

# Схема Работы

Мастерская группа «Питерский Формат»

Про что:

- Как мы мастерим
- Как жить
- Какие неформальные правила у нас существует

Автор документа: #ЛеоЦарев, leo@bastilia.ru и МГ «Питерский Формат»

Если здесь написана херня, немедленно пиши Лео, чтобы он ее поправил.

Так выглядят разделы, нуждающиеся в доработке

## Введение

Три главных принципа

Компьютерная грамотность

Этика работы / вежливость

Принятие решений

Права мастера

## Как организована работа в целом

Текст как способ донесения мыслей

Библия игры

Basecamr как основное средство коммуникации

Задачи

База заявок

Чатик

Google Drive / Docs

Работа по группам

Встречи

## Роли в МГ

Структура МГ

## Сюжетная работа

Ревью сюжета: что и когда

Чек-лист для ревью сюжетов

Дайджест последовательности действий

## Работа с игроками

Важное по работе с игроками

Новая заявка

Черные списки / «не люблю игрока X»

Листы ожидания, отказы

Приглашения

Заявки без региона

Дальнейшая работа с заявкой

Чатики/группы ВК

## АХЧ, Финансы

Общая идея

Мастерский взнос

Прием взносов

Что обеспечивает АХЧ по умолчанию

Полигон, к чему быть готовым

Регистрация



# 1. Введение

Данный документ не претендует на полный список правил и всеобъемлющую регламентацию всей работы МГ. Опытный мастер Питерского Формата знает эти правила сердцем, но новичкам будет полезно почитать. Даже если у вас есть гигантский опыт мастерения в других МГ, и вы все знаете. Особенно в этом случае. Если в этом документе написана херня, надо ее немедленно поправить. Если вы предпочитаете делать что-то по другому, это нормально, просто договоритесь с заинтересованными сторонами. Если вы не умеете что-то делать по предложенному сценарию, явно попросите вас научить. Всегда поможем.

## 1.1. Три главных принципа

- **Think big** — мечтаем о крутом. Тратить на не амбициозные проекты два года жизни довольно глупо. Делать каждый раз одно и то же, делать простое, делать на отъебись — не нужно.
- **Having fun** — получаем удовольствие. Если вы еще не в курсе, мастерам не платят. Если вам не нравится то, за что вы беретесь, зачем вы за это беретесь?
- **Getting shit done** — доделываем! Не доделывая свой кусок, ты обесцениваешь работу других и себя. Всю работу надо доделать. Там где ты не можешь это сделать сам, тебе кто-то поможет — попроси.

Мастерская группа состоит из взрослых людей, которые самостоятельно подписались на определенный объем работы. Взрослые люди не делят свои обязательства на «серьезные» и «несерьезные». Работа, семья, другие увлечения — все эти обязательства ничем не отличаются от обязательств по мастерению. Нас никто не заставлял брать на себя эти обязательства, поэтому:

**Их надо либо выполнять, либо явно отказываться, если что-то изменилось, и эта тема более не в приоритете.**

Обязательства подразумевают дедлайны, отчетность и обсуждение с другими мастерами. Это нормально и не больно.

Не надо рассматривать игру, как нечто, что делают другие люди. В МГ нет Васи, который «мастерит» игру, и Пети, который ему «помогает» / «просто пишет правила» / «просто делает регион». 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. Из этого вытекает раздел про права и обязанности мастера.

## 1.2. Права и обязанности мастера

- Мастер имеет право внести конструктивный вклад в любой общий вопрос (правила, сюжет и т.д.).
- Мастер имеет право на аргументированный ответ (в рамках сил человеческих)
- Мастер имеет право быть огражденным от неконструктивной критики.
- Мастер обязан помогать чем может, даже если это выходит за рамки его «должностных» обязанностей
- Мастер имеет право работать как раб на галерах 1.5 года (добровольно и с песней)
- Мастер имеет право на работу, личную жизнь, отпуск и все вот это, но обязан заранее предупреждать МГ и/или игроков, когда он будет отсутствовать и когда сделает взятые на себя задачи
- Мастер имеет право на помощь со стороны других мастеров
- Мастер имеет право требовать от ГМ устранения помех его работе (в разумных пределах)
- Мастер имеет право принимать решения в своей зоне ответственности в той мере, в которой это не затрагивает зоны других мастеров
- Мастер имеет право требовать от ГМ содействия принятию решения в спорном вопросе вплоть до принятия окончательно решения при необходимости
- Мастер обязан делать свои задачи в назначенный им самим срок или явно отказываться от них
- Мастер имеет право и обязан для решения своих вопросов обращаться к любому другому мастеру напрямую.

Все эти пункты раскрываются ниже в соответствующих разделах.

## 1.3. Компьютерная грамотность

Наша мастерская группа большая и распределенная. Много в ней делается через интернет. Непривычка или нелюбовь к использованию каких-то инструментов сильно мешает работе. Поэтому очень важно уметь все это более-менее, а также иметь возможность и привычку лазать в интернет почти каждый день.

Мы пользуемся в работе следующими инструментами:

- Электронная почта (сейчас все меньше, но все же)
- Basecamr (основной рабочий инструмент)
- Google Docs (документы, таблицы, общие папки)
- Joinrg.ru (работа с игроками)
- Телеграм (чатики)
- Skype (аудиозвонки)

Необходимо быть готовым этим всем уметь пользоваться и освоить, при необходимости спросить совета. Например, необходимо читать все, что вам пишут в Basecamr, класть доки в нужную папку и т.д.

Если вы чего-то не умеете, задайте вопрос своим сомастерам. Например, Лео и Атана готовы помочь.

Мы пишем это так рано, потому что практика показывает, что без этого сколько угодно сильному мастеру невозможно с нами сработаться.

## 1.4. Этика работы / вежливость

Крайне необходимо нормально относиться друг к другу. Совместная работа подразумевает гигантские усилия от всех сторон. Да, это тяжело, поэтому каждый должен сделать свой вклад. Что мы под этим подразумеваем?

В процессе работы возникают конфликты, это нормально и естественно. В процессе работы люди хамят друг другу, это не нормально, но тоже естественно. В первую очередь каждый из нас должен задумываться о том, что лично ему сделать, чтобы таких конфликтов было поменьше. А вот что:

1. Быть немного помягче и формулировать критику, аргументы и просьбы максимально не обидным образом
2. Критиковать идеи, а не их обладателей
3. В первую голову думать, как решить вопрос, проблему и недоработку, а только в пятую — чья это вина
4. Не отказываться решать проблемы, в которых виноваты другие люди
5. Не обсуждать спорные мастерские вопросы снаружи мастерской группы
6. Не устраивать фракций внутри МГ, не объединяться, чтобы псить кого-то
7. Если чувствуешь, что вопрос конфликтный, и тебя все бесят, написать свои аргументы завтра, а не сегодня

Нарушение этих рекомендаций другой стороной конфликта не является смягчающим обстоятельством. **Чем больше хамит другая сторона, тем меньше хами ты.**

При конфликте первое, что нужно сделать — обратить внимание на себя и прекратить хамить самому.

Во вторую очередь, нужно вежливо сказать оппонентам, что тебе неприятно и попросить их донести то же самое вежливее.

В крайнем случае — пожаловаться Лео. Но! Любое обсуждение вопроса с Лео подразумевает готовность принять совет про свое поведение и последовать ему. Никогда не возникало такого конфликта, чтобы виноватой была 100% одна сторона. Вы виноваты тоже, и готовность принять это — первый шаг.

Это не означает, что ГМ не может помочь с принятием окончательных решений по какому-то вопросу (он может, обязан и готов). Это просто означает, что ГМ не готов назначить ваших оппонентов безоговорочно виноватыми, а вас безоговорочно правыми.

## 1.5. Принятие решений

### 1.5.1. Благожелательный диктатор

Процесс принятия решений предусматривает различные сферы влияния. Они неизбежно сталкиваются, по спорным вопросам надо принимать решения. Договор, аргументы и обсуждение в любом случае то, что надо попытаться сделать, но при любом конфликте неидеальное решение лучше отсутствия решения. Если договориться не получается, окончательное решение принимает главный мастер (Лео).

Благожелательный диктатор, подразумевается, действует в общих интересах всей мастерской группы, и игры в целом (поэтому он «благожелательный»), но при этом принимает решения единолично и нет органа, который мог бы отменить его решение (поэтому он «диктатор»). **Доверие главному мастеру (в смысле «я доверяю, что решения, принимаются в интересах игры и главный мастер достаточно разумен, чтобы внимательно учесть все аргументы при принятии решений») является необходимым условием работы над игрой.**

### 1.5.2. Кто принимает решения?

Мастер, который отвечает за определенный участок работы, как правило, принимает связанные с ним решения, уведомив все заинтересованные стороны (других мастеров).

Удовольствие от мастерения игры для нас заключается в том числе в принятии этих решений — в написании того или иного сюжета, выборе того или иного игрока, той или иной модели.

Как правил, мастер по X должен принимать все решения, связанные с X или быть частью этих решений. Это не мешает другим мастерам выдвигать свои пожелания, предлагать свои идеи, высказывать замечания.

«Мнение мастера по X про X не более весомо, чем мнение любого мастера, условно говоря. Но при этом, конечно, решение мастера по X по пункту правил более весомо, чем решение любого мастера».

Это право утрачивается, если мастер фактически не делает эту работу.

### 1.5.3. Горизонтальное сотрудничество

Поощряется самостоятельное «горизонтальное» решение любых вопросов. Если вопрос может быть решен мастером по экономике без привлечения ГМа — тем лучше для вопроса. Главное — сообщать и советоваться. Часто другие мастера рады вашей помощи и предложениям, особенно если вы даете им право на отказ. «У меня непонятный момент в медицине, хотел бы сделать так». «Давайте пропиаримся на Волке, я туда еду, могу провести семинар». «Мне нужно, чтобы у аристократов был доход, откуда, честно говоря, не знаю, можешь мне придумать?»

### 1.5.4. Итог

В любом случае, принятие решений в МГ требует не «согласования с самым главным», а вовлечение в процесс всех заинтересованных сторон и выработку наилучшего решения. Если вы зашли в тупик, попросите окончательного решения ГМ, но именно когда противоречие налицо и позиции сторон ясны.

## 2. Как организована работа в целом

### 2.1. Текст как результат работы

Специфика работы больших игр заключается в том, что любое решение / идея затрагивает десятки людей. Мы как *мастера*, когда мы *мастерим игру*, занимаемся творчеством, придумываем прикольное, создаем модельки и правила — эта деятельность очень приятна и интересна, но чтобы оказать влияние на итоговый результат, игру, она должна приобрести вид текста.

Без текста ваша идея не сделана и не существует. Если вы «все придумали, но еще не записали», ваша готовность составляет 5%.

1. «Текст для себя». При написании текста для себя вы мгновенно находите в своей идее кучу недодумок. Начните с этого этапа. Он долгий. Пока вы не сделали это, вы фактически (так работает человеческая память) пере придумываете идею каждый раз.
2. «Текст для мастеров». Вы не можете нормально рассказать устно о своей идее мастерам на мастерке. Это факт. Устный рассказ на мастерке покрывает 20% всего нужного, а в своей работе мастера должны опираться на вашу работу. Посмотрев на ваш готовый текст, мастера реально поймут вашу идею и начнут вам возражать.
3. «Окончательный текст для мастеров». От выкладки вами первой версии текста для мастеров до утверждения результата проходит обычно от недели (для каких-нибудь конспектов сюжета) до месяца-двух (для сложных правил).
4. «Текст для игроков» (правила на сайт, конечная вводная игрокам etc), как вы его показываете мастерам.
5. Еще через существенное время вы утверждаете текст для игроков и показываете им.
6. И натываетесь на огромный фидбек от игроков и доделываете результат.

Только письменная форма позволяет вам действительно получить результат и объявить предыдущие стадии готовыми. Пока решения нет в тексте — его нет в принципе.

### 2.2. Библия игры

! Сюда нужно подумать, в чем была проблема и как сделать ее более актуальной

### 2.3. Basecamp как основное средство коммуникации

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.

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.

Мануал по работе с Basecamp

[https://docs.google.com/document/d/1YcIXHcviZIsIX7IBBc-8B779X9CC05mpujbf32\\_XT0w](https://docs.google.com/document/d/1YcIXHcviZIsIX7IBBc-8B779X9CC05mpujbf32_XT0w)

### 2.3.1. Задачи

Основная единица работы и коммуникации внутри мастерской группы — это задача.

Задача ставится через Basecamp. Как только задача поставлена на мастера, мастер является ответственным за то, чтобы **сделать** ее. Сделать — это совершенно особое слово в русском языке, оно кардинально отличается от «делать» и «обсудить».

(Даже если вы думаете, что понимаете разницу между «делать» и «сделать», почитайте этот годный пост <http://ksoftware.livejournal.com/202173.html>).

Как только вам поставили задачу, быстро обдумайте:

1. Надо ли это делать вообще? Если нет, сразу же обсудите это.
2. Ваша ли это задача, или ее логично сделать кому-то другому? Если не ваша — сразу же назначьте ее на другого.
3. Реально ли это сделать в указанный срок? Если нет или срок не указан, предложите реальный срок, когда вы сможете это сделать. (обратите внимание на раздел про сдачу).
4. Чья помощь вам нужна, чтобы сделать это? Сразу же вовлеките тех мастеров, на которых завязана задача в обсуждение, при необходимости поставьте им задачи.

Когда задача сделана, необходимо:

1. Сдать ее тому, кто вам ее поставил и другим мастерам, заинтересованным в результате. Это самый важный этап в задаче. Для сколько-нибудь сложных задач — это 80% времени. Таким образом, если вы хотите доделать правила к 1 марта, вы должны выложить финальную версию на мастерский форум в начале февраля как минимум.
2. Проверить, нет ли у задачи продолжения. Например, после задачи «утвердить правила» идет задача «выложить их на сайт», а после нее «опубликовать анонс в ВК». Создайте продолжения, если их нет и назначьте

их на кого надо с нужным сроком. Если продолжение уже есть, обновите их или пинганите в личку («можно выкладывать»).

3. С чистой совестью закрывайте.

Кстати, если вам что-то нужно от других мастеров — смело ставьте задачи. Если вам нужен ответ от главного мастера — ставьте ему задачу ответить.

## 2.4. База заявок

! Это раздел еще нужно дописать

Основное место общения с игроками

Место написания всех сюжетов — это обеспечит нам единство сюжетов, кстати

Максимально стремимся все переводить туда.

Если не умеем, надо научиться.

Если что-то не работает, давайте обсудим как улучшить.

Личная почта и ВК — неправильный способ общаться с игроками! Игроку можно там ответить, но затем скопировать лог в заявку!

## 2.5. Чатик

В питерском формате есть чатик. Чатик — это замена курилки / кухни в офисе, неформальный способ повышения ми-ми-ми в МГ или оперативное решение вопроса

Правило чата:

**Оффтопик — это не оффтопик, это основная задача чатика. Конструктив — это оффтопик. Он допустим ограниченно.**

Запрещается:

- Рассчитывать, что мастер читает чатик
- Ссылаться на обсуждение вопроса в чатике
- Если очень хочется — подведи итоги общения и создай тему в Basecamp

## 2.6. Google Drive / Docs

! Здесь будет инструкция

Место, где лежат все доки / тексты / правила

Кладите все в общую папку с названием «Имя игры 20??». Доступ к этой папке на редактирование есть у всех, в этом нет ничего страшного, потому что есть полная история версий.

Не смотря на то, что доступ у вас будет, постарайтесь не править чужие доки (кроме исправления явных орфографических / пунктуационных ошибок) без согласия его «владельца» или срочной нужды. Лучше предложите необходимое изменение в режиме suggest или в обсуждении в Basecamp.

Финансовые доки лежат в отдельной папке, правки там могут делать только уполномоченные мастера, но смотреть также могут все (бюджет у нас открытый).

## 2.7. 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

Другие желающие мастера имеют право получить туда доступ

## 2.8. Встречи

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

## 3. Роли в МГ

### 3.1. Структура МГ

В МГ есть:

- Организационная группа (ГМ и ко)
- Региональные группы по регионам
- Сюжетная группа, или группа «архитекторов» или «центральная креативная группа»
- Группа правил
- Группа PR / Сайт
- Группа АХЧ

! Здесь будут расписаны обязанности и роли

## 4. Сюжетная работа

Важно, чтобы сюжеты на игре были общие и сочетались

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

Сюда нужно дописать всякое про то, как мы делаем сюжет в едином стиле и какие механизмы. Обновить про ревью. Добавить про корректора.

### 4.1. Ревью сюжета: что и когда

- Цели, которых мы хотим достичь:
  - Сюжеты, написанные разными людьми, выглядят единообразно и связно
  - Взгляд со стороны (человека, эмоционально не связанного с текстом) помогает выделить ошибки
  - Увеличивается число людей, которые понимают, что творится в сюжетах направлений / регионов
  - Мы проговариваем место и роль конкретного сюжета в игре в целом, избегая «завязок в вакууме» или неиграбельных сюжетов прежде, чем загрузим их игроку
- Кто должен прочитать сюжет обязательно:
  - Не менее двух других мастеров в любом случае
  - Всегда зовем кого-то от сюжетной группы. Если понятно, что этот, например, сюжет затрагивает малахим — зовем прицельно Клэр. Непонятно — зовем кого-нибудь, а они отвечают — «да, я гляну», или «нет, Атана/Клэр про это больше знает».
  - Если сюжет затрагивает регион, а написан сюжетной группой / мастерами другого региона — зовем реглида или другого мастера от региона. Например, для Петербурга я позвал Фрикси, а она отвечает — да, я гляну, или нет, Варпо больше про это знает.
  - Если сюжет внутрорегиональный и написан не реглидом, надо позвать реглида. Если реглидом — любого другого мастера региона.
  - Если сюжет затрагивает все регионы, о нем мы уведомляем все регионы, но ждать ответа от всех регионов необязательно
  - Если вас зовут посмотреть сюжет, а вы не хотите, прямо откажитесь
- Сюжет прошел ревью в тот момент, когда от двух ответственных за ревью мастеров в ветке обсуждения в бейзкампе появилась фраза «Меня всё устраивает».

- **Обязательным** является ревью готового сюжета. **Обязательно** позвать мастера направления посмотреть конспект готовящегося сюжета (позовите координатора, если вы мастер направления). Проводить полноценное ревью конспекта можно, если вы не уверены в своих силах, но не обязательно.
- Если вам кажется, что мастера, проводящие ревью, докопались до вас напрасно — позовите в ветку Атану / Лео (если докопалась Атана :).
- Общие пожелания:
  - Давайте конкретные и четкие советы. Пишите, что вам не нравится. И пишите, как это по вашему мнению нужно улучшить.
  - Помните, что Идеального Сюжета не существует. Давайте стремиться к хорошим сюжетам.
  - Старайтесь сделать ревью как можно скорее. Идеально, если увидев запрос на участие в ревью, вы сразу обозначите срок, в течение которого посмотрите сюжет.
  - И последнее, но немаловажное: будьте мягче друг к другу. Не пишите «ваш сюжет неработающее говно». Пишите «мне кажется, вот это и это надо сделать по-другому»

## 4.2. Чек-лист для ревью сюжетов

- Сюжет не противоречит библии игры
- Сюжет связан с одной из глобальных тем игры (список ищи в библии игры).

### Пример:

- политика и дипломатия
- наука
- мистика
- взросление

- Сюжет описан конкретно и понятно, без «воды»
- Сюжет затрагивает более двух персонажей (а желательно в принципе является групповым или открытым для участия)
- Сюжет ориентирован на взаимодействие «игрок — игрок»
- «Все ружья заряжены»:
  - Для персонажа сформулирована четкая цель
  - Если это детективная загадка — ее решение материально (нельзя создавать загадки, связанные только с устной информацией из загрузов)
  - Если это тайна — компромат на нее материален (нельзя создавать тайны, не имеющие материального компромата)
  - Если это событие из жизни персонажа, работающее на образ — сформулировано четко, какую поведенческую особенность оно задает
- Завязки продублированы (надо делать завязку не на «Диму», а «на Диму, Катю и Пашу», а в идеале на пласт персонажей (например, «на всех евреев»), и соответствующим образом прописано в joinrpg (завязка не на персонажа, а на группу).

- Внутренняя фактология сюжета не нарушена
- *Желательно*, чтобы сюжет был распределен между несколькими локациями

### 4.3. Дайджест последовательности действий

1. Напишите концепцию (если это большой сюжет — вроде такой [https://docs.google.com/document/d/10OixAiONAPWvCOV9NfheRle4AzEIZPen8OWxqnk\\_PRk/edit](https://docs.google.com/document/d/10OixAiONAPWvCOV9NfheRle4AzEIZPen8OWxqnk_PRk/edit)) или конспект (если это маленький сюжет — типа такого <https://basecamp.com/1947146/projects/8328754/todos/208751708>)
2. Обсудите концепцию с коллегами по региону, сюжетной группой, при необходимости — мастерами других регионов. Свежий взгляд полезен. Обновите концепцию / конспект
3. Разделите, кто какую часть вводных напишет. Напишите их, положите в соответствующую папку на гугл-драйве. Обсудите их с коллегами. Обновите по замечаниям.
4. Сделайте ревью сюжета целиком с участием двух других мастеров
5. Профит, можно разместить в joinrg для игрока.

## 5. Работа с игроками

### 5.1. Важное по работе с игроками

- Роль не считается занятой до того момента, как на нее подана и принята заявка. Устные договоренности ничего не гарантируют.
- Любые договоренности с игроком должны быть записаны в заявке.
- Переписка с игроками:
  - ведется через комментарии в базе заявок;
  - если вы переписывались в другом месте — скопируйте в базу заявок (открытым комментарием);
  - важное со встречи с игроками конспектируйте в комментарии к заявке (открытым комментарием).
- Роли, имеющие значение для всей игры, согласуются с Атаной и с Лео. Согласие должно быть дано Атаной и Лео в явном виде, зафиксировано в комментариях к заявке. Список таких ролей определяется для каждой игры. По некоторым ролям вместо Атаны и Лео могут быть другие комбинации.
- В общем Basecamp создается лист to-do Кастинг, где аккумулируются все to-do, связанные с кастингом.
- На период стартового ажиотажа. Минимальный срок обсуждения заявки: 2 дня (раньше принимать не надо). Потом принимать раньше можно, если все согласованные стороны согласны
- Максимальный срок обсуждения заявки рекомендуется не более недели

### 5.2. Новая заявка

- Каждой новой заявке мы пишем приветственное письмо (в идеале в тот же день, можно в течение 2-3 дней). Письмо можно по шаблону, можно от души. Важно донести, что мы рады заявке, и сообщить, когда по заявке будут предприняты следующие действия.
  - Пример: Вася заявляется Дракулой. Мы пишем ему: *Привет, Вася! Спасибо за заявку. Нам нужно некоторое время посоветоваться, так что мы сообщим, утверждаем ли мы тебя на роль Дракулы, через неделю. Если есть какие-то вопросы — пиши!*
  - Если по заявке есть какие-то вопросы (уточнение, что конкретно хочет играть игрок, непонятные моменты в заявке, вы не знаете, кто это, а профиль не заполнен. и т. п.) — включите их в приветственное письмо.
- В течение недели по каждой заявке должно быть принято решение, берем мы игрока на эту конкретную роль.
  - Срок может быть продлен, если мы ждем ответа от игрока по какому-то вопросу или ответственный мастер уехал, а без него решить нельзя. В таком случае это должно быть явно написано в заявке.
  - Если мы отказываем игроку в роли, на которую он изначально заявлялся, то крайне желательно сразу же предложить альтернативу, не обязательно подробно, можно просто ссылкой на подходящие с вашей точки зрения роли.

- Правило вежливости: при более чем одной заявке на роль СНАЧАЛА пишем всем, кому отказываем (желательно с предложениями), ПОТОМ утверждаем принятую заявку.
- Если альтернативу сложно предложить в этом регионе, открывается to-do в Basecamp с просьбой помочь подыскать альтернативу.
- Если роль требует согласования с сюжетной группой, открывается to-do в Basecamp, где могут высказаться все желающие.  
Окончательное «ДА» пишет Атана или Лео или по итогам созвона.
- Если на роль большой кастинг (много заявок или две хорошие и т. д.), то открывается to-do в Basecamp для обсуждения. Решает все равно рег (кроме случаев согласования с сюжетной группой), это просто для видимости/возможности дать совет.
- Статус «принята» ставится заявке сразу же, как рег решает что эта роль остается за этим игроком.

### 5.3. Черные списки / «не люблю игрока X»

- Черных списков у нас нет.
- Все мастера имеют право на свое мнение, нужен ли этот человек на игре, и право доносить это мнение до регов.
- Если рег готов работать и игрок готов работать со всеми мастерами — остальное не важно.
- Если какой-то рег не готов работать с каким-то игроком, а другой готов, игроку предлагается альтернативная роль там, где рег готов или передается заявка/семья в зону ответственности другого рега (крайний случай).
- Если вдруг никто не готов — это форс-мажор, решается индивидуально с эскалацией до Лео. Отказывать просто так не надо, те, кого мы не любим, обычно сами не заявляются.

### 5.4. Листы ожидания, отказы

- Если игроку нет подходящей роли, ему предлагается в первую очередь альтернатива, нужная игре (горячие роли, роли в других регионах)
- Альтернативу нужно предлагать вежливо, но жестко, сразу сказав игроку, что его желание на текущий момент не исполнимо никак. При этом разумно спросить у игрока, чем он более готов пожертвовать из своих пожеланий.
- Если альтернативы не зашли — игроку предлагается поставить его заявку в лист ожидания или поехать волонтером.
- Заявка в листе ожидания остается на мастере, в joinrpg проставляется статус «в листе ожидания»
- В заявке должно быть явно написано:
  - Что заявка в листе ожидания
  - Что конкретно игрок ждет и какой роли он хочет
- Мастера проверяют свои листы ожидания раз в месяц или при отвале важных игроков.

## 5.5. Приглашения

- Сразу после открытия заявок приглашать никого не надо (первую неделю). Гляньте сначала на входящие заявки, чтобы понять, где у вас провисы.
- О планируемых приглашениях нужно написать в листе Кастинг, чтобы одного и того же игрока не позвали два раза
- Кого и зачем звать: зовите в первую очередь на важные команды, которые будут пользоваться не очень большим спросом. Не надо звать на роли приключенцев и похожих — их будет более чем с запасом.
- Вообще работа по активному приглашению людей нужна и возможна, но время позвать игроков у вас еще будет, важнее обрабатывать входящие

## 5.6. Заявки без региона

1. Чуваков, которые по заявке уже понятно куда хотят, координатор заявок должна сразу направлять на нужных регов
2. В остальных случаях ответственный мастер — сам координатор
3. Чуваки, которые написали пожелания: по ним координатор спрашивает у регов, кто готов поговорить с чуваком с такими пожеланиями. Если добровольцев нет несколько дней, назначает.
4. Если кто-то из регов готов сделать предложение, ответственный мастер теперь этот рег, и он продолжает переписываться с чуваком до упора (положительного или отрицательного). Если в процессе пожеланий выясняется, что надо передать заявку другому рег, он передает только с согласия другого рега.
5. Если чувак не написал пожелания и вообще заявка пустая, то координатор просит его написать пожелания. Если написал, то см (3).

## 5.7. Дальнейшая работа с заявкой

- За каждой заявкой закреплен ответственный за нее мастер.
- Если ответственный мастер уезжает / у него много работы / другие причины мешают ему работать со своими заявками — он(а) договаривается в своей региональной группе, кто из мастеров временно берет на себя работу с этими заявками. Если такой договоренности нет, это берет на себя реглид.
- Идеальный срок ответа на письмо игрока — 2-3 дня, приемлемый — неделя. Если почему-то не получается, надо явно предупредить об этом игрока комментарием (поняли, думаем). Если в течение недели после запроса от игрока ничего не происходит, заявка попадает в список проблемных.
- По проблемным заявкам пинается ответственный мастер и реглид.
- Если работа по заявке провисла из-за того, что игрок не отвечает, в заявке должно быть повторно написано что-то вроде «привет, ждем от тебя ответа, ответь, пожалуйста, нам нужен ответ на этот вопрос, прежде чем решить, бла-бла», а также параллельно написано в другие средства связи, ВК и т. д.
- Ожидаем, что какая-то работа с заявкой происходит не реже раза в месяц (т. е. даже если игрок молчит, у него все есть, все равно раз в месяц со всеми нужно связаться).

## 5.8. Чатики/группы ВК

Политика по чатикам/ командным группам

1. Рекомендованный способ общения — группа ВК. Туда добавляются как минимум реги, по необходимости все мастера. Если возникает какой-то вопрос, можно дать на него ссылку, добавить нужного мастера и попросить ответить.
2. Чатики с участием мастеров мы не делаем, на вопросы игрокам в таком формате не отвечаем. Иначе это приводит к конфликтам типа «игрок задал вопрос и в течении часа ему не ответили». Можно создать чатик и выпилиться оттуда.
3. Игроки сами внутри себя готовятся как им удобно.

## 6. Правила и модели

Сюда нужно дописать про разработку правил и общение с регами/сюжетниками

## 7. АХЧ, Финансы

### 7.1. Общая идея

Мы стремимся сделать игру в небольшой плюс. Если не удастся, все скинутся, в том числе и ты.

К деньгам нужно относиться заботливо. Как правило, все траты должны быть предварительно одобрены уполномоченным мастером АХЧ (Скракан, на худой конец Юся или Лео). Неодобренные траты возмещаются на усмотрение АХЧ.

### 7.2. Мастерский взнос

Раздел про деньги будет переписан в новых реалиях дорогого склада

Все мастера, претендующие на то, чтобы быть частью команды, сдают мастерский взнос. Ориентир — ≈2000 рублей. Взнос сдается частями по 500-1000 рублей на мастерках.

Мастер, сдавший мастерский взнос, получает: Футболку игры, питание в мастерском лагере на игре.

Если бюджет игры сходится в ноль, мастерские взносы возвращаются всем целиком (и таким образом за еду и футболку платит бюджет игры), или на усмотрение мастера направляются на какие-то полезные цели (аренда склада, покупка нужных вещей, joinrpg).

Если внезапно есть минус, взносы не возвращаются или возвращаются частично.

Если сдача мастерского взноса затруднительна по финансовым причинам, необходимо явно договориться с Лео о снижении мастерского взноса вплоть до символической суммы в 100 рублей. Менее 100 рублей нельзя.

### 7.3. Прием взносов

Рекомендуется, чтобы игроки сдавали взнос через безнал. Впрочем, если игрок хочет сдать взнос любому мастеру, то мастер должен взять взнос и отметить в базе. После сдачи взноса деньги надо держать у себя до получения иных инструкций от мастера по финансам.

### 7.4. Что обеспечивает АХЧ по умолчанию

Базовый набор, про что явно просить не надо:

- Мастерский лагерь, включая еду, туалет, электричество, интернет, минимальную канцелярку на мастерке
- Вывоз мусора
- Полигон
- Транспорт склад → полигон и обратно
- Медик

Все остальное явно заказывается у АХЧ через «заявку». АХЧ либо сделает это, либо откажет.

Ни в каком строяке общественных зданий и чего угодно для игроков АХЧ, как правило, не помогает. Любое выделение ресурсов/денег/волонтеров на это согласуется заранее через Лео.

## 7.5. Полигон, к чему быть ГОТОВЫМ

Все время подразумевает стандартную длительность игры (среда—суббота).  
Заезд основных сил мастерской группы вечер пятницы перед игрой.  
Выезд основных сил мастерской группы в воскресенье поздним вечером (не ранее 18:00). Ранее 18:00 выезда с полигона нет. Нормальное время выезда — после полного окончания уборки регионов и полного конца упаковки всех вещей.  
Все исключения обговариваются индивидуально.

Здесь планируется дополнить больше про жизнь МГ на полигоне

## 7.6. Регистрация

Все вещи, которые нужно раздавать игрокам, должны быть полностью готовы к субботе (включая распечатку).