

Очередное произведение пришлось похоронить из-за нехватки воображения у автора... Какой печальный конец. Конец этот печален, но закономерен – постигает он многих. Здесь я предложу парочку средств, которые могли бы помочь избежать такой участи.

Основное средство – дополнительный материал. Дополнительный материал представляет собой все письменные, или же иного формата наработки автора по его произведению. Туда входят:

- * Заметки о персонажах: Их характер, физические данные, история, философские взгляды, область познания, взаимоотношения, месторасположение, и так далее...
- * Географическое расположение: Месторасположения населённых пунктов, рельефных особенностей, природных богатств, объектов интереса, политических сил и так далее... Желательно придать этой информации графический формат. Сойдёт и схематический рисунок. По нему так же можно отслеживать перемещение персонажей в тот или иной момент. По расстоянию, препятствиям и способу перемещения рассчитывать примерное время пути.
- * Этнос: Культура, быт, уклад жизни, языки тех или иных народов. В общем, всё то, руководствуясь чем, население выстраивает свою жизнь. В каждом месте могут быть свои различия – они происходят из-за разности исторических, природных и общественных факторов, формирующих этнос. Записи об этом вами могут быть использованы для наиболее натуралистичного изображения населения.
- * О живности: Записи о различных расах и их особенностях, а так же о различных видах и их особенностях.
- * О политических и экономических силах: Расположение, взаимоотношения, особенности.
- * Особенности устройства самого мира.
- * Что-то, что я, быть может, забыл упомянуть.

Это всё первое средство, письменные заметки. Они могут дать вам более полное представление о собственном творении. Средство второе – создание поверх этих заметок систему расчёта вероятностей. То есть расчёт вероятности какого-то события с учётом тех записей, что есть, и ситуации прописываемой на данный момент. Результат таких расчётов выразить в виде вероятности событий, а после подключить в этот процесс нечто, что способно выдавать случайные числа в определённом диапазоне. Таким образом, вы сможете наиболее справедливо делать расчёт того, что должно произойти. Если же есть вероятность результата, который резко идёт в разрез с намеченными планами, можно в пределах разумного подкрутить шансы желательного результата. Но стоит помнить, что такая система является почти что чистым выражением законов логики мира. Если вы видите, что мнение расчётов слишком сильно отличается от намеченного вами плана, стоит задуматься на счёт правомерности ваших действий относительно законов логики вашего же мира. Может вам стоит отойти от вашего плана, и повести сюжет по тому пути, по которому он должен идти? Конечно, если вы сами себя не загнали в рамки по типу будущего, которое уже определено, и измениться не может.

Приведём пару примеров действия такой системы. Пример первый – шанс попадания при выстреле из лука. Стоит учесть особенности лука и его стрел, мастерство стрелка, особенности мишени, есть ли движение стрелка или мишени, усталость стрелка (если такая есть), и мелкие погрешности на вроде ветра. Так же можно учитывать мелкие коррективы по типу удачи, важности выстрела для сюжета, корректировку направления стрелы (к примеру, магией), фактор хаоса и так далее. Из этого всего вычислить возможные результаты выстрела, а так же определить вероятности каждого исхода. Это была работа системы на примере такого простого

действия, как выстрел. По подобному принципу действует и расчёт шансов попаданий в бою, но с учётом уже немного отличающихся факторов.

Вторым примером будет речь, мысли, реакции. Каждый персонаж имеет своё мировоззрение, опыт, систему ценностей, багаж знаний, особенности склада ума и тела. Реакция персонажа на то или иное действие/событие будет складываться из ранее перечисленных вещей, а так же некоторых других факторов. То, как персонаж будет отвечать на что-то, зависит, к примеру, от срочности ответа. Не всякий сможет изречь крайне глубокую мысль, или принять крайне рациональное решение, подумав лишь долю секунды. Так же влияет эмоциональное состояние. Думаю, этот пункт вряд-ли нуждается в пояснении. Или же может сказываться состояние тела. Будучи крайне усталым можно и не подумать, к примеру, о вежливости или этикете. И, конечно же, играют немаловажную роль качества самого персонажа, часть которых я перечислил чуть ранее. В одной и той же ситуации каждый будет поступать по-своему. К примеру, один, узнав о религиозном предпочтении своего знакомого, отнёсся бы к тому терпимо, другой же, пригласил бы этого знакомого постоять на кострище. Действия и умозаключения, к которым кто-то может прийти, зависят от его личных качеств. Можно составить список возможных действий и умозаключений, а затем исходя из факторов: срочности выбора, эмоционального состояния, состояния тела, и других, выбрать наиболее подходящий вариант.

Что же взять третьим примером работы системы? Вариантов много. Можно просчитывать шансы удачно найти что-то, вероятность какого-нибудь события, рассчитывать результат какого-либо взаимодействия, да даже вероятность создания чего-то и качество конечного продукта - вариантов для третьего примера много. Думаю, ранее описанного и так достаточно, а ещё один пример будет уже излишним.

А вот и рубрика "Для чего это нужно?!". Здесь я буду объяснять для чего это всё нужно. Дополнительный материал выполняет достаточно простую функцию - не забыть. Сложно всё держать в голове. Становится куда легче, когда всё, что нужно, находится перед вами, а в случае необходимости можно обратиться к подробному описанию. Это позволяет освободить мыслительные ресурсы, которые можно перенаправить на другие задачи.

Тогда что по поводу "системы"? Использовать её, или нет - вам решать. Тут уже поднимаются вопросы не только практические. Ведь столь повсеместный ввод расчётов превращает сочинение из искусства в науку. Прямо как война с развитием цивилизации перестаёт быть искусством и становится наукой... Ух, давайте всё-таки перейдём от философского к практическому. Меру ввода "системы" определять вам. Она позволяет снять нагрузку с воображения, переведя ту в рутину. Освободившееся воображение можно направить туда, где заканчиваются полномочия "системы". Система помогает обособить мышление персонажей от мышления автора, сделать события произведения более независимыми. Так же она помогает более правдоподобному отображению действительности, способствует проработке деталей. Помимо этого она может пригодиться при решении сложных вопросов, к примеру: "Что будет, если так совместить несовместимое?". Так же система даёт автору лучше понять собственный мир. Она заставляет автора делить всё на детали, углубляться в их взаимодействия. Ну и в конце концов система способствует "оживлению" вымышленного мира.

Версия текста: [1.1]

<http://tl.rulate.ru/book/23282/481793>