

Сценарист игр и Нарративный дизайн

Длительность курса: 154 академических часа

1 Введение в профессию нарративный дизайнер и сценарист игр

1 **Понятия:**
нарративный дизайн, сценарий, лудонарративный диссонанс, интерактивность

Цели занятия:

описать разницу между работой нарративного дизайнера и сценариста;
объяснить связь между сценарным и остальными отделами: как это работает в студиях.

Краткое содержание:

вводная часть о курсе, логике занятий и практике;
нарративный дизайн и сценарист игр: чем они отличаются, что это за профессия, как она связана с гейм- и левел-дизайном.

Домашние задания

1 Домашнее задание №1 "Первая проба: концепт мечты"

Цель: Ваша задача — описать игру мечты, если у вас уже есть какие-то наработки. Если пока нет — подумать, что примерно хотелось бы сделать. Это позволит и вам настроиться на рабочий процесс, и нам лучше с вами познакомиться.

Это первое задание, формат свободный.
Требуется общая обрисовка происходящего.

2 Основные жанры игр и свойственные им нарративные и сценарные приёмы. Анализ конкурентов

Цели занятия:

описать разницу между жанрами мобильных игр; знать особенности написания сценариев для каждого из жанров и в целом для мира мобильных игр; писать сценарии и диалоги, подстраиваясь под определенный жанр игры.

Краткое содержание:

какие бывают жанры мобильных и ПК проектов; нарративные и сценарные приёмы; ограничения в тексте; понятия: казуальные игры, RPG, визуальные новеллы, текстовые новеллы, фермы, песочницы, шутеры, хорроры.

Домашние задания

1 Домашнее задание №2 "Анализ игр"

Цель: Анализ игр в определенном жанре тренирует следующие навыки:

- один из важнейших навыков для игрового сценариста - общая насмотренность;
- внимательность и скрупулёзность - делая анализ, студенты смогут закрепить знания, полученные в модуле, указывая в анализе жанр игры, удачные и провальные нарративные и сценарные приемы.

Проанализировать 2-5 игр-конкурентов к проекту мечты.

Что указать в анализе:

1. О чем игра? (история).
 2. За кого играет игрок?
 3. Как подается история/нарратив?
 4. Плюсы истории и подачи нарратива.
 5. Минусы истории и подачи нарратива.
 6. Как бы вы исправили минусы игры?
-

3 **Концепт.
Синописис.
Сценарий**

Цели занятия:

создавать короткие и цепляющие концепты;
писать емкие и запоминающиеся синопсисы сценария;
понять работу сценариста от создания концепта до момента начала работы над сценарием.

Краткое содержание:

понятия концепта и синопсиса.

Домашние задания

1 Домашнее задание №3 "Синописис"

Цель: Отредактировать и улучшить синопсис сценария игры (или эпизода игры) для проектной работы.

Задание необходимо для тренировки следующих навыков:

- тезисное и емкое написание текстов "без воды";
- закрепление полученных знаний, полученных на первых трех уроках модуля;
- работа с обратной связью - при желании синопсис можно отправить для утверждения преподавателю и получать правки до окончательного утверждения.

4 **Основы
драматургии.
Насмотренность и
начитанность**

Цели занятия:

написать сценарий игры, в которой история и геймплей подчиняются общим законам динамичного повествования.

Краткое содержание:

типы сюжетов;
семантические элементы.

5 **Целевая аудитория как критерий построения сценария. Типы игроков.**

Цели занятия:

иметь четкое представление о потребностях различных ЦА;
писать диалоги и сюжеты, которые будут откликаться у определенной группы ЦА.

Краткое содержание:

понятие целевой аудитории;
целевая аудитория как критерий построения сценария;
типы игроков.

Домашние задания

1 Домашнее задание №4 "Целевая аудитория"

Цель: Составить детальную картину целевой аудитории вашей игры мечты.

1. Указать следующие предположительные характеристики ЦА:

- гендерное соотношение
- возраст
- предпочтительная география
- психотип
- кор
- User Stories

2. Кратко напишите, что подобный портрет ЦА значит для нарратива вашей игры.

6 **Консультация по
проектной работе
№1 "Видение
проекта мечты"**

Цели занятия:

выбрать и обсудить тему проектной работы;
спланировать работу над проектом;
ознакомиться с регламентом работы над проектом.

Краткое содержание:

правила работы над проектом и специфика
проведения защиты;
требования к результату проекта и документации.

Домашние задания

1 Проектная работа №1

Цель: По итогу студенты получают концепт своего проекта и закрепят навыки, полученные с предыдущих лекций.

1. Расписать концепт своего проекта мечты.
2. Указать ЦА для вашего проекта.
3. Указать, чем ваш проект будет отличаться от конкурентов.
4. Какой жанр будет у этой игры.
5. Расписать синопсис проекта (или его значимой части, если проект будет масштабным).

7 **Защита проектной
работы №1**

Цели занятия:

защитить проект и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание:

презентация проектов;
вопросы и комментарии по проектам.

1 Документация

Цели занятия:

понимать специфику разных типов сценарных документов;
уметь составлять их по шаблону.

Краткое содержание:

основная нарративная дизайн-документация;
упрощенные форматы создания историй;
упрощенные форматы создания персонажей

Домашние задания

1 Домашнее задание №5 "Вводная документация по вашей игре мечты"

Цель: Составить базовый сценарный документ, который затем можно будет масштабировать в процессе обучения.

1. Составляем логлайн.
2. Кратко описываем основных персонажей истории (цель-мотивация-средства).
3. Дополняем уже существующую документацию (особенно синопсис).

Дополнительно (не влияет на оценку):

1. Начинаем писать глоссарий.
 2. Начинаем писать лор.
 3. Поэпизодный план.
-

2 **Стереотипы,
архетипы и
тропы**

Цели занятия:

отличать стереотипы от тропов;
описать какие бывают архетипы и как их
использовать;
успешно применять тропы и архетипы в своих
сценариях.

Краткое содержание:

что такое архетип, стереотип и троп;
почему не стоит бояться клише.

3 **Защита
проектной
работы №1
(дополнительная)**

4 **Сеттинг. Что такое мир и как его создавать?**

Цели занятия:

различать понятия: "сеттинг" и "вселенная";
использовать сеттинг как инструмент.

Краткое содержание:

что такое сеттинг;
травма мира.

Домашние задания

1 Домашнее задание №6 "Сеттинг"

Цель: В это задании заставляем сеттинг работать и на геймдизайн, и на сюжет.

- Описать ваш сеттинг кратко (1-2 предложения)
 - Описать травму мира.
 - Начать описывать мир от общего к частному. Начинайте с крупных мазков, не углубляйтесь в детали, пока не достроите общую картину!
 - Только после этого продолжить писать лор.
-

Цели занятия:

детально описывать персонажей;
понимать функционал и роль персонажа в сюжете.

Краткое содержание:

почему миру нужен наш главный герой;
что делает персонажа живым и интересным.

Домашние задания

1 Домашнее задание №7 "Профайлы персонажей"

Цель: Создать паспорт главного героя игры.

Что нужно:

1. Описать героя по продвинутой системе.
 2. Речевая характеристика (паттерны + цитаты).
 3. Нарисовать карту отношений ваших персонажей.
-

Цели занятия:

разбираться в разных типах конфликтов;
создавать жизнеспособные конфликты для персонажей.

Краткое содержание:

типы конфликтов;
конфликт как инструмент развития истории;
конфликт как инструмент раскрытия и эволюции персонажа.

Домашние задания

1 Домашнее задание №8 "Создание конфликтов"

Цель: Создание жизнеспособных конфликтов между персонажами истории.

Проработать профайлы протагониста и любого дейтерагониста из истории:

1. Продумать каждому внутренний и внешний конфликты.
 2. Связать конфликты персонажей между друг другом.
 3. Придумать глобальный конфликт истории
-

7 Структура построения сценария

Цели занятия:

научиться писать сценарий по одной из рассмотренных на занятии структур.

Краткое содержание:

различные структуры построения сценария: трёхактная, путешествие героя, 22 шага Джона Труби.

Домашние задания

1 Домашнее задание №9 "Структура сценария"

Цель: В этом домашнем задании раскладываем все существующие элементы сюжета на структурную схему.

Посчитать:

- ситуации;
- сюжетные повороты;
- последствия;
- финалы.

Выбрать подходящую вам структуру, разложить ваши события по ней.

8 Квестовая и диалоговые системы. Побочные задания и активности

Цели занятия:

иметь четкое представление о том, что такое квесты; строить цепочки квестов.

Краткое содержание:

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

Домашние задания

1 Домашнее задание №10 "Создание условий и ивентов внутри диалога"

Цель: Создавать ветвящиеся диалоги с полным набором триггеров и условий.

Прописать ветвящийся диалог между протагонистом и любым персонажем из игры. В диалоге должны присутствовать:

1. Ветвление.
 2. Управляющий узел.
 3. Должны быть прописаны изменения визуальных стейтов персонажей и прочие эффекты (если есть).
 4. Должны быть указаны бинарные и кондишн-триггеры.
-

9 **Консультация по
проектной работе
№2.
Документация
игры**

Цели занятия:

получить ответы на вопросы по проекту, ДЗ и по курсу.

Краткое содержание:

вопросы по улучшению и оптимизации работы над проектом;
затруднения при выполнении ДЗ;
вопросы по программе.

Домашние задания

1 Проектная работа №2

Цель: По итогу студенты подготовят основной пакет документации по проекту.

1. Подготовить сценарную библию с описание лора и сеттинга.
2. Подготовить профайлы основных персонажей.
3. Написать мини-диздок с описанием уникальных нарративных (и не только) механик.

10 **Защита
проектной
работы №2**

Цели занятия:

защитить проект и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание:

презентация проектов;
вопросы и комментарии по проектам.

1 **Текстовая новелла в Twine. Выбор темы проектной работы №3**

Цели занятия:

использовать движок Twine для создания первых текстовых новелл;
создавать текстовые новеллы с двумя или более концовками;
использовать нарративные приемы даже в жанре текстовых новелл.

Краткое содержание:

движок Twine.

Домашние задания

1 Проектная работа №3

Цель: Нужно написать короткий (до 50-ти реплик), но законченный эпизод из игры мечты в формате текстовой новеллы с вариативными концовками, которую можно загрузить в браузер. В этом задании студенты должны продемонстрировать уровень владения знаниями и навыками, приобретенными за время прохождения курса.

1. Скачайте Twine или используйте браузерную версию.
 2. Создайте новый проект.
 3. Напишите эпизод (не забывайте сохранять свой прогресс!).
 4. Чтобы скачать эпизод, нажмите Publish to File и сохраните HTML файл.
-

Цели занятия:

Понимать, как устроена игра;
рассказывать историю непосредственно действиями
игрока.

Краткое содержание:

Научимся деконструировать игровой процесс,
разберёмся, из каких механик может состоять ваша
игра.

Домашние задания

1 Игровые механики

Цель: Определить геймплейные цели игры,
сформулировать желаемый игровой опыт, сделать
первый подход к механикам.

Представьте, что ваша игра сыграна.

- Какие переживания, какой опыт получили игроки?
- Какие они совершили для этого действия?

Определить краткосрочные и долгосрочные
геймплейные цели.

Подумать о механике, с помощью которой будет
передаваться игровой опыт.
Сейчас думаем про кор! Детали – на следующем
занятии.

3 Нарративный геймдизайн. Набор нетекстовых нарративных инструментов.

Цели занятия:

дать определение геймдизайну;
описать как геймдизайн связан с нарративом;

Краткое содержание:

понятие геймдизайна;
нетекстовые нарративные инструменты.

4 Геймдизайн и нарратив в мобильных играх

Цели занятия:

учитывать некоторые геймдизайнерские особенности при написании сценария;
понимать особенности геймдизайна в мобильной разработке игр;
познакомитесь с понятием "нарративный геймдизайнер" и что студии по мобильной разработке имеют в виду под этим термином.

Краткое содержание:

понятие нарративный геймдизайнер.

Домашние задания

- 1** Домашнее задание №11 "Создать документ для нарративной механики"

Цель: Придумать механику, раскрывающую нарратив истории.

Написать подробный дизайн-документ, в котором должны присутствовать:

1. Общее видение механики.
 2. Пошаговый алгоритм активации механики с перечислением условий активации.
 3. Референсы из других игр.
 4. Мокапы игровых экранов с механикой (для наглядности).
 5. Цель присутствия механики в игре.
 6. Список контента для реализации.
-

5 Геймдизайн и нарратив в играх на ПК и консоли

Цели занятия:

учитывать некоторые геймдизайнерские особенности при написании сценария;
описать особенности нарративного дизайна в разработке игр на ПК и консоли.

6 Консультация по проектной работе №3 "Текстовая новелла в Twine. Просмотр диалогов"

Цели занятия:

обсудить проектную работу;
спланировать работу над проектом.

Краткое содержание:

требования к результату проекта и документации.

7 Нарративный дизайнер в команде

Цели занятия:

разобраться, какое место занимает нарративный дизайнер в игровой студии.

Краткое содержание:

пайплайн работы нарративного дизайнера.

8 Питчинг проектов

Цели занятия:

грамотно и эффективно питчить проекты.

Краткое содержание:

что такое питч и его цели;
содержание питча;
анализ примеров.

Домашние задания

1 Домашнее задание №12 "Питч-презентация вашей игры"

Цель: Подготовка жизнеспособной презентации с целью показа потенциальным инвесторам

Презентация должна содержать:

1. Общая характеристика игры.
2. Информация по геймплею.
3. Информация по сюжету и персонажам.
4. USP.
5. Рефы визуального стиля.
6. Конкуренты и референтные проекты.
7. Цель питча.

9 Консультация по проектной работе №3 "Визуальная новелла в Twine. Работа с движком"

Цели занятия:

получить ответы на вопросы по проекту, ДЗ и по курсу.

Краткое содержание:

вопросы по улучшению и оптимизации работы над проектом;
затруднения при выполнении ДЗ;
вопросы по программе.

10 **Защита
проектной
работы №3**

Цели занятия:

защитить проект и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание:

презентация проектов;
вопросы и комментарии по проектам.