

Правила составления списка дел

ОГЛАВЛЕНИЕ

[Что я сейчас читаю?](#)

[Что мне делать?](#)

[Как устроена таблица](#)

[Список вех:](#)

[Ограничения: о подготовке каких именно игр идёт речь.](#)

[Как выбираем что писать как работу, а что - не стоит.](#)

[О написании текстов](#)

Что я сейчас читаю?

Это - **рекомендации** для составления списка дел, которые обычно приходится делать при подготовке и проведении игр.

Такой список нужен, чтобы за сутки до выезда на полигон не проснуться в холодном поту с мыслью "МЫ ЗАБЫЛИ РАСПЕЧАТАТЬ И ЗАЛАМИНИРОВАТЬ КАРТОЧКИ ДЛЯ МАГОВ!"

Понимаешь?

Это НЕ инструкция

Это НЕ проектная технология

Это - памятка для практического использования

Что мне делать?

Ты - мастер? Иди в список дел и заполняй его всем, что вспомнишь.

Будет лучше, если ты перед этим прочтёшь правила заполнения и будешь их выполнять.

Не сдерживайся.

Когда будешь делать игру - вдруг тебе придёт в голову прикинуть, на что заложить время при подготовке? Тогда ты снова пойдёшь в этот список, считаешь его - и! Не забудешь запланировать сделать что-нибудь очень важное¹!

Ссылка на таблицу

Сам список находится вот по этому адресу (новый адрес):

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1d0xazVE2V-qzWu0tufSPDeCPM6IKiJkJLwB7UB-ty nU/edit?usp=sharing>

Как устроена таблица

Столбцы - категории работ. Категория должна определяться не “внутренней сущностью”, а внешней формой работы. Я сейчас придумал категории из головы - надо корректировать (но не прямо в таблице - пишите комментарии вот в этот пост в ЖЖ <http://xing-aka-kelos.livejournal.com/25679.html>).

Строки - по горизонтали строки разбиты на несколько “горизонтов” - по основным вехам ролевой игры как проекта. Между вехами работы разбросаны пока *как попало*. Если работа случается в нескольких горизонтах - то надо после названия писать веку, ДО которой она должна быть закончена.

“Горизонтом” я называю время от одной вехи до следующей.

Веха - это “точечное событие”. Работа не происходит “во время” вехи - только между вехами.

Список вех:

1. **Возникновение ядра МГ** - момент, когда группе друзей приходит в голову идея сделать игру и они договариваются что БУДУТ РАБОТАТЬ над проектом
2. **Официальный анонс** - момент, когда сформированная МГ объявляет о будущей игре
3. **Начало приёма заявок**
4. **Утверждение рамок проекта (feature-cut)** - в целом это примерно тот момент, когда мы оказываемся в состоянии распланировать время до игры настолько точно, что уже видим, что какие-то куски задумки не влезут в проект
5. **Принятие решения о проведении игры (не отменяем и не переносим)**
6. **“Неделя до игры”** - грубо говоря, это момент, когда случается состояние “каждый член МГ уже выделяет на игру максимально возможное время в день и увеличить количество мастерских человеко-часов совершенно невозможно”

¹ Никто не даёт никаких гарантий, но шансы забыть заламинировать карточки будут меньше!

7. **Выезд** основной части МГ на полигон
8. Заезд **игроков** на полигон
9. **Старт** игры
10. **Окончание** игры
11. **Выезд** МГ с полигона
12. Официальный мастерский отчет
13. Окончание работы над post-production

В ячейках пишется название работы как мы его понимаем.

Если работа может вестись в нескольких “горизонтах” (т.е. не от 4 до 5 вехи, а, например, от 4 до 9), то она пишется только в одном горизонте и в скобках указывается, вплоть до какой вехи они может возникнуть.

Помните! Мы составляем не “инструкцию когда начать и когда закончить”, а памятку *“Мастер! Будь внимателен! Тебе может понадобится делать ещё и вот это!”*

В идеале я бы к каждой ячейке прикрепил “подсказку” эксель с подробным описанием работы.

Почему таблица устроена так, а не иначе? Иначе будет неудобно читать или непонятно, что имеется в виду. А это критично для практического использования. Любые предложения об изменении структуры таблицы будут критически рассмотрены мной с этой точки зрения (если кто-то эксперт в этом вопросе - **обозначьте себя комментарием в ЖЖ**).

Ограничения: о подготовке *каких именно* игр идёт речь.

Этот список работ относится **не к любой** ролевой игре (чтобы не получить очень много редко встречающихся дел). Составляя таблицу мы имеем в виду следующие предположения и ограничения:

- Это игра от 30 до примерно 200 человек: Полигон в голове МГ не разбивается на "регионы", но разбивается на отдельные локации (группы персонажей)
- У этой игры есть МГ (группа организаторов) - более одного человека
- МГ имеет возможность встречаться лично (хоть бы и редко), но не каждый день (есть труднодоступные мастера)
- Члены МГ ни на каком этапе (кроме периода пребывания на полигоне) не выделяют 100% своего времени на ролевою игру
- Состав МГ не стабилен и может меняться в течение подготовки игры

- Цикл подготовки игры длительный - несколько месяцев (это делает обязательной фиксацию большого объёма информации в письменном виде)
- МГ собирает оргвзносы с игроков
- МГ как-нибудь согласует полигон с его официальными владельцами
- МГ использует “ИТ-средства подготовки” (базу заявок в инете, скайп-совещания, тексты к игре на гугл-диске и так далее)
- Игра проводится на полигоне (в более-менее одном месте), это не пеший поход, например.

Как выбираем, что писать как работу, а что - не стоит.

Когда формулируешь какую-то работу, держи в голове, что формулировка должна подходить к **любой** игре.

Работу стоит писать, если:

- 1) Работа занимает хотя бы 6 часов (за всё время проекта) или больше
- 2) Работа занимает хотя бы 2 часа за всё время или больше **и при этом** её надо делать в период от вехи “Неделя до игры” до “выезда с полигона”
- 3) Невыполнение этой работы *может* привести к беде (увеличению трудозатрат)
- 4) Эта работа выполнялась на вашей памяти хотя бы на 2х играх (не уникальная для игры)
- 5) Однажды вы забыли **это** сделать, что привело к неожиданным, несвоевременным и болезненным затратам времени (к беде)

Работу не стоит писать, если:

- 1) Вы ни разу не слышали, чтобы кто-то реально её делал, а только думаете, что это надо.
- 2) Работа является частью или частным случаем более крупной работы, которая уже есть в списке (лучше дописать её в “примечание” к основной работе).
- 3) Работа нужна только на очень специфичных играх (перевод правил для иноязычных игроков, поиск заблудившихся игроков в дальних туннелях).
- 4) Сначала почитайте - возможно то, что вы хотите написать - уже написали.

О написании текстов

Цикл создания каждого (открытого) текста состоит из:

- Принятие решения о составлении текста
- Выбор авторов
- Сочинение текста в общих чертах
- Согласование в общих чертах внутри МГ (со специалистами)

- Составление текста
- Согласование текста внутри МГ (со специалистами)
- Вычитка и редакция
- Принятие решения о размещении для игроков
- Изготовление носителя и размещение текста на нём (при необходимости)*
- Размещение для игроков (передача игрокам носителя с текстом)
- Сбор отклика от игроков
- Реакция на отклик игроков

** Речь о том, что некоторые тексты должны быть переданы игрокам на каких-то носителях - в виде распечаток, антуражных писем, в зашифрованном виде на куске кожи, на дискете 5' и так далее.*

Не надо выносить отдельные этапы в виде отдельных работ, хотя каждый из них важен и может занимать больше 2х часов.

Если какой-то текст предстоит написать по полному циклу, пишем в ячейке что-то типа "СОЗДАНИЕ (ПЦ) анонса игры" - это значит, что анонс (в общем случае) приходится создавать по полному циклу (ПЦ).