



# Практическая сторона нарративного дизайна

---

by Барисби Алборов



Dev  
**GAMM!**

ONLINE

# О чем этот доклад?

---

- Поиск работы
- Знакомство с командой
- Создание общего концепта
- Проработка мифологии
- Создание персонажей
- Текстовые ассеты
- Жизнь после релиза

Большое спасибо:

- Александру Гинзбургу
- Евгению Пузанкову
- Ольге Курановой

# Поиск работы

- Где искать работу / Где искать специалиста?
- Тестовые задания:
  - Как составить тестовое?
  - Нужно ли оплачивать тестовые задания?



Dev  
GAMM!  
ONLINE

# Первый контакт

- Знакомство с проектом
- Знакомство с руководством
- Дилемма субъективного восприятия



Dev  
**GAMM!**  
ONLINE

# Создание мифологии игры

- Первые шаги
- Синтез и итерации
- Таймлайн
- Детализация
  - Конфликтность
  - Голливуд тест
  - Аутофанфикшен тест
  - Research и теория айсберга



Dev **GAMM!** ONLINE



# Создание персонажей и сюжета

- Как создать персонажа / историю?
- Интуиция и / или математика?
- Взаимосвязь с миром
- Тесты
- Эмоциональная связь



# Текстовые ассеты и документация

---

- Документация, документация, документация
- Бюрократический аппарат разработки
- Нелинейность
- Преемственность
- Декоративность

Dev  
**GAMM!**

ONLINE



# Жизнь после релиза

---

- Кладбище погибших игр
- Внешние факторы
- Выгорание
- Советы по выживанию

Dev  
**GAMM!**

ONLINE



Спасибо за  
ваше  
внимание!

---

Questions?



Dev  
**GAMM!** ONLINE