

ПЯТНИЦА 13-ГО ВОЛКА. РЕПОРТАЖ

ВОЛК XIII ОТКРЫЛСЯ! НАС ОКОЛО 900.

Для наиболее талантливых участников Конвента на открытии был показан учебный фильм о том, как правильно себя вести, чтобы участников конвента все любили.

Программа секции «Теория и практика ролевых игр» в этом году чрезвычайно насыщенная. Начала работу Академия Игр – обучающая программа для молодых ролевиков. Впрочем, правильнее это назвать обменом опытом. Новое в этом году – наличие трех потоков обучения : для мастера (как делать игры), для персонажа (как сделать его насыщенным и глубоким) и для игрока (жесты, фразы и прочие тонкости актерского мастерства).

НОВОСТИ МОДЫ. В ЭТОМ ГОДУ НОСЯТ УШИ



ХРОНИКИ ИЗ РАСПИСАНИЯ



О музыке

Вечером в Боровичке случился концерт «Песни Арды». Маститые исполнители пели сочинения по мотивам произведений профессора Толкиена. А затем под аккомпанемент Хельги Эн Кенти и Иллет участники конвента проорали песни ролевого полигона. Караоке в ролевой среде имеет право на жизнь

Мастерам

Академия игр для мастеров начала свою работу с обсуждения, из чего состоит игра, в чем разница между идеей, концепцией и жанром, как определить количество игроков, сильное мастерской группе, какие существуют подходы к созданию игры. После вводного обсуждения курсанты академии переместились на семинар по сюжетике от Йовин и Руты. Читайте стр.2

РМЛ

Ролевой Методический Лагерь

Самара. Начало июля.

Тема лагеря - 2040 год, наше будущее.

По мотивам LifeCost и не только.

Киберпанк, «Хищные вещи века».

Мастера ролевых игр соберутся для того, чтобы поиграть со своими коллегами в самое лучшее, а затем спроектировать большую игру на сезон 2013 года. Каждый день две новые игры и разбор полетов по их результатам. В конце – интенсивная игра для всех участников.

Подробности тут: <https://sites.google.com/site/smrml/>



Сюжетика – семинар Ё-вин и Руты

Есть несколько важных проблем в сюжетотехнике ролевой игры :

- Подмена роли функцией.
- Рельсы. Если у нас есть Жанна д'Арк, то ее судьба – Орлеан – Париж – костер. Стереотип играет ролью.
- Типажи, которые не нужны. К примеру, Ведьмак – персонаж, которого все стремятся убить. А для его полноценной игры требуется выпускать на полигон игротехнических монстров. Поэтому такого персонажа проще выкинуть из сюжета игры.

В качестве упражнения участникам семинара-интерактива было предложено положить старый и всем известный сюжет в другой сеттинг. К примеру, сюжет трех мушкетеров в реальность Звездных войн у имперских штурмовиков.

Тезисы мастерской академии от дСлавы.

Преподавать искусство мастерения игры – все равно, что учить Пушкина грамматике. Вещь необходимая, но на гениальности поэта не сказывающаяся.

Надо различать форматы игры по количеству участников. Игру до 30 человек осилит один мастер, до 300 – тесная группа товарищей, а свыше 300 – требуется уже правильная организация работы и борьба со сложностью в проекте. Есть командный подход к игре, или работа по слоям.

Существует много подходов к созданию игры :

Модельный – раздача функций. Это фишки и правила, не требующие большого эмоционального вовлечения от игрока.

Сюжетный (квестовый), когда игрокам друг от друга что-то нужно в определенной последовательности.

Эмоциональный – задаем между игроками отношения симпатии и антипатии.

Театральный или атмосферный – наряжаемся в костюмы, раздаем роли, и что-нибудь получится.

Стимульный – когда от бездействия игроков ситуация для них ухудшается.

Мистериальный – когда мы цепляем старые исторические конфликты и накачиваем игроков этим знанием и эмоцией.

Символьный – передаем игроку знаки-символы, по которым он может себя отождествить с участником другой, известной ему, истории. Можно затем обмануть его ожидания и получить катарсис.

Золушка Второй Эпохи

Нам было предложено упражнение – вписать сюжет Золушки во Вторую Эпоху Профессора Толкиена. Вариантов оказалось предостаточно.

- Предположим, что Золушкой является меч Нарсил. Его обычно нагружают черной работой – рубить головы врагам. Но однажды работа оказалась особенно тяжелой – отрубить палец Саурона. И Золушка ждала своего Принца Арагорна несколько тысяч лет после этого события, превратившись в прекрасный Андрил после перековки. Мачехой в этом сюжете является Исильдур.

- Другое прочтение – Падение Нуменора. Золушка – Элендил. Ар Фаразон – отец Золушки, который слаб, мягкотел и поссорил ее с мачехой и сестрами – Валар. Золушка бежит от тирании семьи и обретает счастье в Гондоре.

- Третий сюжет – пожалеем Саурона, потому что Золушкой будет он. Келебримбор, создавший кольца, является феей-крестной, Исильдур и его меч являются злыми сестрами, поплатившимися за злодеяние. Колечко – это тувелька, которую несет Саурону принц – хоббит. Жалко, сказка кончилась грустно.

Повторить упражнение на сеттинге «Песнь льда и пламени» читатель может самостоятельно, или опросив участников семинара. Такие упражнения позволяют наполнить старые сюжеты новой жизнью и запустить их в игру.

Анонс

«Титаник» - самый большой пароход в мире, длина его составляет 269 м, а развиваемая скорость - 25 узлов в час. Он имеет 4 трубы и 3 винта, да и во многом, многом другом сходен с вымышленным «Титаном» из книги... Что это - совпадение? Нам остается лишь надеяться, что «Титаник» не разделит судьбу «Титана», и не утонет в Атлантическом океане, столкнувшись с айсбергом...

Приходите на бал в 16:00.



НАВСТРЕЧУ АПОКАЛИПСИСУ : ПРИГЛАШАЮТ А.АЗИМОВ, И.БОГОСЛОВ И В.РОЖКОВ. 14:30 ЯГОДКА.