

# Делаем сюжетно-ролевою игру



1. **Организационные моменты.**
2. **Про что игра?**
3. **Антураж игры?**
4. **Что у нас происходит плохого в мире игры?**
5. **Кто населяет мир игры?**
6. **Чем будут заниматься игроки в течение всей игры? Основной сюжет и дополнительные сюжетные линии.**
7. **Что будет происходить в мире игры вне зависимости от того, что делают игроки? Ход игры:**
  1. **Запуск игры;**
  2. **Запускающие сигналы;**
  3. **Проба сил;**
  4. **Спад деятельности и промежуточная рефлексия;**
  5. **Подстегивающие сигналы;**
  6. **Кульминация сюжета;**
  7. **Доигрывание незавершенных сюжетных линий;**
  8. **Финальная точка.**
8. **Послеигровая рефлексия:**
  1. **Обсуждение;**
  2. **Письмо потомкам.**
9. **Разбор полётов в игротехнической группе.**

№	Организационный момент	Пояснение	Пример
1	Социальный заказ:	Почему мы делаем эту игру?	Год экологии в России
2	Целевая группа:	Кто будет играть в эту игру?	Дети 10-12 лет
3	Условия проведения игры:	Где будет проводиться игра?	Летний городской лагерь-площадка
4	Количество игроков:	----	30 человек
5	Индивидуальные роли или группы/команды?	Мы готовим вводную для каждого участника или только командные вводные?	Командные вводные
6	Сколько будет длиться игра?	----	1,5-2 часа
7	Материальное обеспечение игры:	Костюмы, реквизит и т.п.	Таблички, карточки. Спортивный инвентарь, что-то еще...
8	Игротехническая группа:	Сколько человек проводят игру и чем они занимаются?	2 мастера (педагоги) и 4-5 игротехников (детипомощники в ролях с жесткими установками)

- **Организационные моменты**
- **Про что игра? В чём проблема? Сверхидея игры**
- **Антураж игры. В каком игровом мире реализуется сверхидея?**
- **Что у нас происходит плохого в мире игры? Какие основные конфликты порождаются основной проблемой**
- **Формулируем гейм-фокус.**

Что у нас плохого?



О, дивный новый мир...



Про что игра?



Чего мы хотим  
добиться?

Что должно произойти, чтобы мы  
добились своей цели?

Почему это  
произойдет?

Как именно это  
произойдет?

## Роли. Чем будут заниматься игроки от начала и до конца игры?

Кто населяет мир игры?	Придумываем роли для участников. Ролей должно хватить на всех. Могут быть командные, групповые роли (например, стая волков)
Каждый участник игры воспринимает себя, как главного героя.	У игрока не должно возникать ощущения ненужности, т.е. мы должны обеспечить вовлеченность в игровой сюжет каждого персонажа: <ul style="list-style-type: none"><li>• главные герои из книги/фильма или отсутствуют в игре, или являются игротехническими, т.е. их играют ведущие игры. Например, Маугли уже ушёл к людям.</li><li>• Главных героев играют помощники- игротехники. Например, Маугли играет игротехник, который делает не то, что хочет, а то, что нужно.</li></ul>
Все игроки должны быть вовлечены в сюжет	Шестерёнка ролей
Основная сюжетная линия – главная проблема в игровом мире	Все роли так или иначе должны быть завязаны на основной сюжет.
Дополнительные сюжеты завязаны на основную линию.	Дополнительные проблемы и конфликты связаны с основными.
Любая игровая информация должна быть дублирована, или должны быть способы введения ее в игру дополнительно.	Если игрок в роли, владеющий важной для хода игры информацией решил ее не использовать, нельзя заставлять его ее рассказывать, а надо «вбросить» ее другим способом. Например, слон Хадхи знает места водопоев во время засухи, но умолчал. Кто-нибудь из животных вдруг начинает чують запах воды и идет по нему к водопою.

# Шестерёнка ролей

При создании игры у начинающих мастеров часто возникают вопросы: как сделать так, чтобы каждый игрок в течение всей игры был активен? Как избежать «зависа» отдельных игроков?

Для решения данной задачи разработан метод «шестерёнка ролей».

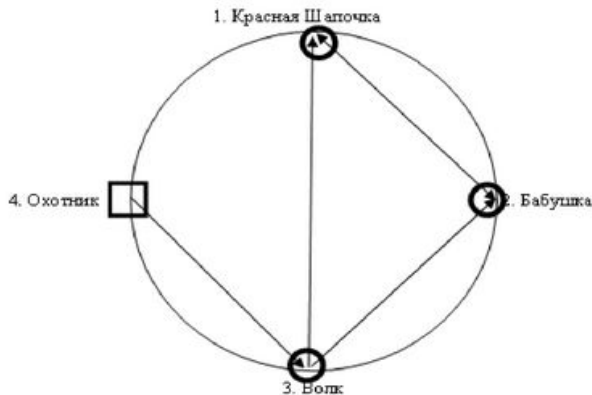
Сначала мастер определяет, какие роли он вводит в игру, и как персонажи должны между собой взаимодействовать.

Придумываются проблемы и игровые задачи, уточняется, какие ресурсы и знания имеются у персонажей.

Например, возьмем известную сказку:

Казалось бы, все в порядке.

Теперь рисуется Шестерёнка ролей. По кругу расставляются все роли (можно просто по номерам), и рисуются стрелки отношений между ролями. Кружками отмечаются востребованные роли, квадратиками те, которые по игре никому не нужны.



№	Роль	Ресурсы	Задачи	Знания
1	Красная Шапочка	Корзинка с пирожками	Отнести бабушке пирожки	Нельзя разговаривать с незнакомцами
2	Бабушка	Дом	Дождаться Красную Шапочку	Скоро придет Красная Шапочка
3	Волк	Зубы и когти	Съесть Бабушку и Красную Шапочку	Бабушки и девочки съедобны
4	Охотник	Ружье	Убить Волка	В лесу есть волк

Взглянув на эту схему, можно понять, что игроку в роли Охотника будет скучно, ибо он никому не нужен (только 1 стрелка от него и ни одной к нему). Также видно, что ключевой ролью является Волк (три стрелки). Если Охотник его убивает, игра заканчивается. Самыми «популярными» по востребованности будут Красная Шапочка и Бабушка.

Шестерёнка ролей наглядно помогает мастеру:

восполнить пробелы во вводных;

добавить новые сюжетные линии там, где их не хватает,;

разгрузить чересчур «популярные» роли;

уравновесить востребованность ролей.

Разумеется, можно разложить таким образом не только роли, но и игровые группы, команды.

**. Чем будут заниматься игроки в течение всей игры?  
Основной сюжет и дополнительные сюжетные линии**

**Конфликт — столкновение расходящихся интересов, взглядов, стремлений, серьезное разногласие, острый спор, приводящий к борьбе.**

**Сюжет - история конфликта и попытки его разрешения.**

**Дополнительные сюжетные линии - второстепенные конфликты, которые возникают из-за того, что существует основной.**

**Если гейм-фокус, сверхидея сформулирована полно, значит мастер стремится к успешной реализации сверхидеи игры для каждого игрока. Единичный (для конкретного игрока) момент успешной реализации сверхидеи игры может произойти в момент, когда происходит прецедент из одной из категорий ключевых прецедентов.**

## **.Прецеденты эмоционального опыта игрока, который он должен получить в ходе игры**

**Ключевыми прецедентами** мы тут называем тот самый ***эмоциональный опыт***, который игрок получит в ходе игры. И мы, мастера игры, можем заранее замоделировать условия для возникновения ключевых прецедентов, это:

- Атмосфера / Красота ситуации.
- Ценность / Жертва. Осознание «чего на самом деле стоит» некоторая идея / ценность. Тут важно, чтобы эта ценность являлась уже, к моменту реализации прецедента, ценностью для игрока.
- Рождение Идеи / Знания / Понимания.
- Аффект, сильное эмоциональное переживание по поводу игрового события, например игровая гибель.
- Выбор между двумя ценными для игроками вещами.

Любой **ключевой прецедент** может быть реализован в рамках какого-то конфликта через какие-то **механизмы**.



## **Конфликт → ключевой прецедент → механизм разрешения конфликта**

Любой ключевой прецедент может быть реализован в рамках какого-то конфликта через какие-то механизмы. Таким образом, чтобы сделать игру, достигшую своей цели, т. е. реализовавшую её сверхидею, необходимо:

- Запустить на игре максимум конфликтов, порождающих максимальное число именно тех прецедентов из каждой категории, которые реализуют идею игры.
- Создать максимум механизмов для разрешения этих конфликтов, обладающих свойствами, порождающими максимальное число именно тех прецедентов из каждой категории, которые реализуют идею игры.

**Механизм** – способ реализации существующего или потенциального игрового конфликта. Модель явления, описанная правилом игры.

## **Механизмы разрешения конфликтов**

Чтобы конфликт состоялся, у игрока должна быть цель, которой мешают некие обстоятельства. А целью другого игрока должна быть необходимость эти обстоятельства поддерживать. Причем вовсе не обязательно кто-то из игроков - "плохой парень". У каждой стороны может быть своя правда.

Одну и ту же ситуацию можно разрешить разными путями:

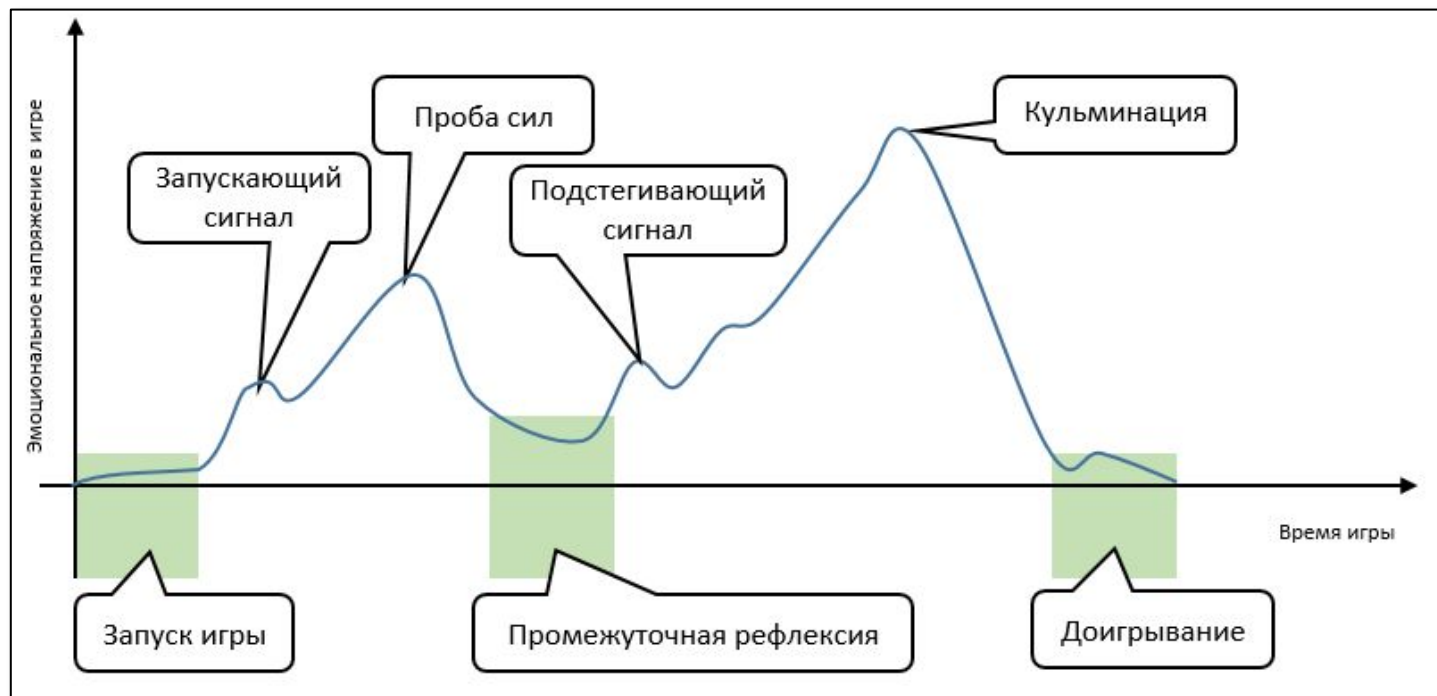
- Военные действия (уничтожить врага в бою лично. Натравить на врага более сильного хищника)
- Социальные действия (суд стаи, приказ от власти)
- Экономические действия (привести стадо на хорошее пастбище)
- Завоевать авторитет и получить поддержку большинства (победить Акелу и стать вожаком)
- Подставить врага под неприятность (привести погоню диких собак к пчелам и спрятаться в воде)
- Победить врага, используя достижения науки, технологии, интеллект (победить Шерхана огнём)

**Комплекс механизмов – движок ролевой игры.**

**Движок реализуется через комплекс правил игры, описание игрового мира и вводные установки для игроков.**



## Ход игры



- Придумать историю конфликта и продумать разные варианты его протекания до разрешения
- Создать цепь событий, которые произойдут вне зависимости от действий игроков и будут направлены на подстегивание основного конфликта игры и на то, чтобы его разрешить каким-либо способом. Такие события называются сигналами.
- Придумать механизмы реализации и разрешения конфликта.

Чего мы хотим  
добиться?

Что должно произойти, чтобы мы  
добились своей цели?

Почему это  
произойдет?

Как именно это  
произойдет?

## **Организация полеигровой рефлексии**

Рефлексия после игры необходима . Она может проходить в разных формах:

### **Обсуждение**

- Представители групп по очереди коротко рассказывают, что именно они делали и почему.
- Педагог подводит итоги игры (кто победил, что произошло, какими будут последствия действий игроков в игровом мире)

### **Письмо потомкам**

- Игрокам можно раздать бумагу, ручки и предложить написать три совета потомкам: Что они должны будут делаать в подобной ситуации и три совета, чего нельзя в такой ситуации делать.
- Потом советы выписываются в 2 колонки для общего обозрения.

Разбор полетов в игротехнической группе