



VIZOR  
INTERACTIVE

StartIT

# Сначала будет Слово

О принципах и практиках  
создания IP онлайн-игр







VIZOR  
INTERACTIVE

# Практика автора



2007-2009 год – проект «Дар Богов», онлайн-бразуерная игра. ([godsendgame.ru](http://godsendgame.ru))







VIZOR  
INTERACTIVE

# «Дар Богов»

StartIT

## Пространство и время







VIZOR  
INTERACTIVE

# «Дар Богов»

Персонажи

StartIT





# Зачем?



- Во-первых, это просто красиво!
- О значимости создания игровой вселенной.
- IP и новый колониализм.
- Внутренние цели – задать рамки картины.





VIZOR  
INTERACTIVE

# Начало



- Для кого – аудитория проекта
- Источник – сбор материала и разрыв шаблона.
- Место игрока.
- Время и место действия. Логика пространства и времени.







VIZOR  
INTERACTIVE

# Продолжение

StartIT

- Механика игры и логика Вселенной.
- Метод подачи и оформления информации – Путеводитель.





VIZOR  
INTERACTIVE

# Разделы



- Время и место – климат, ландшафт, уровень технологий.
- Социальное устройство
- Религия
- Политика
- Экономика





# Место игрока

- Игрок – центр всего.
- Путь героя.
- Конфликт – predetermined историей мира или predetermined социально-экономической структурой игры
- Сокрытие и Открытие.







VIZOR  
INTERACTIVE

# В ПОМОЩЬ ТВОРЦУ



- Joseph Campbell - «*The Hero with a thousand faces*»
- Christopher Vogler - «*The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*»
- Christopher Vogler, David McKenna – «*Memo from the Story Department: Secrets of Structure and Character*»







VIZOR  
INTERACTIVE

Спасибо за внимание!  StartIT

# Вопросы?

