

# Написание правил. Базовый курс

---

Лео Царев (МТГ «Бастилия»)

# Почему «базовый курс»?

---

- База для новичков
  - Упорядочивание для олдовцев
  - Общий язык для всех
  - Меньше пафоса
-

# Не обсуждаем: что такое игра

---

## □ Крис Стауфорд:

- Интерактивность
- Цель
- Оппоненты
- Влияние на оппонента

## □ Ролевая полевая игра (LARP)

- Live-action + roleplaying + game
-

# Идея — сюжет — модель

---

- Джулиан-Макдуфь
  - Идея
  - Сюжет
  - Модель
-

# Правила – часть модели

---

- ❑ Правила реализуют сюжет
  - ❑ Правила – коллективные ограничения
  - ❑ (Вводные – индивидуальные)
  - ❑ Правила создают мир согласно задумке мастера
-

# Интересность как цель правил

---

- Достаточно ли, чтобы правила были интересны?
  - Может ли быть боевкой покер?
-

# Что не является правилами

---

- Мастерская политика
  - Требования по подготовке
  - Техника безопасности
  - Технические регламенты оборудования
-

# Зачем мы пишем правила?

---

- Реализация сюжета
  - Нужны боевые столкновения
    - Моделируются так-то
  - Смерть возможна, но редка
    - Обязательное добивание
  - Мелкие конфликты между деревнями
    - Правила дают нам повод (овцы!)
-



# Какие правила писать не надо

---

- Для нашего сюжета это не важно
    - На отыгрыш
  - Этого на нашей игре нельзя
    - Это мы запрещаем
  - Cost/Value слишком большой
    - Этого мы не делаем
-

# Что нам дают правила для игры

---

- ❑ Направление происходящего в нужную сторону
  - ❑ Точки выбора. Правила дают развилки
  - ❑ Разрешение конфликтов
  - ❑ Это критерии оценки правил
-

# Этапы написания правил

---

- Бешеный креатив
  - Написание основы
  - Обсуждение внутри МГ
    - «Выписать из головы»
  - Поиск дыр
    - Проблема «одной волны»
  - Ответы на вопросы игроков
  - Предыгровая вычитка
-

# Классификация: Мастерское вмешательство

---

- Идеальные автомодели
  - Псевдоавтомодели
  - Модели на мастерской поддержке
  - Модели на мастерской оценке
  - Сколько шагов от мастера до мастера?
-

# Классификация: присутствие игротехников

---

- Перманент
  - Онлайн
  - Оффлайн
-

# Классификация: вовлеченность

---

- Игра с мастером
  - Игра с паззлом
  - Абстрактная игра с игроками
  - Ролевая игра с игроками
-

# Прием: «Что самое важное/особенное?»»

---

- Выдели важную особенность игрового мира
  - Придумай модель
  - Проверь на соответствие
  - Все смоделировать нельзя
    - Смоделируй важнейшее
-

# Прием: «красиво = выгодно»

---

- Мастера хотят:
    - Нужные доспехи/действия/тактику
  - Делаем это выгодным
  - PROFIT
-



# Прием: «Поощрение игровой активности»

---

- Поощрение активности
  - Поощрение кооперации
  - Поощрение конфликта
    - Выгодно воевать
    - Выгодно договорится
-

# Прием: введение дополнительных шагов

---

- Мастер-игрок-потребление
  - Мастер-игрок-мастер
  - Игра только на игрок-игрок
-

# Прием: стандартизация цифр

---

- Цифры и нелогичное сложно запомнить
  - 2 минуты и пять раз
  - Неважно, сколько лежать оглушенным
    - Важно, чтобы всем одинаково
-

# Прием: Введение маркера

---

- ❑ Сложно-контролируемые действия
  - ❑ Замена одного неочевидного несколькими очевидными
  - ❑ Визуализация подсчета
-

# Дисбаланс первого рода

---

- Дисбаланс первого рода по Гарфилду
    - Портит РИ?
  - Адаптация: абсолютно-оптимальный образ
  - Просчитываемые ситуации
  - Камень-ножницы-бумага-(ящерица-Спок)
-

# Дисбаланс второго рода

---

- Безусловно ложный или безусловно ошибочный выбор
  - Безусловно правильный выбор
-

# Остановись!

---

- ❑ Правила должны помещаться в голову
  - ❑ Умение их помнить сильно преувеличено
  - ❑ Одна тема – полстраницы А4
  - ❑ 3-5 тем общих правил
  - ❑ «Раздатка для тупых»
-