

«Простой бессмертный»

Мастера: Нойзлесс, Молли

Игра состоялась 30 апреля 2016 года в коттедже под Заславлем.

В ней приняли участие около 20 игроков, 2 игротехника на технических функциях, 2 мастера и 2 мастерских мужа.

Игра продлилась около 10 часов (из запланированных 12ти)

Разделение ответственности

Мы конструировали эту игру, делая ее **максимально прозрачной**, с настолько низким порогом вхождения, насколько это вообще возможно, и постарались выполнить все обещания, которые давали в самом начале. Она была **о ценности отдельного члена общества, об ответственности – личной и коллективной, о пределе личного потенциала понимания и готовности признаться в этом.**

Для реализации идей нам понадобилось особенное общество, которое мы, как мне кажется, достаточно успешно сконструировали. (Можно в двух словах для тех, кто не в теме.)

Помимо того, что **собственный сеттинг позволил снизить порог вхождения** в игру, он невольно выполнил еще одну важную функцию, успешность применения которой я считаю одним из главных достижений нашей игры – **вовлечь игроков** с самых первых стадий процесса.

Мы не будем пользоваться словом «сотворчество», хотя это, как нам кажется, оно и есть. С самых первых разговоров с игроком мы пытались **не только понять, что ему лучше предложить, но старались объяснить, чего мы хотим и что нам нужно и почему**, общаясь не как с исполнителем, а как с товарищем по идее. Мы постарались дать игроку возможность проявить себя и творить настолько широко, насколько он сам захочет.

Помимо мастерского настроя, в этом нам помогли также явно прописанные установки: **правило «почему» и правило «это невозможно»**. Уже на этом этапе (сеттинг) у игроков была возможность активно участвовать в создании игры и приведении ее к тому виду, какой она в итоге получилась. Так у нашей планеты появились три солнца, план терраформирования, экстремальные развлечения в обществе рафинированных ученых, самопальные энергетики, рудодобывающие шахты...

Кроме участия в создании сеттинга, на игроках лежала также ответственность за фактическое наполнение внешней части игры – **их научных изысканий**. Науки, которые в итоге моделировались на игре, были написаны игроками, а мастера ставили перед игроками научные задачи, опираясь на описанную ими научную отрасль и известные факты мира. Это позволило, во-первых, разгрузить мастеров от большого куска сложной и кропотливой работы, во-вторых, вырастить настоящих специалистов в отрасли :), в-третьих, замаскировать реальный масштаб необходимой подготовки,

в-четвертых, максимально погрузить игрока в игру и мир. (Вообще, демократия во время подготовки к игре зашкаливала – мы рекомендовали и просили науку, но **не требовали** ее.. Нам кажется, это тоже достаточно хорошо иллюстрирует идеи **о степени личной ответственности** :).)

Третий уровень вовлеченности – мы одинаково включали в игру придуманные нами персонажи и предложенные игроками, предлагая затем **дописывать персонажей до одинаковой определенной глубины**. На этом уровне ожидаемо игроки участвовали охотнее всего.

Еще одна сфера, за которую почти целиком отвечали игроки, - **создание информационного поля, горизонтальных игровых связей, настроения в обществе и доигрового бэка**. Для этого мы предложили механизм – социальную сеть **Афинет**, которую нам на предложенном Кумехтаром движке реализовал Алеф. Большое ему за это спасибо! Он запустил Афинет 3 апреля (то есть больше чем **за 3 недели до игры**), и большой временной промежуток дал возможность игрокам по-настоящему развернуться. Это было совершенно прекрасно. Проснулся – зайти посмотри, кого за ночь залайкали, что за споры развернулись, чем живет твоя планета и что нынче рекламируют боты.

Кроме того, через Афинет запускались некоторые **доигровые факты**, дававшие старт игровым событиям, а также там были спрятаны **подсказки** для решения некоторых игровых сюжетов.

В общем, Афинет оказался именно тем, чем планировался, и отыграл на 200%, выполнив все функции, ради которых планировался.

На самой игре нам несколько не хватило рук и внимания, чтобы следить за Афинетом. В идеале нам пригодился бы выделенный человек-админ сети, но нам казалось, что на игре мы справимся сами.

Будете делать такого рода площадку на своих играх - убедитесь, что мастера имеют доступ абсолютно везде, что соцсеть видно со всех устройств, обязательно выделите время на тестирование.

Нам – и мастерам, и игрокам - удалось выдержать все дедлайны.

Проведение

Момент, о котором хотелось бы отдельно упомянуть – это **маркеры футуристичности**. Снижая порог вхождения для игроков, мы отказались и от самого привычного нам выразительного средства погружения для игрока – костюма (*рекомендовали общую стилистику, но не настаивали*). Необходимо было дать в окружающем игрока пространстве какие-то другие точки, на которые он мог бы опереться.

Для внешних маркеров мы оставили доступные и простые возможности рисунков на лице, украшений и экстравагантных **причесок и цветов волос**. Частично задача была решена **выбором локации** с минималистичным дизайном, а также **аудио сопровождением игры**: на всем игровом пространстве (кроме улицы)

транслировалась одна и та же нейтральная музыка и периодически давались общие сообщения, напоминающие игрокам о каких-то фактах или событиях игрового мира. (Вроде «не забудьте пообедать», «пройдите тест Айзенка» или «на орбиту прибыл почтовый корабль»). *И это было очень атмосферно: у них люди пропадают, а из динамика: не забудьте о пользе физических упражнений.*

Сюжет

Мы конструировали игру таким образом, чтобы **любой персонаж мог включиться в любой сюжет, который видел**: таким был сам мир игры. Мы недооценили задуманной нами степени открытости и публичности, за что и поплатились: наш детектив схлопнулся через 4 часа после начала игры каминг-аутом финальных его звеньев. Это наша главная и самая большая ошибка на этой игре. Отчасти тут сработало помещение: они сидели в одной комнате, запустилась цепная реакция по модели клуба анонимных кого угодно. И второе, вероятность этой вспышки откровений, учитывая наш общий опыт ролевых игр, была крайне низкой. Чаще игроки сидят на своём сюжете, и приходится предусматривать механизмы, как рассказать его историю другим.

Оставшуюся часть игры игроки активно играли в научную модель и поиск заговора пришельцев, выведя на первый план игры настроение страха перед неизведанным. Что тоже неплохо, в принципе, просто мы не предполагали, что этот сюжет переедет и задавит собой все остальное. **Масштаб и сама идея общей угрозы свела на нет другие вопросы и мысли**, которыми, как мы предполагали, должны были жить персонажи. Зато уж идея **о бессилии выдохшегося ученого** расцвела прямо-таки махровым цветом.

Модель науки

Придумывая модель для науки, мы должны были обеспечить **одинаковую легкость для ее понимания как физикам, так и лирикам, сделать ее играбельной и интересной**. Кроме того, модель должна была быть **одинаково применима к разным научным отраслям**. В итоге мы остановились на идее сборке схем из разноцветного конструктора. Игроки собирали модельки из заданных примитивов, могли предлагать свои схемы - а вычислительный центр выдавал им решение.

Как уже говорилось выше, научные задачи ставились перед персонажами, исходя из описания их научной отрасли и известных фактов о мире, которые мы могли как-то с научной областью свести. Большинство задач предполагало **выход за рамки описанного алгоритма решения, т.е. простым перебором вариантов задачи не решались**. Это позволяло смоделировать **гениальное озарение**, которое тоже было важно для вложенных в игру идей.

Для большинства из задач были придуманы ответы; в вычислительном центре лежали подробные **инструкции для игротехников**, что и как делать при поступлении разных схем. Мы не предполагали, что задачи во время игры будут решены, но предусмотрели такую возможность.

Задачи были уникальны для каждой науки, т.е фактически для каждого отдельного персонажа, а механизм планировался как универсальный. Нам, к сожалению, не удалось привести к такому же виду некоторые гуманитарные науки (психология, социология). Полностью универсальная модель нас устроила бы больше, но протестировать науку и привести задачи к более интересному виду у нас **не хватило времени**: мы выставили слишком поздний дедлайн по наукам, а работать с ними предметно можно было только после того, как мы собрали весь пул. Собственно, на создание отдельных примитивов, выведение и описание задач и их решений у нас оказалось только два дня. *(Есть версия, что её нужно было тестировать на игроках до игры. Но с другой стороны, они пока разобрались, отлично сыграли в то самое бессилие выдохшегося учёного.)*

Кроме того, на внешне схожем механизме реализовалась механика для нескольких отдельных персонажей (психолог с амнезийцами.)

В заключение

В целом, игра получилась не настолько развлекательной, как хотелось игрокам, и не настолько философской, как хотелось мастерам.

Эпирическим путем подтверждены аксиомы игроделания:

Давайте игрокам больше ответственности и больше возможностей на всех этапах придумывания игры, это определено окупается.

Делайте их вашими соратниками и помощниками, а не исполнителями и материалом. **Объясняйте** и просите помощи.

Выдерживайте дедлайны; не требуйте, а предлагайте возможности.

Не перепиливайте сюжеты за 2 дня до игры, как бы сильно вам этого не хотелось! Замыленные глаза и уставшие мозги - очень плохой советчик.

Активно используйте технические возможности современного мира. Не знаете, как - спрашивайте совета у своих игроков, они удивят вас и неожиданными решениями, и готовностью помочь.

Максимально разгружайте мастеров от технических задач во время самого проведения игры; ваше внимание должно быть сконцентрировано на сюжетных вопросах. всю техническую работу отдавайте игротехникам, даже если это означает, что вы просидите, скучая, 8 часов, и только 30 минут будете бегать, как ошпаренные. **Каждому** из нас в игровом мире нужны очень разные вещи (котят, оружие массового поражения, шахты). То есть совершенно необходимы для полноты мира. Задача мастера: впрячь это в одну телегу или вовремя отсечь.

В целом, я с удовольствием вспоминаю этот мастерский опыт. На всех этапах создания игры нам удалось сохранить хорошее настроение, дружескую обстановку, высокую

мотивацию, любовь и взаимоуважение. :) Думаю, в этом помогла постоянная смена эмоционального мастера-локомотива, и как мне кажется, более короткая дистанция между мастерами и игроками, чем мы сейчас привыкли. Большое спасибо за этот опыт всем игрокам, наших игротехникам, помощникам и консультантам.