



Субкультура «Ролевики»

ШИЛОВ ИГОРЬ

ГРУППА С-16-1Б

Виды ролевых игр

- Настольные ролевые игры
- Сетевые ролевые игры
- Ролевые игры живого действия

Возможности участника ролевых игр

Развитие ролевого движения

- Древний Рим, Колизей, реконструкторские бои
- Средневековье, «царство фей», двор короля Артура
- Новое время, «афинские»/«египетские» вечера, наполеоновские войны, любители кельтской старины (Гэльская лига, 1893)
- 1950-е гг., Дж.Р.Р. Толкиен, «Властелин колец», Британское Толкиновское общество (1969)
- 1990 , Красноярск, Хоббитские игрища
- 2006, Подмосковье, Ледовое побоище

Тематика ролевых игр

- Литературное произведение
- Хоббит
- Властелин Колец
- Ведьмак
- Гарри Поттер
- Игра
 - WarHammer
 - WarCraft
- Европейская мифология
 - Античные мифы
 - Кельтская мифология
 - Финский эпос «Калевала»
 - «Артуровский цикл»
- Исторические события

Структура участников ролевых игр

- Студенты и учащиеся старших классов
- Предприниматели среднего уровня, сотрудники коммерческих структур
- Неопределившаяся молодежь
- Представители технической, гуманитарной и творческой интеллигенции

- Представители неохристианства, неоязычества
- Хиппи, панки и пр.
- Либералы
- Националисты, неонацисты

Типы ролевиков

- «Файтеры»
 - интересны собственно «боевые» действия
- «Манчкины»
 - важен результат или сам по себе процесс игры
- «Путешественники»
 - игра - форма досуга, возможность выехать в лес и посидеть у костра

Российские мастерские группы, клубы и мероприятия

- «Плавучий дом», Москва
 - «Песня огня и льда»
 - «Черный отряд»
- «Золотые леса», Москва
 - Эльфийский лучный турнир
- Творческая группа Макдуфа, Санкт-Петербург
 - «Хазарский словарь»
 - «Чапаев и Пустота»
 - «Латимерия»
- «Бастилия», Санкт-Петербург
 - «Бульварное чтение»
 - «Алмазная колесница»
- «Зиланткон», Казань
 - проводится с 1991 г., около 2000-2500 участников
- «Моргиль», Санкт-Петербург
 - главная цель- срыв игр других клубов, «грибные эльфы», гопники, ролевые хулиганы
- Фестиваль «Поле Куликово»
 - проводится с 1997 г.
- Фестиваль «Бородино»
 - проводится с 1989 г.



Ролевики в сетинге Властелина Колец

Ролевики
играющие
гномов(dwarfs) в
сеттинге
warhammer
fantasy battles





Одна из реконструкций Бородинского Сражения

Настольные ролевые игры

- ▶ В 1974 году, во время роста популярности толкиенизма, Гэри Гайгэксом и Дэйвом Арнесоном была разработана и выпущена первая редакция правил настольной ролевой игры "Dungeons & Dragons". В ней – команда игроков, каждый из которых создавал себе собственного персонажа, под руководством Мастера (который является рассказчиком и по совместительству судьей) отправлялись в подземелье, где они должны были взаимодействовать с окружением, сражаться с врагами и искать сокровища. Игрокам созданная система пришлась по душе, и вместе с развивающейся на волне популярности серией сразу появилось много схожих. Сами "Подземелья и драконы" до сих пор продолжают развиваться, как и некоторые другие серии.

Известные системы настольных ролевых игр

На данный момент количество систем для ролевых игр предоставляет довольно широкий выбор, и каждая система предполагает определенную тематику. Все они отличаются во многом но основные принципы везде одинаковы.

все начинается с того что игроки договариваются с мастером (организатором) о некоторых деталях (допустимость некоторых рас в качестве игровых персонажей, или начальный уровень) и создают себе персонажей пользуясь книгой правил.

Выбирая характеристики навыки снаряжение (и прочее, что необходимо выбрать) из числа доступных, они по сути определяют возможности своего персонажа, но вот его характер, предысторию и систему ценностей персонажа игрок придумывает сам.

Мастер же тем временем подготавливает все, что необходимо для будущей игры кроме персонажей игроков. Он пишет основной сценарий, придумывает задания, описания мест где игроки побывают и людей которых они встретят, и заранее подготавливает возможные альтернативы предложенному им развитию событий.

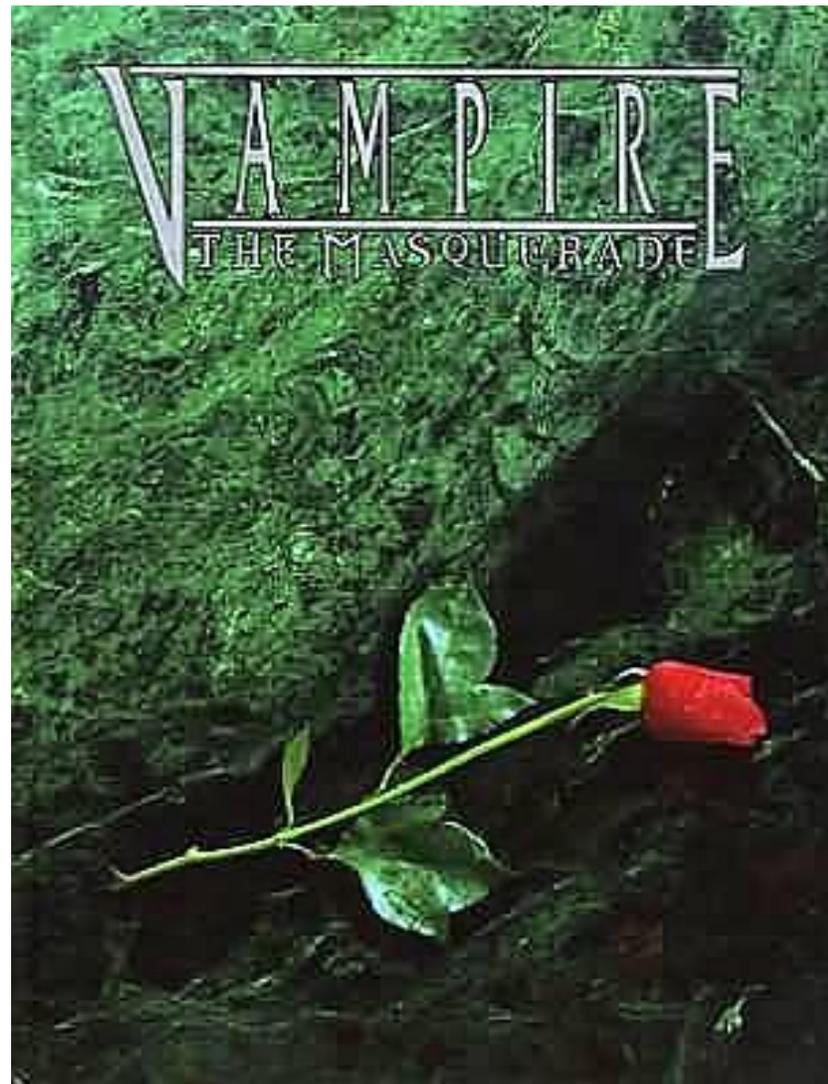
Dungeons & Dragons

Будучи прародителем жанра, все еще остается довольно популярной. Игроки являются командой авантюристов путешествующей по фэнтезийному миру выполняя по пути различные задания от жителей, убивая монстров и занимаясь различными другими делами. У каждого игрока помимо расы, выбранного класса и характеристик есть собственная предыстория, мотивы и система моральных ценностей



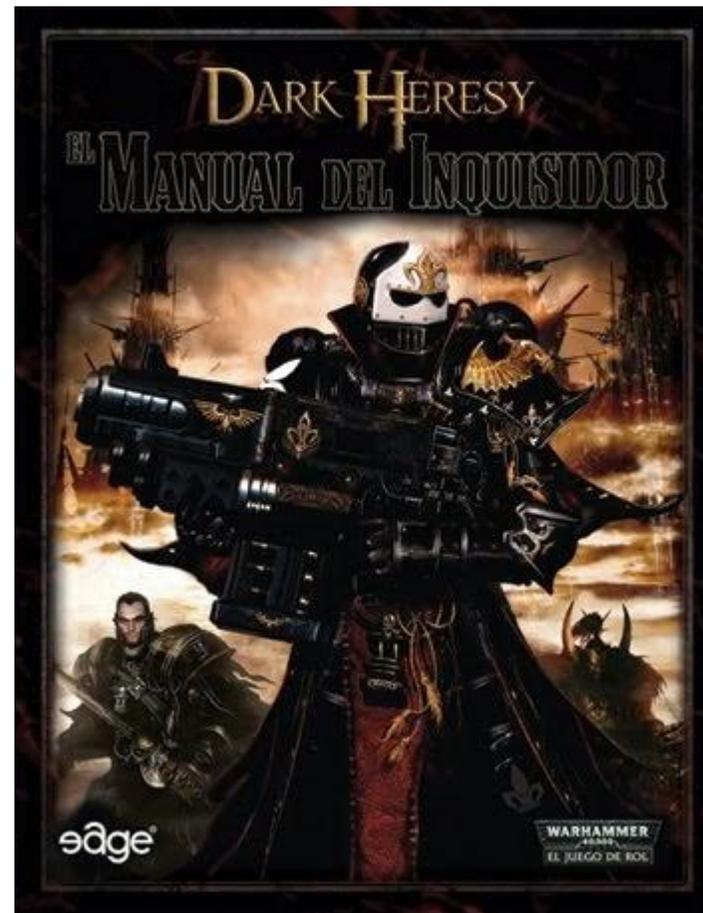
World of Darkness

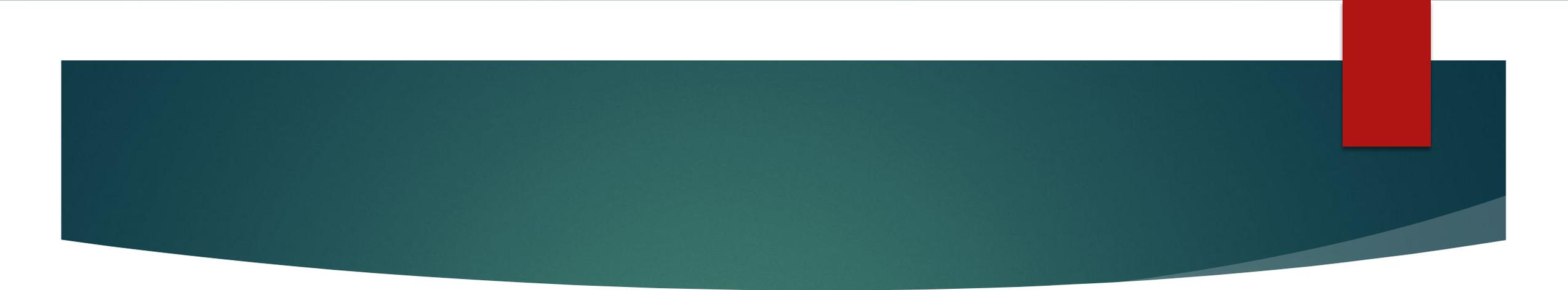
"Мир тьмы"- это объединение несколько систем от одного издателя, чье действие происходит в альтернативной вселенной, которая является более мрачным отражением нашего мира. Каждая система предлагает возможность игрокам примерить на себя маску какого либо из сверхъестественных существ от вампиров и оборотней до призраков, образовавших тайные сообщества скрытые от людей и преследующих свои цели.



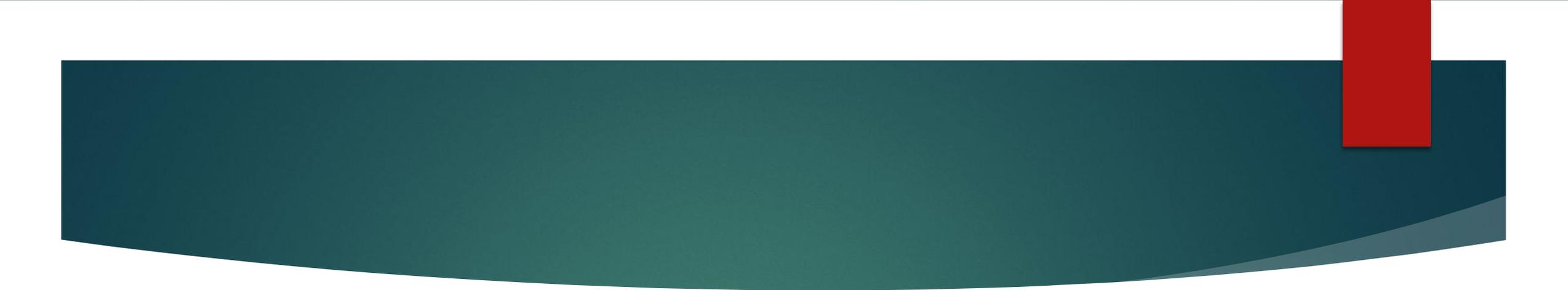
Dark Heresy

События темной ереси проходят в сеттинге варгейма "Warhammer 40000», повествующего о мире 40 тысячелетия наполненного войной. Империя человечества атакуется инопланетными врагами со всех сторон и раздроблена внутри сепаратистами и еретиками. Игроки являются аколитами Инквизиции что должна находить и уничтожать ересь. Система отличается высоким уровнем жестокости, бессердечности и сильной атмосферой антиутопии будущего





Следует отметить различие между ролевыми играми и так называемым компьютерным их воплощением в виде RPG (Role-playing Games) или же онлайн-MMORPG. В отличие от первоисточника в них присутствует определенная визуализация и сам процесс игры показан более живо, но игра не имеет той свободы, что оригинальные ролевые игры. Персонаж игрока часто не имеет предыстории и характера вообще или они оказываются не важны, задания редко имеют больше одного-двух вариантов решения, а возможности различных классов имеют отношения исключительно к бою.



Ролевые игры – это достаточно интересное времяпрепровождение, которое при этом дает уникальный опыт и ощущения, превосходящие таковые от просмотра фильма или чтения книги, потому что "зритель" действительно переживает за персонажа, ведь игрок и сам по сути им является . При этом ролевые игры доступны настолько легко насколько это возможно, и даже занятые люди которым некогда выделить время съездить в долгий поход или собраться на полдня со знакомыми, могут уделить небольшую часть вечера ролевой игре ведущейся через соцсети или иное средство связи, чтобы расслабиться под конец дня.