

Схема работы

МГ «Питерский формат», 2015

Авторы: #ЛеоЦарев, организационная группа

Версия 0.1

Главные принципы

- ▶ Think big — мечтаем о крутом
- ▶ Having fun — получаем удовольствие
- ▶ Getting shit done — доделываем!

Структура МГ

- ▶ Организационная группа (ГМ + ко)
- ▶ Региональные группы «Питер», «Лондон» и «Вена»
- ▶ Сюжетная группа
- ▶ Группа правил
- ▶ Группа «Наука»
- ▶ Группа PR / сайт
- ▶ Группа АХЧ

Принципы работы МГ

- ▶ Мастерская группа состоит из взрослых людей, которые самостоятельно подписались на определенный объем работы.
- ▶ В МГ нет деления на «центральных» и «не-центральных» мастеров
 - ▶ Мы все одна команда. Постановка вопроса «у меня все хорошо, наплевать как там у вас» — недопустима
 - ▶ Это не чья-то игра, это лично твоя игра
- ▶ Каждый мастер имеет право внести конструктивный вклад в любой общий вопрос (правила, сюжет и т.д.)
 - ▶ И право на аргументированный ответ
 - ▶ И свободу от неконструктивной критики

Принципы работы МГ

- ▶ Мастер, который отвечает за определенный участок работы, как правило, принимает связанные с ним решения
 - ▶ Это право утрачивается, если мастер фактически не делает эту работу
- ▶ Мастер коммуницирует с другими мастерами и позволяет им возразить или дополнить

Права мастера

- ▶ Мастер имеет право мастерить как раб на галерах 1,5 года
- ▶ Мастер имеет право на работу, личную жизнь, отпуск и все вот это
 - ▶ При условии, что заранее предупреждает МГ и/или игроков, когда он будет отсутствовать и когда сделает взятые на себя задачи
- ▶ Мастер:
 - ▶ Берет на себя задачи или явно отказывается от них
 - ▶ Выполняет их в назначенный им самим срок
- ▶ Мастер имеет право на мимими и жаловаться Лео на любые трудности в работе
- ▶ Мастер имеет право обращаться к любому другому мастеру напрямую
- ▶ Поощряется самостоятельное решение любых вопросов
 - ▶ Главное – сообщать и советоваться

Принятие решений или как добиться своего

▶ Плохие методы:

- ▶ Позвонить Лео и прожрать его согласие с вашим видением
- ▶ Воспользоваться своей «властью» (как мастера по тому или сему)
- ▶ Просто втихую сделать
- ▶ Решить все на узкой стрелке

▶ Почему они плохие:

- ▶ Лео может потом прожрать кто-то другой
- ▶ Другие мастера не заинтересованы выполнять ваши решения, проталкивать ваши идеи, если они с ними не согласны
- ▶ Другие мастера могут втихую грести в противоположную сторону

Как добиться своего — единственно истинный метод

- ▶ Вовлеки в обсуждение максимальное количество заинтересованных мастеров (в идеале — в Basecamp)
- ▶ Убеди их в правильности своего решения
- ▶ Учти их замечания и идеи
- ▶ Договорись с ним о том, как мы будем действовать
- ▶ Люди любят реализовывать НАШИ идеи

Регионы

- ▶ Региональные мастера – важнейшая часть МГ, им везде дорога и почет
- ▶ Рег общается с игроками, раздает роли, пишет сюжеты и вообще делает ролевую игру
- ▶ Все остальные мастера помогают ему в этом
- ▶ Рег имеет право подбора игроков в свой регион (см. далее)
- ▶ Реги внутри себя договариваются о разделении полномочий, «регид» нужен только как крайний с точки зрения остальной МГ

ГМ

- ▶ ГМ — не погонщик и не воинский начальник
- ▶ ГМ организует работу МГ
 - ▶ Чтобы все было круто, все были довольны, был порядок. Где нужна помощь — помогает или находит нового мастера
- ▶ ГМ решает споры («Благодушный диктатор»)
 - ▶ В тех случаях, когда конструктивное обсуждение не принесло результата, и надо уже как-то решить вопрос
- ▶ ГМ помнит, что за игру мы делаем
 - ▶ На случай, если остальные забудут
- ▶ ГМ решает проблемы мастеров
 - ▶ Если вас обижают, вам некомфортно в команде или что-то еще — пишите Лео!
- ▶ Если ГМ обижает или вообще охуел — пишите Лео
 - ▶ Например, так: Лео, ты охуел!

Сюжетная группа

- ▶ Главная задача сюжетной группы – регулярно думать про игру в целом
- ▶ Сюжетная группа – архитекторы игры
- ▶ Каждый мастер сюжетной группы отвечает за конкретное направление
- ▶ И занимает проактивную позицию, реализуя это направление на игре
- ▶ Как самостоятельным созданием сюжетов
- ▶ Так и помощью другим мастерам
 - ▶ Группе правил – в создании правильных моделей
 - ▶ Регам – в правильной ролевке
 - ▶ Регам – в правильных и нужных сюжетах

Сюжетная группа

инструкция по применению

- ▶ **Региональщики**
 - ▶ Поговорите с сюжетным мастером, как его направление реализуется у вас в регионе
 - ▶ Попросите у сюжетного мастера совета по ролевке / сюжету
 - ▶ Покажите ему результат, может посоветует что-то еще
- ▶ **Мастера по правилам**
 - ▶ Поговорите с сюжетным мастером направления о том, как его направление реализуется вашими правилами / моделью
 - ▶ Вовлеките его в процесс разработки
 - ▶ Обсудите с ним результат
 - ▶ Используйте сюжетного мастера для создания годных сюжетов про вашу модель
 - ▶ Как непосредственно, так и чтобы достигаться до регов

Региональные мастера, еще раз

- ▶ Региональный мастер – не значит, что нужно думать только про свой регион
- ▶ Региональные мастера тоже должны думать про игру в целом
- ▶ Предлагать идеи
- ▶ Придумывать сюжеты для всей игры
- ▶ Это не значит, что идеи про демонов должны предлагать только мастера про демонов, например
 - ▶ Любой региональщик должен это делать

Единство сюжета

- ▶ Важно, чтобы сюжеты на игре были общие и сочетались
- ▶ Три разные самостоятельные локации
 - ▶ Но связанные сквозными сюжетами
 - ▶ Но сюжеты в едином стиле
- ▶ Изолированным кускам игры — нет
- ▶ Механизмы
 - ▶ Чек-лист «какие сюжеты должны быть в регионе»
 - ▶ Взаимное ревью сюжетов (сюжетная группа - реглиды - реги)
 - ▶ Сюжетная работа через базу
 - ▶ «Библия» игры

«Библия» игры

- ▶ Единый основной документ про концепцию игры
- ▶ Начнет сводиться после зимней мастерки на основе сюжетных направлений и концепций регионов
- ▶ Рассказ, какую игры мы делаем и какие цели перед собой ставим
- ▶ Описание магистральных сюжетов
- ▶ Примеры сюжетов локационного уровня от сюжетной группы

Группа правил

- ▶ Группа правил отвечает за создание годных правил / моделей
- ▶ А также за помощь регам в использовании этих моделей у себя в регионах
- ▶ И помощь в создании соответствующих сюжетов
- ▶ Каждый мастер по тому-сему должен регулярно общаться с сюжетной группой и регами

Администратор МГ, служба АХЧ

- ▶ АХЧ команда начнет работу с весны 2016
 - ▶ Мы рассчитываем в первую очередь на «АХЧ Блинкома» (Монах / Троф / Юся)
 - ▶ И бастильские ресурсы (Скракан / Энно)
 - ▶ Будем обсуждать с ними, кого еще привлечь
- ▶ Администратор МГ — Энно
 - ▶ Решает АХЧ задачи «раннего» этапа
 - ▶ Заказ сувенирки, сбор взносов, все такое
- ▶ Обратитесь к администратору прежде чем тратить любые деньги
 - ▶ На эту тему будет мануал

Кастинг игроков

- ▶ Главный в процессе – региональный мастер
- ▶ Мастер по кастингу:
 - ▶ Совещательный голос (решающий у рега)
 - ▶ Координатор, секретарь
 - ▶ По договоренности с регом зовет конкретных игроков на конкретные роли
- ▶ Некоторые роли (≈ 10 в регионе) имеют значение для всей игры
 - ▶ Список согласуется с сюжетной группой
 - ▶ Кандидатуры согласуются с ГМ и сюжетной группой
 - ▶ Рег в любом случае имеет право отказаться взять конкретного игрока на конкретную роль. Заставить рега нельзя

Basecamp

- ▶ Basecamp является главным средством общения в команде
- ▶ Помимо «общего» проекта, свой проект есть:
 - ▶ Про каждый регион
 - ▶ Про макросюжет
 - ▶ Про PR
 - ▶ Про АХЧ
 - ▶ Про правила
- ▶ При необходимости проекты могут разбиваться более подробно
- ▶ У каждого мастера есть доступ всюду
 - ▶ При необходимости можно отказаться от подписки на ненужные проекты

Basecamp

- ▶ Мастер умеет пользоваться Basecamp
 - ▶ Запишитесь на бесплатный инструктаж у Лео
- ▶ Мастер читает всю переписку, где он в копии, от ненужной отписывается сам
- ▶ Мастер проглядывает краем глаза все общепроектные обсуждения и обсуждения в «своем» проекте (как правило, его на них подписывают)
- ▶ Мастеру достаточно читать Basecamp, чтобы быть в курсе всех дел проекта
- ▶ Как правило, ставь в копию только тех, кому интересно
- ▶ Для важных тем ставь в копию всех, в следующем сообщении отпиши их

Basecamp: задачи

▶ Задачи

- ▶ Мастер следит за назначенными на него задачами, и либо делает их, либо возвращает-передает по цепочке дальше
- ▶ Выполненная задача возвращается на поставившего
- ▶ Задачу закрывает, как правило, тот, кто ее поставил
- ▶ Если у задачи есть продолжение — задача закрывается только после постановки следующей

Скайпочат

- ▶ Скайпочат – это замена курилки / кухни в офисе
 - ▶ Неформальный способ повышения ми-ми-ми в МГ
 - ▶ Оперативное решение вопроса
- ▶ Правило скайпочата:
 - ▶ Оффтопик – это не оффтопик, это основная задача скайпочата
 - ▶ Конструктив – это оффтопик. Он допустим ограничено
- ▶ Запрещается
 - ▶ Рассчитывать, что мастер читает скайпочат
 - ▶ Ссылаться на обсуждение вопроса в скайпочате
 - ▶ Если очень хочется – подведи итоги общения и создай тему в Basecamp
- ▶ Чат можно настроить так, чтобы уведомления были только когда кто-то зовет вас по имени. Лео может научить

База заявок

- ▶ Основное место общения с игроками
- ▶ Место написания всех сюжетов
 - ▶ Это обеспечит нам единство сюжетов, кстати
- ▶ Максимально стремимся все переводить туда
- ▶ Запишитесь у Атаны на бесплатный курс использования базы заявок

Рабочая почта

- ▶ В первую очередь для общения с игроками
 - ▶ Особенно – игроки без заявок, вопросы по правилам и т.д.
 - ▶ Переписка с несколькими игроками
 - ▶
 - ▶ Переписка с игроком с заявкой лучше переводить / копипастить в базу
- ▶ Мастер обязан читать свою рабочую почту
- ▶ Мастер тоже может написать другому мастеру на рабочую почту, но почему не в БК?

Личная почта, ВК

- ▶ Личная почта к использованию запрещена
- ▶ ВК только для общения с игроками, рекомендуется переводить общение в базу заявок и ставить в копию общения рабочую почту

Google drive, calendar, doodle

- ▶ Google Drive / Docs
 - ▶ Место, где лежат все доки / тексты / правила
 - ▶ Кладите все в общую папку
- ▶ Google calendar
 - ▶ Рекомендуется все встречи назначать через Google Calendar
- ▶ Doodle
 - ▶ Удобный инструмент для выбора времени встречи

Большие мастерки

- ▶ Ожидаются, что на них будет 80-90% мастеров
- ▶ Раз в 2-4 месяца
 - ▶ В 2015 — январь, май, сентябрь, ноябрь (?) — или одна в октябре
- ▶ Обычно на 2 дня
- ▶ Общепроектные обсуждения
- ▶ «Сверяем часы» единого видения проекта
- ▶ Сплачиваемся
- ▶ Возможна как в формате «пьянки на даче/на базе» так и «в городе на 2 дня»

Общепроектный статус (скайп-созвон)

- ▶ 1 раз в 2 недели (может быть, пока реже)
- ▶ Участники:
 - ▶ ГМ + представители всех групп (Питер, Вена, Лондон, правила, сюжет, АХЧ)
- ▶ Тема для обсуждения:
 - ▶ Что мы сделали с момента последнего статуса
 - ▶ Что мы планируем сделать к следующему
 - ▶ Что мешает нам в работе
 - ▶ В чем нужна помощь других групп
- ▶ ≈ 3-5 минут на выступающего

Общепроектный статус (скайп-созвон)

- ▶ Не предназначен для решения конкретных вопросов по заявкам / правилам / сюжетам. По спорным вопросам надо говорить отдельно
- ▶ Любой мастер может слушать
- ▶ При необходимости можно предупредить заранее и выступить любому мастеру с важными общепроектными новостями
- ▶ Общепроектный статус НИКОГДА не переносится и не отменяется
- ▶ При пропуске либо находим замену, либо присылаем письмом что хотим сказать

Работа по группам

- ▶ Группа (пример: регион)
- ▶ Самостоятельно планирует свою работу и распределяет обязанности и задачи
- ▶ ГМ вмешивается только по просьбе группы или при необходимости
- ▶ Регулярно публиковать планы (что группа планирует сделать)
- ▶ Основной инструмент работы – Basecamp группы (рекомендуется)
 - ▶ Позволяет другим мастерам коммуницировать с группой
 - ▶ Позволяет другим мастерам знать, что делает группа
- ▶ Допускается иметь другие удобные инструменты по общему согласию
 - ▶ Чат в скайпе / ВК / Trello/ Форум / ЖЖ / Почтовые голуби (но лучше все-таки Basecamp)
 - ▶ Другие желающие мастера имеют право получить туда доступ

Статус внутри группы (скайп-созвон)

- ▶ Рекомендуется внутри группы (региона, группы правил, сюжетной группы) иметь статусы по тому же принципу, что и общий
- ▶ Раз в 1-2 недели
- ▶ Участники – члены группы. Другие мастера (ГМ, сюжетники...) могут слушать, но не могут участвовать (говорить, задавать вопросы)
- ▶ Сама группа определяет, нужны ли им такие созвоны (рекомендуем иметь)

Мастерские сборы / встречи

- ▶ Назначать сборы / встречи / созвоны крайне желательно открыто (чтобы другие мастера заинтересованные в этом могли поучаствовать)
- ▶ Встреча должна иметь результат — протокол и задачи. (Иначе вы просто позитивно повибрировали)
- ▶ Протокол — в папку Google docs и ссылку в Basecamp
- ▶ Задачи — в Basecamp с ответственными
- ▶ Сразу договоритесь, кто будет вести протокол и ставить задачи
- ▶ Созвон по Скайпу можно записывать и выкладывать в Google docs
 - ▶ Лео может научить

День для сборов

- ▶ Будет определен день (в Питере и в Москве свой) когда возможна встреча мастеров друг с другом
- ▶ Конкретной повестки нет
- ▶ Приходить туда есть смысл, если вы отдельно договорились с кем-то обсудить какой-то вопрос

Финансовые вопросы

- ▶ Мы стремимся делать игру ≈ 0 или небольшой +
 - ▶ Мы это пока не до конца умеем. Если что — как с Ведьмаком, все скинутся
- ▶ Будет взнос на покрытие PR расходов (баннеры/плакаты/сайт) с мастеров
 - ▶ ≈ 500 — 1000 рублей в январе-марте
 - ▶ Еще столько же осенью
- ▶ Взнос включает в себя футболку и прочие ништяки для мастера
- ▶ Взнос вернем с плюса.

Вопросы

▶ ?