

Лес: ЧТО МЫ ПОНЯЛИ за 11 лет

#Шико | #Фрикси | ИСК

Лес: что это такое

- Условно-безмастерская модель перемещения в пространстве между заранее заданными точками по определенным правилам.
- Точка — базово представляет собой табличку с описанием места или ситуации, возможностями и вариантами действий.
- Маршруты перемещения между точками могут как задаваться заранее, так и быть условно-свободными.
- Математически: лес — ориентированный граф.

История вопроса

- 2014 год, игра «Благословенные 90-е: уральский клондайк» — модель сформулирована как единая система.
- 2014 год, осень, «Красная Стрела» — обсуждение на мастерском конвенте.
- 2015 год, игра «Хогвартс-70» — введение маршрутов.
- ...
- 2025 год — накоплен некоторый опыт, который хочется обобщить.

Постановка задачи в 2014 году

Для игры, в мире которой реальны мистика и магия, смоделировать пространство, которое:

- Было бы исследуемым.
- Было бы доступно разным персонажам по-разному (возможность продвижения в зависимости от условия).
- Работало бы максимально автономно.

Решение в 2014 году

- 50 точек-ситуаций в волшебном уральском лесу.
- Передвижение между точками по принципу «вперед к ближайшей видимой», но могло указываться примерное направление.
- Прохождение точки могло требовать артефакт или абилку.
- На точке могли случаться события, которые влияли на состояние персонажа.
- Игротехники в ролях волшебных существ *могли* взаимодействовать на некоторых точках.

Решение в 2014 году

- 50 статических точек
- 100000 квадратных метров
- Комфортный питерский сосновый лес

Постановка задачи на Хогвартс-70

- Пространство игры существенно ограничено:
под лес выделялось всего 900 квадратных метров.
- Необходимо жестко ограничить доступность финальной точки.

Решение на Хогвартс-70

- Введены жестко заданные маршруты в виде веревочек между отдельными точками.
- Динамический лес: часть точек дописывалась на игре.
- Аутсорсинг: прокладывание делегировано по ТЗ.

Решение с жесткими маршрутами становится типовым.

Нить Ариадны

- Еще более ограниченное пространство корпусов баз.
- Целевая аудитория — дети от 8 до 18.
- Решаемые задачи:
 - Пространство рефлексии (например, посмертие).
 - Пространство переходных состояний (например, изнанка дома в котором).
- Особенности:
 - Прохождение одним человеком.
 - Явное изменение пространства игроками.

Добавления

- Привязка к маршруту веревочкой с карабином (Рута, Фех).
- Мини-игры на точках.
- Сбор лута с точек.
- Динамические маршруты.
- Дифференциация информации по персонажам.

Важные возможности

- Можно менять лес в зависимости от обстановки на игре (открывать или закрывать маршруты, убирать или добавлять информацию на точках).
- Достаточно просто регулировать глубину прохождения.
- Высокая адаптивность к местности.
- Можно проектировать пространство от большего к меньшему.
- Лес можно спроектировать и изготовить заранее. Производство и установка маткомпонентов достаточно дешево и легко делегируется неосведомленному помощнику.

Важные ограничения и проблемы

- Не всем заходит игра с карточкой.
- Формулировки важны! Интерпретация текста карточки игроком и мастером может и будет отличаться.
- Нельзя придумать хороший Лес в последний момент: важно целостное понимание сюжета и структуры пространства.
- Легко свалиться в элитный данж, даже когда этого не планировалось изначально.