

Вождение коротких модулей

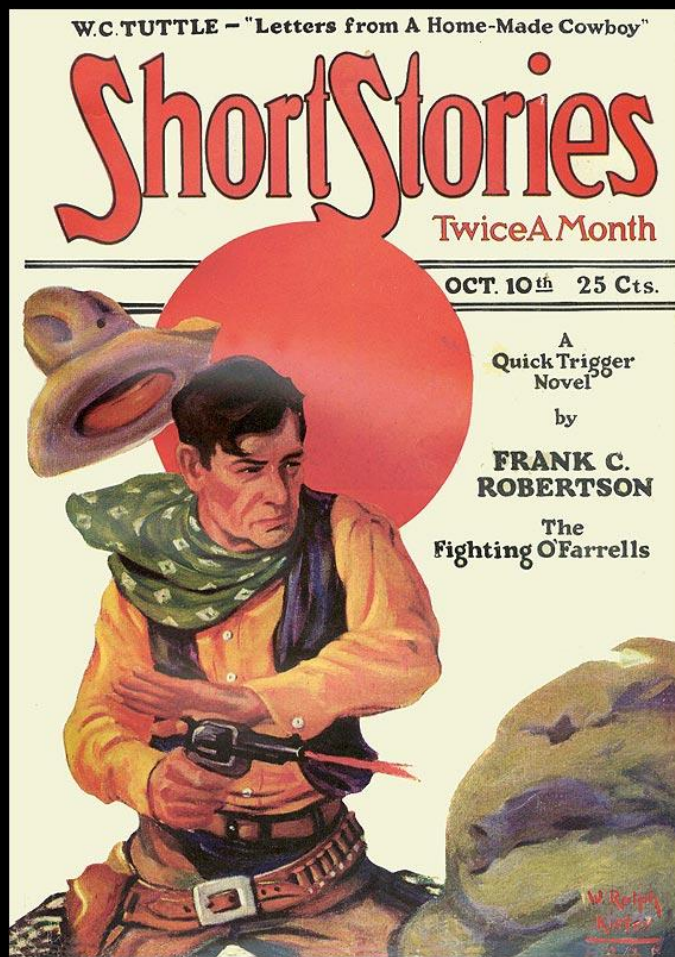
Максим “Green_eyes” Николаев
Ролекон Север, 24 марта 2012

Короткие игры

- Занимают мало времени: 3-4 часа на игру
- Возможность испытать новую систему, технику, сюжет и т.д.
- Игра наверняка будет иметь завершение



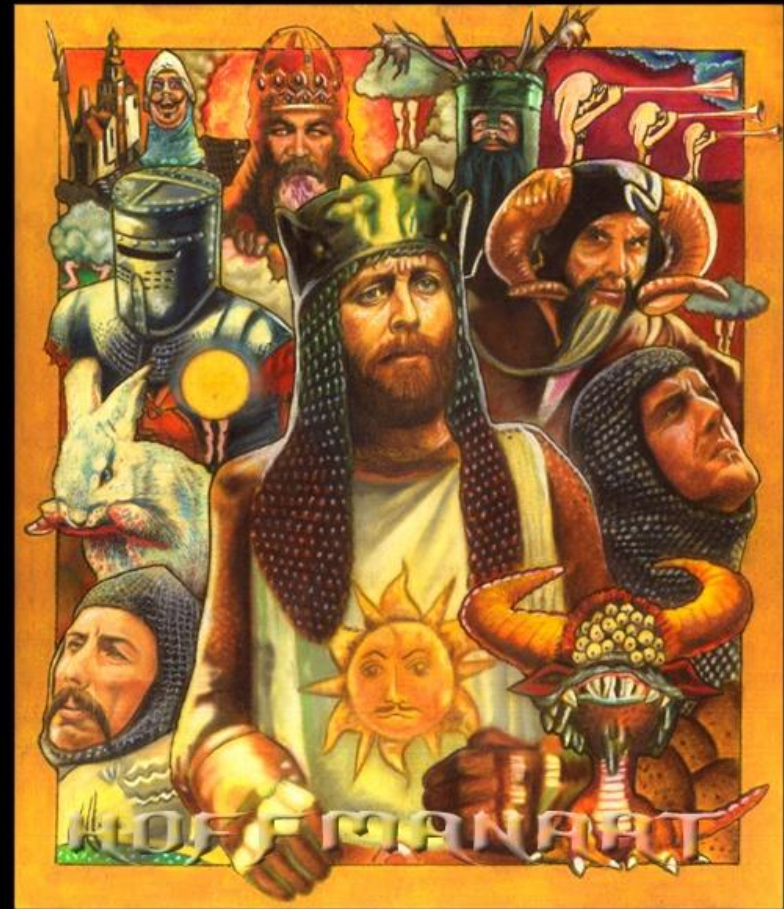
Короткие истории



- Не обязательно каждый раз плести эпическое полотно;
- Множество примеров удачных коротких сюжетов (Шерлок Холмс, телесериалы).

Цель у каждого персонажа

- У игроков не будет времени, чтобы развивать богатый внутренний мир персонажа;
- Напрямую спросить у каждого игрока, «зачем» и «что» его персонаж делает в этом сюжете.



Предварительная подготовка



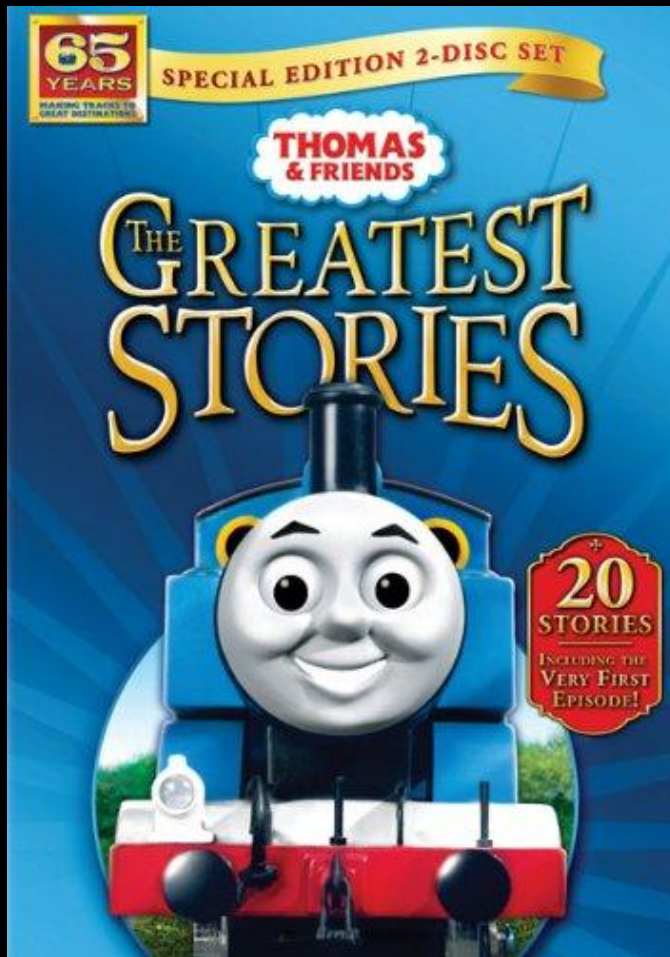
- Заранее созданные персонажи игроков (т.н. «прегены») и антагонисты
- Заданные опорные точки в сюжете (можно брать пример с «Фиаско»)
- Знание правил, по которым предстоит играть

Игра важнее правил

- Решения, принятые «на лету»
- Минимальная оцифровка несущественных деталей
- «Кинь чего-нибудь»



Формат определяет игру



- Длина игры определяется отведённым под неё временем
- И ведущий, и игроки осознают и согласны с существующими ограничениями

K.I.S.S.

- Лучшее – враг хорошего
- Доверяйте своим игрокам
- Доверяйте своему воображению

