Office Hours 14.2: Преимущества построения описаний в кинематографическом стиле

<https://youtu.be/0RWYrsmIux8?t=20m44s>

Некоторые мастера описывают персонажей, локации и ситуации в кинематографическом стиле: построение кадра, пролёты камеры, фокус. Какие преимущества у такого стиля и как научиться делать что-то подобное?

Нас окружает множество фильмов и сериалов, что делает язык кинематографа универсальным и понятным всем без исключения. Почему бы этим не воспользоваться?

Всё, что вы видите в хорошем фильме, находится там с какой-то целью. Фокус, свет, музыка, темпоритм - всё это существует для того, чтобы выделить нужные элементы сцены. Для того, чтобы зритель сфокусировал внимание на том, что хочет донести создатель.

Такой стиль может очень круто работать в определённых ситуациях. Это можно использовать в тех играх, где ты, как мастер, хочешь создать у игроков ощущение, что они смотрят сериал, где их персонажи - главные герои.

Некоторые системы, основанные на определённом типе медиа, содержат в себе механизмы, которые помогают строить описания в нужном ключе, например, The World Wide Wrestling RPG или Tenra Bansho Zero. А другие игры, типа Star Wars RPG или Star Trek Adventures, благодаря своим первоисточникам так и просят описать такие специфические подробности.

В таких случаях вполне уместно описывать заголовки, появляющиеся внизу экрана, переходы между сценами, зум камеры, ракурсы, фокус и тому подобные вещи. В некоторых случаях даже можно обратить внимание на различные артефакты изображения: блики линз, перенасыщенные цвета, дефекты плёнки. Это работает даже с саундтреками - порой достаточно лишь описания.

Давайте сравним описания одного и того же места:

1. Перед вами ярко освещённая комната 3 на 4 метра. В ней стоит стол с компьютером, несколько софтбоксов. На столе лежит куча всяких вещей.
2. Перед нами кадр с крупным планом микрофона. На его серебристой поверхности отражается экран компьютера. Камера отъезжает назад, показывая объёмный документ на мониторе, но мы пока не видим конкретно, что там. Всё больше и больше элементов попадает в кадр: заваленный бумагами и другими вещами стол, офисное кресло, темнота вокруг. Снизу появляется заголовок “10:45. 2 дня до инцидента”. Слышится звук щёлкнувшего выключателя. В комнате загорается свет. Кто-то вошёл”

Первое описание довольно полезно, но в нём нет какого-то смысла или идеи. В таком случае игроки будут обращать внимание на то, что кажется им интересным в зависимости от личных предпочтений и системы. Второе, конечно, несколько больше по объёму, однако гораздо чётче передаёт идею и лучше фокусирует внимание игроков на том, что важно. Давая игрокам своеобразный “кадр”, а не “инвентарный список”, ты подсвечиваешь важные элементы сцены. Можешь даже дать возможность персонажам видеть появляющиеся на экране заголовки. Такие описания настраивают на нужный лад, вызывая определённые мысли и чувства. Также при кинематографичном описании можно мимикрировать под стиль того или иного существующего произведения, тем самым создавая ещё одну ассоциацию у игроков, что позволит им точнее понять твой настрой.

Создавая описания в подобном ключе, ты получаешь в свои руки ещё один набор инструментов, который при правильном использовании позволит делать игры ещё круче. В определённых случаях инвентарное описание, конечно же, уместно. Однако порой интереснее сказать: “За твоей спиной кто-то стоит и слушает, но мы не можем рассмотреть его лица - он не в фокусе”. Иногда можно даже описывать сцены, которые персонажи игроков не видят, так как не присутствуют при этих событиях. Показать Дарта Вейдера, нанимающего охотника за головами для убийства персонажей игроков, может быть гораздо более увлекательно, чем оставить это в тайне. Однако вопрос разделения знаний игрока и персонажа - это уже совсем другая история.

Если хочешь научиться так делать - просто не спеша начни вводить подобное в свои текущие игры. Поначалу будет плохо, но чем больше практики, тем лучше. Только не забудь предупредить игроков, что собираешься экспериментировать в этом направлении. Особенно здорово, когда игроки тоже начинают создавать такие описания.

Это не единственный способ подачи описаний в НРИ. В играх вроде Mouse Guard или Masks зайдёт описание в комиксовом стиле: облачка, развороты, пояснения от автора и тому подобное.