

Как правильно рулить рулежки? Для мастеров РИ

Доклад на основе моего опыта последних лет

ОБО МНЕ

- Меня зовут Кузьмин Иван, я из Москвы
- Играю и мастерю РИ с 2006 года
- К текущему моменту был мастером 63 игр разного формата
- Член мастерских групп “Лестница в Небо” и “Нет Покоя”
- В следующем году мастерю игру Дюна 2026 с МГ ЛвН
- На играх, которые я мастерю или помогаю делать, я часто оказываюсь в роли того, “с кем рулятся” или кого просят последить за “тяжелыми” командами
- После целого ряда игр “на корову” некоторые весьма заряженные “на победу” команды и игроки благодарили меня за корректное отслеживание и рулежку, причем часто принятые мной решения были не в их пользу
- Про этот опыт я и хочу рассказать

ФОРМАТ МЕРОПРИЯТИЯ

- Презентация для меня, краткое содержание и тезисы, а не классные слайды
- У нас всего 45+ минут
- Возможно, мы НЕМНОГО задержимся, но точно уложимся в отведенный нам час
- Это доклад, поэтому в основном рассказываю я
- Можно будет задавать вопросы, я буду всегда это обозначать
- Именно вопросы, формата ваш вопрос – мой ответ
- В дискуссии НЕ ВСТУПАЕМ
- Если останется время, могу еще поотвечать на вопросы или обсудить что-то, но вряд ли

О ЧЕМ МЫ БУДЕМ ГОВОРИТЬ:

- Что такое рулежки
- Какие рулежки бывают (говорить будем в основном про рулежки по правилам)
- Почему рулиться – это НЕ ВСЕГДА плохо
- Как правильно подготовиться к рулежкам
- Как правильно вести себя при рулежке
- Как правильно вести себя после рулежки
- В какие рулежки надо и не надо вступать
- Что делать если вы вступили в чужую рулежку, должен ли мастер рулиться первым?
- Небольшие советы

О ЧЕМ МЫ НЕ БУДЕМ ГОВОРИТЬ:

1. Что рулиться не надо и рулежка убивает ролевую игру, а играть надо только play-to-lose
2. Что рулиться надо в любой ситуации и до самой смерти, как круто мы их зарулим, ради этого и поехали
3. Не будем разбирать КОНКРЕТНЫЕ ПРИМЕРЫ, ИМЕНА И СИТУАЦИИ)))
4. Не будем говорить про АХЧ проблемы и пожизненные конфликты

ЧТО ТАКОЕ РУЛЕЖКИ?

- Спор между неким множеством игроков и мастеров (в любых количествах и сочетаниях)
- Спор на предмет соблюдения и трактовки правил, сюжетных событий или мастерских решений
- Спор ведется не по игре
- Спор не решается быстро и к обоюдному согласию
- Итоги спора влияют на игровую реальность

КАКИЕ РУЛЕЖКИ БЫВАЮТ?

По составу

- Игрок с игроком
- Игрок с мастером
- Мастер с Мастером (ужас!!!)
- Многочисленные

По тема

- за правила
- за сюжет (тут сложнее!!!)

ПОЧЕМУ РУЛИТЬСЯ НЕ ВСЕГДА ПЛОХО?

- Существует устойчивое мнение, что рулиться плохо
- ЧАСТО это так (выход из игры, рулежки ради рулежки, рулежки вопреки всему, времяжрущие рулежки)
- Но это НЕ ВСЕГДА так:
 - Правила и правда могут быть непонятными
 - Не все могли понять, что происходит или отследить
 - Недобросовестный игрок мог поступить дурно, рулиться с ним корректно
 - Если игра геймистская и на победу, то важно чтобы все было филигранно по правилам
- с сюжетными рулежками сложнее, но:
 - мастера и правда могли ошибиться
 - игроки могли это неверно интерпретировать
 - на большой игре с большой МГ могут быть противоречивые позиции мастеров
- самое главное – рулежки данность наших РИ, от того что они вам не нравятся, вы не можете их игнорировать

КАК ПРАВИЛЬНО ПОДГОТОВИТЬСЯ К РУЛЕЖКАМ?

- Выучи прочти правила
- Имей под руками полную версию правил, ЭЛЕКТРОННУЮ, с поиском
- Знай, за какие вопросы ты отвечаешь и какие будешь рулить
- Знай, кто за что в МГ отвечает и кого по какому вопросу вызывать по рации
- Подумайте, какие моменты в правилах самые спорные и порождающие рулежки, позаботьтесь о маршалах для них (например, массовая боевка)
- Подумайте, кто ваши игроки и кто будет рулиться больше всех\рулиться за свою команду\приехал выигрывать и будет рулиться
- Узнай, есть ли у вас внутренние правила рулежек в МГ (к примеру, всегда в пользу защищающегося\атакующего)

КАК ПРАВИЛЬНО ВЕСТИ СЕБЯ ПРИ РУЛЕЖКЕ №1

- Веди себя вежливо\дружелюбно\сохраняй нейтралитет
- Рви коммуникацию, если начинается хамство, крики, угрозы
- СПЕРВА разберись в ситуации, выслушай по отдельности все стороны
- Если в рулежке есть другие мастера – также их выслушай (главное не ругайся с другим мастером при игроках)
- Правило Анжея (все озвучивай на основе правил)
- Твоя цель решить вопрос быстро\правильно\не увеличивая ущерб игре (к примеру, откат может вернуть ситуацию к верной, но ценой выбивания кучи людей из игры)
- Не бойся принимать решение, если в нем уверен (часто какое-то решение лучше никакого)

КАК ПРАВИЛЬНО ВЕСТИ СЕБЯ ПРИ РУЛЕЖКЕ №2

- Будь честным
- Если врешь – ври так, чтобы никто никогда не узнал, даже после игры, даже спустя много лет
- Не бойся признать, что не знаешь что делать, эскалируй вверх
- Не бросай рулежку, передай ее кому нужно, со всей инфой
- Уважай и не обесценивай действия других игроков
- Помни о пользе игре
- Не впадай в крайности, не будь бюрократом
- Не подыгрывай своим, будь беспристрастным
- Не обвиняй в процессе игру\плохие правила\плохих мастеров

КАК ПРАВИЛЬНО ВЕСТИ СЕБЯ ПРИ РУЛЕЖКЕ №3

- Отстаивай интересы игроков
- НЕ ВЕДИСЬ НА ШАНТАЖ НИКОГДА
- Есть нарушения, которые можно дропнуть
- Умейте четко обозначить, что решение вот такое, рулежка закончена
- Не рулитесь в центре игровых локаций или событий, уйдите в сторону\на региональную мастерку
- Выработайте свои принципы рулежек (не в разрез общей МГ) типа “не сужу что не видел” или “всегда в пользу атакующего)
- Будь готов отвечать за свое решение
- Не стесняйтесь озвучить, что ситуация непознаваемая, вы не можете решить, только взять игрока на контроль
- Требуйте показывать переписку в заявке
- Требуйте назвать имя мастера, давшего ранее ответ, вызвать его по рации. Сами называйте себя
- Откаты очень плохо, делайте так только в критичных ситуациях, когда цена этого усилия множества людей и времени (убили короля-капитана команды). В иных ситуациях лучше штрафуйте нарушивших правила

ТАК КАК РУЛИТЬСЯ ТО?

- Все узнайте
- Поступайте честно
- Поступайте по правилам
- Решение должно быть быстрым
- Решение должно наносить минимум ущерба игре
- Решение должно быть донесено до участников

НЕ ВСЕГДА МОЖНО ВЫБРАТЬ ИДЕАЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ, ВЫБИРАЙТЕ ЛУЧШЕЕ
ИЗ ПРИДУМАННЫХ

КАК ПРАВИЛЬНО ВЕСТИ СЕБЯ ПОСЛЕ РУЛЕЖКИ

- Если ситуация значимая или создает прецедент – донесите до нужных людей в МГ
- Если человек нарушает правила, донесите до регов, при повторном нарушении штрафы должны быть жестче
- Донесите решение до всех участников рулежки
- По-человечески отнеситесь ко всем участникам, обозначьте что хоть ваше решение нравится не всем, это ваша работа, а не нелюбовь к ним
- Как все выдохнут, придите обнимите\посидите у костра и т. п.
- Если нужно, тоже извинитесь за резкость и т.п.
- Если ошиблись – обязательно извинитесь

В КАКИЕ РУЛЕЖКИ НАДО И НЕ НАДО ВСТУПАТЬ

- НАДО, если никто кроме вас
- НАДО, если ваш профиль
- НАДО, если ситуация усугубляется и мешает игре
- НАДО, если есть риск пожизневых конфликтов
- НАДО, если на мастера давят массой
- НЕ НАДО, если вы не умеете рулиться (смешной пример про НЕ ПРИЗНАВАЙСЯ)
- НЕ НАДО, если уже кто-то рулит и помощи не просят (не надо создавать толпу мастеров)
- НЕ НАДО, если это не ваш профиль (ложные ответы мастеров)
- НЕ НАДО, если на самом деле не рулежка

ЧТО ДЕЛАТЬ ЕСЛИ ВЫ ВСТУПИЛИ В ЧУЖУЮ РУЛЕЖКУ, ДОЛЖЕН ЛИ МАСТЕР РУЛИТЬСЯ ПЕРВЫМ?

- НЕ НАВРЕДИТЕ
- Узнайте, нужна ли помощь и какая
- Если ваш коллега не прав, попросите его отойти в сторону, обсуждайте его неправоту не при игроке. Если вопрос не решается – эскалируйте выше
- Не надо лезть к игрокам с проверками или требованиями играть лучше, для этого надо было игру делать весь год
- Не становитесь вахтером
- Влезайте если видите явные и сильные нарушения
- Влезайте в сюжетно и модельно важных кусках (покупка ленточек армий, ритуалы и т.п.)
- Если творится треш, НЕ СТЕСНЯЙТЕСЬ начать разбираться

НЕБОЛЬШИЕ СОВЕТЫ

- Про шантаж (мы съедем с полигона, мы будем бить всех по жизни и т.п.) аккуратно отработывайте, не ведитесь
- Если есть близкие вам игроки (жена, муж и т.п.) норм попросить не отслеживать их игровые действия (смешная история про одну космическую игру)
- Не позволяйте воровать ваше время, избегайте мусорных вопросов и рулежек
- Степень въедливости руления зависит от степени игры на корову и настроенности всех (смешная история про палку флаг)
- После игры поговорите со всеми рулежниками, кто не читерил и вел себя по большей части корректно, поблагодарите, похвалите за достойное поведение, проговорите спорные моменты
- НЕ НАДО ПИСАТЬ ПРО РУЛЕЖКИ И ИХ ИТОГИ после игры, если нет такого решения МГ

ВСЕМ СПАСИБО!

Приезжайте на

“Дюна 2026” от МГ ЛВН