

Курс

Нарративный дизайн

Научись работать на стыке
геймдизайна и драматургии и
попробуй создать мир, в котором
игрок захочет оказаться снова.



Программа курса

3 месяца

2 месяца программа +1 месяц доп.
проверка домашних заданий

С нуля

Блок 1. Основные задачи нарративного дизайнера

Разберёмся, какие задачи решает нарративный дизайнер — насколько глубоко ему приходится погружаться в гейм-дизайн и должен ли он хорошо писать художественные тексты.

Домашнее задание

Выбрать 3-5 игр в качестве референсов и написать, какие элементы вы хотели бы позаимствовать для своего проекта. Торопиться и сочинять весь сюжет не нужно — лишь общий концепт.

Блок 2. Основы игровой драматургии

Поговорим о том, зачем нарративному дизайнеру основы драматургии и как сделать игру, в которой история и геймплей подчиняются общим законам динамичного повествования.

Домашнее задание

Расписать общий синопсис игры в зависимости от выбранного вами жанра.

Блок 3. Игровые механики и ограничения, которые они накладывают

Рассмотрим, как влияют друг на друга повествование, дизайн-системы и механики, и определимся с набором нарративных инструментов.

Домашнее задание

Составить документ с нарративными средствами, которые подходят к вашему проекту. Если нужно, поправить документ с синопсисом.

Блок 4. Мир игры глазами героя и игрока

Поговорим о том, зачем нарративному дизайнеру основы драматургии и как сделать игру, в которой история и геймплей подчиняются общим законам динамичного повествования.

Домашнее задание

Сделать документ с сеттингом и описать там самое важное для понимания вашей вселенной, а ещё проверить, не конфликтует ли мир с вашей историей.

Блок 5. Персонажи и их место в игре

Представим героев, которые населяют наш мир, и расставим их на гипотетической локации. Разберёмся, какая у них функция — как в истории, так и в геймплее.

Домашнее задание

Составить документ с профилями персонажей. Вписать их в историю и мир игры.

Блок 6. Вертикальный срез сюжета

Подробно разберём, как разработать и описать сюжетную сцену. Определимся со способами подачи.

Домашнее задание

Составить вертикальный срез (vertical slice) с описанием одного этапа или цикла игры.

Блок 7. Квестовая и диалоговая системы

Разберём, как создать квестовую и диалоговую системы. Обсудим побочные задания и активности — как их проектировать и зачем они нужны.

Домашнее задание

Написать один небольшой квест — он может быть частью основного или побочным. В квесте должен присутствовать хотя бы один диалог.

Блок 8. Работа в команде

Постараемся по-настоящему услышать и понять своих коллег по цеху, а также донести до них свои смелые идеи.

Домашнее задание

Итеративные правки по всем документам перед сдачей проекта, плюс подготовить питч для гейм-директора или продюсера.