

Написание правил. Базовый курс

Лео Царев (МТГ «Бастилия»)

Почему «базовый курс»?

- База для новичков
 - Упорядочивание для олдворцев
 - Общий язык для всех
 - Меньше пафоса
-

Не обсуждаем: что такое игра

- Крис Стауфорд:
 - Интерактивность
 - Цель
 - Оппоненты
 - Влияние на оппонента
 - Ролевая полевая игра (LARP)
 - Live-action + roleplaying + game
-

Идея — сюжет — модель

- Джулиан-Макдугфъ
 - Идея
 - Сюжет
 - Модель
-

Правила – часть модели

- Правила реализуют сюжет
 - Правила – коллективные ограничения
 - (Вводные – индивидуальные)
 - Правила создают мир согласно задумке мастера
-

Интересность как цель правил

- Достаточно ли, чтобы правила были интересны?
 - Может ли быть боевкой покер?
-

Что не является правилами

- Мастерская политика
 - Требования по подготовке
 - Техника безопасности
 - Технические регламенты оборудования
-

Зачем мы пишем правила?

- Реализация сюжета
 - Нужны боевые столкновения
 - Моделируются так-то
 - Смерть возможна, но редка
 - Обязательное добивание
 - Мелкие конфликты между деревнями
 - Правила дают нам повод (овцы!)
-

Какие правила писать не надо

- Для нашего сюжета это не важно
 - На отыгрыш
 - Этого на нашей игре нельзя
 - Это мы запрещаем
 - Cost/Value слишком большой
 - Этого мы не делаем
-

Что нам дают правила для игры

- Направление происходящего в нужную сторону
 - Точки выбора. Правила дают развилки
 - Разрешение конфликтов
 - Это критерии оценки правил
-

Этапы написания правил

- Бешеный креатив
 - Написание основы
 - Обсуждение внутри МГ
 - «Выписать из головы»
 - Поиск дыр
 - Проблема «одной волны»
 - Ответы на вопросы игроков
 - Предыгровая вычитка
-

Классификация: Мастерское вмешательство

- Идеальные автомодели
 - Псевдоавтомодели
 - Модели на мастерской поддержке
 - Модели на мастерской оценке
 - Сколько шагов от мастера до мастера?
-

Классификация: присутствие игротехников

- Перманент
 - Онлайн
 - Оффлайн
-

Классификация: вовлеченность

- Игра с мастером
 - Игра с паззлом
 - Абстрактная игра с игроками
 - Ролевая игра с игроками
-

Прием: «Что самое важное/особенное?»»

- Выдели важную особенность игрового мира
 - Придумай модель
 - Проверь на соответствие
 - Все смоделировать нельзя
 - Смоделируй важнейшее
-

Прием: «красиво = выгодно»

- Мастера хотят:
 - Нужные доспехи/действия/тактику
 - Делаем это выгодным
 - PROFIT
-

Прием: «Поощрение игровой активности»

- Поощрение активности
 - Поощрение кооперации
 - Поощрение конфликта
 - Выгодно воевать
 - Выгодно договорится
-

Прием: введение дополнительных шагов

- Мастер-игрок-потребление
 - Мастер-игрок-мастер
 - Игра только на игрок-игрок
-

Прием: стандартизация цифр

- Цифры и нелогичное сложно запомнить
 - 2 минуты и пять раз
 - Неважно, сколько лежать оглушенным
 - Важно, чтобы всем одинаково
-

Прием: Введение маркера

- Сложно-контролируемые действия
 - Замена одного неочевидного несколькими очевидными
 - Визуализация подсчета
-

Дисбаланс первого рода

- Дисбаланс первого рода по Гарфилду
 - Портит РИ?
 - Адаптация: абсолютно-оптимальный образ
 - Просчитываемые ситуации
 - Камень-ножницы-бумага-(ящерица-Спок)
-

Дисбаланс второго рода

- Безусловно ложный или безусловно ошибочный выбор
 - Безусловно правильный выбор
-

Остановись!

- ❑ Правила должны помещаться в голову
 - ❑ Умение их помнить сильно преувеличено
 - ❑ Одна тема – полстраницы А4
 - ❑ 3-5 тем общих правил
 - ❑ «Раздатка для тупых»
-