

Детство - такая пора, когда вопросы по типу "В чём смысл жизни" и "Как оплатить счета" не появлялись в голове, гораздо важнее их были "Где найти змею в степи?", "Как словить тарантула?", "А чтобы было, если б я был хозяином продуктового магазина?" и другие столь немаловажные вопросы для нас, детей 2001 года рождения! Ладно-ладно, для детей, что жили на окраине небольшого городка, окружённого степями. Тишь да гладь. Во дворах особо заняться нечем, в футбол мы особо не любили играть, поэтому, в какой-то из дней (не знаю, когда мы в первый раз сыграли в мою игру на улице) я решил сам создать игру и сыграть в неё с друзьями. Это было круто! Мы - мелкие детишки, у которых ещё нет комплексов, у которых ещё всё впереди и воображение работает на УРА. Я был в этих играх всем: и монстром, и торговцем, и рассказчиком, и крестьянином, и населением в целом, и швецом, и жнецом, и на дуде игроцом, т.е. когда я говорю, что я был всем, я это и имею ввиду. Всем, значит всем. Но как это возможно? Сейчас расскажу . . .

Суть заключалась в том, что все игроки (мои друзья, главные герои) были почти всегда вместе и поэтому было очень просто вести игру. Например: "Пещера. "Кто Вы!?". "Уходите, я Вас не знаю". "Ребята что-то отвечают". "Я же сказал, я Вас не знаю!!! - после странные звуки издаваемые мной, мол я превращаюсь в монстра. "Озвучиваю кем я стал, например: двуглавым синим драконом". "Вы умрёте!" - грозно говорю я и начинается битва между мной и героями. Точнее, нужно понимать, что когда идёт игра, все в неё погружены настолько, что уже забывают, что они какие-то ребята со двора, нет, они же рыцари, лучники, маги подземелья и т.д., так же и со мной. Когда я играл, я не ассоциировал себя с игрой, я ей становился. Я был ей. Поэтому, когда шла игра, то битва была не между МНОЙ и ДРУЗЬЯМИ, а между монстром/созданием и ГЕРОЯМИ. Вот так =)

Естественно, никто друг друга руками не бил. Конечно, были случаи случайного попадания, но они были лёгкими, безболезненными, и ещё раз, повторяюсь, крайне редкими. Поэтому битвы в играх всегда проходили как по маслу. Махали мы руками друг от друга на расстоянии полуметра, может чуть больше, чуть меньше, говорю примерно так, т.к. никто никогда не проводил замеры. Проще сказать - махали так, чтобы не коснуться и всё)

Когда использовались способности, они, естественно озвучивались, а иначе, как поймёшь, что тебя заморозили? Только, если по звуку "пщщщщ" :D)

Игра длились разное время. Иногда, если игра была так себе (а такое случалось, но не часто), то играли 30-40 минут, может быть час, опять же, говорю примерно, т.к. никто не ходил с часами и не замерял, сколько мы там играем в эти воображаемые игры. Ах, да, в уже взрослом возрасте (17 лет) я дал название тому, чем мы занимались в детстве. Я, даже, хотел проводить это будучи взрослым, со взрослыми людьми, но потом понял, что это вряд ли может стать когда-нибудь бизнесом. Скорее потехой)

ВИК - Воображаемая Игра Контроллера. Именно так я и назвал свои детские игры. Контроллер - это тот, кто контролирует всей игрой, можно сказать, становится ей. Чаще всего это был я, но случались моменты, когда играли не в мою игру. Если честно, то чаще всего игры от других ребят были менее интересными, не знаю, почему это было так, но оно так было. И кстати, монстрами в них то же был я. Эти роли ко мне настолько прижились, что когда я захотел поиграть за героя, то ребята просто отказывались, ведь среди всех остальных (а нас было обычно 3-4) не было тех, кто умел бы играть монстром.

О, это целая философия. Здесь нужны годы практик. Ладно, шучу, конечно же, но, однако некая сложность всё-таки присутствовала, да и думаю, если сейчас нам собраться, я до сих пор смогу сыграть монстра, а они, героев, как в старые времена, но наоборот у них не выйдет. Ведь, чтобы играть за монстра, нужно тонко чувствовать происходящее. Понимать, когда тебе стоит

слечь, а когда бороться до конца и быть, будто не убиваемым! Уже слышу, кто-то шепчет: "Психология". Да, я сейчас понимаю, что и вправду, чистая психология. Нужно понимать, когда игроки хотят сложности, нужно читать их лица, жесты, чтобы понимать, что стоит сказать. Я это делал на автомате. Это сейчас я знаю про вербальные и невербальные жесты, и то, что я знаю, это мизер, по сравнению с тем, что знаю те люди, которые в этом и вправду разбираются. Знаю про Дейла Карнеги, а тогда, тогда я ничего этого не знал. Не парился, так сказать, а делал дело - играл с друзьями в игры. Мы поистине весело проводили время. Помню, одна игра продлилась с самого утра по самый вечер, с одним лишь перерывом - на обед. Это наверное, единственное, что могло прервать игру. Сам обед не сильно интересовал, пища тогда была далеко не на первом месте, нежели на сегодняшний день (иногда случается (ох уж этот изменчивый мир)). Нас звали родители. Из окна, доброе "ВОВА", из другого столь же доброе "ИГОРЬ" и из третьего громкое "ДАНИЛА", т.к. жил он аж на 5 этаже, поэтому, приходилось и вправду громко крикнуть, чтобы снизу тебя услышали.

Эта весёлая пора длилась, увы, не так долго, как хотелось бы. В 2012 году пошёл спад, в 2013 полное забвение, а 2014 по 2015 - уход в Dota 2 с головой, по 7-8 часов в день . . .

После, мы больше никогда не играли в ВИК (катится скупая восемнадцатилетняя слеза по моей щеке). Что ж, это было время, которому была присуща данная деятельность. Оно прошло. Хоть стой, хоть падай и плачь, но минувшего не вернуть, поэтому, продолжим гордо идти вперёд, понимая, что может быть, когда-нибудь, мы снова все вместе, как в былые время, сыграем в ВИК.

Всем спасибо за прочтение. Пишите, что хотели бы ещё узнать, ибо написал я точно не всё. Всё сразу не напишешь, за один то заход, за один то раз :)

Мой вк - www.vk.com/vladimir_polezhaev

Прошу любить и жаловать, там я чаще, чем здесь. Проще связаться.

Всего добро =)

P.S. Уберите на этой фотографии мяч, девочек (их не было) и будет примерная картина того, как мы играли в ВИК. Особенно этот мальчик, что слева, будто кастует заклинание))) Колдун из клана бури ;D

<http://tl.rulate.ru/book/26042/543019>