

#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

Главный теоретический слайд

- Что происходит на ролевой игре?
 - События/сцены, в которых персонажи испытывают/переживают «что-то»
- Что такое «что-то»?
 - Это определяет идея игры
- Как мы этого добиваемся?
 - Вводные, правила, кастинг, игротехи...

Приемы часть 1. Что?

1. Написание правил

- Есть такая цель «написать правила»
- Есть люди, которые хорошо умеют написать правила
- Пишут хорошие тексты правил
- Лео, Аскольд, Йолаф, Альтман, Кендер
- Это хуета (инфа 145%)

1. Правила → механизмы

- Прекратите думать о себе, как о человеке, который пишет правила
- Проектируйте механизмы для решения сюжетных задач
- Мы настоящие мастера по сюжету

2. Поймите свою цель

- Какого рода событий должны быть у нас на игре?
- Какими механизмами мы хотим этого добиться?
- Альтернативы?
- Нет цели = нет механизма

3. Вербализуй требования

- Напиши ТЗ (какие события?)
- Утверди его
- Работай по ним

4. Смоделируй самое важное

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

5. 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

6. Зафиксируй СОБЫТИЯ

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

2. Поймите свою цель

- Какого рода событий должны быть у нас на игре?
- Какими механизмами мы хотим этого добиться?
- Альтернативы?
- Нет цели = нет механизма

7. Не нужное на отыгрыш

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

Ель против сосны

Чем ель отличается от сосны?



8. Недопустимое запрети

- Причины?
 - Не часть нашей истории
 - Не часть нашего мира
 - Не логично нашим персонажам
 - Небезопасно
- Этого не должно быть на моей игре

9. 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)

10. 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

2. Поймите свою цель

- Какого рода событий должны быть у нас на игре?
- Какими механизмами мы хотим этого добиться?
- Альтернативы?
- Нет цели = нет механизма

Приемы часть 2. Движок

11. Разделение движок/контент

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

12. Воруй движок@меняй КОНТЕНТ

- Подсматривай движки, переиспользуй их
- Пиши контент с нуля

13. Всегда в значке

- Все-на-карточках™
- Все-на-IT
- Смерть-слова
- Якоря
- Цепочка Сетя
- Макрокарта
- Макрокарта с одним ходом
- Камень-ножница-бумага
- ...

Приемы часть 3. Идеалы

14. Удали мастера

- Стремись к автомоделям
- Сделай мастера несинхронным

15. Повышай вовлеченность

- Крутые события включают в себя других людей

16. Награждай персонажей

- Мастера хотят, чтобы было так:
 - Красота, Активность, Кооперация, Конфликт, Доверие, Предательство
- И вознаграждают поведение модельно

2. Поймите свою цель

- Какого рода событий должны быть у нас на игре?
- Какими механизмами мы хотим этого добиться?
- Альтернативы?
- Нет цели = нет механизма

17. Игрок-прокладка

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

18. Удали состояние

- Как можно меньше состояния
- Помнить как можно меньше

19. Промаркируй состояние

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

20. Замкни мир

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

21. Сделай свои правила интересными

- «В модель должно быть интересно играть»

21. Сделай свои правила интересными (нет)

- ~~«В модель должно быть интересно играть»~~
- Модель должна вызывать именно нужную эмоцию

2. Поймите свою цель

- Какого рода событий должны быть у нас на игре?
- Какими механизмами мы хотим этого добиться?
- Альтернативы?
- Нет цели = нет механизма

Приемы часть 4. Режь

22. Считай игроков

- Сколько игроков будут в это играть?

23. Найми киллера

- Также известен как «редактор»
- Пусть кто-то убьет за тебя

24. Вычитай мои правила

- ~~Слайд для мастеров Черного Отряда~~
- Чтобы вычитать правила, нужно:
 - Понимать цель (какие события?)
 - Иметь требования перед глазами
- Новость: у нас нет цели и требований
- Как мы справляемся?
- У нас они есть, но у нас в головах.
- Правила вычитаю. Присылай голову (или лучше требования).

Приемы часть 4. Донеси

25. Сокращай, структурируй

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

26. Переиспользуй

- В хороших правилах вы можете переиспользовать механики для разных задач

27. Выдели специальное

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

28. Оптимизируй под не- мудаков

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

29. Ты не должен лгать

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

30. Удали цифры

- Цифры нелогичны
- Сделай качественные критерии

31. Стандартизируй цифры

- Цифра 5 и 1 час

32. Убей юриста

- Правила — не закон
- Правила — не программа
- Правила пишутся не для рулежки, а для игры
- Инфостиль: понимание > однозначность

33. Убей юриста (снова)

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

Спасибо

- Нуси
- Митяй
- Йолаф и Альтман
- Нора Галь
- Ланс
- Клякса

Контакты

leo@bastilia.ru

leo.bastilia.ru/rules

И кстати, поймите блять свою цель

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>