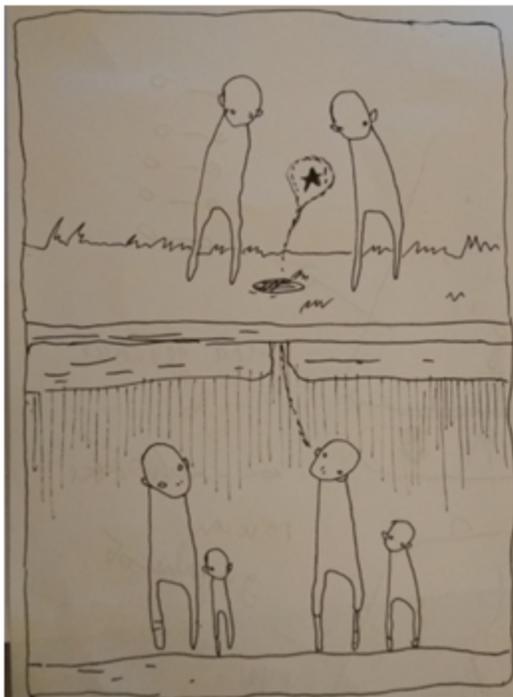


Спортивная игра

Предположим, у нас есть некое общество людей, которые живут у нас под ногами - это обитатели подземного города. Город - куча переплетений труб, в которых обитают люди, как муравейник или канализация. Одна часть этого города проходит под пустошью, тут нет квартир-капсул, тут расположены исключительно трубы (улицы), по которым можно передвигаться. Подземные дети часто играют здесь, бегают друг за другом по этим трубам, которые создают из себя целый лабиринт с поворотами, перекрестками. В трубах, по которым ходят подземные есть вентиляционные отверстия, выходящие в наружный мир - это небольшие дыры (как слив в ванной). Люди, живущие наверху, могут слышать из этих отверстий в земле шумы жизни подземных, их голоса, музыку, скрежет машин. Однажды дети верхнего мира, гуляющие по пустоши, слышат голоса подземных детей, играющих в догонялки. Тогда они знакомятся с ними, общаясь через вентиляционные отверстия. Так, вместе они придумывают новую игру:



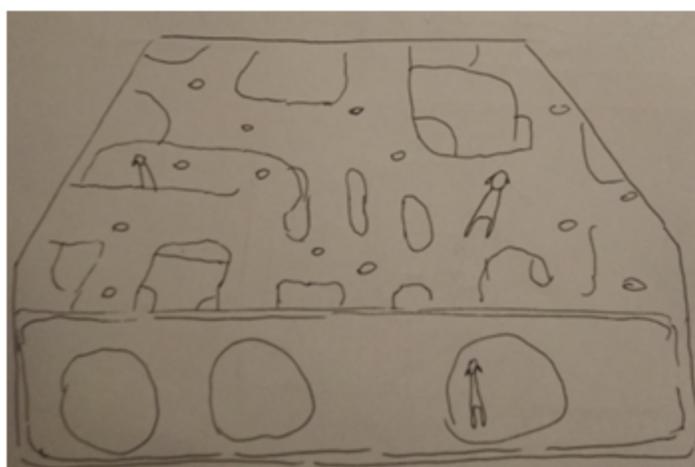
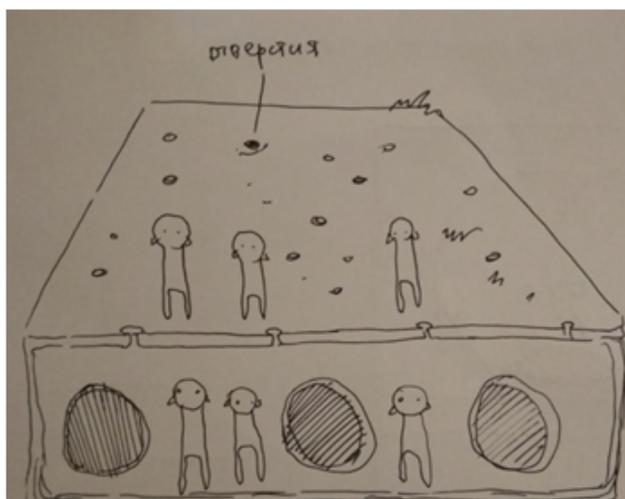
Механика: В игре участвует равное количество игроков в двух командах, потому что каждый наземный ребенок играет в паре с подземным. В некоторых местах пустоши улицы подземного города обрываются, образуя тупики в лабиринте труб. В то время как под землей находится сложная интересная локация с извилинами, перекрестками и тупиками, дети снаружи могут довольствоваться только голой пустошью, продырявленной местами вентиляции. Все управление игры заключается в том, что изначально дети разбиваются на пары: подземный ребенок в паре выполняет роль **Ведущего**, а наземный **Ведомого**. Дети могут связываться друг с другом только с помощью вентиляционных отверстий, в каждой паре договариваются об особой кричалке: это может быть просто имя, может быть звук животного (что интересней, и это мы сейчас оставим), или просто какое-то дурацкое слово из воздуха, а может быть даже

какой-то крик особый или мелодия. В общем, каждый *Ведущий* под землей дает знать *Ведому* о своем местонахождении внутри с помощью крика. На этом механизме можно построить кучу различных детских игр.

Например, играют 10 ребят, 5 сверху и снизу. Изначально они все стоят у одного места, потом подземные мигом разбегаются по лабиринту и встают на определённые места в трубах, затем каждый из них, под землей, начинает издавать характерный звук, по которому *Ведомые* должны найти их. Представьте, вы стоите на пустоши и должны прислушиваться к звукам из отверстий, должны искать, от какой из них доносится заветный звук. Ребята под землей разбежались, кто куда и застыли на местах, а потом все хором начинают выдавать эти звуки: мяукать, блеять, гавкать, пищать. И в этой многоголосице вы должны отыскать нужное отверстие – а их куча. Выигрывает та команда, где *Ведомый* быстрее остальных нашел своего Ведущего.

В этой механике можно проработать игру с эстафетой, простые догонялки и салки.

Можно сделать игру что-то вроде «составь карту». Подземный туннель содержит в себе несколько перекрестков, ступенек, ям, возможно в нем есть еще какие-нибудь примечательные вещи - забытый мусор, встречающийся в трубах, черепа крыс. 5 наземных и 5 подземных детей собираются у старта, потом досчитав до 3, они стартуют. Подземные дети бегают вниз, и всякий раз, натываясь на перекрестки, кричат какое-то слово- например мяукают, натываясь на ступени гавкают, на черепа- рычат. Наземные дети бегают по полю прислушиваясь к звукам снизу, в руках у них разноцветные банки из мусорки- от колы, спрайта и пепси. Услышав из отверстия мяуканье они кладут рядом с ним красную банку, означающую, что тут перекресток, и так далее. Сложность игры в том, что дети бегают по лабиринту очень хаотично и звуки выкрикивают резко, сразу убегая на новое место, в этой шумихе тяжело разобраться. Зато в конце у земных должна получиться карта из банок, рассказывающая о подземном порядке. Они могут сосчитать количество перекрестков, лестниц и черепов с помощью банок и узнать у подземных ребят правильную ли карту они составили, все ли важные места верно указаны.



Совершенно новая игра:

Обычно утром я захожу в маленькую тесную комнатку. Тесная она просто ужас: с трудом поместится два обнявшихся стоя человека. Здесь есть раковина и зеркало, и здесь мы умываем наши лица, вытираем их полотенцем, чистим зубы и выдавливаем прыщи. Иногда кто-то утром занимает эту комнату раньше меня. Тогда я сижу на кухне с кипятящимся чайником и слышу, как в той комнате шуршит человеческое тело, приводя себя в полагающийся вид. После того, как комната освободится, я захожу в нее и понимаю, что место пропиталось запахом человека только что побывавшего тут. Душное крошечное пространство полностью заполнено запахом чужого тела. Так, стоя тут у запотевшего зеркала и рассматривая свой желтый язык, я ощущаю, что оказалась внутри другого человека.

Цель игры: полное сращивание двух людей, превращение их отдельных организмов в одну целостную систему, их сознаний, мыслей – в одну базу. Один внутри другого. Два человека = один человек

Наверное, если заставить себя говорить красиво и хорошо, можно назвать целью игры попытку комплементации человечества, я люблю играть в будущее, оно большое

Вот два человека

Они должны стать одним целым. Но это очень не просто, очень-очень, и мы должны им помочь. Часто в играх, особенно в начале, нужен толчок, помощь, катализатор действия. Как в платформерах, где нужно собирать монетки, мы даем персонажу уже в начале для приятного страта 5 монеток, так и тут немного работы мы выполняем за них. *Дыхание, тепло, запах, слюна, кровь, вкус* - это вещи, которые уже после наших усилий стали совместными для них. Чтобы процесс сращивания начался, мы сшиваем двух людей как на картинке, у них уже общий рот для проглатывания пищи (общий вкус), у них уже одно дыхание (общий запах), одна кровеносная система, они чувствуют тепло друг друга, слышат сердцебиение друг друга. Но самое сложное дальше: недостаточно сделать одним целым их органы, должны срастись сознания. Они получают единую пищу, и язык воспринимает ее как горькую, сладкую, кислую, соленую, но вкус вызывает разные эмоции у людей, соленое или кислое вызывает неприязнь у одного и симпатию у другого.

Так **задача** наших игроков: постепенно срастись в одно целое двух людей (*Игрушки*), преодолевая сначала телесные препятствия, а затем и препятствия разума, делая общими эмоции, ассоциации, воспоминания, тревоги, слезы и все вот это вот.

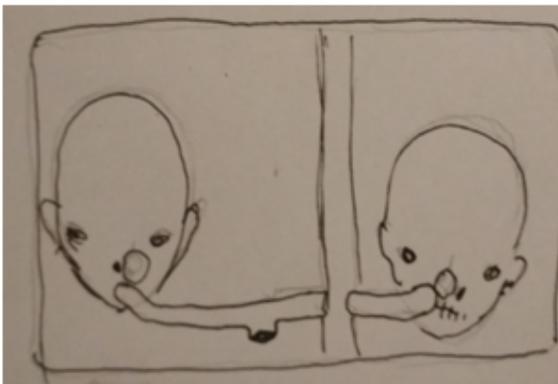


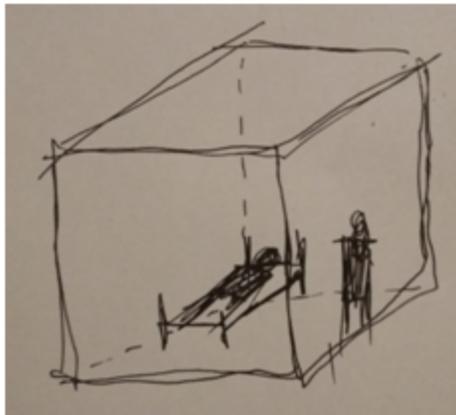
Рис1. Вид, созданный в сознательном сновидении с помощью внешних раздражителей

Рис2. Вид в реальном мире

Весь процесс игры происходит в нашем мире. **Поле действия:** осознанные сновидения. Именно тут происходит весь механизм игры. Оба человека (*Игрушки*) помещаются в комнаты, где засыпают.

Комнаты: Тут надо упомянуть одну его вещь, которую мне как-то получилось почему-то прочесть у Фрейда, это «Введение в психоанализ», где он разбирает кусками некие явления, связанные со снами, которые нам всем давно известны. Некоторые особенности места, где человек спит, влияют на его сон. Фрейд в своей лекции, как помню, приводил пример с мужчиной, которому во время сна капали воду на лоб, и ему снилось, будто он в Греции и страшно потеет. Это влияние внешних раздражителей на сюжет сна лежит в основе **управления** игры:

Комнаты, в которых спят люди-Игрушки, обустроены так, чтобы все явления внутри них сказывались на снах персонажей. Изначально наши данные таковы: (не забываем что герои начинают не с пустого места, мы решили помочь новичкам) комната каждого игрока наполняется запахом его соседа, один уголок рта каждого человека оттянут (помним изображение, рты у них искажены), что создает иллюзию этого рваного рта, так же их рты соединены общей трубой, которая имеет одно отверстие для воздуха (одна слюна, одно дыхание), у каждого заложено по одной ноздре (помним изображение), к боку каждого подложены обогреватели, создающие иллюзию тепла ближнего, и легкий насос, стимулирующий дыхание партнера.



В игру играют **4 человека:** двое - *Игрушки*, спящие, которые так же способствуют процессу сращивания. Они в основном ведомые, но так же прикладывают большие усилия для соединения.

Двое других - *Ведущие*, главные игроки. Их задача содержится в управлении комнатами, в создании условий (внешних раздражителях), которые должны спровоцировать нужные сновидения у *Игрушек*.

Задача *Игрушек:* эти двое находятся в осознанных сновидениях, это значит, что весь процесс в их снах управляем ими и лишен стихийности бессознательного. Мир сновидений подразумевает в миллионы раз больше возможностей, чем наш реальный мир, поэтому здесь могут происходить любые бодимодификации- все зависит лишь от усилий игроков. Но этот мир подвластен внешним раздражителям. Например, игрок может искусственно создать во сне водопад, реку, а может и не делать этого, но если ведущий во время сна начнет капать ему на

лицо воду и включит на диктофоне звук дождя, то с огромнейшей вероятностью в сновидение *Игрушки* появится дождь, и он уже с этим ничего не сможет поделать.

Так 4 игрока преследуют общую цель- сделать из двух спящих одного целого. Спящие стараются добиться этого всевозможными способами во снах. *Ведущие* же подыскивают специальные раздражители, которые смогли бы спровоцировать во снах спящих специальные процессы.

Игра имеет несколько уровней достижения цели: телесное и духовное. Игроки должны соединять тела на органическом и духовном уровне.

Пример игрового процесса (телесный уровень): у игроков изначально соединены рты, кровеносная система, слюноотделение, дыхание. Предположим, следующим этапом будет зрение: в таком случае *Ведущие* могут присоединить к закрытым глазам спящих трубы, что в их снах составит картину, будто им соединяет глаза, или *Ведущие* могут пойти другим путем для создания имитации соединения зрения- они могут подтолкнуть сновидения к сюжету о потере глаз вообще- *Ведущий* нажимает на глазные яблоки спящих пальцами и тем снится, что нечто выдавливает им глаза, таким образом они оба становятся слепыми, что тоже делает их едиными- ведь теперь они оба не видят мир- они единое слепое существо, причем этим мы убиваем двух зайцев: происходит воссоединение не только телесное, но частично еще и духовное, так как оба спящих переживают одно и тоже страшное событие (потеря зрения), это сближает их ментально.



Душевный уровень: ведущие должны перед игрой хорошо покопаться в прошлом каждого из спящих и, отталкиваясь от полученной информации, думать, как соединить их воспоминания, ассоциации. Например, у одного из *Игрушек* произошло некое значимое событие в детстве - предположим, пожар в детском садике. *Ведущие* должны воссоздать тоже воспоминание для второго спящего: запах горелого, звуки сирены, детский плач на диктофоне. Такое искусственное создание воспоминаний сблизит ассоциативный центр игроков, их страхи, желания, страсти. Например, один из спящих был влюблен в свою учительницу по французскому, ведущие должны воссоздать у второго тоже вожделение от подобного образа, пробуждение сильной симпатии к этому языку, запах духов, поглаживание по голове, можно много всего придумать.

Ограничением в этой игре я могу поставить только время, иного я здесь не вижу. Будильник – границы миров, оборванный период соединения.

Конфликт, запечатлённый во времени (в будильнике) такая желчная улыбка природы. Надо успеть, надо все успеть, надо успеть, успеть. Почему у меня желтый язык?