



«С чего начать:
ГОТОВИМ СВОЙ
НРИ сеттинг»

Денис Лобазов
Игровед ЦДОН №2

Важнейшие понятия

- Искусство – когда кто-то создает нечто, что намеренно вызывает реакцию у зрителя;
- Творчество - деятельность, создающая качественно новые материальные и духовные ценности или итог создания объективно нового;
- Общение – коммуникативное взаимодействие участников группы для достижения возможности синхронизации цели и задач, а также личностной самореализации.

Почему создавать истории - важно

- Игровое и социальное творчество;
- Психологическое здоровье;
- Эмоциональная свобода;
- Коммуникативная самореализация;
- Оживление собственного видения окружающих реалий и/или их отражения в простой доступной форме;
- В рамках настольной ролевой игры (НРИ) – совместное творчество, возможность впустить других людей в свой круг.

Почему люди начинают вести НРИ

- «Больше некому» – самый большой активист микрогруппы берет инициативу на себя;
- Желание рассказать историю – авторы, которым хочется рассказать свою задумку другим людям;
- Желание играть – даже если конкретной задумки нет, зато есть люди и/или игровая система;
- Подражание – желание оживить опыт увиденный/прочитанный/обыгранный/услышанный;
- Желание побеждать на новом уровне – все очень плохо.

С какой стороны взяться

Если есть история, но нет игровой системы:

- Выделить жанр мира **И** истории;
- Понять, на какие три основные детали отводиться бОльшее внимание во время повествования;
- Понять, за правила какого уровня сложности вы готовы взяться.

Если есть система, но нет игровой истории:

- Понять, какой жанр наиболее близок выбранной системе;
- Выделить три основные детали, на которые ставит основной упор игровая система;
- Что бы вы ни придумали, свяжите задумку и три основные детали по максимуму!

Сеттинг (?)

- Целый мир;
- Конкретное место и/или временной отрезок с яркими отличительными чертами;
- Жанр, который является наиболее конкретным и точным описанием всех «декораций» истории, уложенным в одно слово;
- Конструктор из всего, написанного выше.

Если у вас есть сеттинг, но нет истории и системы, то беритесь с последнего.

МИФ

- «Миф» – основа основ сеттинга;
- Миф – это центральная идея (или их комплекс), с которой в последующем будут связаны все логические связи обыгрываемого пространства;
- Миф – это легенда, которую знают и игроки, и все персонажи в создаваемом мире;
- Миф – это логическое обоснование всего, что происходит в мире на данный момент;
- Миф ОБЯЗАН быть интересным: одновременно доступным и захватывающим, достаточно невероятным, чтобы представить это в реальности.

Кристаллическая решетка сеттинга

КАЖДАЯ ДЕТАЛЬ МИРА ДОЛЖНА БЫТЬ СВЯЗАНА
ЛОГИЧЕСКИ С ТРЕМЯ ДРУГИМИ ДЕТАЛЯМИ



Максимум историй

- Наполнить свою историю другими историями;
- Все истории ссылаются на Миф;
- Миф становится мотивом перемещения внимания от одной части решетки к другой;
- Клише и заимствование – хорошо лишь в меру и ТОЛЬКО как неочевидный элемент;
- НЕ занимайтесь плагиатом;
- Не бойтесь вдохновляться НЕ популярным;
- Даже в посредственности можно найти искру надежды.

Перцепция

- Различение отдельных признаков в объекте, выделение в ней информативного содержания, адекватного цели действия, формирование чувственного образа;
- «Булочка с изюмом» не состоит из одного изюма (с);
- Думайте от лица тех, кто будет воспринимать вашу историю, т.к. в первое время они ухватят от силы половину;
- Истории мира должны быть наполнены человечностью (эмоциональностью), даже если они не про людей;
- Избегайте абсолютов и неопределенности.

Следуйте своей же стилистике

- Задавая тон сеттингу, поддерживайте его в последующем, развивая, но не меняя/забывая;
- Добавьте название игре И название миру;
- Названия должны быть звучные, слетающие с языка, говорящие, намекающие, с игрой слов, умные;
- НЕ увлекайтесь пафосом;
- Названия должны быть продуманы вместе с Мифом, поэтому уделите им не меньше внимания;
- Даже в самом мрачном мире можно найти что-то прекрасное, а в вашем мире ДОЛЖНО хотеться оказаться.

Обратите внимание на эти сеттинги

- Lord of the Rings;
- WarCraft;
- Warhammer;
- Legend of the 5 Rings;
- Forgotten realms;
- World of Darkness;
- Shadowrun;
- Dragon Age;
- A Song of Ice and Fire;
- Star Wars;

Подводя итоги

- Отталкивайтесь от того, что есть у вас в голове;
- Не гонитесь за результатом, только если это не желание получить опыт или протестировать что-то конкретное;
- Вдохновляйтесь, а не воруйте;
- Заимствуйте, а не копируйте;
- Начинайте с Мифа;
- Не дайте провиснуть логическим связям;
- Изучайте чужие миры, чтобы развить свои;
- Творите!

Спасибо за внимание!

