

Конвент-мастерская 2013

Идея-Ценности-Сюжет

Идея

- Идея игры – это суть/**соль** художественного замысла
- Идея игры – это когда ты «**не можешь не делать игру**» (идея должна **гореть** в вас)
- Идею **НЕЛЬЗЯ** выразить словами **полностью**
- «Гейм фокус» – **лозунг** этой идеи
- Открытие людям **понимания/переживания** новой идеи – **искусство**.

Идея

- Идея **всегда есть** – ее можно не осознавать
- **Цель** делания игры – не всегда идея
- Идея игры **в замысле** и идея **состоявшейся** игры – не одно и то же.
- Игры в «мир» - симулятивные – воплощают идею мира или упрощая или возвышая ее
- Симулятивизм-Геймизм-Нарративизм
- **ИДЕЯ ДОЛЖНА КАСАТЬСЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ**
- Идею через РИ можно донести **только** через **ценности персонажей игры**

Цели делать игру

- Доказать себе (и/или обществу)
- Социализация внутри субкультуры
- Попробовать новшества
- Порадовать друзей – удовольствия для
- Окунуться в мир (прикоснуться к идее)
- Поиграть и получить удовольствие*
- Воплотить **идею** через художественный замысел.

Удовольствие от Игры

(А. Ленский, П. Прудковский, Е. Якимова, Н. Белявская)

- 1. Достройка
- 2. Состязание (с партнером, с результатом, с идеалом)
- 3. Планирование
- 4. Кооперация
- 5. Исследование-Коллекционирование
- 6. Ощущение собственных сил
- 7. Творчество
- 8. Виртуальная деятельность
- 9. Азарт
- 10. Эскапизм
- 11. Положение в социуме
- 12. Накопление опыта/обучение
- 13. Снятие запретов

Идея (изнутри)

- Идея – это то что вынесли игроки глубоко в душе **после игры**
- Идея – то, что выходит **из игры в жизнь**
- Идею можно **чувствовать**
- Идею можно **осознавать**
- **Автор (личность)** – проводник идеи

Идея (примеры)

- Игра о «жизни вечной» – Готика
- Игра о «праве быть собой» – Сильмариллион
Экстрим
- Игра о защите «своего города» -
Константинополь

Ценности

- Персонажи – носители идеи.
- Сумма несомых ими идей – есть идея игры
- Идея в персонажах несетя ценностями персонажей
- Ценности – это то что ВАЖНО
- Идея одна, а ценностей две и больше
- Ценности бывают положительные и отрицательные
- Ценности толкают персонажа на поступки
- Ценности конфликтуют друг с другом или поддерживают друг друга
- Ценности подчиняются идее или выпадают из нее
- Ценности персонажа полезно рефлексировать

Ценности (примеры)

- Здоровье/жизнь
- Любовь, семья, дети, дом
- Близкие, друзья, общение
- Самореализация в работе. Получение удовольствия от работы
- Самоидентификация
- Материальное благополучие
- Духовные ценности, духовный рост, религия
- Досуг — удовольствия, хобби, развлечения
- Творческая самореализация
- Самообразование
- Социальный статус и положение в обществе
- Свобода (свобода выбора, свобода слова и т. д.)
- Стабильность/сохранение достигнутого

Ценности (способы работы с)

- Прямая рефлексия
- Сыгровка - диагностическая ситуация или синтез
- Через бэкграунд – примерами прошлого поведения
- Словеска/модуль
- Модельно – якоря и/или через правила поведения
- Общественными ценностями/информированием

Ценности (конфликт)

- Истинный конфликт – угроза ценностям
- Ценности должны получать реализацию в действиях (подтверждения или отречения)
- Ценности персонажей должны эволюционировать к идее или гибнуть
- Конфликт ценностей должен быть ВНУТРИ персонажа
- Ценности должны находить отражение в целях персонажа

Сюжет

- Сюжет игры есть сумма сюжетов всех персонажей от всех игроков
- Сюжет – это «что произошло»
- Сюжет есть сумма значимых событий
- Событие – это не всякое действие, но отражающее работу ценностей – подтверждение или слом.
- Сюжет персонажа – это его История
- Показатель сюжета/истории - его ИНТЕРЕСНОСТЬ

Сюжет

- События происходят когда Ценности **под угрозой (которую нельзя проигнорировать)**
- События – это отражение внутренних изменений во внешнем
- Четыре вида внутренней истории:
 - О возвышении (герой меняется в «лучшую» сторону)
 - О деградации (герой меняется в «худшую» сторону)
 - О стойкости (герой не меняется под внешним воздействием)
 - О предательстве и возвращении (герой оступился, осознал, искупил)

Сюжет (динамика)

- Колебания интенсивности происходящих событий – ДИНАМИКА игры
- Композиционно верная динамика:
 - Экспозиция
 - Завязка
 - Кульминация
 - Развязка

Цели (внешняя событийная линия)

- «Квест»
 - Последовательный
 - Разветвленный
- «Ситуация»
 - Разрешимая
 - Неразрешимая
- Внешняя событийная линия работает на **динамику** и на **атмосферу** игры

Сюжет (способы работы с)

- Прямое управление сюжетом (прошлое)
- Столкновение ценностей
- Игровая информация: до игровое формирование и «вброс» в процессе.
- Смена парадигмы
- Игротехнические персонажи (PvE)
- Модели и правила