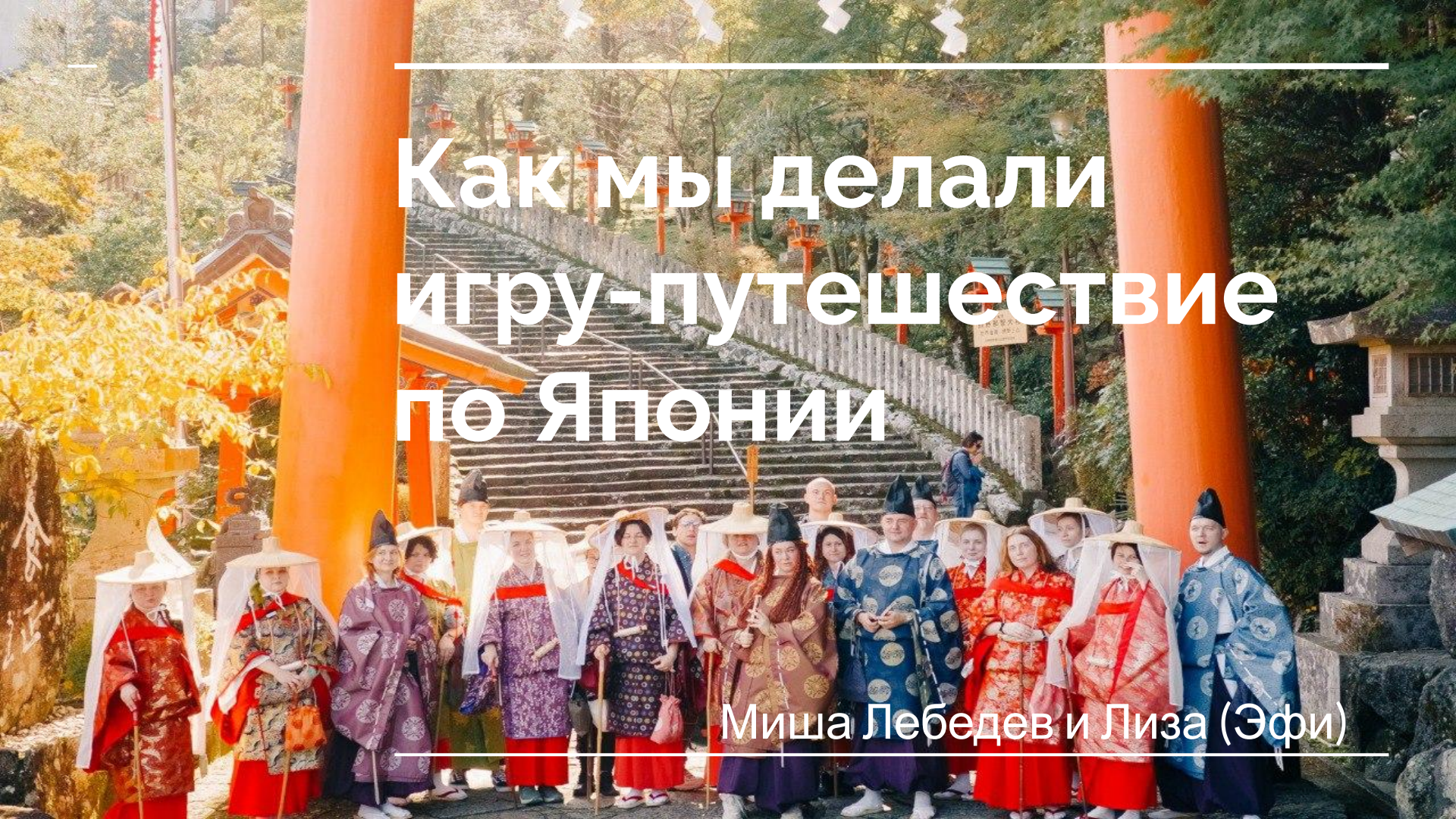

Как мы делали игру-путешествие по Японии

Миша Лебедев и Лиза (Эфи)





Мы:

**Миша - по 4-5
месяцев в год
работает в Японии,
мастер РИ и НРИ**

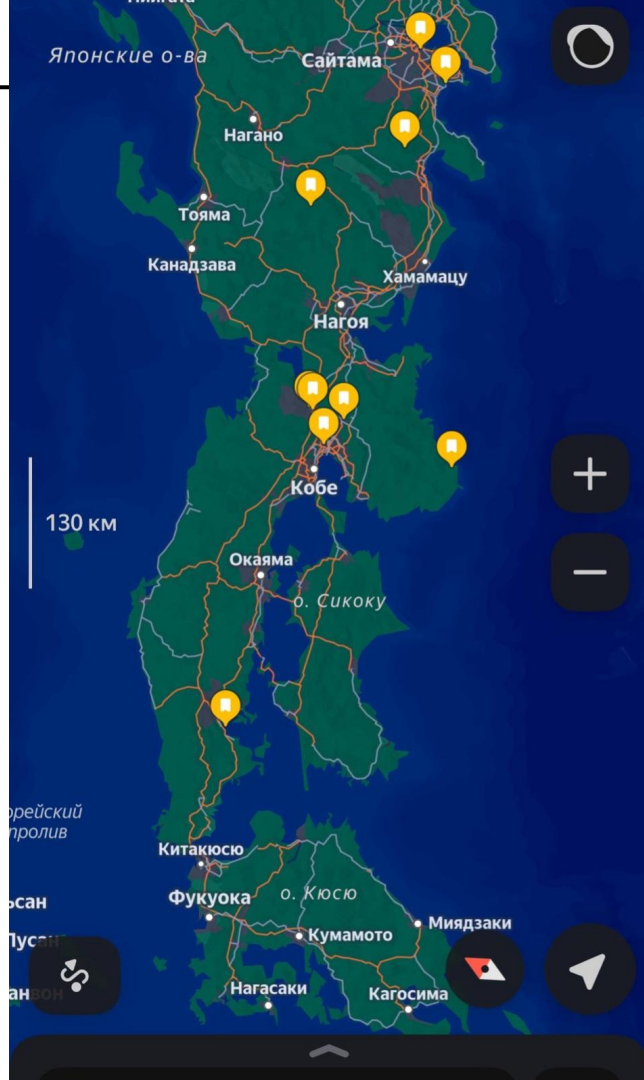
**Лиза - мастер 4 игр
60+, третий раз в
Японии**



Как мы это придумали?

Как то раз Лиза пишет Мише из Японии -
давай игру сделаем. А он возьми и
согласись...

- **Мы обожаем Японию**
Страну, историю и гедонизм.
- **Япония супер-лояльна к
всякому движу**
Иностранцы в костюмах и в дичь
никого не смущают, даже
приветствуются.
- **Мы упоролись**
Нормальные люди на такое не
решатся)



Это путешествие!

В рамках поездки мы подобрали набор мест, которые реально круто посмотреть в Японии и которые подходят под разные знаковые исторические события для наших перерожденцев.

Вот наша география



Немного цифр

У нас было::

→ **Где**

10 префектур Японии

→ **Как долго**

14 дней

→ **Кто**

19 игроков, 2 мастера, 2 фотографа
(часть времени) из разных стран и
городов

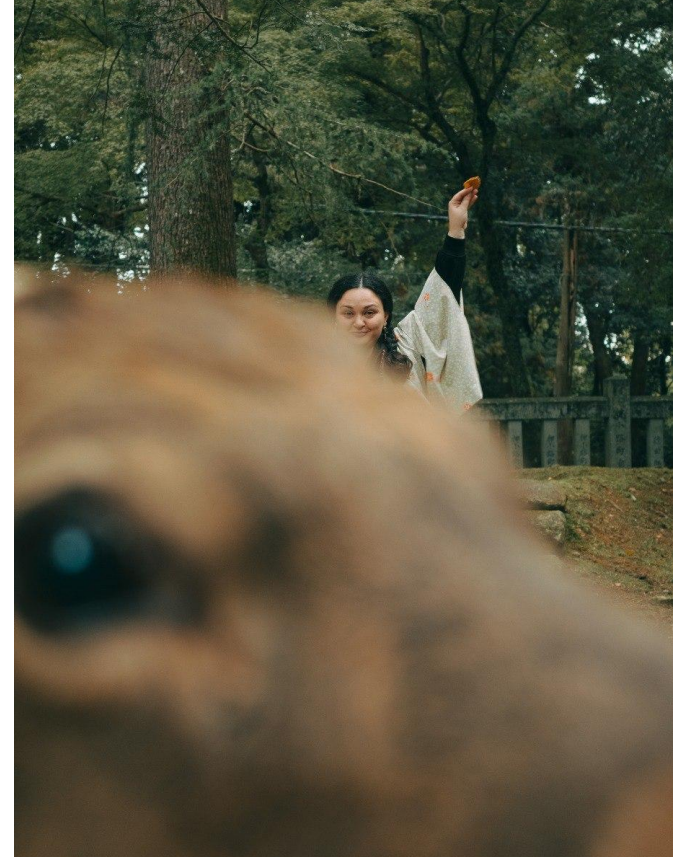
→ **Почем**

От 200 до 400 т.р. Взнос - 2000р

Задача

Япония сама по себе очень красива, а лететь в нее долго и дорого, поэтому к игре были четкие ТЗ

- она простая для входа и погружения
- не мешает много путешествовать и смотреть красоту
- при этом знакомит игроков с историей и легендами страны, в которой они оказались



A group of people, including a man pointing, in a transit station. The background shows a busy station with escalators and other people. The text is overlaid on the image.

Игра в жанре
подросткового аниме

школьная экскурсия,
где школьники
вспоминают свои
прошлые жизни

Спойлер

Группа из 19 туристов
возрастом 30+ лет
идеально отыгрывает
школьников на
экскурсии, любые
Хогвартсы позавидуют.

Погружение в эпоху в формате мини-лекций вечером до игры или в поезде\на улице в формате экскурсии от учителя

Раздаем **вводные** в печатном виде с возможностью вписать соигроков



Совет

Все это должно быть написано до поездки, на месте норм только краткие доработки - иначе офигеете

Сора	Могучий воин-гигант, ростом 210 см, выстрелом из лука топил корабли Тайра, если попадал ниже ватерлинии. Приглашен в столицу Минамото но Тамзеси (_____) для укрепления позиций <u>Ёринаги</u> Младший брат - Муура но Суке (_____) Сестра - Фудзивара но Нобуко (_____)	Норикиё	Внук (_____) <u>Есит</u> молод пров Томо
Минамото-но Тамэтомо		Минамото <u>Есинака</u>	
Абе но Ясунари	Оммёдзи, потомок знаменитого Абе но Сеймея. Учитель Сато Норикиё (_____) Ему покровительствует Фудзивара но Харима (_____) - главный его спонсор при дворе	Томоэ Годзэн	Жена (_____) Онна Сест (_____) выш Фудз
	Младший брат Минамото но		Муж

Раздатка:

- короткий текст по эпохе в чате
- вводные
- доп.инфа для моделей
- токены и иные предметы



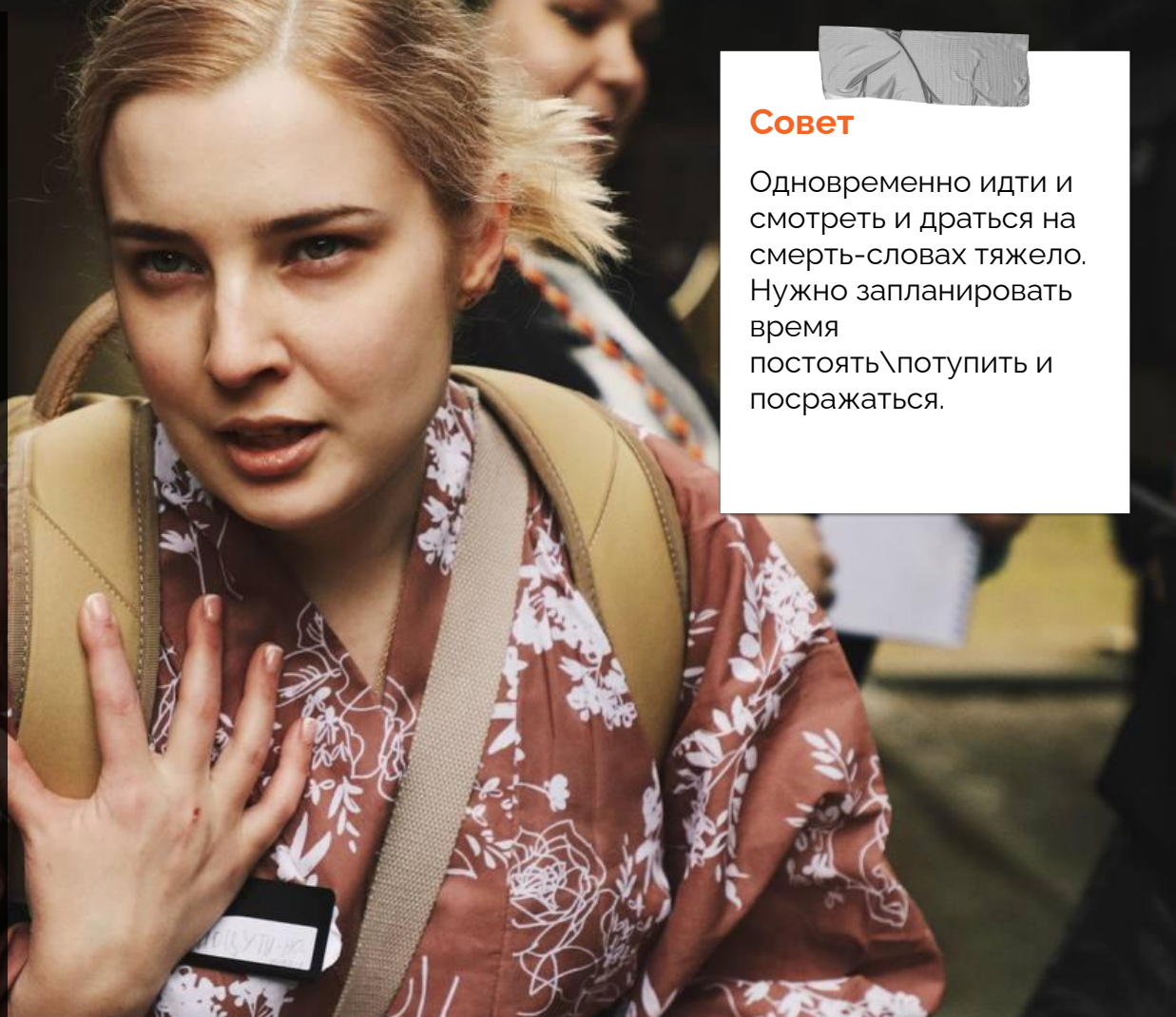
Корова!

1. Выигрыш одного из классов в гонке за токены
 2. Выигрыш конкретного дня
 3. Собери крышки от люков
 4. Спаси мир
-

Эпоха богов:

**Как - прогулка
по Наре. Олени
и храмы**

**Модель - боевка
на смерть
словах**



Совет

Одновременно идти и смотреть и драться на смерть-словах тяжело. Нужно запланировать время постоять\потупить и посражаться.





Хэйан

Это время куртуазии и гедонизма

→ **Где**

Кумано-кодо, паломническая тропа
времен Хэйана

→ **Как долго**

4 часа

→ **Нарратив**

Два принца соревнуются за наследование
престола, персонажи поддерживают одну
из сторон или не определились

→ **Модель**

Токены за куртуазию



И о костюмах

Япония - страна доступного проката. Паломнические костюмы эпохи Хэйан - около 3000р за 4 часа прогулки. Но был и минимум - надел хаори и уже молодец.



Времена смуты

Формат - прогулка по Арасияме

Модель - охота на лису.
Поиск хвостов лисы по мере прогулки на 2 лагерь и личные победы



Ранний Сэнгоку

Формат -
неиллюзорный подъем
в гору

Модель - “убийца” из
школьного лагеря, битва
по тройкам

Совет

Тройка - очень неустойчивое к парочкам число. Лучше делать 2(с возможностью увеличить до 3) или 4(с возможностью уменьшить до 3).



Совет

Прокат костюмов - это круто, но стоит заложить дополнительное время на раздевание и одевание.

Поздний Сэнгоку

Время перед решающей битвой, когда два лагеря уже все понимают. Мы устали от сражений, так что сделали альтернативу.

→ Формат

Пикник у замка Фусими, переговоры

→ Модель

Модель переговоров и обмена пленниками и стратегическими ресурсами. Побеждает та сторона, которая спасет(выкуп за токены и страт.ресурсы) больше пленных и добудет больше ресурса (бумажки которые есть у части игроков)





Дороги Эдо

Время героев-простолюдинов, от самурая Чамплу до Затоичи

→ **Нарратив**

Две группы разношерстных путников нанимаются к двум якудза, чтобы немного подзаработать (токенов)

→ **Модель**

У каждого персонажа есть бумажка с тайной. Ее можно отнять выиграв в камень-ножницы-бумага. Чем больше тайн принесешь якудза, тем лучше. Выигравшая сторона получает доп.бонусы



Улицы Киото

Лучшее место для эпохи Бакумацу, когда каждый клан и группировка топилась за себя и за будущее Японии

→ **Нарратив**

Группы по 3 исторических персонажа случайным образом встречаются на улицах Киото

→ **Модель**

У каждой группы есть мнение о 5 вопросах будущего устройства Японии. Кто набрал 3 "убеждения" победил, но так же можно и сразиться на камень-ножницы-бумага в случае ничьей



Совет

Важно иметь дни чила, поскольку переезды, ранние подъемы и вечерний кутеж дают о себе знать. Полезно не перегружать программу, даже если очень хочется..



Финал

Итоговое событие игры и сквозной сюжет незамысловаты. Все это время мир рушился и конечно же только школьники способны его спасти

→ Нарратив

Школьники, вспомнив свои прошлые воплощения, используя знания и ритуалы, а так же полученные в игре великие артефакты спасают мир от крушения

→ Модель

Ряд загадок о том, как будет выглядеть финальный ритуал. Ритуалистика на сэлфи-движке.



Совет

Лучше запастись чуть больше денег из взноса на мелкие подарки-бонусы за выигрыши небольших "коровок". Даже маленькие памятные вещи доставляют радость.

Минусы и ограничения

1. Не очень трудоемко, но трудоемко
2. Лучше иметь отдельного дополнительного гида или как то еще разделять эту нагрузку
3. Нужно хорошо знать истории и нарративы, о которых хотите рассказать и уметь быстро и интересно рассказывать
4. Нужно подбирать модели под ситуации, уместные эпохе\истории
5. Заложите бюджет на всякие призы, не жальтесь на взносах



Немного отзывов

О дорогах

Очень пронзительно. Дорога Токайдо в эпоху Эдо. Кода-Ин, безграмотная женщина из касты «буракумин», отверженная обществом, идущая в храм с единственной надеждой на спасение и защиту. Это была роль предельного одиночества и в то же время — немеркнущей надежды. Это был путь к смирению и вере.

О переселении душ

...ты не можешь убить этого мальчика, в его глазах через века на тебя смотрит любимый муж, друг и мать...

Об ожидании

Вечер и ночь в Накатицууре. Самое начало поездки. Мы уже сыграли первые перерождения, попривыкли, втянулись и только что получили вторые роли. И это было волшебно: ждать игру, знать, что будет еще несколько таких же классных серий, и читать новую сетку.

И вот мы в полном восторге болтали под шорох океанских волн об игре, и это было просто невероятно.

Спасибо нашим игрокам что решились на это приключение!



Итоги

Нам кажется, что сам принцип игры-путешествия может быть использован для других сеттингов и мест, а модели (спасибо их великим авторам за них) можно применять еще множеством способов

Больше никогда.... Вернее за деньги-да=))