это было важно в силу того, что игрок, у которого отобрали привычные средства... То есть, фактически подобным загрузом, на мой взгляд, игрок отсекался от всех прочих, он оставался одинок. Стивен Кинг говорил, что чем хорошо чтение. Во время чтения книги человек абсолютно одинок. Мы загружали не группы: ты команда такая, ты команда такая. Мы загружали людей, причем, по заведомо случайному выбору, и поэтому игрок, один игрок попадал на заведомо незнакомый плацдарм, то есть, он попадал в место, где предположительно все такие же, как он. И это знакомство.

ЛС: Нет, они просто не знали, такие же, не такие, может, остальным все рассказали. А мне не сказали...

ДЗ: То же верно. То есть, вдруг они уже все знают, один я здесь как рыжий. И это знакомство было, а я вот сэр такой-то, конечно, конечно, вы сэр такой то мы вам верим. А я вот сэр такой-то...

<...>

НГ: То есть, получается, что как бы все начинали жить, что называется с чистого листа? Были в загрузах прописаны взаимоотношения между персонажами?

ЛС: Нет.

ДЗ: Нет, среди существующих принципиально нет.

ЛС: Они все в первый раз встретились.

ДЗ: Они все встретились в первый раз.

ИС: Не могло создаться ситуации, что кто-то из них где-то раньше когда-то встречался?

ДЗ: Нет, не могло.

ЛС: Нет, там была маленькая группа второстепенных ролей, вот скажем, когда уже люди в последний момент приходили, мы говорили: ну, ладно, иди служанкой в гостиницу, вот ты тут всю жизнь живешь, вот такой вот поганый остров, и вот ты вот ну...

ДЗ: Это не было для нас важно.

ЛС: Это когда уже последние несколько человек, приходилось в игру вот так запихивать. Когда они уже все видели, что что-то происходит, первая сессия прошла, весь клуб на рогах, что-то происходит, они стали проситься в игру. Мы несколько человек пустили так, помимо процедуры выбора конвертов...

ДЗ: И в конце этой сессии, то есть, для меня еще на самом деле происходило ожидание игроков. Грубо говоря, вопрос: во что играем товарищи мастера? Вот и ответом на это как бы, наверно, не осознанным было опосредованное мастерское давление на коллектив. Один из персонажей загруженный на вампира, который тоже себе по ходу выдумал, как водится, легенду. На него всю игру, практически, всю первую половину игры, происходило давление на предмет страшной жажды. Вот он, естественно, как водится, пошел на край деревни и утолил там свою страшную жажду. После этого персонажу, служанке, если я не ошибаюсь. Да, вот служанке той же самой гостиницы...

ЛС: А служанка по жизни человек, который, ну, скажем, очень хорошо умеет играть истерику, ну по жизни. Мы ей сказали: «Ну, представляешь, к тебе прибежала соседка и сказала, что там, на краю деревни такое два окровавленных трупа». И после этого я тихим страшным шепотом сказала: «Лена тебе страшно». После этого раздался дикий визг, и тут вырубили свет. Сказали: «Все, все свободны, всем спасибо, встречаемся тогда-то, во столько». Это был конец первой сессии.

ДЗ: Это был конец первой сессии.

ИС: У меня тогда по ходу сразу вопрос, на него можно ответить, но не детально. Где сейчас эта служанка?

ЛС: Елена Шайкина то?

ДЗ: Вчера была.

(Веселье в зале)

ИС: Господа я могу пояснить просто, здесь есть момент принципиально важный, я его специально отметил. Было ли оно совершенно это убийство, про которое говорили или не было, сейчас выясняется техника, скажем так, в постановке, но тогда для нас важным становится эмоциональное самочувствие этой служанки... <...>

ДЗ: Служанки нет. Служанка была вчера...

МК: Все, ладно, дальше...

ЛС: Но это, наверное, не важно. Просто я уже сказала, на самом деле... <...>

ДЗ: Может быть придет. Дальше была первая почтовая сессия. То есть, у нас в неделю было две сессии – одна ролевая, то есть, на отыгрыш. Одна почтовая, то есть, обмен письмами, вот то, что пришло, вот то, что вы отправляете. Вот и большинство игроков, то есть, большинство игроков, которые как бы осознали вот, что есть такой инструмент, называется письма. Что если я чего-то напишу, то мне ответят, начали каким-либо образом выяснять для себя происходящее, то есть, это были или осмысленные вопросы на конкретные факты...

ЛС: Подходили и спрашивали, а неужели у меня в Лондоне нет никого знакомого.

ДЗ: Мы говорили: конечно, есть. Или там: а вот остались у меня старые университетские связи. Мы говорили: конечно, остались. Или там, самое показательно письмо было: «Дядюшка Кольт пришли мне, пожалуйста, кольт и побольше патронов».

(Веселье в зале)

ЛС: Цитирую дословно.

ДЗ: Да, цитируем почти дословно.

НГ: И как прислали?

ПЛ: Прислали. Всем присылали.

ДЗ: Прислали, да, но там есть еще такой момент, что на эти письма мы отвечали исходя из качества текста. Исходя из качества написанного письма, я не знаю там соответствия эпохе как бы, красоте построения сейчас. Я уже даже, наверное, все критерии не восстановлю. То есть, было четкое понимание, что вот этого вот надо послать как-то, написать, вообще, байку, ничего не значащую. Да, послать красиво, вот этому надо написать, а этому надо просто вот этот документ скинуть, из уже имеющихся, потому что документы писались по ходу. То есть, не было такого, что на начало игры у нас уже была стопка в девяносто документов и так далее. Вот, то есть, с почтовой сессией вроде бы да...

НГ: Можно я все-таки по почтовой сессии задам вопрос. Как бы, и тем не менее, отвечалось просто, что называется, из некоей красоты писания? Ну, скажем, там с точки зрения русского языка и исторической ситуации? Или, тем не менее, как бы неким образом оценивалась значимость запрашиваемой информации, ну скажем, для развития сюжета?

ДЗ: И то и другое имело место.

МК: То есть, оценивалось, а вот что будет, если мы сейчас этому дадим этот кусочек информации, а этому...

ДЗ: Нет, там не было таких вот многоходовых каких-то построений, то есть, мы не рассчитывали, а вот этому попадет в руки такое письмо, он с ним делает вот это и вот это.

ЛС: Нет, я могу свою версию высказать. Понимаешь, там было примерно так вот, пишет человек типа: вот дорогой друг напиши мне чего-нибудь про остров Хаунтед, а то у меня тут сложная ситуация. Естественно, мы писали чего-нибудь про остров Хаунтед...

ДЗ: Что он расположен там-то и там то...

НГ: Нет, это понятно, каков вопрос – таков ответ.

ЛС: А там, на красивейшее письмо литературное, именно в литературном плане шикарное письмо, Юли Машковой, которой здесь, к сожалению, нет... Вот нам многие говорили, что ее обязательно надо сюда, пригласить, но она просто на «Мастер-Зилант» не пошла, и ее найти было достаточно трудно. Вот мы там придумывали, вот какую бы ей красивую информацию подкинуть, поскольку она написала шикарный текст.

НГ: Когда игра планировалась, как бы закладывалось ли, что посредством переписки в игру будет запускаться некая информация недостающая игрокам?

ДЗ: Планировалось.

?: Письмо как инструментарий движения информации.

ЛС: Кстати там были не только письма, некоторым мы посылали исторические документы, там.

МК: Понятно, это не важно, почта.

ДЗ: Почта, почта совершенно верно Что?

МК: То есть все пункты классической почты.

<...>

МК: <...> Лучше в двух словах, образами, как угодно.

ДЗ: Я могу ответить.

МК: Что-то такое для себя. Почему вы это потом не повторяли ни разу? Что-то вас такое взбудоражило? Что-то сделали, а потом к этому не возвращались никогда?

ДЗ: Вопрос безумно сложный, я попробую на него очень коротко ответить. Если я не прав то вы поправьте.

ЛС: У всех мастеров разные варианты.

ДЗ: Официальная версия как бы, с которой все мастера соглашались, – предъявление важности, важности текста. Я не знаю, важность там текста в игре, или там важность текста, не знаю, но тогда этой фиксации было достаточно для того, чтобы делать игру...

МК: Для вас было важно, чтобы народ работал с текстом.

ЛС: Втянуть текст в игру.

ДЗ: Втянуть текст в игру. Для нас самих было интересно с ним работать, то есть, безумно интересно было самим писать вот эти псевдоисторические документы. Безумно интересно было читать тексты игроков...

ЛС: Восстанавливать историю как бы в процессе игры, мы придумывали то, что происходило в этом замке, когда игра уже шла, то есть у нас было несколько затравочных кусков. Мы заполняли эти пробелы, когда нас запрашивали. Иногда нам в голову приходило просто: что еще там было, это важное, – и мы вкидывали это в игру. Но с текстом играли в основном мы, в этом смысле. Но все тексты, которые написали мы порядка девяносто текстов, написали втроем за эту игру. Вот они все выпускались на плацдарм, и все вот так вот <...> в игру...<...>

МК: А вы как результативность то оцениваете? То есть, народ там продвинулся, научился работать с текстом? Я как понимаю вы навык какой-то работы с текстом...<...>

ЛС: Нет.

МК: А какие?

ЛС: Нет, Миша, я попробую сейчас сказать. Вот у меня кроме как втянуть в игру текст, то есть, нечто более сложное, чем вот там интрига или какая-то разборка или пусть даже какая-то имитация чего-то <...> Текст достаточно сложная вещь, и работа с текстом достаточно сложна, хотелось просто шажочек сделать. Попытаться сделать текст значимым в игре, что бы игра шла с ним, хоть как-то.

Вот для меня эта игра началась с того, что я как раз в это время прочитала «Имя розы». Вот и меня просто потрясло, как вокруг текста крутятся события. Вокруг этого запретного текста. Мне хотелось сделать изначально что-то такое. Диме хотелось готическую литературу втянуть в игру. У Нели свои были представления о тексте, почему это надо втащить в игру.

<...>

ЛС: Нет, я на вопрос отвечаю.

НГ: А роли пустышки, они как бы закладывались сознательно или там, грубо говоря, от недостатка времени, усилий еще чего-то? Скажем так, фантазии, наконец?

ДЗ: Вот те роли, о которых Мила говорит: служанка в трактире – они закладывались от недостатка времени. Роли типа детектива Скотланд-Ярда – пустышка закладывалась. Я образно скажу: потому что я не знаю, как пока иначе сказать. Есть вот книжка Агаты Кристи «Десять негрятят», они все получили десять липовых писем кого-то там: в пансион кого-то там, на...

ИС: Мы про эту книжку думаем с первых слов, как начался разговор.

ДЗ: Потому что она в замысле присутствует очень. Очень на большое количество процентов.

МК: Детектив.

ДЗ: Вот, совершенно верно. А потом выясняется, что они туда попали вовсе не с детьми сидеть. Наследство получать и прочие, и прочие. Они туда попали потому, что в свое время эти десять людей совершили десять преступлений, за которые это самое и прочие, и прочие. А здесь было то же самое, но у нас как бы была версия, то, что все люди, которые попали на остров так или иначе кровно по происхождению связаны с теми людьми, которые принимали участие в, и как-то относились к вышеупомянутому обряду, который был там лет пятьсот назад...

ГА: А вот вопрос такой: а имело значение, какое будет содержание, какой сюжет будет разыгрываться при втягивании в работу текста? Сюжет же тоже чем-то определялся?

ДЗ: Материалом.

ГА: Поставим по-другому вопрос: единственная ли цель была – втянуть текст в игру или было что-то другое?

ДЗ: Нет.

ЛС: Я могу сразу сказать. Что у меня еще одна была цель, по крайней мере, я ее держала. На тот момент в клубе была такая ситуация, которая на наш взгляд требовала длительной серьезной игры, вот мы долго ловили, просто была очень сложная ситуация в клубе. Там был определенный раздрай какой-то, вот закончился один этап работы, не понятно было, что делать дальше у нас шли совершенно сумасшедшие семинары, от которых весь клуб кипел и в какой-то момент мы просто с Димой с Нелей собрались и решили, что чтобы как-то сдвинуть ситуацию в клубе надо провести очень длинную игру вот с таким серьезным погружением. Я не помню, как мы к этому пришли, но нам казалось это некоторым выходом...

<...>

МК Ну и насколько удачным. Насколько удачным оказалось....

НГ: А погружение было?

ДЗ: Ну тут игроков надо спрашивать.

ЛС: Вот знаете, мы в чем-то разобрались, а в чем-то еще больше запутались, но некоторые вещи, которые нам хотелось на тот момент как-то запустить, запустились, по крайней мере, мы сформировали мастерскую группу с молодыми коллегами. Совместную.

ДЗ: <...>.

ДС Ну, то есть, некоторые цели, которых мы достигали, куда хотелось бы сдвинуться, мы достигли.

МК: Нормально.

ИС: У меня вот тут вопрос чисто практический: вы сказали, что по принципу Агаты Кристи, все как-то относились к упомянутому обряду, к какому?.

ДЗ: К обряду, который проводил последний член проклятой семьи Хаунтед, Иероним Хаунтед, не помню в каком году, с целью выпустить на землю силу, которую мы тогда для себя и для игроков маркировали как Предвечная Тьма.

ИС: Если я правильно понимаю, именно этим определялась, вообще, концепция или установка игры?.

ДЗ: Да.

ИС: Тогда чуть более детально про этот обряд. Что это был за обряд? Зачем он был нужен? Откуда затем взялась потом эта энная сила? Вот этот некто, который делал выбор, поскольку, я так понимаю... предлагал выбор точнее. Поскольку, я так понимаю, что это очень тесно взаимосвязанные вещи.

ДЗ: Скажем так. По результатам вот этого вот я сейчас опять за себя скажу, по результатам как бы моих размышлений, моих мыслей о готической литературе. Там так или иначе проявляется мотив нечеловеческой силы. Силы отличной от человека, которая человеком понята и воздействовать, и человек не может на нее так или иначе напрямую воздействовать.

ЛС: И не напрямую тоже.

ДЗ: И не напрямую тоже, но это вопрос сложный. Вот и эта сила была представлена на как бы на плацдарме, но тогда-то впервые появился мотив проклятого семейства, чисто сюжетно как бы... Если господам экспертам это интересно, это взялось из «Дома Ашеро́в», то есть мотив Замка Хаунтед, и отчасти из Лавкрафта «Ожидающий у порога», «Гаящийся у порога». Вот и собственно так появился замок, из замка появились его обитатели, которые в свое время заключили договор с этими силами. Который был там как то оформлен и по результатам этого договора членам семьи давалось там невременное совершенно могущество и властная сила. То есть, можно почитать, там есть описание и главы семейства, и еще некоторых его членов. В обмен на ряд услуг, которые подразумевались, но мы про них не говорили. Которые в конечном счете заканчивались обрядом. То есть видимо все, остальное было подготовкой к обряду.

ЛС: <...> Предвечной силой, я отмечу маленький момент, мы когда игру начинали, мы четко для себя решили, что мы не знаем, что будет если обряд произойдет, мы хотели понять это в ходе игры. И мы решали, какие варианты будут на обряде, когда ехали в трамвае на последнюю сессию.

ДЗ: Более того, последний принцип, как бы самый принцип работы, условно говоря, вот этой самой Предвечной Тьмы, как она воздействует на этот мир, был сделан Милой с Нелей, где-то буквально перед предпоследней что ли сессией, у Милы перед подъездом в двенадцать часов ночи. До этого было какое-то рабочее понимание, которое позволяло что-то делать.

ЛС: Мы это сделали сознательно, а не из-за того, что у нас времени не было перед игрой подготовиться. Мы сами были в игре, сами играли и в процессе этой игры строили эту игру.

ДЗ: Тогда появился, собственно говоря, термин, который для нас тогда был очень важен – это игра с игрой.

ИС: Господа мастера, уважаемые коллеги, я сейчас задам вопрос, ответ на который повлечет тут же новый вопрос. Я прошу просто отслеживать вот это соотношение. Вопрос в принципе. Если я вас правильно понял, мы имеем в качестве результата многовариантность развития какого-то события?. Чем закончится обряд неизвестно?.

ДЗ: Да.

ИС: Следовательно, мог возникнуть вариант, что управлять последствиями этого обряда будет просто невозможно?.

ДЗ: Да.

ИС: Каковы действия мастеров и ощущения игроков могли быть в этом случае? Это продумывалось?.

ЛС: Иль, знаешь как. Мы на эту игру шли, как я не знаю там, как на пулеметы, либо прорвемся либо не прорвемся, мы ее протащили на себе и просто не видели другого выхода. Либо так, либо нет.

ДЗ: Ну, я еще скажу как бы попроще. Обряд, и проведение или не проведение обряда в любом случае означал конец игры. То есть, мы закладывали, что игра у нас конечна.

ЛС: Это был как выход из игры. Это ладно сообразили сделать в конце этого безобразия точку, которая жирно ставится в конце сюжета. Какой бы она не была.

ИС: Могу ли я сказать, что могла возникнуть ситуация, когда игра полностью выходила из под контроля?.

ЛС и ДЗ: Могла.

ЛС: Мы рисковали несколько раз, и уж несколько раз у нас это уплывало, но как бы вот отловили.

НГ: Все таки возвращаясь к вводным: как бы вот насколько мы поняли, как бы на вот этой некоей точке выбора, как бы кому-то предлагалось занять позицию. А кому-то говорилось? Кому-то говорилось выбирай? Кому-то говорилось ты будешь тем то?.

ДЗ: А давайте мы дойдем до этого по ходу.

ЛС: Нет, Дим, там остались какие-то события перед?.

НГ: Нет, вопрос собственно вот какой: это как бы закладывалось изначально, когда писались эти вот конверты или это, тем не менее, корректировалось, в зависимости от того какой игрок, какой конверт взял? Значит, еще раз, кому-то вот на ключевой точке некоей предлагалось, кому-то предлагался выбор?.

ЛС: А все поняла.

НГ: Кому то говорилось ты будешь тем то?.

ЛС: Это не зависело от конвертов совсем. Нет, мы делали съемку накануне вот этой сессии и смотрели, кто что делал, и тем игрокам, которые занимали какую то активную позицию, совершали какие-то действия, от нас не зависящие, свои, по своей инициативе, мы предлагали выбор. К тем кто определился как мебель я подходила и говорила: «Ты займешь место».

ИС: Господа эксперты, у меня большая просьба и к вам, и к мастерам, наверняка найдется еще масса вопросов, я очень прошу прощения, мне надо на полминуты выйти. Ситуацию выбора прошу не обсуждать без меня.

ЛС: А может мы вообще перерыв на пять минут.

(Перерыв).

ДЗ: Так можно продолжать дальше, как бы разговаривать или есть еще вопросы?.

ИС: Про момент выбора подробнее.

ДЗ: Там еще есть несколько как бы некоторых просто деталей, как бы не очень важных, наверное, но имевших место. И так на второй... То есть, первую почтовую мы с грехом пополам прошли, дальше у нас идет вторая ролевая. На второй ролевой игроки, которые как бы не вполне наверное понимали в чем дело, то есть, ощущался недостаток действий. На всякой ролевой игре... Никто не бегает, никого никто не стреляет, ничего не делает. И вот им была предоставлена такая возможность и бегать, и стрелять, вот и все, все, все. То есть, на материале готической игры, конкретно на ее элементе типа «вампир», была разыграна такая стандартная ролевушка, с укусами там, с выстрелами там, с магией-шмагией и прочие. Самый показательный вопрос: «растет ли на острове осина», кто-то из игроков спросил?.

ИС: Сразу по ходу вопрос, правильно ли я понял. Что, вот к моменту начала второй ролевой сессии, им по-русски говоря развязывались руки? Так я понял?.

ЛС: Дим, можно я отвечу. Вот смотри, наверно понятно, что у мастерской группы в процессе этой игры крыши не было вообще, я не знаю как мы учились, как работали и все прочее делали параллельно, я просто не понимаю.

ДЗ: Никак по-моему.

ЛС: Нет, не правда я точно помню я ходила на работу, у меня три работы тогда было, и я на них на все ходила. Да, вот. Но в любом случае, каждый раз, когда мы встречались, а мы практически все свободное время обсуждали эту игру или делали, вот я помню какая у нас была <...> после первой почтовой. Когда мы прочитали все эти: «дядюшка кольт пришли нам того сего», «дайте нам по больше инфы». Мы вдруг схватились за голову, мы вроде сделали такой инновационный шаг, взяли и роли раздали безотносительно игроков, взяли и втащили в игру тексты, которые прямого отношения к плацдарму, к интриге которая там закладывается не имеют. Там интриги то не было. Были какие-то ходы привычные» вот ты контрабандистов ловишь, а их там нет. А тут мы вдруг схватились за голову и сказали: «Боже как же, игрокам нечего делать!». Угу, давай.

ДЗ: Попросту говоря, мы дали слабину, у нас был замысел некоторой инновационной игры, то есть, то, чего раньше никогда не было. Мы ее сделали увидели то, что мы тогда для себя определили как тухляк какой-то такой. Что-то все ходят, все мозги друг другу втирают. Неправильно сказали мы друг другу, надо чтоб они бегали прыгали.

ЛС: Резали там.

ДЗ: Резали, чтоб было, вообще....

?: Экшн.

ДЗ: Экшн.

ЛС: Экшн.

ДЗ: «Экшна не было!» – вот буквально я кричал.

ЛС: Да.

ДЗ: И стал экшн действительно. То есть, все забегали запрыгали.

ЛС: Надавали пинков привычных мастерских на плацдарм. Кому-то сказали, так: все тебе жизни нет, надо кого-то зарезать. Кому-то письмо строгое прислали. Кому-то еще чего-то. Вот и с удовольствием наблюдали, как они носятся, ну наконец-то игра пошла. И только вот сейчас мы как бы, когда обсуждаем, мы поняли, что мы дикую слабину дали.

ДЗ: Скажем так: это первый сильный дисквалификационный момент. Вот, то есть, были там все вампиры, про которых Сапковский писал, и больше как бы про эту сессию сказать нечего.

ИС: Осину то нашли.

ДЗ: Что?.

ИС: Осину то нашли.

ЛС: Там какие-то сараи поджигали, много они чего там делали.

ДЗ: Я помню, единственное что я помню, как вампир, какой-то особенно одаренный, пошел сжигать запасы чеснока в том самом сарае.

(Смех в зале).

ИС: Вопрос то очень характерный: осину нашли? Потому что я вслед за этим вопросом следующий задам.

ДЗ: На острове нет, чеснок нашли, но его быстро уничтожили игроки.

ИС: Осины не было?.

ДЗ: Осины не было, не было осины.

ЛС: Не было.

ИС: И следовательно, Иуды, который потом на ней повесился, тоже не было или как?.

ЛС: Они против вампиров осину искали.

ДЗ: Они против вомпиров искали осину.

ИС: А, ну ладно.

ДЗ: То есть, все, экшн на этом как бы был себя исчерпал. Вот потом была вторая почтовая сессия.

ИС: Это, если я не ошибаюсь, на которой был пресловутый катер?.

ЛС: Да.

НГ: Немножко как это... Экшн то чем кончился?.

ДЗ: А чем может экшн закончиться?.

НГ: Хорошо, побегали, выплеснули пар, набили пару трупов, поохотились на вомпиров....

ДЗ: Побегали. Парочку. Кого-то там заколбасили, кого-то, охотник на вомпиров, у него была склянка святой воды, он ходил и прыскал и смотрел зашипит – не зашипит.

СД: Оттянулись, как говорил Хабаров сегодня на докладе.

ДЗ: Так что нормальный экшн, то есть нормальная ролевушка.

ЛС: Там провокации пошли когда пастор вдруг схватился за шею, там прибежал, вот меня там куснул вампир. Ну он просто хотел посмотреть кто как дернется. То есть там вообще то....

НГ: Как бы какие-то последствия?.

ДЗ: <...>.

НГ: Нет, я еще раз, насколько я понимаю, как бы от сессии к сессии мастера что-то делали....

ДЗ: Единственно что....

НГ: ...и делали как бы на основе того, что было сделано во время сессии?.

ЛС: Да.

ДЗ: Не всегда.

НГ: А экшн какие-то... Результаты экшна? Какие-то последствия в сюжете для мастеров возымели?.

ДЗ: В параллель с экшном, там разворачивалась идея как бы закручивания гаек. Во время экшна игрокам было предъявлено, что местные все свалили. То есть, во время экшна как раз, чисто хронологически это совпадало. То есть, между первой и второй ролевой сессией те игроки, которые там виртуально ходили в деревню, им там порассказали как водится ужасов и все такое. И на второй ролевой, то есть, тем игрокам, кто ходил в деревню было сказано, что вот очередной раз, посмотрев тудись, вы увидели, что вот там все дома... То есть, у нас даже были тексты... Вся игра была построена... И здесь по-моему тоже есть эти тексты, в материалах. Которые по прибытию игроков в город просто... Такой беллетристический, а-ля готический текст... Был так же беллетристический текст, он к сожалению потерялся, по поводу отбытия

жителей. Там про хлопающие ставни, про воющих собак, и прочие прочие. И там про удаляющиеся рыбацкие лодки... Вот а экшн как бы по сути, как мы сейчас понимаем, он был для нас не значим. Это была наша слабина игрокам была как бы.

ЛС: Мы просто запутали игру еще больше и с этим....

НГ: Хорошо, другой вопрос. Вот на некий ключевой как бы для вас момент – отбытия людей с острова во время экшна, хоть кто-нибудь внимание обратил или все были поглощены поисками осины и сжиганием чеснока?.

ДЗ: Два-три человека?.

НГ: У это уже от десяти до пятнадцати процентов игроков. Это не так уж мало....

ДЗ: Ну никто из мастеров не выходил и не кричал громовым голосом: а местные то все уплыли. Просто те из игроков кто....

ЛС: . Кто шел в замок... они мимо шли деревни и видели.

ДЗ: Те из игроков, кто проявлял интерес к чему-то помимо экшна, который разворачивался в гостинице. То есть, у нас все ролевые сессии были оформлены как эта самая гостиница «Полнолуние», где они все проживают, и они все там шкандыбались в ней. Вот те из игроков, кто виртуально покидал гостиницу, они это узнавали. Во вторую же сессию были предприняты массовые экскурсии в замок, но о них расскажет Мила она их вела.

НГ: И все-таки, тем не менее, все-таки как бы вот игрокам было сообщено, что в деревне «нет никто»? Так дальше вот этих там конкретных игроков, дальше это куда-то от них пошло?.

ЛС: Пошло, но смотри....

ДЗ: Пошло, конечно.

ЛС: Там реакция была у тех, кому я это говорила. Вот, по-моему, Серж, с тобой было. Я тебе показываю этот текст, ты читаешь и говоришь: а ну понятно свалили. Типа: «уехать отсюда больше нельзя, ну понятно».

ДЗ: Вот давай, я еще скажу. Был у нас такой термин в замысле, назывался «безличный знак». Безличный знак – это означало, что не кто-то там Вася, Петя, там Джон, Мери вышла и помахала ручкой и сказала вот все так и так. А безличный знак – это те самые хлопающие ставни, воющие собаки это неременный атрибут любой готической литературы. Там грубо говоря череп Йорика в Гамлете, там то же безличный знак, потому что он производится не человеком, нам было это важно. Там то, что забегая вперед скажу, про катер, который там развернулся и уехал. Это было знаком того, что на острове настолько страшно, что этот самый почтмейстер грешный, туда боится приплыть, он сделал широкий круг, выбросил этот самый пакет. То, что местные оттуда уехали, им то же стало страшно, это как бы для нас были знаки, которые не зависели от людей нам было.

ЛС: Напряжение вот этой вот силы.

ДЗ: Напряжение атмосферы, нам было важно просто это показать игрокам.

НГ: Игроки то восприняли?.

ДЗ: Ну кто-то.

ИС: Или стали бегать наперегонки за этим мешком с почтой?.

ДЗ: Кто как, что касается мешка с почтой, то там никто не задумывался, это не нужно было тогда на игре. Как бы, что это означает, и чего, вот мешок с почтой, мы его поймали и убежали читать. В чем проблема то?.

ЛС: Нет, ну знаешь, если чисто о театральных эффектах говорить, страсти нагнетали мы. Мы всю игру проводили в темноте при свечах, приносили магнитофон соответствующей музыкой, где только могли провокации на эту тему устраивали, мы старались эту атмосферу сгущать и вроде бы она висела....

ДЗ: Вообще, уход местных, он и планировался как....

ЛС: ...как один из штрихов.

ДЗ: Как один из штрихов и как средство мастерского воздействия на игру, мы говорим фактически, что ребята....

ПЛ: Можно прервать? Господа эксперты, вам нужна коллега Шайкина, игравшая служанку?.

?: Уже нет.

ПЛ: Уже нет.

ДЗ: Ну вот на чем я остановился?.

КП: На магнитофоне, музыке, игровой одежде.

ДЗ: Нет я не про то говорил. А про уход местных. Так вот, уход местных знаменовал собой то, что все ребята, деваться некуда, корабль не придет, как бы опять, то есть, там «штришок». Грубо говоря, в том же тексте, там все написано, корабль, который их сюда привез назывался «Заступник». Все «Заступника» больше не будет, ни заступника не будет, ни местных не будет с лодками, ни даже почтового катера не будет. Все, все попали. И до ритуала, нам это было важно, деваться с острова некуда. Но это опять же было поперто нагло совершенно из «Десяти негрятя», с бурей и прочие, прочие. Вот и как бы вроде бы про экшн все.

?: <...>.

ЛС: А нет, но можно сказать, просто я говорю, я их совершенно не видела, я не знаю, чем они там занимались, потому что я сидела в отдельной комнате....

ДЗ: Так вот ты про волшебки не сказала.

ЛС: ...И мастерила вот эти походы в замок, они все были абсолютно однотипны, приходят игроки и говорят, а мы идем в замок. Они уже поняли, что в этой гостинице ловить нечего, надо в замок идти, который там мрачно возвышается.

ДЗ: В замок ходили те, кто хотел странного.

ЛС: Да, я начинаю рассказывать, что вот ты идешь, типа того, что камушек упал вдруг, типа того, что камни покатались, кто-то говорит: ой, нет, я иду назад. «О'кей,» – говорю я, – пошел отсюда на фиг». Кто-то там пережидает за кустом, идет дальше. После этого я говорю: «Вот знаешь, такое ощущение, что-то на тебя там смотрит из-за угла». Ну, там идет волшебка такая, но все время такие нагнетающие моменты.

ДЗ: Тоже самое, безличные знаки.

ЛС: По-моему, те, кто подошли наиболее близко к замку... Мы твердо решили: в ту сессию в замок никого не пускать.

ДЗ: Аминь.

ЛС: Вот еще не время было, вот то есть они залезли на какую-то площадку, там по горам лезли и вдруг им показалось, что все вокруг залито кровью, там чего-то там какие-то та горящие деревья, чего-то там они оттуда быстренько ломанулись. Кто-то там упал, чего-то себе сломал, на кубиках кидали, ну в общем они приходили и рассказывали всякие страсти. Ну вот я сидела им выдавала вот эти безобразия.

НГ: Мил вопрос, сюжет хождение по замку то, что как бы там он вот, как вы знаете, называется таким словом «модуль». Это было написано заранее или опять же, оно формировалось на ходу в зависимости от того, что ты говоришь с конкретным человеком, и ты понимаешь вот его пустить до этой вот точки, а этого пустить до этой точки.

ЛС: Нет, Ник смотри, они сами решали пойдут дальше не пойдут.

НГ: Нет, как бы вот допустим, там вот написана картинка в этой комнате: у нас камнепад, в этой комнате у нас то, в этой комнате у нас се.

ЛС: Нет, это была дорога к замку, я просто до какого-то момента в замок не пускала никого, то есть они не доходили, я знала точно, что никто не должен туда пойти, но я просто чем дальше тем больше наворачивала вот эту опасность. Они все поворачивали.

НГ: Нет, еще раз как бы....

ЛС: Да, но я импровизировала на ходу, исходя из всех этих вот стратегий.

НГ: А ну ясно.

ДЗ: AD&D там не было, Людмила Евгеньевна про AD&D не знает и не хочет. Там не могло быть.

ИС: У меня возник вопрос. Опять таки достаточно принципиальный. Я понял, что у тебя была установка на то, что бы в замок никого не пускать. Вот категорически, на сегодня в замок никто не пройдет, мастерская установка. Нашелся ли хотя бы один, условно говоря, маньяк, который вот ломился через все, то есть, вот он на все наплевал, «разорвал тельняшку» и сказал....

ЛС: Самые упорные маньяки, когда кто-то там упал со скалы, повредил ногу потерял сознание, они почему то решили, что это какая-то мистика страшная, хотя я для себя как мастера понимала, что человек просто оступился, упал.

ИС: Попытки даже не было никакой, прорваться через эту мистику.

ЛС: Вот доходили возвращались, а потом с какого-то момента мы в замок начали пускать, вот тогда они доходили, и там в замке уже начиналась аналогичная чертовщина, только еще более опасная.

ДЗ: Там все на экшн и так на полчаса больше времени, чем планировалось потратили.

ЛС: Ну, да.

ДЗ: Следующее у нас....

ЛС: Причем экшн, мы считаем, с нашей точки зрения, самой малозначимой сессией, нам она была совсем неинтересна. Мы просто отработывали свой мастерский хлеб.

ДЗ: Вот вторая почтовая. Пришедший, «развернувшийся юзом» катер, выкинувший пакет, – это все то же был безличный взгляд. То есть, он укладывался в то же самое и в текст про город, который всем выдавался на начале. То есть, описание этого Хаунтвилля городка и то, что местные уплыли, и вот следующий был знак – это катер. Катер даже не приблизился, и помимо всего прочего можно было еще... как бы это то же был знак того, что ответов....

Можно без кулуаров (*К активно общающейся публике*). А то немножко мешает. Спасибо.

Вот был знаком того, что ответы игроков уже не принимаются, то есть, уже не важно пишешь ты что-нибудь в город Лондон или нет. Вот катер выкинул только ответы, новые вопросы уже не принимались, то есть, по крайней мере, для себя мы маркировали: все время вопросов вышло. То, что хотел спросить – спросил, то что не хотел спросить – и не надо. Вот дальше был действительно «баскетбольный» Семен Иванович Двирник, там еще «баскетбольные» два игрока, действительно был там бейлиф, который стучал в дверь и говорил: «Джон Коллинг откройте». «А не открою», – говорил Джон Коллинг, – «покажите мне ваш ордер».

ИС: Это было во время почтовой сессии?.

ЛС: Да.

ДЗ: Да, да. Да, скажем так, мы предполагали.

ЛС: Нет, там был просто такой момент, что Семен по жизни директор «Факела», вот и он дверь закрыл по жизни туда стучит бейлиф и говорит: «Джон...».

ДЗ: «Джон Колинг откройте». «Не открою», – говорит Джон Колинг – «покажите мне ваш ордер». Бейлиф, он помялся помялся и говорит: «Сем, открой.» Сема открывает. «Джон Колинг вы арестованы», – говорит бейлиф. Вот ему Сема говорит так мягко: «Ты определись ты что по игре или по жизни». «По игре – это по жизни», – говорит игрок. «Да пошел ты...» – говорит Семен и закрывает дверь. (*Веселье в зале*). Чтение писем продолжается. Очень красивый момент. Вот, и после уже почтовой сессии, уже расходясь из клуба я спрашиваю Семена: «Сема, у тебя еще ко мне какие-то вопросы по игре есть?» Сема смотрит на меня светло улыбается и говорит: «У меня нет вопросов, на которые ты стал бы мне отвечать». Все, как бы больше здесь ничего не скажешь. Это был для нас... по крайней мере, это было время достраивания окончательных картинок. То есть, грубо говоря, тех рабочих картинок, с которыми игроки пойдут в замок. У кого-то они были, у кого-то их не было.

ЛС: Дим я сейчас скажу две вещи, которые, по-моему, улетели сейчас. Вот я все время держу, что мы как мастера говорим, для нас события были другие, не такие как для игроков. Они

случались, в общем-то, не только на сессиях. То есть, где-то в районе между второй ролевой и второй почтовой, между эшном и развернувшимся катером, мы начали обсуждать: а что же у нас такое, какие у нас картины мира сложились на игре у игроков, как они себе представляют то, что происходит и то, что мы положили. Что вот у нас есть мистическая картина мира для тех кто играет магов....

ДЗ: Ордена....

ЛС: Они как бы знают, что там случаются чудеса. У нас есть материалист Джон Коллинг, у нас есть, там была у нас ученая-психолог, которая как-то почему-то позже первой ролевой... Я не видела Лену больше, она перестала ходить на игру. Мы ей какую-то другую картинку давали. Возникал ряд картинок, кто-то играл, как мы его назвали, «обыденно криминальный слой», то есть, упорно ловил контрабандистов, тогда еще ловил. <...> Нет, там не важно, Сереж, я условно говорю, там были люди, которые как бы вот шли по вводной и пытались все-таки играть в то, что им дали, честно.

ДЗ: Или же... или же наоборот, полностью, вообще, забивали на игру золотой костыль и говорили: «А я золотая молодежь, мне здесь ничего не надо я пью пиво». И действительно, пили пиво аж до последней сессии, то есть, вплоть до: ритуал на замке происходит, а в одной комнате сидят золотая молодежь и пьют пиво.

(Смех).

ЛС: «Вот, а мы играем невозмутимых английских джентльменов и нам на все это плювать».

ДЗ: Мы для себя их маркировали как то, что они в игру не попали и нам не важны, и шли бы они пить свое пиво.

ЛС: Когда они меня задолбали окончательно в последнюю сессию, я их выкинула, просто взяла за шиворот и мастерским произволом вывела за дверь, вышвырнула.

ДЗ: Аминь.

ЛС: Вот. Аминь.

ДЗ: Больше про это сказать нечего. Вот и все вроде бы как бы....

ЛС: Секундочку....

НГ: И сколько их было?.

ЛС: Три. Они как бы так маркировали четко: что вот нам конечно интересно, что происходит, но мы сидим и пьем пиво, надо будут позовут.

ДЗ: Скажем так, здесь еще можно сказать, что они являлись, естественно, частью клубной ситуации, то есть пожизненной ситуации в клубе «Факел».

ЛС: Но они и в клубе пили пиво.

ДЗ: И постольку, поскольку они попали в эту игру, потому что игра планировалась и на ситуацию тоже, но эта игра была не для них и не про них. Они туда не попали, им, наверно, было как бы туда не надо, и нам их было наверно там не надо. Я не знаю сейчас не могу ничего сказать, но мы их для себя тогда маркировали как совершенно нормальное явление, что вот они в игру не попали.

ЛС: Ну люди в игру не попали бывает, это игра не для них. Вот так вот, когда мы положили эти картинки, которые в игре возникли, тут на нас случилась вторая проруха. Мы решили почему-то очень убежденно, что вот есть мастерская правильная картинка, а именно, – что вот где-то есть там «Предвечная Тьма».

ДЗ: Порталы.

ЛС: Мистика.

ДЗ: Обряды.

ЛС: А все остальные надо с плацдарма смывать, и на всех надеть эту картинку, и мы потом играли прицельно на то, что бы как бы убрать все другие интерпретации. Вот это мы считаем своим самым большим... Нам потом говорили многие игроки, что мы дебилы, они, скажем,

могли получить гораздо более богатую игру, а мы зачем-то ее зарубили. То есть, для нас это было важной точкой.

ДЗ: Да, это была в основном моя вина, потому что я со зверинной убежденностью говорил, что это так и это должно быть так вот, и мне зачем то все остальные поверили, и все, действительно, стало так. Это, наверное, типичный мастерский грех: стремится всем разъяснить – а как на самом деле. Сейчас мы, наверно, уже понимаем, что даже мастера, наверно, не знают, как все на самом деле в игре, но тогда как бы вот, что было то было, что называется.

ЛС: То есть, вот такая точка была, и еще была одна точка. У нас с самого начала, когда мы игру обсуждали, вот сейчас придется обращаться к замыслу, понятно. Что мы игру восстанавливаем, но был там такой элемент, мы когда говорили, что мы играем с текстом, у нас возник такой вопрос еще до игры. Нель помнишь когда ты от... <...> Шла с нами, когда мы тебя посылали домой. Вот у нас был просто такой вопрос: а какая такая позиция, что человек делает когда он играет с текстом, что мы можем втянуть в игру?.

ДЗ: Не играет с текстом, когда он сталкивается с текстом.

ЛС: Когда он сталкивается с текстом.

ДЗ: Про игру не было там ничего.

ЛС: Ну как бы работает с текстом, у нас был вопрос: а кто такой позиционер, который работает с текстом, которого мы можем затащить на ролевою игру. Перебрали несколько вариантов, я не буду сейчас перечислять, и мы, в конце концов, определились так: то есть автор художественного текста, и мы решили, что мы эту позицию можем занять, поскольку Дима пишет прозу, я пишу стихи. И мы можем за наши тексты отвечать. Мы как бы считаем, что это тексты.

ДЗ: Да, более того, как бы некоторой части... То есть, некоторые тексты, которые мы писали на эту игру, которые отличались от писем, грубо говоря, персонажам. То есть, они все так или иначе были маркированы. Могли отмаркироваться как художественные тексты.

ЛС: Мало того, часть игроков потом то же начали писать художественные тексты и, что характерно, пишут до сих пор.

ДЗ: Да, да... ..им мастеров.

ЛС: Например Юля Машкова пишет роман по готике.

ДЗ: И у мастеров то же – вот Мила песню написала, меня стошнило как бы четырьмя рассказами как бы по материалу игры, как бы про семейство Хаунтед, не про игроков, а про семейство, конкретно вот про самого первого персонажа, про Брюса. Вот это все тоже для меня является как бы прямым следствием....

ЛС: Этой игры.

ДЗ: Этой игры.

ЛС: Вот, и когда мы поставили вот эту вот точку, что вот есть у нас такая позиция автор художественного текста, мы пытались это как бы притащить в игру, и в какой-то момент возникла такая легенда, что вот на этом острове, когда Брюс Хаунтед заключил договор с темной силой и втащил всю эту гадость, ну, скажем, начал втаскивать в этот мир, должен быть какой-то противовес всему этому чернушному дерьму. И мы почему то решили, что вот противовесом всему этому является художественный текст. Я не знаю почему мы так решили.

ДЗ: А я сейчас восстановлю.

ЛС: Угу.

ДЗ: У нас было жесткое противостояние авторского текста, то есть, текста, который принадлежит автору и был рожден автором, и безличной силой, которая личности принципиально не видит, и не различает, и действует по каким-то законам, то есть, вот мы то, что с Нелей придумали у нас был образ такой.

ИС: Я прошу прощения, закономерная такая вот поправка, мы начинаем терять нить.

ЛС: Хорошо, хорошо, тогда задавайте вопросы.

ДЗ: Нет, тогда давайте просто уйдем к обряду.

ЛС: Нет, выбор сначала.

ДЗ: А да, выбор сначала.

ЛС: Мне что было важно сказать, давайте, коротко очень скажу, нас просто несло, правильно вы нас тормознули. Когда эта позиция, автор художественного текста, появилась, скажем, в замысле. Мы решили, что должен быть какой-то текст, который противостоит этой Предвечной Силе, кто его писал, черт его знает, может какой-то бард, который жил на этом острове, остались его строки, может еще кто.

ДЗ: Мы не обсуждали....

ЛС: Я писала в процессе игры балладу багровых страниц. Я ее писала просто безотносительно....

ИС: Правильно ли я понимаю, что в основе обряда вообще лежал некий текст, который должен быть воспроизведен, и с его воспроизведением чего-то там должно произойти?.

ДЗ: Он никак не был связан с пресловутой балладой багровых страниц о которой говорит Мила.

ЛС: Текст был.

ДЗ: Текст был. Был текст обряда, собственно, указания, конкретные указания к обряду, и был текст заклинания.

ИС: Ладно. Прежде чем мы сейчас дойдем до обряда и выбора у меня есть пара вопросов чуть пораньше. Много ли из игроков выжили и дошли до замка. Сколько игроков условно говоря померло до момента когда разрешен был вход в замок. Это один вопрос, а второй вопрос были ли те кто не хотел идти в замок даже если такая возможность у них появлялась.

ДЗ: Не дошли до замка в основном те кто перестал ходить.

ЛС: На сессии.

ДЗ: На сессии.

ЛС: Ну, вот Петр определился в какой-то момент, что ему это не интересно, кто-то сказал, что это не его игра, этих было два три человека.

ИС: Выбывшие грубо говоря.

ЛС: Да.

ДЗ: Выбывшие те, кто знал, что последняя сессия будет происходить по игре в замке, а по жизни в таком-то клубе тогда-то во столько то туда пришли.

ИС: Следующий вопрос.

ДЗ: А что касается такого вопроса как...

ЛС: Игровые трупы Ольга, которую мы потом подняли.

ДЗ: Скажем так.

ЛС: Не было трупов.

СП: Ну грубо говоря я был убит перед последней сессией.

ЛС: На последней.

СП: На предпоследней я же в «Факеле» был убит. Меня вампиром Дэт поднял.

ИС: А понял, понял. И еще вот я в дополнения задал вопрос: были ли те кто не хотел идти, даже если у них была такая возможность?

ЛС: Иль, были люди, которые пришли на последнюю сессию и говорили: а можно мы там...

ИС: Вот, вот.

ЛС: ...Ну, рыбаками, которые приплыли, ну, можно нам. Мы сказали: не можем мы вас сейчас в игру пустить, вот вам отдельная комната, сидите здесь, а тех, которые не хотел туда идти таких не было.

НГ: А вот джентльмены пьющие пиво.

ЛС: Они из принципа туда пришли.

НГ: Нет, нет, я не про то, они то же тащили конверты?

ЛС: Да, да.

ДЗ: Конечно, конечно, там были априорно как бы ублюдочные конверты, и в основном, кстати, два джентльмена, почему то так получилось, что они их вытащили. Это были наследники замка. Одним из них был... Агентство что-то... Короче, то, что на английский переводится как «Прячущийся в тени и партнеры», а второй там был «Темный монстр и сыновья». И там, в текстах завещания, были явные плюхи типа: «а картины я завещаю монастырю Святого Магомета или там Святого Астарота». И писали там в какие-то аббатства: где у нас монастырь Святого Астарота.

ЛС: А им отвечали: сын мой это что, плохая шутка?

ДЗ: Да, если это шутка то плохая. Вот и в основном эти наследники, я говорю, не знаю почему так получилось, так же как не знаю, почему оговорился Фетисов на обряде. Это, видимо, все в ту же кассу.

ЛС: Они нашли себе брата по разуму и сели пить пиво.

ДЗ: Совершенно верно. Сергей Пронин, у которого тоже была роль-пустышка, также как наследники, но он отнесся как бы к событиям и принял в них участие. Эти люди к событиям не отнеслись.

НГ: И все-таки, в чем была, как бы мастерами закладывалась, какая то идея в эти роли-пустышки. Или из серии: как бы желающих сыграть оказалось больше чем позволяли физические или еще какие-то способности мастеров – написать письма или там... Роли-пустышки закладывались сознательно?

ЛС: <...> ...персонажей мы могли, но сделать их двадцать пять не было физической возможности, нет такого набора персонажей...

ДЗ: Кроме того...

ЛС: Кроме того, если даже человеку предлагался персонаж, мы считали, что они в относительно равных условиях, даже если конверт толстый, а у другого тоненький, и там лежит одна бумажка, там чип на пистолет и двадцать пять патронов. Все равно вы оба ни черта не знаете о том, что будет на самом деле происходить.

ДЗ: Я могу от себя еще сказать как бы к этому же вопросу. Да, то, что насколько я сейчас понимаю, да, то, что мы тогда не понимали... <...> человек сталкивающийся с тем, что лежит вне пределов его возможностей и вне пределов его понимания. Является ли он наследником, сыщиком там и т.д, и т.п. Как бы для нас это, наверное, не играло большой роли, кроме, скажем, там того же Двирника и... <...> Не Двирник, а историк, человек который имеет отношение...

НГ: А вот еще вопрос по вводным. Сколько было ролей подобных роли Фетисова?

ЛС: Так, давай считать тогда.

ДЗ: Историк, историк Джон Коллинг.

НГ: Нет я не про...

ДЗ: Порядок?

НГ: Нет.

ЛС: Именно с грузом нормальным, а не пустышки?

НГ: Нет. Не то.

ЛС: О чем ты спрашиваешь?

НГ: Именно монстр, монстр, одевший на себя какую-то маску.

ЛС: Ну, пара-тройка вампиров.

ДЗ: Ну, вомпиры были. Но вомпиры были не монстры.

НГ: Нет, нет вампир, не монстр именно...

ЛС: Маги были.

НГ: Нет, я поправлюсь, те, которые немножко не отсюда?

ДЗ: Единственное, что я могу сказать, что вот было два игрока: Ксения Платова и Юлия Машкова, которые играли на два ордена. Был у нас такой миф, что есть два ордена орден Света и орден тьмы, которые прячутся как бы в истории, и у них был свой фокус немножко.

НГ: Понятно.

ДЗ: Но это они были не монстрами.

НГ: Хорошо.

ПЛ: Прошу прощения я только хочу уточнить, коллеги эксперты, прошу обратить внимание... <...>. Уважаемые коллеги, мастера сказали слово «пустышка», мне важно, что бы вы это правильно поняли. Если игрок получает в конверте завещание с завещанием картин аббатству Святого Мухамеда – это не пустышка, это наводит на размышления нормального человека потому что...

ЛС: Я говорю, это досталось джентльмену, который предпочел пить пиво, он просто положил на это.

ПЛ: То есть вопрос о ролях пустышках <...>. Мне важно подчеркнуть, что слово пустышка здесь было сказано всуе.

МК: Тем не менее, на мой взгляд, оговорка такая. Термин.

ПЛ: Да, да.

МК: Подобранный термин он что-то характеризует.

ЛС: Мишь какую-то гадость мы закладывали в каждый конверт, там не было конвертов в которых только лежал пистолет и двадцать пять патронов. В конвертах была куча всего... <...>

НГ: Следующий вопрос <...> джентльменов и леди, не замороченных там на борьбу свети и тьмы и на побег из этого мира. Из серии: человек ищущий контрабандистов, да, вот таких простых как бы людей, в силу обстоятельств попавших, вот сколько их было? Вот как бы роль Семена туда не подходит.

ЛС: Итак бейлиф, потом агент Скотлонд-ярда, частный сыщик, потом, психолог, священник, мафиозник, два наследника. Ну, порядка десяти человек, примерно половина плацдарма.

ИС: Так, господа, дабы не растекаться мыслью по древу, мы здесь перекинулись буквально парой слов, и давайте сделаем так: нас интересует еще ситуация выбора и собственно обряд. На этом мы бы хотели свернуть (*обсуждение*).

ЛС: Понятно, было бы хорошо.

НГ: Ну, нет, еще хотелось бы услышать третьего мастера.

МК: Ну, это само собой.

ДЗ: Про выбор скажем так: что касается ситуации выбора, то как мастера, то есть, на самом деле, сейчас можно сказать, что когда мастера делали для игроков экшн, это не было вопросом на... Ответом на вопрос: во что играем? Реальным ответом на вопрос: во что играем, – было появление нечто в лице... <...> Вот как его сегодня точно охарактеризовали.

ЛС: Нет, но можно более подробнее описать, если это надо.

Эксперты (*дружно*): Нет не надо.

ДЗ: Секундочку, и для меня это было очень честным как бы ходом потому что, кто до каких-то бумажек прорвался, кто-то до каких бумажек не прорвался, это сугубо вопрос двадцатый, но здесь на плацдарме игры появилось нечто, к нему не относится очень сложно.

НВ: А можно я по поводу нечто скажу? Это вот момент, который интересовал меня больше всего, а именно, как мастера... Я когда работала... <...> Там был единственный такой момент, что сила безличная, она не злая ни добрая, она никакая, и вот это был очень сложный момент, потому что интерпретировать безличную силу как безличную не получилось.

ДЗ: Странно получилось интерпретировать безличную силу. Нель, я сейчас скажу, что бы к этому не возвращаться, вот мы когда с Нелей обсуждали, мы это для себя определили вот как бы пакет с водой. И в этом пакете есть слабые места, ветхие, и вода, которая в пакете она стремится вырваться из этих мест, делает дырку в пакете не потому, что она плохая, злая Предвечная тьма.

ЛС: Потому что закон такой.

ДЗ: Потому что она подчиняется некоторым физическим законам.

МК: <...> Воланд, Булгаков. Фактически, за основу персонажа, я как себе это представляю, что принцип тот же самый, то есть некая безличная сила с функцией управления и контроля, то есть примерно вот так вот он.

ДЗ: Я не знаю насколько это у нас получилось сделать, но все тьмы, сатаны там, злы и прочие они все возникали из человеческих оценок.

ЛС: Самое интересное, что когда Семен сказал, что он оценивал это как столкновение сил добра и зла, я уронила челюсть, я подумала: Господи откуда он это взял?

ДЗ: Совершенно верно, мы ничего подобного в виду не имели.

ЛС: Так, секундочку, Петр?

ПЛ: Уважаемые коллеги из зала, замечание потом, когда у экспертов закончатся вопросы.

АИ: У меня вопрос по ситуации выбора: ситуация выбора была достаточно жесткой, я так понимаю, то есть, от каждого требовался выбор?

ДЗ: Да, народ это...

АИ: Это не вопрос пока. Это было задумано с самого начала игры или было сделано позже?

ЛС и ДЗ: Нет.

ЛС: Нет, это было сделано накануне этой сессии.

АИ: То есть, накануне... <...> Что надо...

ЛС: Андрей Иванович, я могу сейчас единственное, что сделать, очень коротко восстановить, как мы к этому пришли. Потому что я не знаю, почему это так получилось.

Эксперты: Не надо.

ЛС: Хорошо, нет, я просто не знаю как правильно рассказывать, потому что ситуацию выбора я <...>держала через как минимум через два шага, если позволите... <...>

МК: Лучше покороче. Честно говоря, у меня представление об игре сложилось. Да, и у меня такое ощущение, что вся остальная аудитория уже спит.

ПЛ: Остальная аудитория вас как экспертов волновать не должна, если вам материала достаточно, вы говорите стоп.

МК: Достаточно.

ПЛ: Поэтому решайте. Господа эксперты, все считают, что материала достаточно? Голосуем поименно. Галина?

ГА: Ну я что могла поняла, а последние полчаса я уже фантазирую.

Остальные эксперты: Достаточно.

(Перерыв)

ПЛ: Уважаемые коллеги, сейчас вам будет представлено экспертное заключение, какое есть. Далее, после небольшого перерыва планируется обсуждение экспертизы. Я решил его проводить в такой манере: каждый высказывается про экспертизу, критика и отношение к репликам запрещены. Одну секунду, поскольку, если возникнет обсуждение, это все затянется на очень долго. Поэтому формально обсуждение ограничивается. Господа эксперты, пожалуйста.

ИС: Так значит вступительная фраза. Экспертный совет закончил свою работу, на пока временно, и технически это будет выглядеть следующим образом. Я сейчас оглашаю общее

заключение которое у нас получилось, причем проговариваю пункт, если у коллег есть комментарии они их дают. После того как я закончу оглашение всего заключения, мы даем частные мнения. Их достаточно, в общем, много.

Итак **первое** если рассматривать игру как художественное произведение, игра безусловно получилась. Мастерам удалось внести, реализовать заявленную цель. Внести текст в игру и превратить игру скажем так в объемный текст. Я правильно излагаю? (*К экспертам*) И игроки это достаточно хорошо почувствовали и держали.

МК: Удалось слить.

ИС: Удалось слить текст и игру, фактически цель, которую вы проговаривали, она великолепно выполнена.

МК: <...> ...сущности происходящих событий, некое такое вот как бы непротиворечивое действие. И это удалось. Это по внешним выходам, когда народ начинает потом писать.

ИС: При этом игроки получили достаточно большой и разнообразный богатый эмоциональный опыт, который опять же материально выразился в продукте их творчества и желании творить дальше и определенный опыт выбора. Выбора в различных ситуациях в том числе и в общем то и социальных наверное, но об этом будет сказано чуть отдельно. Второе.

(Переговоры экспертов)

ИС: Про выбор что-то добавим.

МК: По ходу.

ИС: Или потом в комментариях.

МК: Не уходи или давай Андрей скажет.

АИ: Можно про выбор сказать следующее: здесь очень красиво была разыграна ситуация, когда в не вполне определенных условиях от человека требуют сделать выбор. Ситуация, в которую мы часто влипаем, когда надо выбирать президента или какую-нибудь думу или еще что-то. А мы не знаем кто это такие. А нам говорят: ну ка иди проголосуй. Вот здесь это было предьявлено, и как бы вот опыт того, что выбор может быть строго ситуативным, либо принципиальным. И других вариантов нет. И кто-то определялся принципиально как человек, ну как он считал по жизни, что надо так. А кто то пытался, как то ситуативно сработать, и этот опыт, он важен, я считаю.

ИС: **Второй момент**, который мы посчитали принципиально важным. На наш взгляд, произошла попытка решить через игру клубный кризис, и она до известной степени удалась, удалась, поскольку каждый игрок сделал некое самопредьявление через роль, выбрав для себя определенную роль. Но здесь есть один очень тонкий нюанс: рефлексии на основе этого самоопределения сделано не было, и это породило целую серию последствий, про которые так же еще будет потом сказано.

Третий момент.

МК: Сразу сказать?

ИС: Сразу добавишь.

МК: Что имелось в виду здесь, что нам показалось, что эта задача стояла... То есть вот есть ситуация в клубе, и вот так структурно выделить ключевые фигуры, что бы они в игре себя предьявили и т.д. Это было сделано, сделано с нашей точки зрения удачно, и потом ситуация разрешилось, и с этого съехали. Съехали с нашей точки зрения зря, нам кажется, что, с этой точки зрения, игра была недоделана. Почему? Потому что произошла фиксация людей на тех функциональных или там каких-то других ролях, фиксация произошла причем очень наглядная. Вот тут, например, Семен, который выбрал там историка, потом, когда была ситуация выбора, он решил фиксировать и...

ИС: <...> Игру, Михаил.

МК: Я представляю себе, что там было. Так же с пивом, так же с человеком, который в, как потом выяснилось, был в игротехнической ситуации. И так можно продолжать, их тут... Включая и господина Бориса, который не сделал выбор, дойдя до конечной точки, погрузившись в философию, еще во что-то. И эта ситуация зафиксировалась. И это нам кажется

не очень таким, как бы правильным, нам кажется, что эту игру стоит доделать, хотя бы сейчас, через два года и зафиксировать.

ЛС: <...> Пойми, мы никуда не девались.

МК: Вот видно, что это тянется, более того, у нас есть такое сомнение и мы его выскажем. Что может быть тогда, два года назад, эта фиксация была удачной и для людей, и для клуба. То может быть сейчас, через два года, она является скорее вредной. Так как вот вопрос... Мы не знаем точно ситуацию, но нам почему-то так показалось. И мы как бы это <...>, судить вам и на этом как бы сфокусировать внимание. И нам показалось, что то, что мастера сейчас кричат о том, что вот, это так и нам это кажется, они достаточный фокус на этом не делали, потому что сколько у нас здесь не было обсуждений, ни мастера, ни игроки на этой проблеме не фокусировали внимание.

ИС: Ну, кроме, того как достаточно важный эффект, об этом уже было сказано, когда говорилось про текст, появилось определенное культурное поле, и соответственно, возможность каждому на это культурное поле посмотреть, в нем поучаствовать, в его создании, но это опять же к вопросу о тексте.

В основных недостатках мы выделили следующее. То есть их буквально вот тут три, и мы их очень четко выделили. **Первый** – это недостаток свободной коммуникации, это значит коммуникация в основном осуществлялась игрока и мастера, и все коммуникативные отношения были завязаны вот этой схемой. При этом, как бы свободное общение, оно на этом не то, что бы не акцентировалось внимание. Из того, что было сказано получалось, что игрок четко осознавал, что он не то, что бы не имеет возможности свободно общаться, а как то вот...

ЛС: Но играть можно только с мастером.

ИС: Играть имеет смысл только с мастером.

МК: Коммуницировать.

ИС: Коммуницировать, да.

МК: Потому что все остальные обманут, а мастер даст полезную информацию, может быть, может не даст.

НГ: А так же игротехник, кабатчик.

ИС: При игротехника... кабатчик это особый разговор.

НГ: Это характерный момент, есть как бы некоторое совмещение, тем не менее, кабатчик, который сидит и все слышит, и игротехник. При этом четко прозвучало, что адресовались к нему не как к кабатчику, который много знает и много слышал, а как к игротехнику, который ближе к мастерам, и вот эта вот информация о том, что кабатчик близок к мастерам и много знает, она пошла гулять по игре как игровая информация.

ИС: До известной степени это могло создать и, возможно, и создавало определенное напряжение все-таки.

Второй момент: жесткая заданность сюжета и очень искусственное управления этим сюжетом. То есть, это совершенно четко видимо, и это, безусловно, обедняет игру как таковую. И еще **третий момент:** от этого минуса исходит, фактически получается, что если управление искусственно, то собственной воли человек не то, что бы не имеет, он боится, может быть, или как то по другому ее использовать, эту свою свободную волю, дабы не выйти из под указаний мастеров и из под этой системы управления. Что бы там не <...> Фактически, получается жестко структурированная такая как игра-коробочка, как это еще можно обозвать. Вот. И **третий** очень важный с нашей точки зрения момент, хоть нас и предупреждали там про пустышки: с ними аккуратнее, они имеют свою особую ценность. Большим минусом, по нашему мнению, является разделение на значимые и не значимые роли и недостаточное наполнение пустых вот этих вот пустых ролей информационным содержанием. То есть пустышки не имели за собой информацию, что фактически приводило к тому, что человек уже на собственное усмотрение либо выходил за рамки игры и ему становилось скучно не интересно, он уходил пить пиво или еще там чего-нибудь либо пытался проиграть постороннюю линию, как это делал допустим Сергей.

МК: Мне хотелось бы подчеркнуть то, что есть деление на значимые и не значимые – это нормально. Все равно, всегда есть сюжетно образующие роли и, скажем так, второстепенные

роли. Но когда мы поняли, что кто-то сюжетно образующий, а кто-то второстепенный, с нашей точки зрения, надо особое внимание уделить второстепенным персонажам. С ними особо поработать, дать им отдельное... Как раз, может быть, потому что тех, кого сюжет поволечет, а что с этими будет бог его знает. А как раз здесь получилась как бы обратная картина.

ИС: И **последний момент**. Мы считаем, это общее заключение получилось, что игра до известной степени была сделана не для игроков, а для мастеров.

ЛС: Да.

ИС: Это очень существенный на наш взгляд недостаток, не потому, что он ограничивает или обедняет игру, а потому что, ну, я могу просто сослаться на утреннюю дискуссию, мы снова выходим на старую престарую проблему: господа чью проблему решаем в игре? Либо мастер решает личную проблему, создавая большую игровую ситуацию, либо мы все-таки создаем поле... <...> две большие разницы. Принципиальный подход.

МК: Значит, во-первых, именно по этому пункту мы как раз и разделились, это не общее мнение, причем, разделились примерно пополам.

(Общий шум эксперты обсуждают и уточняют, что разделились по вопросу достоинство или недостаток данный факт, а не по самому факту).

МК: Потому что часть из нас считает, что как раз, что не так все это плохо, потому что, с нашей точки зрения, мера, да, она была соблюдена, то есть, если мастер делает то, что его совсем не трогает и не решает свои проблемы, то это то же не очень так хорошо получается в итоге. То есть, когда человек душу вкладывает и решает свои проблемы – это хорошо, другое дело, когда он решает только свои проблемы и не смотрит на игроков, но по мнению части из экспертного совета эта черта не желательна, а вот я считаю по-другому. Зато мы все сошлись в другом вопросе, который ты что-то не записал, вот если говорить об эстетическом плане игры. Об эстетическом плане игры...

ИС: Я просто не проговорил.

МК: ...то момент когда были удалены друзья с пивом, он сыграл в минус. Вот эстетичнее было бы их оставить. Понятно, что вы решали клубные проблемы. Возможно, с этой точки зрения, это было правильно, но с точки зрения красоты образа, который сложился, часть пошла за светлых. Часть там за темных. А часть сидит и пьет пиво.

(Веселье в зале).

ЛС: Я могу уточнить ситуацию, молодой человек поломился из клуба, то есть, там часть осталась продолжать пить пиво и пила до конца, а один человек, который ну больше всего задолбал, он в какой-то момент сказал: да, я хочу выйти из этого долбучего замка. Я сказала: хорошо. Дверь открылась, он вышел, я у него перед носом захлопнула, открыла и говорю: И не возвращайся больше сюда.

МК: Вот если там остался.

ЛС: Остался.

МК: Пейзаж, который пил пиво, это лучше.

ИС: Теперь **последний момент**. Да, на этом общую часть заключения мы заканчиваем, а далее идут личные оценки, сразу скажу, что в личных мнениях мы достаточно разделились, во-первых, но это естественно совершенно и нормально, вот а во-вторых не обижайтесь, бога ради, здесь может быть достаточно много эмоций. Теперь прошу.

НГ: То что не попало в недостатки. На мой взгляд не разделение всеми как игроками так и мастерами игрока и персонажа. Вот, характерный пример: это Семен, у которого по его собственной оценке сработал игроцкий рефлекс – побегать и схватить, и с другой стороны, с точки зрения мастеров, это несколько более серьезно. Вот вы раздали конверты, как бы вы закладывали туда некоего персонажа. После этого вы стали дальше сюжетную линию прописывать, с оглядкой не на, тем не менее персонажа, а с оглядкой на игрока. То есть, как бы, на мой взгляд, опять же, если игра подразумевает такое вот жесткое направление действий, вполне возможно, что проще, точнее не то, что бы проще, а на мой взгляд логичнее и, может быть, лучше направлять персонажа, а не игрока.

ЛС: Ник, ну дали слабину понимаешь, ну.

НГ: Нет, и последнее, как бы и моя личная оценка, что прозвучавшее о том, что боевка, не боевка экшн был слабиной, это не была слабина. Это был очень нужный и правильный ход.

МК: Вот это мнение, с которым согласились.

НГ: Да, с этим, вообще, все согласились, что экшн был нужен.

ИС: Разрядка эмоций.

?: Крыш бы не поймали.

МК: Иначе крыш бы не поймали, потом, понимаете...

ЛС: Ели бы просто давили и не дали бы.

МК: ...у вас народ был перегружен информацией, вот пошли мозга за мозгу и, если бы вы не дали такой вот разрядки...

ЛС: Побегать за вампирами.

НГ: Вот у нас был спор здесь, в смысле передернули ли вы рамку в смысле вот загруза ролей или нет, и мы в целом сходились на том, что игра осталась в рамках, ну, там еще, наверное, будет говорить Илья, что с его точки зрения опасность была. Так вот, мы утверждаем, что скорее всего если бы этого экшна не было, то скорее всего опасность была бы.

ИС: Опасность бы реализовалась.

НГ: Реализовалась не знаю, но она была бы более реальной.

ЛС: А тут сделали такой клапан.

(Голоса экспертов да. Нет.)

НГ: Я не знаю, там с точки зрения психо чего, это было правильно накопленную информацию надо куда-то применять, вот ее применили, ее обкатали.

СД: Как умели, но применили.

НГ: Да нет, именно что всплеск эмоций, вот о чем говорил Хабаров, боевка как отрыв, он нужен и как бы вот в этом смысле он был нужен.

ДЗ: Секундочку, правильно ли я понял экспертов, что в случае отсутствия одного экшна была бы там реальная какая то там психотерапевтическая там психиатрическая опасность для игроков.

Голоса экспертов: Да.

ИС: И не только для игроков кстати.

(Смех).

?: Для мастеров большая.

ИС: А для мастеров и была.

НГ: Вот, значит, и еще мое личное мнение, как я понял, была с одной стороны мастерами предпринята сломать некие стереотипы, хотя этого явно заявлено не было, но после первой попытки – раздачи ролей в конвертах, дальше мастера пошли на поводу у стереотипов. Дальше ничего сделано не было, более того, уже на стадии раздачи ролей уже была сделана слабина в пользу стереотипа. Вы никогда не задумывались о том, что как бы случилось, если бы агентом Скотланд-Ярда оказался ну тот же Семен.

ДЗ: Ну про Двирника мы уже говорили.

?: Он бы сейчас тогда не держал диктофон, не сидел здесь, а так сидит фиксирует.

ЛС: Про Двирника мы говорить не будем, про Двирника мы еще скажем, когда возьмем последнее слово.

ИС: Господа комментарию потом.

СД: Не надо про меня последнее слово.

АИ: У меня очень маленьких два замечания. Поскольку я всегда считал и до сих пор считаю, и убедился еще сильнее, что ролевая игра есть художественное произведение, роман который

пишут мастера , а игроки выступают в роли живых персонажей, и как художественное произведение, любое хорошее художественное произведение, оно может писаться только для себя, в этом смысле, с последним пунктом я не согласен был полностью, я считаю что это плюс игры. Что пишется для себя, а уж кто будет читать это дело читателя, хотят – читают, не хотят – не надо. И второй момент отсюда же, я считаю на предмет будущих экспертиз, что мастеров можно расспрашивать только о тех моментах, как они делали игру, расспрашивать мастеров о содержании так же бессмысленно, как спрашивать о содержании автора книги, я считаю, что они, вообще, не должны выступать на таких собраниях. Спасибо.

МК: Я от себя хочу добавить. О том, что тоже у нас вызвало спор, и был момент когда концентрировали внимание на двух игроках, которые тут у нас сидели на стуле, и постоянно спрашивали: вы принимали решения как человек или там как персонаж. То есть либо из общих там человеческих вещей, или они вот как персонаж. У нас мнение разделилось, часть хочет сказать, что это плохо – выход из персонажа или еще что-то. Я считаю, что это достоинство, то есть, когда игрок вынужден или не вынужден, поставлен в такую ситуации, когда он так по честному для себя, по жизни принимает какое-то решение, и это входит в его опыт реальный, я считаю, что эта игра наиболее сильная, когда вот стирается эта граница: ты стоишь и не знаешь игра это или нет. Это наиболее сильный такой эффект когда <...> . И опять же считаю недостатком многих игр, когда игрок в очередной раз маньячит на дорогах, его ловишь говоришь: а что же ты такой маньяк? Он говорит: а вообще я хороший Вася, только у меня роль такая маньячная. Ты ему говоришь: а что же ты все время маньяк? Он <...>. Это очень такая серьезна проблема – сложение ответственности с себя, вот когда события совершаем, когда человек на персонаж... или еще что-то. Вот на игре, я считаю, это во многих играх, это зашкаливает. И то, что здесь был обратный эффект, я считаю это больше достоинство, в этом смысле, я не совсем согласен с выводами.

ГА: Я впервые познакомилась с ролевым движением, первый раз я слышала про игру, а сама в них не участвовала, но я могу сказать, что когда я сидела здесь и слушала игроков для меня первый вопрос был почему... То есть, я обратила внимание на то что реальность... Что вот жизнь и игра не разведены до сих пор. Когда люди начинали говорить, они очень быстро попадали туда, и во многом некоторые персонажи тащили... Или люди тащили за собой ролевые персонажи. Поэтому я не совсем согласна с одним из членов экспертного совета, который сказал игра, это художественное произведение, и здорово что есть разные миры. Но вот такая вещь она, мне кажется, под большим вопросом, а в целом по-моему интересная технология <...> такое бронебойное оружие, которое используется для чего-то.

ИС: Я постараюсь не растекаться мыслью по древу, потому что пока эмоции у меня улягутся, еще некоторое время пройдет. В частности, в данном... Я хочу, во-первых, согласится, что игра это пушка которая может выстрелить в любую сторону в общем-то.

ЛС: На то она и игра.

ИС: Ну, нормально, так значит лично мое впечатление от всего, что я услышал, то, что это интересно, то, что это ценно, то, что получился некий единый продукт. Это не вызывает никакого сомнения, старый престарый спорный вопрос: кого собственно играем – себя играем или предложенную роль? Я-то для себя давно уже, вобщем, решил, что играем безусловно себя, и в этом смысле, я с Михаилом согласен. Другой вопрос, что у меня всегда в таких случаях возникает целая пачка вполне обоснованных сомнений о моментах перегруза, на мой взгляд, эмоциональная канва игры и принципы построения этой игры давали шансы для очень большого количества неконтролируемых эмоциональных реакций, для перегрузов в конечном итоге.

ДЗ: Это и есть опасность?

ИС: Это опасность.

ДЗ: В чем эта опасность тогда?

ИС: Я излагаю сейчас свою точку зрения, с моей точки зрения ,такая опасность реально была и то, что этого не произошло таки, слава богу, но произошла зато другая вещь, совершенно... Опять-таки, с моей личной точки зрения, всю ответственность за мои слова соответственно на себя и беру. С моей точки зрения, произошло заикливание определенное не персонажей, а людей на той ситуации которую они пытались разрешить, то есть, фактически каждый пытался для себя решить некий конфликт или кризис, как хотите его обзовите, он делал какой-то ряд

действий, общаясь там со всеми остальными, выполняя роль, при этом постоянно держал в голове какую-то свою пачку вопросов. И вероятнее всего это хорошо и, слава богу, когда так происходит, но чего-то не дорешив и не получив этой рефлексии, про которую уже говорили, он унес все эти вопросы с собой, образовав фактически спорное поле. Он постоянно сам с собой спорит, и на протяжении, как мне сказали, уже двух лет произошла такая немножко, может быть, шизофреническая ситуация, когда человек постоянно раздваивается: что вот я вот это, и вот это что было более правильно, что для меня более ценно народ для партии или партия для народа. И мало того, эта ситуация выбора его собственного человеческого выбора, она тоже несет с ним через все два года, и он два года пытается определить свое истинное положение в реальной совершенно группке людей, в клубе, в частности. Как конкретный вот такой нюанс. И это вызывает, соответственно, новые формы. Я могу на эту тему бесконечно распространяться, поэтому я как бы на этом завершу. И второй очень большой минус, с моей точки зрения, это безусловный перегруз информацией. Здесь было значительно больше информации, чем требовалось. В свою очередь, это сужает импровизацию, это сужает поле действия и сужает возможность для игроков достраивать на основе какого-то своего человеческого своеобразия эту роль, то есть, это лишает роль дополнительного обогащения вот и все. На этом все.

ПЛ: У экспертов все?

Голоса: Все.

ПЛ: Уважаемые коллеги есть вопросы к экспертам. К какому эксперту вопрос?

АП: Я по последнему выступлению. Вот то, что ты сейчас сказал про остаточное явление, ну это же происходит после любой игры?

ИС: Да.

АП: То есть, если тебя игра хоть как то задела, ты все время думаешь, что я сделал неправильно, что я сделал правильно?

ИС: Совершенно согласен. И если позволите тогда полуминутное пояснение. Я совершенно согласен с тобой, поэтому я всегда был, есть и буду являться сторонником того, что ни одна игра ни в коем случае не должна заканчиваться разездом игроков без какого-то анализа. Иначе это зависание, оно остается черт знает на сколько, в любой игре.

АП Но если ты считаешь, что возможен такой разбор, после которого человек решает типа: да все разобрались больше я об этом не думаю. Это же невозможно.

ИС: Не то, что бы разбор. Вот как процедура собрать всех, но как рефлексия, она обязательна и необходима, на мой взгляд, я не знаю.

ПЛ: Если я правильно понял экспертов суть дела в том, что бы у игрока отложилось впечатление. Что игра закончена.

ИС: Да, пожалуй.

ПЛ: И изменить уже ничего нельзя. Она закончилась, точка.

МК: Можно вот я по традиции, после Ильи.

(Смех).

МК: Коли я завел этот разговор, а мы тут избегаем <...> которую с нами пытаются совершить друзья методологи. Вот я хочу сказать.

(реакция ПЛ Не разборчиво, смех, шум).

МК: Я хочу сказать, что с методологией тоже немного знаком и могу, в общем-то, сказать, что это такой сектор, который занимается мыследеятельностью. Игра, с моей точки зрения, она несколько отличается качеством, потому что это скорее действенность такая. Грубо говоря, если методологи работают больше со средствами мышления, вот народ сел и задумался о чем-то, как это организовать, то на игре народ кругом и рядом сначала делает, а потом еще и не подумает. Вот поэтому человеком движут другие мысли, совершенно другие мысли и те приемы, которые используются, ну скажем в методологической практике напрямую переносить, ну, очень вульгарно. Вот я так просто так нагло заявляю вам, что вы занимаетесь вульгарщиной, пытаюсь в лоб, вот так вот вульгарно перенести одно на другое. Было бы намного полезнее использовать ваш методологический порыв, если бы вы разработали технику обсуждения после

игры, что есть напрямую, между прочим, вопрос мыследеятельности. И это было бы для игровой культуры, для нас, игровиков, намного, полезнее если бы вы свою методологическую энергию употребили в этом русле.

(Смех).

ДЗ: Это мастерской группе было, да?.

(Смех).

ПЛ: Нет, это не мастерской группе, это было сюда, а не туда. Я отвечаю. А пока вопрос об экспертизе и некотором продолжении. Уважаемые коллеги, первый вопрос который я хочу задать, если нет вопросов к экспертам. Есть необходимость делать перерыв, короткий?

Голоса: Нет, не надо.

ПЛ: Не надо, хорошо. Тогда уважаемые коллеги регламент такой: каждый, кто желает высказаться по поводу экспертизы, можно и по поводу методологов то же, но в основном по экспертизе, пожалуйста...

НГ: Можно я последний как эксперт задам?

ПЛ: Да, пожалуйста.

НГ: Мастера вы что-нибудь новое от нас услышали?

СД: А давайте тогда последнее слово мастеров.

НГ: Нет, услышали ли вы чего-то новое от нас, хоть что-нибудь что вы не знали по поводу вашей игры?

ЛС: Можно я отвечу. Знаете меня потрясло в экспертном заключении несколько вещей. Первое – это то что, фактически, все что вы сказали так или иначе всплывало в течении этих двух лет в разных обсуждениях, нам никогда не удавалось собрать это в единую подшивку. Это, во-первых. Во-вторых, мы давно уже знаем, что сделавши «Готику» и неотрефлексировавши ее, мы эту «Готику» делаем все эти два года в разных вариантах, и все те недостатки, о которых вы говорили сейчас, в тех играх, которые мы делаем сейчас, они доходят уже до патологии, потому что мы остановиться не можем. Для нас это шанс остановиться. Меня потрясло именно то, что получилась цельная картинка. Вот это была для меня новость, потому что кусками мы это ловили, собрать это вместе не удавалось ни разу. Мы предпринимали попыток обсуждения «Готики» штук пять, причем, очень серьезных, это было не ля-ля, мы действительно хотели ее обсуждать, но у нас не было средств ее снять, каким-то образом положить отдельно.

ИС: Господа нам пора Нобелевскую премию присуждать, через три часа у нас есть <...> .

ЛС: У меня по поводу вопроса Ника все. Я могу еще одну реплику добавить, но лучше наверное на потом.

ПЛ: Потом. Итак уважаемые коллеги, пожалуйста, кто хочет высказаться по поводу экспертизы, одну секунду, я напоминаю правила, высказываться по поводу экспертизы, критика и отношения запрещены.

СД: Друг к другу.

ПЛ: Друг к другу. Нужно высказываться по поводу экспертизы, игнорируя реплики, которые вам не нравятся.

?: Личное отношение.

ПЛ: Личное отношение запрещено.

МФ: Значит так у меня единственный вопрос к процедуре. Он у меня возникает в связи с следующим: у нас есть экспертная комиссия, которая имеет право задавать вопросы. В связи с ограниченностью регламента и такая следующая процедура, она будет проходить, в принципе, так же с ограниченностью регламента у нас люди в зале не смогут задать какие-то вопросы. То есть, в принципе, происходило ограничение вопросов. То есть либо у нас вот это вот жесткое небольшое противоречие, то есть, мне было интересно огромное количество вопросов, фактически все вопросы я задал в перерывах непосредственно Миле.

ПЛ: Я как руководитель отношусь: коллега Фейгин сказал, что его не включили в эксперты.

МФ: Нет.

СД: Ты сам сказал. Что никакого личного отношения к критике. И тебе я замечание делаю.

(Смех).

СД: Следующий.

ПЛ: Ну я не мог.

?: Высказывать свое отношение к тому, что сказала экспертная комиссия или к тому что...

СД: К процедуре.

ПЛ: К тому что произошло.

? <...> .

(Смех).

СД: Еще.

НГ: Значит по процессу я на форуме известного сайта я как бы высказывал, некие свои сомнения я получил некое подтверждение своих сомнений. Значит первое наиболее ценным для меня скажем для члена экспертной комиссии был опрос игроков, причем игроков, не предложенных мастерам, а игроков выбранных из зала. Дальше, следующий вопрос как бы по поводу не то, что бы процедуры, была представлена как бы игра с очень жестки сюжетом, достаточно очевидным, как бы и все вертелось вокруг этого сюжета. Была представлена игра на экспертизу, и то нам потребовалось значительно больше времени, и значительное большее количество участников что бы попробовать хоть что-то воссоздать, в связи с этим если мы берем, да если мы берем полевою игру на 250 человек.

ЛС: На 1000 скажи.

НГ: Нет, мы берем то, что вот Петр, по-моему, сказал то, что предлагалось, предлагалась наша игра, игра полевая игра на 250 человек, где мастера действительно могут рассказать только о модели, вот здесь было опрошено сколько 5 игроков.

?: Два часа.

НГ: Пять игроков это сколько процентов?

?: Пять игроков – два часа по-моему.

НГ: Это двадцать процентов от численности играющих, если мы возьмем двадцать процентов от численности игры в 250 человек – это 50 человек.

?: 15 игр, которые надо анализировать Академии.

НГ: Нет, причем должны быть каким-то образом, если мы берем достаточно сложную картину ,должны с одной стороны быть выбраны люди, которые представляют там, ну, скажем, все точки игрового мира, с другой стороны, должны быть выбраны люди, которые представляют все пласты игры. Вот по процедуре мне пока непонятно, как это будет выбираться, и еще как бы вот предложенная документация. Петр, все-таки вопрос: это было в ответ на мою реплику или это так и планировалось?

ПЛ: Скажу так, документацию планировалось предоставить вчера, но поскольку офис на Зиланте работает с замедлением так что ее предоставили сегодня.

НГ: Нет, нет.

ПЛ: Скажем так это планировалось предоставить в обязательном порядке экспертам с самого начала.

НГ: Опять же...

ЛС, ДЗ: По требованию мастерской группы.

НГ: Нет, опять же по поводу того, что я говорил на форуме известного сайта. Возможно, осмысленно, если уж мы проводим экспертизу, сначала экспертам, возможно, там за сутки давать комплект, полный комплект документации, которая была по игре, как выданный игрокам, так и то, что вращалось внутри мастерской команды, что бы они как бы посмотрели и

поняли как бы, с чем мы пришли на игру. А что касается моего личного отношения, скажем так мне было очень интересно по вопросам воссоздавать некую картину. Как бы мне понравилось.

ЛС: Так ну вот я буду сейчас говорить не как злостный методолог, а как простой честный мастер ролевой игры.

?: Честный мастер?.

(Тихий смех).

ЛС: Вот скажем так, меня в экспертизе несколько удивило то, что в какой -то момент вот, когда эксперты сказали, что им уже полчаса назад все было понятно, я вдруг поняла, что та часть игры, которую мы полагали самой важной, именно как мастера, именно сюжет, пролетела, вообще, мимо кассы, потому что те события, которые мы считали ключевыми, именно в сюжете, а не в устройстве игры, мы их даже не обсуждали, мне это по крайней мере странно, особенно для той игры, которую мы представляли. Я как бы никак не снимаю свое предыдущее высказывание, что действительно реконструкция произведена и очень цельно и очень точно, но при этом вылетает целый план, у меня возникает вопрос: а сюжет, вообще, как то можно анализировать или нет? По моему, если уж мы говорим о ролевой игре, надо искать какие-то средства анализа сюжета, но я сейчас не понимаю, это была беда этой экспертизы, вот это было, потому что первый блин комом, или это было, потому что экспертиза не позволяет в принципе анализировать сюжет. Но меня это как мастера очень настораживает, как так, почему этот пласт из экспертизы вылетел. Это моя точка зрения.

МК: Могу ответить.

СД: Нет не надо потом.

ИС: Сюжет анализировать нельзя. Или принимать, или не принимать целиком, это вот рвущуюся эмоцию. Теперь по поводу процедуры. Для меня процесс был безумно ценный, мало того, точно так же как Ник подтвердил свою точку зрения, он подтвердил мою точку зрения, что экспертиза а необходима. Возможна, и я представляю себе значительно лучше, как это можно сделать технически теперь, даже с учетом всех нюансов, которые говорили, с этим я то же полностью согласен. И что она не только возможна и необходима, а что она, помяните мое слово, через энное количество времени будет являться обязательной процедурой, если мы представляем себе ролевое движение как некое структурированное, может быть, сообщество.

?: Вот и здесь опять же вопрос по поводу.

?: В ответ можно сказать?

СД: Нет.

(Шум).

СД: Мы не ведем дискуссию, здесь, сейчас.

?: Очень зря.

СД: Нет, не очень, дальше.

?: Здесь мне представляется по мимо прочего интересный бы момент по включению в экспертизу когда вызываются игроки, составление неких опросных листов для игроков. Все.

?: Ну, отчасти это добавление к тому... Отчасти то, что сказал Ник. Значит, есть как бы две вещи вот сначала здесь было то, что говорили мастера о своей игре, то, что потом говорили игроки о том, какая была игра с их точки зрения. Скажем так, вот как я понимаю, игра готовится стандартной, есть некая часть, которая делается до игры мастерами, и она, ну, она достаточно замкнута, поскольку замкнута часть то, что мастера хотели этим сказать, какими методами они хотели этого достичь, что они хотели получить, что они считали важным возможно, – вот именно эти вопросы, их надо мастерам не докладывать до или после того как говорят игроки. Может быть, именно это осмысленно написать до и именно это дать экспертам. Как бы сказать: вот мастера считали, что это будет вот так, они хотели вот этого, а потом фактически услышать, что мастера получили в ответ от игроков. Что услышали игроки из того, что было сказано и, отчасти, это то же что касается и сюжета. Сюжет на игре это не то, что мастера хотели сделать, а тот сюжет который на игре шел.

ЛС: Я именно о нем и говорила.

?: Да, но именно тот сюжет, который шел на игре. Если он был интересен, если он был значим, он так или иначе будет слышен в словах игроков. Вот почему здесь, на мой взгляд, в данной конкретной игре, не очень слышен был сюжет, потому что игра была очень важна в каких-то технических моментах, что ли инновационных, методологических, вот именно особенности технологии, они, именно про них эксперты, в общем-то, и спрашивали. То есть, возможно, именно это было и игрокам тоже более важным, более интересным.

?: У меня ощущение следующее, что в сложных играх по типу «Готики» сюжет не важен, потому что дело не в этом, а в простых, ну не то что совсем, но в достаточной степени не важен, а в простых играх типа, э-э, ну, в общем, в обыкновенных играх сюжет не важен, потому что он тривиален. Так. Значит. Сейчас минутку еще не все. Поэтому здесь возникает следующее ощущение, что, вообще, не стоит обсуждать, не стоит вообще рассматривать о том, как бы отдельно о том, как шла игра, возможно, имеет именно какие-то там яркие точки, а <...> Как не странно, действительно, ощущение, что к тому моменту, как вышли мастера, что как бы уже большая часть информации уже была получена. И рассказывать, ну, что мы там хотели. Ну, это как бы вопрос в том, что мы анализируем если мы анализируем игру и жизнь<...>, что мастера хотели для меня как то было не сильно важно.

Игорь С.: Если я правильно понял по материалу последних двух дней, требовалось разработать не просто методику экспертизы игр, а в применении ее к той же идеи ролевой академии. <...> .

ПЛ: Отвечаю односложно нет.

Игорь С.: Тогда собственно вопрос уходит, но я все таки скажу, что Ник отметил остается главным вопрос игроков, и количество игроков растет с увеличением масштаба игры, и соответственно, на поток для деятельности Академии эту методику уже очень и очень проблемно ставить, то есть, одну игру рассмотреть долго, угрожать на это кучу времени. Игр <.....> уже сложно нам надо придумать что то еще.

АЕ: Я могу уступить коллеге Шилову, но с сохранением своей очереди.

СД: Не надо давай дальше.

АЕ Я думаю, что здесь, к моменту выступления мастерской команды, действительно, уже сюжет был понятен, так что здесь реально, что он уже с этой стороны не обсуждался. Но если рассмотреть гипотетическую возможность обсуждения большой игры, то там ситуация будет совершенно другая, здесь игрок с самого начала до самого конца участвовал во всех событиях игры, практически. Там же игрок участвует только в небольшой части событий, поэтому там выступление одного игрока и даже выступление отдельно выбранных нескольких игроков не опишет всех событий игры, и поэтому при проведение экспертизы потребуются первоначально, предположим, список от той же мастерской команды, список всех узловых моментов игры, что на игре происходило, а потом прицельное опрашивание игроков о том, что.

ПЛ: Уважаемые коллеги, меня тут обозвали методологом. Я даже не обижаюсь и но суть суть как бы методологического отношения это первенство содержания перед оргформой. В этом смысле, мое отношение к ролевой Академии пока что как к пустой оргформе, которая не наполнена содержанием, в этом смысле, для меня главные вопросы: А как будут представлены игры? Каким образом будут выработаны критерии оценки? И что это такое оценивать игру по принципу? В этом смысле, это мои вопросы, безусловно, и в этом контексте, я строил экспертизу. Спасибо.

НГ: Значит по поводу необходимости или ненееобходимости реконструкции и выслушивания сюжета. Значит, сюжет очень четко, точнее как бы цельность сюжета, она очень четко проявляется в ответах игроков, во всяком случае, вот на этом примере, как бы других нет, поэтому судить будем на этом примере, как бы сюжет был четко вот у меня в голове уже выстроен, до того как вышли мастера. Значит, и по поводу как бы экспертизы большой игры. Даже мастерская команда не видит всех узловых точек игры, как мастер игры на 250 человек могу там сказать, я видел там какие-то узловые точки в совей собственной команде, на которую я смотрел, как бы что происходило за три километра, в другом конце полигона я не вижу, и поэтому стоит вопрос: тогда нам получается, что прежде чем составлять список тех кого, мы опрашиваем, мы должны еще затребовать карту полигона, структуру мастерской команды, распределение мастеров между командами. У меня такое ощущение, что в какой-то момент эксперты захлебнутся в потоке информации. То есть, им за очень короткий момент, за очень короткое время придется переварить очень большой поток информации. На мой взгляд, в чем

ценность тем не менее экспертизы, как бы если мастерская команда чувствует, что что-то здесь не то, и она не может понять что, или как бы не может для себя как бы составить цельный анализ своей игры, тогда экспертиза действительно полезна. Вполне возможно, что как бы вот сторонние люди, посидев, послушав, они дадут некий анализ, который подтолкнет мастерскую команду к... Натолкнет на правильные мысли, но, опять же, мои сомнения в том, что возможно сделать полноценную экспертизу большой игры, у меня все равно не снимаются.

ПЛ: Уважаемые коллеги прошу прощение организационное замечание через пятнадцать минут закрывается столовая. Есть смысл делать перерыв или нет.

Голоса: Нет.

?: Скажем так насчет экспертизы большой игры и возможности ее проведения, учитывая то, что проблематично будет собрать все события. Вот из того, что спрашивали эксперты у несчастных игроков у меня не сложилось впечатления, что ценно именно количество какое-то абстрактных событий. Потому что гораздо больше было вопросов о восприятии игроком игры и его отношения. Мне не кажется, что для экспертизы большой игры необходимо восстановить ее полный событийный ход. У меня все.

(Обрыв в записи кончились батарейки не записано примерно десять минут обсуждения)