



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)





VIZOR
INTERACTIVE

«Дар Богов»

StartIT

Пространство и время





VIZOR
INTERACTIVE

«Дар Богов»

Персонажи

StartIT





VIZOR
INTERACTIVE

Зачем?

StartIT

- 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





VIZOR
INTERACTIVE

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?

