

Этапы Большой Ролевой Игры

Виталий Лебедев, 2021

Оглавление

Этапы Большой Ролевой Игры

Введение

До игры

Этап освоения личной роли

Во время игры

Этап внутри-группового взаимодействия

Этап взаимодействия групп с похожими группами

Этап взаимодействия разнотипных групп

Этап «Объединение цивилизаций»

После игры

Заключительный этап

Введение

Большая ролевая игра (БРИГ) — разновидность игр живого действия, где изначальные локации групп территориально разнесены друг от друга. В дополнение к классическим полигонным играм, проводимым на местности, современные БРИГи вполне могут проходить где-то в помещениях, при сохранении условия, что исходные локации территориально разнесены. Отличительной особенностью не городских игр является отсутствие контакта игроков с не игроками.

Безусловно, каждая игра индивидуальна, поэтому предложенные этапы, это не правило, а, скорее, ориентир для построения игры так, чтобы она сохраняла баланс и позволяла не выпадать участникам из процесса во всё время проведения. Данная этапность основана на принципе последовательности освоения игрового мира, расширения сферы интересов, влияния и взаимодействия игрока в процессе игры. Длительность этапов зависит от длительности всей игры, соответственно, для продолжительных игр каждый этап длится дольше, то есть должен содержать больше возможностей и сфер деятельности, чем для непродолжительных.

При планировании игры (разработке сюжета, драматургии, конфликтов) организаторам стоит уделять существенное внимание сбалансированности деятельности разных игровых персонажей и групп для того, чтобы переход каждого участника игры от этапа к этапу происходил примерно в одно и то же время. В противном случае возможны «выпадения» ряда игроков, а иногда даже и групп из игры и чрезмерно досрочного выполнения игроками или группами своих игровых целей.

Аллегорическим примером такой разбалансировки может послужить столкновение между космической и первобытно-общинно цивилизациями, претендующими на одну территорию, когда у вторых не имеется ни одного шанса на реальное противостояние, и сколько бы раз их не вводили в игру в новой роли (после «страны мёртвых») в той же группе, результат будет неизменным — это приводит к фактическому выведению первобытно-общинной группы из игры (то есть нарушение принципа «шестерёнки») и, в конечном итоге, преждевременным окончанием игры, когда далеко не ещё все игроки реализовали свои игровые цели.

До игры

Этап освоения личной роли

Этот этап может проходить как в первое время от начала игры, так и до непосредственного начала игры. Здесь игроки знакомятся со своими личными ролевыми установками, знакомятся со своей группой, создают личные и групповые артефакты, необходимые в игре. Рекомендуется этот этап проводить заблаговременно, так как фантазия игроков — один из самых мощных инструментов подготовки к игре и надо дать им время на то, чтобы «придумать себя» в предстоящей игре, сообразно с полученной игровой установкой.

Также, этот этап актуален для выявления недостатков ролевых установок. (Слабый и медлительный никогда не сможет сыграть сильного и быстрого, даже если это написано в качестве его характеристик в установке. Человек, имеющий игровую цель выяснить «секрет штриха Шеффера» фактически не имеет игровой цели, если он и так знает что такое «штрих Шеффера».) И сам игрок, и мастер на группе на этом этапе могут выявить и с помощью организаторов игры исправить выявленные недостатки. Также, на этом этапе удобно осуществить техническую подготовку игроков и групп: выдать костюмы, инструменты, оружие, снаряжение, атрибуты, познакомиться с локациями (местностью, помещениями) своей группы.

Одним из важных элементов вхождения в роль является изготовление личных и групповых атрибутов игры, которые не были выданы организаторами; апробирование оружия, костюмов, инструментов (здесь же можно выявить неполадки и либо обменять на исправные, либо починить).

Если в игре используются языки или сленги, то этот этап отлично подходит для того, чтобы познакомиться или выучить игровые языки и сленги.

Если в игре подразумеваются «специальности» (как заряжать пушку, как считать налоги, «переводчики», как варить зелье, как проводить обряд экзорцизма), то обучение этим специальностям тоже уместнее вынести на этот период. Это позволит играющему мастеру «не разрываться» в начале игры, более глубоко освоить личные ролевые установки и сделать игроков более уникальными (то есть выстроить систему взаимонеобходимости игроков). Смысл этого этапа в том, чтобы игрок к началу игры был к ней психологически и материально готов, что позволит сделать игру более динамичной и интересной.

Во время игры

Этап внутри-группового взаимодействия

Этот этап разбивается на два подэтапа, которые могут проходить как последовательно, так и параллельно друг к другу. Подэтап внутригрупповой деятельности (выборы мэра, запуск производства булочек, тренировочные состязания, оборудование стоянки, поиск сокровищ, составление плана местности) и подэтап взаимодействия с игровыми мастерами в роли (приручение орками тролля, переговоры с первыми клиентами фирмы, встреча с бродячим шаманом, охота на животных).

Этот этап очень важен с точки зрения игрового командообразования и проявления личных характеристики игроков, прописанных в ролевой установке. Именно на этом этапе происходит реализаций большей части личных игровых целей, так как все последующие этапы ориентированы скорее на групповые игровые цели, а не на личные.

Так же на этом этапе, посредством взаимодействия с NPC-мастером удобно ставить групповые игровые цели на следующие этапы, расширять представление игроков об игровом мире, информировать о событиях во внешнем, относительно группы, мире и вносить первые коррективы в ход игры (в случае необходимости).

Суть этого этапа в реализации личных целей и подготовке группы к взаимодействию с другими группами.

Примечание: NPC — (Non-Player Character, Неигровой персонаж) участник игры с игровой ролью, но без личной игровой цели. Для управления игрой часто NPC совмещают с должностью мастера игры. В отличие от обычных игроков, цель мастера не в реализации личных игровых целей, а в поддержке баланса и динамики игры.

Этап взаимодействия групп с похожими группами

Этот этап возможен только тогда, когда в игре подразумевается по несколько групп одного типа (индейские племена, рекламные агентства, пиратские корабли). Лучше всего, если у каждой группы есть похожа, в противном случае для уникальных групп придется увеличивать этап внутригруппового взаимодействия, как правило, дополнительным взаимодействием с NPC. Для отдельных уникальных групп, у которых достаточно сложные личные ролевые установки или требующие большего, по сравнению с другими, времени на этап внутри-группового взаимодействия, этот этап имеет смысл пропускать намеренно. На данном этапе группы осуществляют контакты с группами того же типа (свадьбы, локальные стычки, совместные обряды, конкуренция внутри однотипных фирм, установка общих и частных границ, переговоры). Этот этап расширяет игровую географию групп и позволяет выстроить принципы взаимодействия в больших («одноплеменных») группах. Суть этого этапа в выстраивании баланса деятельности отдельных групп и координации действий между группами одного типа.

Этап взаимодействия разнотипных групп

Этот этап может быть поменян местами с предыдущим или идти параллельно с ним, если это подразумевается логикой игры, однако с точки зрения последовательности расширения восприятия игроками игрового мира лучше разрабатывать игру именно в указанной последовательности этапов.

На этом этапе группы или объединения групп начинают взаимодействие с группами другого типа (орки и эльфы, поставщики и производители, испанцы и индейцы, инопланетяне и люди). Виды взаимодействия определяются установками, историей, культурой и локальными событиями игры (торговля, захват, конкуренция, война).

Это самый сложный этап игры с точки зрения управления балансом, особенно если подразумеваются или возникают конкурентные отношения. В этом случае группы естественным образом стремятся к объединению для усиления своих позиций, что может ускорить динамику и обеднить игру, не дав развиваться потенциальным взаимодействиям и деятельности групп. (Вместо организации разведывательную экспедицию вглубь территории орков, эльфы объединяются с людьми и гномами и просто захватывают орочьи территории.) Поэтому для этого этапа важно при разработке игры планирование таких групповых задач, которые не востребуют, а зачастую и противоречат объединению групп в большие.

Это самый важный этап с точки зрения неигровых целей игры, так как именно на нём происходит полноценная игровая жизнь. Если применить параллели с драматургией, именно на этом этапе происходит кульминация, как окончательное достижение личных и групповых целей игроков и появление новой цели, требующей объединения разнотипных групп на следующем этапе. Смысл этого этапа в окончательном освоении игрового мира и реализации активного проживания своих ролей игровыми персонажами.

Этап «Объединение цивилизаций»

Этот этап разбит на два подэтапа.

Первый, собственно, объединения групп (и объединений групп) с другими группами со схожими менталитетами или общеигровыми целями (люди с эльфами и гномами, орки с урук-хаями и дунландцами; объединение разных фирм в конгломераты, в торговые палаты) и выстраивание взаимоотношений внутри объединений. По своей логике этот этап схож с этапом взаимодействия групп с похожими группами, с той разницей, что здесь объединение происходит по интересам, а не по схожести групп. Крупные группы («цивилизации») предоставляют максимальные возможности игроку в освоенном на предыдущем этапе

игровом мире. Если на предыдущем этапе к «чужим» относилась большая часть других игроков и групп, то теперь количество «своих» резко увеличивается. Это не означает размытия личной или групповой цели, а лишь выстраивания правил игровой безопасности при взаимодействии с новыми «своими».

Второй подэтап условно можно назвать всеобщим событием или развязкой (столкновение светлых и тёмных сил у горы Ородруин, выставка-ярмарка продукции, аукцион, праздник крещения славянских племён). Это необязательный подэтап, особенно в тех играх, в которых не подразумевается чьей-то победы. Однако он является яркой эмоциональной точкой для игроков и за счет этого, позволяет сгладить огрехи предыдущих этапов игры. Обозначенная точка весьма важна для восприятия игры, как завершённой, именно она психологически делит время на игру и после игры, особенно для неопытных начинающих игроков. Ключевым моментом этого подэтапа является совместная деятельность всех игроков (без разницы, в противостоянии или в сотрудничестве).

Примечание: объединённых групп вовсе не обязательно должно быть две, хотя бинарная идентификация и наиболее простой способ и самоопределения игроков и выстраивания итогового события.

Особенность этого подэтапа в том, что после него игра уже не может продолжаться, тогда как в отсутствие этого этапа предыдущий этап может длиться практически бесконечно, если подпитывается NPC-мастерами новыми вводными. Основной смысл этого этапа в логичном завершении игры.

После игры

Заключительный этап

Этот этап подразумевает следующие подэтапы: игровая рефлексия, личная рефлексия, игровой анализ, внеигровой анализ, ликвидация игрового мира. И отдельный подэтап для организаторов игры — создание отчуждаемой разработки игры. К игровой рефлексии относят взгляд на себя со стороны, как на игрового персонажа: почему я как игровой персонаж делал так или иначе, что я чувствовал при этом, как я развивался в игре.

Личная рефлексия подразумевает выход из роли и взгляд на себя с точки зрения тех выводов, которые человек сделал про себя во время и после игры: что он понял, чему научился, какие другие изменения произошли с ним. Игровой анализ подразумевает разбор игровой динамики: что происходило, почему так происходило; сюда же, как правило, относят разбор мелких недочётов игры: несовершенство отдельных правил, алогичность отдельных установок, несоблюдение правил отдельными игроками или группами, недочёты материально-технического обеспечения; здесь же удобно выявить приёмы, техники и подходы, которые имеет смысл использовать в дальнейшем.

Внеигровой анализ может проводиться как со всеми участниками игры, так и только мастерами игры (например, в случае неопытных или маленьких по возрасту игроков). К внеигровому анализу относится разбор построения игры: непротиворечивость игрового мира, логичность построения отдельных сюжетов и общего сюжета (если он был), качество подготовки материалов, NPC, для дидактических игр — достижение дидактических целей, логичность последовательности вводных, механизмы сбора и «вбрасывания» информации, координация управления игрой.

В зависимости от контекста (количество времени, подготовленность игроков, степень усталости игроков) рефлексии и анализа можно по-разному объединять: игровую и личную рефлексии, игровой и внеигровой анализ, игровую рефлексии и игровой анализ или же проводить их все по отдельности.

Ликвидация игрового мира — это устранение последствий проведения игры (уборка территории, смыв грима, утилизация ненужных вещей) и сохранение материально-технического обеспечения игры (сбор и постирка костюмов; сбор, починка и упаковка оружия и других инструментов и атрибутов игры, сбор и складирование игровой валюты и так далее).

Примечание. В работе с детьми, при определённой организации, этот этап можно совмещать с игровой рефлексией (особенно если работа предстоит коллективная, а игроки маленькие по возрасту). В этом случае не стоит ожидать глубокой рефлексии и основная задача педагога на группе сначала дать выплеснуть эмоции, а потом через наводящие вопросы актуализировать у детей взгляд на себя, как на игрового персонажа.