

Правила в БДСМ

В данной статье я не буду касаться творческого процесса мастерения и тех безусловно светлых идей, которые мастера стремятся нести в массы. Поговорим о технике. Даже о самой простой (но далеко не последней по важности) ее части — о правилах.

Правила — обычно второй после анонса игры документ, который публикуется и «пускается в массы», а иногда и первый. Это означает, во-первых, что правила пишутся задолго до полной разработки собственно игры, и, во-вторых, что правила могут служить ее рекламе (или антирекламе).

Почти любая мастерская группа, делая игру, рассчитывает на некоторый «свой» круг игроков — своих друзей и ближайшую компанию, но стремится привлечь и «внешних» игроков из других компаний или других городов. «Своим» практически безразлично, как написаны правила, — они придут и так. Но вот «внешний» круг гораздо более требователен. Что заведомо отпугивает? В первую очередь — невнятные, неграмотно написанные правила, по которым невозможно понять, какого рода игра ожидает приехавших (впрочем, есть категория людей, считающих, что тексты об играх должны писаться на жутком и нарочитом тусовочном жаргоне — оставим это на их совести).

Кроме этого, стиль и «интонации», которыми написаны анонс-приглашение и правила игры, в немалой степени задает ее общий настрой, что зачастую не менее важно, чем доведенная до масс «мастерская концепция». Можно привести диаметрально противоположные по тону и стилю правила, например, художественные сочинения Ларисы Бочаровой и крайне сухие, даже резкие, правила красноярских региональных игр — и на то, и на другое игроки приезжали, но это были разные люди. Большинство анонсов и правил пишется достаточно нейтрально, и поэтому их реклама «стреляет по площадям», но с меньшей силой, чем «прицельный» рекламный выстрел.

Но рекламная роль правил, естественно, не главное. Главное — чтобы по ним было удобно играть. При всей разнице взглядов и вкусов можно выделить некие законы, правила составления правил.

Прежде всего, какова бы ни была игра и сколь бы сложные и многогранные модели различных явлений в ней ни использовались, есть обязательное **ядро правил** — то, что должны прочесть и хорошо запомнить все игроки. Это — все правила, связанные с воздействиями на персонажа, то есть правила жизни и смерти, основа боевки, виды магических воздействий, жесткая часть экономики (если таковая имеется), и т. д. В конкретные подробности будут вчитываться те, кого они касаются. Тому же, кто не собирается участвовать в боевых действиях, незачем всю игру помнить, что получится при ударе полуторным мечом по легкой кольчуге, не-мага, как правило, абсолютно не касаются законы магического стихосложения, а того, кто собирается играть разбойника, — макроэкономические правила.

Правила должны быть **простыми**. Как только вы начинаете расписывать классы оружия, доспехов и видов ударов в виде трехмерных таблиц 6 x 7 x 4, можете не сомневаться — ваши правила никто не будет соблюдать просто потому, что никто не сможет их запомнить (пример был, и подобную систему пришлось менять по ходу игры). То же самое, если на игре вводится пять по-разному изображаемых видов магии, будьте готовы к большой путанице в головах игроков.

Правила должны быть **выполнимыми**. Даже самый честный игрок, скорее всего, собьется со счета в бою, отсчитывая по 5 хитов отдельно на корпусе и конечностях. Даже самый честный игрок не сможет отличить в сумерках красный маркер от коричневого или белый от голубого. И так далее.

Как легко догадаться, эти два требования особенно важны для ядра правил и правил боевки (потому что во время боя игрокам не до припоминания тонкостей).

Правила должны быть **короткими**, насколько это возможно. Пятидесятистраничный талмуд правил никто не будет читать — по крайней мере до тех пор, пока не примет твердое решение ехать на игру (а принятие этого решения, как говорилось выше, зависит в том числе от того, понравились или не понравились правила). Не говоря уже о сложности с запоминанием такого объема информации. Разумный объем правил — от двух до десяти страниц (для ядра правил — одна-две страницы). Речь идет, разумеется, о технической части правил; разнообразные приложения могут занимать существенно больший объем.

Правила должны быть **полными**, то есть охватывать все области моделирования и условностей, которые приняты на игре. Особенно важно четко оговорить все вопросы убиения персонажей и применения различных силовых методов (как сказано выше, эти пункты входят в ядро правил). Расчет на абсолютную честность и полное взаимопонимание игроков оправдывается лишь в одном случае: когда играет узкая компания хорошо знающих друг друга людей. Это относится в равной мере к играм «на полный отыгрыш», и к сложным тактико-стратегическим моделям. Пренебрежение полнотой правил приведет как минимум к потере мастерского времени на рутинные разборки «что здесь произошло» и «имею ли я право», а скорее всего — к конфликту.

Пример (отрицательный). На нескольких всесоюзных играх мастера декларировали победу всеобщей любви над буквой правил и на этом основании «не загружали правила ненужными техническими деталями». В результате на каждой из них случалось несколько затяжных разборок с выяснением, есть ли на игре отравления, магия и т.д. Например, на «Имени розы» игрок, уверенный, что приехал на игру, где никакой магии нет, получил смертельную магическую атаку за подписью главного мастера, что повлекло обиды и скандал, основательно подпортивший настроение всем вокруг. И это случай далеко не единственный. Бесплезно пенять на несоблюдение «духа игры» игроками, если их ожидают такие сюрпризы, как внезапная смерть персонажа по причине, в правилах не указанной.

Как этого избежать? Достаточно, например, написать стандартную фразу «любое магическое действие удостоверяется сертификатом», и большинство вопросов исчезнет. При самой яростной нелюбви к сертификатам и расчете на взаимное доверие игроков, проще выписать бумажку, которая не понадобится, чем бегать лично улаживать возможные споры. И кроме того, сама формулировка предупредит игроков, что магия в принципе возможна. Пункт о магии в правилах может быть пропущен в том и только том случае, если магии на игре действительно нет (и то — если могут возникнуть сомнения, лучше упомянуть об этом явно).

Точно так же не стоит забывать о относительно редко используемых стандартных пунктах, таких как отравления, обыск, и т. д. Упомяните их хотя бы в две строчки, возможно, сославшись на какую-то известную схему, но не оставляйте пробелов.

Правила должны быть **четкими и не допускать двойственности толкований**. Например, формулировка «ночь неигровая, но кто хочет — может продолжать играть и ночью»

порождает такую двойственность, поскольку определение, какую ситуацию считать игровой, может трактоваться весьма вольно. Например, ночью в лагерь может пробраться вражеский лазутчик, которому хочется играть, и похитить королевскую корону.

Следующий пункт не столь очевиден и касается описания игровых моделей. Если вы создаете какую-то модель, то вы должны в первую очередь понимать, что и зачем вы моделируете, затем — как работает модель и лишь затем — как она будет описываться правилами. Здесь очень важна **внутренняя логичность** правил и моделей (хотя последнее выходит за рамки этой статьи). Соблюсти внутреннюю логичность тем сложнее, чем сложнее модель, а требующаяся модель тем сложнее, чем более богатое и разноплановое содержание вы хотите вложить в игру. Проколы тут возможны на обоих уровнях: адекватность модели и адекватность описывающих ее правил. Эти уровни не всегда легко разделить, но иногда проколы именно в правилах просто бросаются в глаза.

Очередной пример из не такого уж давнего прошлого. Правила ХИ-2000, раздел «моделирование расстояний». Задача: смоделировать большие расстояния, исключая военные походы из Мордора в Хоббитшир в качестве моциона перед завтраком. Следующий шаг тоже несложен: надо создать задержки, обязать армии останавливаться в пути в «контрольных точках» и ждать какое-то время. С технической точки зрения пока все приемлемо (то, что это правило может выбить людей из игры, оставим за скобками). Но на следующем этапе постулируется, что маленькая группа людей может не делать таких ритуальных остановок. Модель все еще более-менее адекватна (действительно, группа путешественников перемещается быстрее, чем армия с обозом), однако немедленно всплывает тот простой факт, что пять маленьких групп, пересекших Средиземье без всяких искусственных задержек, собравшись, уже вполне могут составить приличную армию. В результате в правилах пишется, что, если в чужом регионе встречается более чем четыре человека, они должны немедленно разойтись, потому что «вас здесь быть не могло». И данное правило очевидно не проистекает из законов мира, а является «затычкой» предыдущего «дырявого» правила, оно внутренне необоснованно и поэтому некрасиво. Кроме того, оно портит игру именно тем, кто досконально соблюдает правила, и тем самым поощряет мелкие нарушения.

Кстати, **избегать правил, поощряющих нарушения**, — отдельное искусство. Здесь важно помнить, что очень многие игроки слегка нарушают правила, если это нарушение не заметно и никто конкретный от него не страдает — ну, как довольно многие в целом честные люди «забывают» заплатить за проезд в переполненном автобусе. Опять-таки, нарушаются те правила, которые создают неудобства, а не наоборот.

Но вернемся к примеру с моделированием расстояний. Его стоит разобрать подробнее, поскольку он прекрасно иллюстрирует самый типичный и распространенный вид дыр при переносе модели на правила. Всегда, когда определяются качественно разные структуры (в данном случае — большая и маленькая группа людей), для которых действуют разные правила (надо или не надо задерживаться на «контрольных точках»), необходимо еще на уровне модели исключить возможность произвольного перехода количества в качество. В данном случае это не было сделано (встретившись, две «малые» группы по три человека автоматически образуют «большую»), вот и понадобился грубый запрет. Вопрос можно было бы решить, не прибегая к прямым запретам, но для этого понадобилось бы усложнить модель, например, определить понятие армии как специально формируемой структуры, сделать выгодным воевать именно армиями (как это делала МГ «Александр б») и ограничить перемещение именно армий. Еще проще все решается при использовании системы виртуальных отрядов, в которой понятие отряда изначально строго определено и отделено от понятия «группа лиц».

Следующий пункт, где правила тесно связаны с моделью, — **наглядность**. Вы можете прекрасно прописать модель действия ядерной бомбы, но упереться в то, что о факте ядерного взрыва должны немедленно узнавать все в некотором радиусе, и, если этот радиус превышает зону доступности для световых и звуковых эффектов, — столкнуться с неразрешимой (?) проблемой.

Правила должны быть **контролируемыми**. Например, можно прекрасно прописать модель радиационного заражения местности и определить пораженную территорию — и упереться в то, что невозможно отследить каждого побывавшего на этой территории. Радиация, как известно, просто так не ощущается, то есть вешать какие-либо заметные маркеры и уповать на честность игроков — неадекватно модели, так же как неадекватно одаривать неприятными последствиями только часть побывавших в опасной зоне (тех, кого заметил мастер). Последнее еще и провоцирует на нарушения (спрятаться от мастера).

Кстати, я еще не видела адекватного решения приведенных выше проблем, связанных с массовыми воздействиями. Буду очень благодарна, если кто-нибудь поделится.

И, наконец, еще один момент. Очень часто без прямых запретов (не обоснованных моделью мира) в правилах обойтись все же не удастся. Однако **прямые запреты воспринимаются гораздо легче, если к ним прилагаются конкретные санкции за нарушение**. Пример: в последнее время в боевых правилах часто встречается пункт: «Запрещено участвовать в бою со щитом и без шлема» (прямой запрет, диктуемый соображениями элементарной безопасности). При этом, как только вводится соответствующая штрафная санкция, скажем, «иначе любое попадание в щит приводит к немедленной смерти», — правило приобретает понятную завершенность, не требует постороннего вмешательства для отслеживания и, главное, резко уменьшается число нарушений по небрежности.