

#Лео Царев, 2012

# НАПИСАНИЕ ПРАВИЛ 2.0

Что я буду рассказывать и почему именно это

# Вводная часть

# План рассказа

- Термины
- Зачем нужны правила
- Классификация
- Приемы
- Непростительные грехи
- Советы

# Зачем вообще этот доклад?

- Новичкам — научиться писать правила
- Олдовцам — структурировать свои понятия о написании правил
- Всем — договориться о терминах
- Мне — увеличить свое величие

# Термины

# Ролевая игра

- Game — игра (оппонент, цели, победа)
- Role-playing — с отыгрышем ролей, персонажами
- Live action — живого действия (отыгрывание превалирует над моделированием)

# Всеобщая Теория Всего

- Автор — Нуси (В. Молодых)
- <http://goo.gl/KS9TT>
- Теория, как делать игры
- Точно не единственно верная
- Вообще не факт, что рабочая
- Но сформулированная теория
- Поэтому я буду использовать совместимые термины

# ВТВ: (Сверх)идея игры

- Совокупность причин, по которым мастера делают **именно** эту игру
  - Очень люблю мир Фоллаута
  - Хочу захватить власть над РИ
  - Давно хочу сыграть Лианну Старк
  - Хочу игру с большой боевкой и штурмами
  - ....



# Геймфокус

- Идея игры, сформулированная в одном предложении
- Удобный «компас»
- Примеры:
  - «про интересную и разнообразную жизнь американских старшеклассников»
  - «Простая, но не тупая игра про дерзость при выборе пути в новом мире после Катаклизма» (Ух!)
  - Конфликт систем ценностей цивилизации при переходе в Новое Время
  - Воссоздать мир Ведьмака во всей его полноте и красоте

# ВТВ: Авторский замысел

*Вся совокупность представлений  
мастеров об их игре в случае ее  
идеального воплощения*

Всеобщая Теория Всего

# Сюжет игры (story)

*Сюжет — совокупность событий, происходящих в художественном произведении*

Википедия

# Сюжет игры (story)

*Сюжет — запланированная мастером совокупность игровых событий, нужных мастеру для реализации идеи игры*

#Лео 😊

- Ключевые прецеденты (ВТВ)
  - Атмосфера
  - Ценность/Жертва
  - Выбор
  - Рождение Знания/Понимания
  - Аффект

# Конфликты

- С другими персонажами:
  - Я хочу убить орка (а он не хочет)
  - Я хочу жениться на принцессе (а ее папа против)
  - Я хочу быть богаче соседа (а он — богаче меня)
- С миром игры
  - Я хочу раскрыть генетический код светлячков
  - Я хочу пройти подземелье
  - Я хочу спастись от зомбей

# Механизмы

- Как появляются конфликты
- Как разрешаются конфликты
- Механизмы:
  - Правила игры
  - Ролевка
  - Опорные тексты
  - ...

# Ура, вот и добрались до правил

- Правила — механизм задания игрового мира таким,..
- ... чтобы у нас возникали и решались нужные конфликты,..
- ... чтобы происходили нужные события (ключевые прецеденты),..
- ... чтобы реализовался наш авторский замысел / идея игры

**Правила**



# Пример нужного: война

- На игре есть война => должны быть правила по боевке

# Пример нужного: стычки

- На игре должно быть много маленьких стычек между деревнями =>
- У деревень должно быть много поводов ссориться =>
- Например, есть овцы, которых удобно и выгодно похищать =>
- Мы делаем так, что:
  - Овцы приносят доход (выгодно похищать)
  - Надо выгуливать снаружи поселения (удобно похищать)

# Не делаем: не важно

- Не важно:
  - Факт для игры не важен
  - Нет разрешения конфликта
  - Все договорятся сами
- Оставляем на отыгрыш
  - Например, секс отыгрывайте, как хотите

# Не делаем: недопустимо

- Недопустимо:
  - Персонажи нашей игры этого не сделают
  - Этот способ разрешения конфликтов в нашей истории не допустим
  - Это не соответствует миру (нереалистично)
- Мы это запрещаем:
  - На игре про Артура нет экономики
  - На игре про Грецию нельзя отравить
  - На игре про 1937 нельзя колдовать
- Это все равноправные «нельзя»

# Не делаем: очень дорого

- В теории это могло быть на нашей игре
- Но слишком дорого:
  - По деньгам
  - По времени мастеров
  - По сложности для игроков
- И приносит мало выгоды:
  - Этого все равно мало
  - Есть альтернативные способы решить конфликт (и они лучше)
- Смело не делаем:
  - На играх «Лестницы в Небо» нет ядов

# Критерии эффективности

- Все ли конфликты разрешаются?
- Направляют ли правила происходящее в нужную сторону?
- Фиксируют ли происходящие события?

# Фиксируют ли события?

- Выбор персонажа
  - Потратим казну на армию или науку?
  - Вступим в сопротивление или нет?
- Превратим в игровое событие с игровыми последствиями
  - +1 хит солдатам
  - Нас убили гестаповцы
- И предоставим другим персонажам новую точку выбора
  - Студенты могут взбунтоваться
  - Другой парижанин пойдет в Сопротивление

# Классификация



# Зачем классифицировать?

- Чтобы оценивать
- Чтобы сравнивать
- Чтобы двигаться к лучшему

# Мастерское вмешательство

- Автомодель
- Псевдоавтомодель (контроль)
- Модель на поддержке
- Модель на оценке

# Мастерское вмешательство

- Автомоделль
  - Функционирует без мастеров
  - Замкнутая монетарная экономика
  - Идеальная хитовая система в вакууме
  - Только прямая несознанка
- Псевдоавтомоделль (контроль)
- Модель на поддержке
- Модель на оценке

# Мастерское вмешательство

- Автомодель
- Псевдоавтомодель (контроль)
  - Нужна борьба с читерами
  - Хитовая система + нужно лечиться
  - Хитовая система + большие битвы
- Модель на поддержке
- Модель на оценке

# Мастерское вмешательство

- Автономная модель
- Псевдоавтономная модель (контроль)
- Модель на поддержке
  - Мастера моделирует остальной мир
  - Экономика с раскидыванием ресурсов
- Модель на оценке

# Мастерское вмешательство

- Автомодель
- Псевдоавтомодель (контроль)
- Модель на поддержке
- Модель на оценке
  - Мастера субъективным образом оценивают действия игроков
  - Напиши письмо «родственнику» и получи денег

# Мастерское вмешательство

- Мы все мечтаем об автомоделях
- Обычно довольствуемся псевдоавтомоделями
- Иногда согласны и на остальное

# Вид присутствия мастера

- Перманент
  - Мастер всегда ходит с магом
- Онлайн
  - Мастер пришел посмотреть на ритуал
- Оффлайн
  - Мастер после ритуала проверил схему и дал бонус
- Отсутствует
  - Мастер никуда не ходил



# Вовлеченность

- Живая игра с игроками
  - Я убил Таргариена мечом
- Виртуальная игра с игроками
  - Я победил Таргариена на макрокарте
- Игра с паззлом
  - Я разгадал секрет дикого огня
- Игра с мастером
  - Я написал крутое письмо в Железный Банк Браавоса (мастерам) и получил \$\$\$

# Полезные приемы

# Что самое важное/особенное

- Выделю самую важную особенность игрового мира (сюжета)
  - Город осажден турками
  - Все друг друга предают
  - Самое важное — популярность

# Что самое важное/особенное

- И смоделирую ее
  - Натуральная экономика (с поставками продовольствия)
  - Якоря, моделирующие ценности персонажа
  - Рейтинг, блоги

# Красиво = ВЫГОДНО

- Мастера хотят:
  - Гномы пользовались топорами
  - Все ходили большими группами
  - Обо всем было в блогах

# Красиво = ВЫГОДНО

- И награждают правильное поведение:
  - Топоры гномов обрубает копыя
  - Группа больше 3 получает +1 хит
  - Выложил видео убийства в блог
    - гарантировал успешность убийства

# Поощрение игровой активности

- Вампиры на городских играх сидят по квартирам
- Решение: правила по питанию требуют посещать много точек
  - Персонажи сталкиваются на точках питания
  - Происходят конфликты
  - Происходят замесы
  - Движуха пошла

# Поощрение кооперации

- Есть две локации в городе:
  - Гильдия воинов (не могут лечить)
  - Храм (не могут носить оружие)
- Выгодно образовывать партии
- Появилась горизонтальная связь между локациями
- Если бы у воинов был бы навык первой помощи, связи бы не было (была бы слабее)



# Поощрение конфликта

- Есть два дельца-конкурента
- Если я убью Смита, я получу его бизнес
  - Убить выгодно
  - Мы никогда не сможем доверять друг другу
- Если я убью Смита, я не получу его бизнес
  - Убить невыгодно
  - Я буду его шантажировать

# Дополнительные шаги

- Мало ролевой игры:
  - Мастер платит жалованье стражнику
  - Стражнику тратит его в кабаке

# Дополнительные шаги

- Много ролевой игры:
  - Мастер выдал казну казначею
  - Король приказал казначею выплатить жалованье
  - Капитан получил жалованье у казначея
  - Стражник получил деньги у капитана
  - Потратил их в кабаке
  - А кабатчик заплатил служанке
- На каждом этапе может случиться замес (воровство, обман, конфликт)

# Проблема: контента много

- У всех вампиров 3 хита
- Маги с длинной бородой могут колдовать паралич, который обездвижит тебя на 15 минут
- Чума. Симптомы: слабость (нельзя носить доспех и щит), кашель кровью, если не лечить – приводит к смерти через несколько часов. Лечение — отвар ромашки или молитва жреца

# Решение: выделение контента

- Есть общие правила (движок)
  - Пишем в правилах
  - Сообщаем игрокам
  - Знают все
- Есть игровые сущности (контент)
  - Работают по общим правилам
  - Игрок не парит мозг
  - Можем что-то скрыть

# После выделения контента

- Движок
  - Хиты обозначаются ленточками на рукаве
  - Маг предъявит сертификат на заклинание
  - Болезнь и лечение моделируется специальными карточками
- Контент
  - Сколько хитов у вампира?
  - Какое заклинание знает длиннобородый?
  - Как лечить от чумы?

# Карточки

- Изобретены Аскольдом и Владом
- Активно используются Фрамом, ЛвН, Бастилией, Миленой...
- Основная идея
  - На ламинированной карточке заклеены изолентой инструкции
  - Инструкции выглядят как «Отыграй это. Если случилось нечто, открой полоску #2»

# Медицина-на-телефонах™

- Изобретена Йолафом и Владом для игры Aliens: Underground
- Делали мы на «Альфе Центавре»
- Телефон говорит тебе, что тебе отыгрывать
- Есть идеи других электронных штук



# Проблема: цифры

- Цифры запоминать сложно
- Цифры постоянно путаем
- Цифры нелогичны

# Удаление цифр

- Было
  - Заклинание действует на 5 метров
  - Хит восстанавливается через 15 минут
- Стало
  - Заклинание действует в пределах видимости
  - Хит восстанавливается после конца боя

# Стандартизация цифр

*Запомните цифру 5 и время 1 час.*

- *5 мин — теряешь сознание от ранения*
- *5 м — дальность стрельбы*
- *5 столбов вбить для регистрации участка*
- *5 м (2,5+2,5) — сумма двух сторон участка*
- *Через 1 час тяжелораненый умрет*
- *1 час на регистрацию участка*

«Клондайк» (#Скракан)

# Проблема: Состояние

- Состояние — это то, что игрок должен помнить про своего персонажа
  - Сколько у меня хитов?
  - Заколдован ли я?
  - Сколько у меня денег?
- Тяжело помнить
- Тяжело отслеживать

# Решение: удаление состояния

- После боя хиты восстановились
- Заклинание действует, пока рядом маг
- Я просто богат, у меня хватит денег на любые услуги трактира, поэтому денег на игре нет

# Маркировка состояния

- Красная повязка на руке — символ ранения
- На руке написали время, когда заклинание пройдет
- Деньги отыгрываются бумажными (металлическими) деньгами

# Введение маркеров

- Маркеры показывают нам и другим игрокам, в каком я состоянии
- Маркеры нужны, если отыгрыш недостаточен

# Маркеры стандартные

- Белый хайратник (ролевое):
  - Я вне игры
- Красный хайратник / красный фонарь (страйкбол):
  - Я иду в мертятник
- Красный платок (ЛвН, Бастилия), зеленая лента (Аскольд):
  - Я мастер



# ... И нестандартные

- Красная лента на ноге
  - У меня идет кровь
- Ленточка на голове
  - Я получил +1 хит от такой-то магии
- Красный фаер горит
  - Я неуязвим для боевки

# Рецепт быстрой боевки

- Вводим 1 характеристику — сила
- Кто сильнее, тот и выиграл
- Скучно?

# Камень-ножницы-бумага

- Эту игру можно добавить всюду
- У нее есть миллион вариаций
  - ...ящерица-Спок
  - ...выиграть несколько раз
  - ...неуязвим к ножницам

# Непростительные грехи

# Грех реконструкции

- Грех:
  - Модели всего, что **могло бы** быть в *игровом мире*
- Заповедь:
  - Моделируй только вещи, важные для *игры*

# Грех реконструкции

На нашей игре **это** не  
моделируется

# Грех копирования

- Грех:
  - Заимствование других моделей, потому что они крутые
- Заповедь:
  - Проектируй модели под сюжет, а не наоборот!

# Что копировать можно

- Ответь себе на вопрос:
  - Для чего на той игре была эта модель?
  - Какие граничные условия?
  - Нужна ли нам эта модель?
  - Те же условия у меня?



# Копирование движка

- Вспоминаем про «выделение контента»
- Мы можем скопировать движок
- ...но сделать другой контент

# Знай и уме́й

- Хороший мастер должен знать эти слова :
  - Медицина-на-карточках™

# Знай и умеЙ

- Хороший мастер должен знать эти слова:
  - Все-на-карточках™
  - Смерть-слова
  - Якоря
  - Цепочка Сетя
  - Макрокарта
  - ...

# Грех

## непоследовательности

- Нельзя отказываться от принципов
- Все заклинания моделируются карточкой — значит, **все**
- У всех 3 хита — значит, у **всех**
- Иначе:
  - Игроки косячат
  - Игроки расстроены

# Я ненавижу канцелярит

- Представители мастерской группы
- Боевые взаимодействия
- Плавсредство
- Произнесения словесной формулы
- Грудная клетка
- Снятие хитов происходит через воздействие на ИК-приемник
- Одоспешенным персонаж считается
- Игровая территория

Я ненавижу канцелярит

Нора Галь

«Слово живое и  
мертвое»

# Я ненавижу заклинания

- Игрока нельзя заколдовать:
  - Приезд участника на игру подразумевает ознакомление с правилами, их осмысление, понимание и согласие с ними.
- Повторения не помогают:
  - На игре возможны **только** такие модельные взаимодействия, которые явно описаны в правилах. Не описанные в правилах модельные взаимодействия невозможны

# Тупые мудаки остаются

- Заклинания и повторения не спасают от мудаков
- Нормальные люди все поняли
- Мудаки не прочли
- Читеры забили



# Я ненавижу неопрятность

- Не путай игрока и персонажа!
- Знай термины:
  - Спиртные напитки
  - Киперная лента

# Хорошая структура

- Все по полочкам
- Все по делу
- Сначала важное
- Лишнее безжалостно вычеркиваем

# Грех многословности

- Правила в 50 страниц никто не прочтет
- Самые лучшие игроки не прочтут
- Другие мастера не прочтут
- Никто не прочтет

# Грех многословности

- Блок правил на полстраницы А4
  - На экран компьютера
  - Ладно, можно на страницу (два экрана)
- 3-5 блоков правил
- +Специализированные правила

# Структура правил

- Краткие правила
  - По абзацу на блок = страница А4 всего
- Общие правила
  - Для всех персонажей
  - Полстраницы А4 \* 3–5 блоков
- Специализированные правила
  - Для части персонажей
  - Не-специалисты не могут скосячить

# Как сдать суперспецом по правилам

# Читайте

- Учитесь у других мастеров
- Читайте их правила
- Обдумывайте их правила
- Критикуйте их правила

# Играйте

- Играйте в игры
- Играйте в настольные игры
- Играйте в компьютерные игры



# Просите совета

- Куча мастеров готова дать вам советы
- Обсуждайте с ними правила

# Минутка рекламы

# Ведьмак: Большая Игра

- Большая игра — место, где правила реально решают
- Много работы
- Набор мастеров по блокам правил

**Вопросы?**

# Контакты

[leo@bastilia.ru](mailto:leo@bastilia.ru)

leo.bastilia.ru/rules