



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