

# ДИСКУРС И ЭТАП II (РЕОРЛЕВОХ)

28-08-2025

тнинея дискурса  
дискуссионны нарратив

## Основные положения:

- ↳ люди могут общаться группами
  - ↳ как минимум, нужно нормальное общение на двоих (технически)
- ↳ дискурс происходит через этот "Дискутировать", сначала находим себе собеседника, затем болтаем, после можем покрыть отношение => Описать ЕДИНСТВО ЭТАПА И ИНКА
- ↳ у людей могут быть мнения про системы, действия, людей, предметы; мнения могут быть "нравится/не нравится", если мнение = "все равно", значит официально мнения нет
- ↳ игрок может удалять мнения, но не добавлять новые у людей
- ↳ для распространения нужных игроку мнений, нужно зашить мнения в артефакт культуры
- ↳ появляются артефакты культуры, под которые нужно отдельное меню "цивилизации"
- ↳ в каждый артефакт может быть заложено от 1 до 5 мнений
- ↳ в артефакт также вкладывается личность автора (его софт-скилы)
- ↳ чем больше совпадают софт-скилы автора и читателя, тем выше шанс, что читатель перенимет мнения из артефакта, в противном случае читатель перенимет противоположные мнения
- ↳ на "потребление" артефакта у человека уходит 40 минут, например на фильм из 4-5 мнений уходит 160-200 минут игрового времени
- ↳ артефактом может быть:
  - ↳ книга
  - ↳ телеканал/передача
  - ↳ блог (телефон)
  - ↳ подкаст?
  - ↳ фильм
  - ↳ журнал? газета?
  - ↳ статья

Блог?  
Газета?  
Статья?

Бюро?

- ↳ игрок может создать артефакт культуры через меню Цивилизации от лица существующего человека (тогда автор запишется в артефакт) или от лица выдуманного (например, Лев Толстой, кто-то, кто был давно-давно), при выдуманном человеке заняться "софт-скиллы" автора и выбирать мнения, транслируемые в артефакте (что угодно, вытирать руки о шторы плохо; помидоры это модно, а варя ложь)
- ↳ в зависимости от типа созданного артефакта, люди будут иметь к нему доступ и перенимать/отрывать мнения оттуда
- ↳ будет этот "потреблять контент", который будет смотреть, какие были предыдущие использованные предметы (например, книжный шкаф) и в зависимости от этого скормливать человеку контент будет
- ↳ нет, лучше выбрать вручную, я же типа могу с телефона употребить все
- ↳ над человеком в момент потребления будет плашка наподобие дискурсивной

- ↳ мнения будут влиять на поведение людей, например при ходе одной системы человек не будет там работать или откладываться и т.п.
- ↳ исходы мнений будут описаны дополнительно, они должны быть жесткими
- ↳ в награду за "успешное прочтение" большого артефакта (от 3 мнений) можно назначить +1 балл навыка (или любого другого параметра)
  - или увеличить до +2 чтобы не было перфоманса
- ↳ дискурсивные системы есть:
  - или кружки по интересам, обычные компании, принадлежащие к сим. системам
  - или рабочие коллективы, принадлежащие к сим. системам
  - или кружфандомы какого угодно произведения (как только ты что-то прочитал, ты включаешься в фандом этого автомата)
- ↳ в рамках этих диск. систем можно радиомини получать мнения людей из этой системы, причем они всегда будут иметь приоритет над собственными
- ↳ из диск. системы можно выйти, тогда можно иметь свое мнение, отличное от фандомного
- ↳ автор в диск. системе — лидер мнений
- ↳ тут еще должна быть часть про популярность и приемлемость мнений из диск. системы, но наверное это опустим
- ↳ в диск. системе с живым лидером (не Лев Толстой) можно кидать фидбэк и критику автору, тем самым меняя мнения, вокруг которых строилось произведение, на противоположное
- ↳ у самой диск. системы есть:
  - лидер мнений (чаще всего автор, начальник), он неизменяем
  - 1-5 мнений, которые хб есть у всех членов системы
  - возможность эти мнения передать (как? вручную игроком? скорее да)
  - типа начинай войну с чуваком как в дискурсе и если ты оратор сильнее, ты передаешь мнение на противоположное
  - и оно автоматом меняется у всех членов системы
  - типа начальник батрачки всем транслирует "наши компании заебись", ты выходишь с ним в битву (спор), переубеждаешь, мнение меняется у всех на "компания - говно" и все массово увольняются, ура
- Быть встроенным действием где-то на 10-20 минут "Войти в курс событий", где ты радиомини подшариваешь за мнения своих диск. систем, что-то себе берешь и радиомини повышаешь односторонне отношение с членами диск. систем

- ↳ также могут быть мероприятия от диск. систем, прилагаемых к соц. системам
- ↳ например, разомно выбирается 1 час из времени, когда на сменах несколько человек и они "коммуницируют", типа "тимбилдинг"
- ↳ для систем-кружков по интересам со сменами 1 час в неделю автоматом становятся такие смены, если не привязано к винтам никаких действий
- ↳ во время мероприятий все могут позеть друг с другом в рамках 1-2 комнат и повышать разномно отношения + пересматривать мнения
- ↳ но эта фина будет переализована

○

- ↳ цели II этапа:
  - ↳ создать действия (шаги 5) на потребление контента
  - ↳ построить дома на 5 человек, у каждого свой адрес  $\Rightarrow$  <sup>расказать в тупике про адреса</sup>
  - ↳ построить 5-10 артефактов культуры разной длительности/типа
  - ↳ создать 5-10 артефактов культуры разной длительности/типа
  - ↳ анимация на этот "потребовать" - покачивание головой "да"
- ↳ было бы здорово сюда ввести еще мнения на одежду/прически, что можно, какие цвета и т.д.
- ↳ так можно будет дифференцировать один "френд" от другого
- ↳ в диск. системах будет также зашито, что предпочтительно носить в рамках системы
- ↳ люди будут разомно выбирать верх, низ, обувь, прическу или их цвета и "подшаривать", т.е. переносить их на себя
- ↳ для диск. систем с припайкой к соц. системе будет происходить смена аутфита только в рабочее время
- ↳ для диск. систем без соц. системы будет происходить винтажные + подшаривание на обычную повседневную одежду людей
- ↳ для членов диск. систем и соц. систем надо ввести однотипное поле "униформы"
- ↳ стили и униформы для диск./соц. систем опциональны
- ↳ можно задать униформу для каждого винта отдельно? (х надо ли)