

#Лео Царев, 2018

33 ПРИЕМА, КАК УЛУЧШИТЬ ВАШИ ПРАВИЛА



Докладчик

Мегатворческая группа «Бастилия»

15+ игр

Главный мастер Цена Чести 2013,
Ведьмак: Большая Игра 2014,
Стимпанк 2016 ...

Блинком 2016 (1500+ участников)

Совет Мудрецов Ролевиков Всего Мира
(Larpers of The World)

Лжец, тролль, чрезвычайно самоуверен

Несколько лет руководил кровавым
режимом в Санкт-Петербурге

Kogda-igra.ru / Joinrpg.ru

Что я буду рассказывать и почему именно это

Вводная часть

Ролевая игра

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

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

Приемы часть 1. Что?

1. Правила → механизмы

- Прекратите думать о себе, как о человеке, который пишет правила
- Проектируйте механизмы для решения сюжетных задач
- Выбирайте инструмент (модель, завязка, игротехник)

2. Вербализуй требования

- Напиши ТЗ
- Утверди его
- Работай по ним

3. Смоделируй самое важное

- Найди наиболее важная особенность игрового мира
- Жестко закрепи ее механизмом

4. Проверь разрешимость

- Если есть конфликт, проверь, чтобы было достаточно инструментов его решения
- Если есть цель, проверь, чтобы ее можно было добиться
- Если есть предыстория, проверь, чтобы она было осуществима

5. Зафиксируй СОБЫТИЯ

- Выбор персонажа
- Превратим в игровое событие с игровыми последствиями
- И предоставим другим персонажам новую точку выбора

6. Не нужное на отыгрыш

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

7. Недопустимое запрети

- Персонажи нашей игры этого не сделают
- Этот способ разрешения конфликтов в нашей истории не допустим
- Это не соответствует миру (нереалистично)

8. На дорогом сэкономь

- 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)

9. На нашей игре это не моделируется

- Грех:
 - Модели всего, что **могло бы** быть в *игровом мире*
- Заповедь:
 - Моделируй только вещи, важные для *игры*
 - На нашей игре **это** не моделируется

Приемы часть 2. Движок

10. Разделение движок/контент

- Есть общие правила (движок)
- Есть игровые сущности (контент)

11. Все-на-карточках

- Аскольд/Влад

12. Все-на-IT™

- Электронные помощники
- A.L.I.C.E

13. Воруй движок@меняй КОНТЕНТ

- Подсматривай движки, переиспользуй их
- Пиши контент с нуля

14. Всегда в значке

- Хороший мастер должен знать эти слова:
 - Все-на-карточках™
 - Смерть-слова
 - Якоря
 - Цепочка Сетя
 - Макрокарта
 - Маркокарта с одним ходом
 - Камень-ножница-бумага
 - ...

Приемы часть 3. Идеалы

15. Удали мастера

- Стремись к автомоделям
- Сделай мастера несинхронным

16. Повышай вовлеченность

- Живая игра с игроками
- Виртуальная игра с игроками
- Игра с паззлом
- Игра с мастером

17. Красиво = выгодно

- Мастера хотят, чтобы было так
- И вознаграждают поведение модельно

18. Поощрение игровой активности

- Обязательная активность
- Уркеер

19. Поощрение кооперации

- Тебе не обойтись без X , чтобы сделать Y

20. Убей доверие

- Если Васе выгодно победить Петю, то Петя никогда не будет доверять Васе

21. Игрок-прокладка

- Просмотри цепочки взаимодействия от мастера до мастера
- В короткие цепочки вставь игрока-посредника

22. Удали состояние

- Как можно меньше состояния
- Помнить как можно меньше

23. Промаркируй состояние

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

24. Замкни мир

- Если непонятно, как моделируется?
- Может никак?
- А если?

Приемы часть 4. Режь

25. Считай игроков

- Сколько игроков будут в это играть?

26. Попроси редактора

- Пусть кто-то убьет за тебя

Приемы часть 4. Донеси

27. Сокращай, структурируй

- «Чтобы правила были покороче» — это аргумент
- Коротко это — ох....но

28. Оптимизируй под не-мудаков

- Никакие приемы не спасут от читеров
- Не переусложняй ради них
- Лучше выгони их с игры

29. Выдели специальное

- Явно маркируй «читать всем» и «читать только магам»
- Даже за счет удлинения это норм

30. Убей юриста

- Вымарывай канцелярит
- Пиши по-русски
- Нора Галь, «Слово живое и мертвое»
- «Пиши, сокращай»
 - <https://book.glvrd.ru/>
 - <https://glvrd.ru/>

31. Ты не должен лгать

- Нельзя отказываться от принципов
- Все заклинания моделируются карточкой — значит, **все**
- У всех 3 хита — значит, у **всех**

32. Удали цифры

- Цифры нелогичны
- Сделай качественные критерии

33. Стандартизируй цифры

- Цифра 5 и 1 час

Спасибо

- Нуси
- Митяй
- Йолаф и Альтман
- Нора Галь

Контакты

leo@bastilia.ru

leo.bastilia.ru/rules

Полезные ссылки

- <http://bsg.bastilia.ru/rules/anchor/>
- <https://mk2012.livejournal.com/782.html>
- https://vk.com/thrones2018?w=wall-153928796_111
- <http://valahia.jnm.ru/strategy>
- <https://askold-sa.livejournal.com/49507.html>