Полная программа

Сценарист игр и Нарративный дизайнер

Сценарист игр и Нарративный дизайнер

Длительность курса: 220 часов

Модуль 1. Введение в профессию нарративный дизайнер и сценарист игр

Тема 1

Знакомство с курсом

Цель занятия

познакомить студентов с основными правилами и модулями курса;
ответить на вопросы студентов по структуре и ведению курса.

Краткое содержание

обсуждение основных сведений о курсе;
структура курса;
как сдавать домашние задания и практические работы;
информация о проекте курса.

Тема 2

Знакомство с профессией Нарративный дизайнер

Цель занятия

познакомить студентов с основами профессии нарративного дизайнера.

Краткое содержание

кто такие нарративный дизайнер и сценарист игр;
чем отличаются нарративный дизайнер и сценарист игр;
как нарративный дизайнер и сценарист игр связаны с гейм- и левел-дизайном;
перспективы развития данных профессий на отечественном и зарубежных рынках.

Тема 3

Основные этапы разработки игр

Цель занятия

познакомиться с основными этапами разработки видеоигр;
получить представление о том, какие задачи и процессы охватывает каждый этап разработки видеоигр.

Краткое содержание

какие этапы включает в себя процесс разработки видеоигр;
какие основные задачи решаются на каждом этапе;
как взаимодействуют различные специалисты (дизайнеры, программисты, художники и др.) на разных этапах разработки.

Тема 4

Целевая аудитория как критерий построения сценария. Типы игроков // ДЗ

Цель занятия

рассмотреть важность адаптации сценария и игрового опыта под разнообразную целевую аудиторию;
ознакомить с различными типами игроков и их влиянием на дизайн.

Краткое содержание

почему важно учитывать целевую аудиторию при разработке сценария игры;
как различные возрастные группы, интересы и опыт игроков влияют на сценарий и игровой опыт;
какие типы игроков существуют, и какие характеристики каждого типа важны при проектировании игрового контента.

Домашние задания

Анализ ЦА

Цель

применить концепции, изученные на лекции, к анализу и улучшению существующей игры.

Тема 5

Знакомство с игровыми жанрами // ДЗ

Цель занятия

предоставить студентам обзор различных игровых жанров;
сформировать понимание того, как особенности каждого жанра влияют на нарратив и дизайн игр.

Краткое содержание

какие основные игровые жанры существуют, и какие их характеристики;
как нарратив и геймплей различных жанров взаимодействуют между собой;
какие типичные элементы и механики встречаются в каждом из жанров.

Домашние задания

Игровые жанры

Цель

применить знания о различных игровых жанрах для анализа и понимания влияния жанров на нарратив и геймплей игр. Это также поможет углубить понимание связи между жанром и созданием уникального игрового опыта.

Тема 6

Ren'Py: первичное знакомство с движком // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с движком Ren'Py и его базовыми возможностями.

Краткое содержание

начало работы в Ren'Py.

Домашние задания

Начало работы с Ren'Py

Цель

ознакомиться со средой разработки Ren'Py.

Тема 7

Концепт. Синопсис. Сценарий // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с процессом разработки игрового сюжета, начиная от общего концепта и заканчивая детализированным сценарием;
понять различия между концептом, синопсисом и сценарием.

Краткое содержание

чем отличается концепт от синопсиса и сценария в контексте разработки игры;
какие этапы включает процесс создания сюжета игры от начальной идеи до детализированного сценария;
какие ключевые элементы должны присутствовать в каждом из указанных документов.

Домашние задания

Концепт. Синопсис. Сценарий

Цель

применить знания о концепции, синопсисе и сценарии для создания полноценного игрового сюжета. Это также позволит лучше понять процесс разработки сюжета и его важность в игровом дизайне.

Тема 8

Трехактовое построение сценария // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с понятием трёхактового построения сценария;
сформировать понимание о том, как трёхактовое построение сценария применимо в контексте игрового нарратива.

Краткое содержание

что представляет собой трёхактовое построение сценария;
какие элементы составляют каждый из трёх актов;
как трёхактовая структура может быть применена к сюжетам в играх;
разбор структуры сценария в популярных играх.

Домашние задания

Синопсис проекта

Цель

закрепить теоретические знания с предыдущих лекций.

Тема 9

Особенности жанра визуальной новеллы ч.1

Цель занятия

познакомиться с жанрами и поджанрами визуальных новелл;
понимать особенности ЦА каждого жанра;
знать культовые и нишевые визуальные новеллы;
сформировать первичную насмотренность в особенностях жанра.

Краткое содержание

краткая история создания жанра;
обзор жанров и поджанров визуальных новелл;
обзор культовых и нишевых проектов.

Тема 10

Особенности жанра визуальной новеллы ч.2

Цель занятия

познакомиться с внутренними сценарными особенностями визуальных новелл;
понимать роль персонажей и NPC в сюжете;
понимать роль визуала и саунда в визуальных новеллах;
знать интересные механики в проектах.

Краткое содержание

структура и логика построения сюжетных веток (рут);
роль персонажа и NPC в визуальных новеллах;
роль визуала и саунда в проектах;
обзор игровых механик.

Тема 11

Базовые навыки насмотренности // ДЗ

Цель занятия

узнать, что такое насмотренность;
освоить ключевые навыки анализа игр и сюжетов;
понять, зачем всё это нужно для успешной работы нарративного дизайнера.

Краткое содержание

что такое насмотренность и почему этот навык так необходим в нарративном дизайне;
на какие элементы игр и сюжетов следует обращать внимание для развития насмотренности;
как развить навык анализа игр и применить его в работе нарративного дизайнера.

Домашние задания

Подготовка к консультации

Цель

провести анализ конкурентов вашего проекта.

Тема 12

Консультация по проектной работе №1 // ДЗ

Цель занятия

знать порядок презентации практических работ;
обозначить способы улучшения качества проекта.

Краткое содержание

информация о порядке проведения практических работ;
разбор черновиков проекта;
ответы на вопросы.

Домашние задания

Практическая работа №1

Цель

подготовить основной пакет документации по проекту.

Тема 13

Защита проектной работы №1

Цель занятия

оценить качество разработанного игрового концепта и обсудить его сильные стороны и возможные улучшения.

Краткое содержание

оценка и обсуждение игровых концептов.

Тема 14

Защита проектной работы №1, ч. 2

Цель занятия

оценить качество разработанного игрового концепта и обсудить его сильные стороны и возможные улучшения.

Краткое содержание

оценка и обсуждение игровых концептов.

Модуль 2. От концепта до сценария

Тема 1

Дизайн-документация // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с понятием и важностью дизайн-документации в нарративном дизайне;
развить навыки составления подробных и структурированных документов для успешной разработки игрового нарратива.

Краткое содержание

что такое дизайн-документация и какую роль она играет в нарративном дизайне;
какие есть виды дизайн-документации;
какие основные компоненты должны входить в дизайн-документацию для нарративного дизайнера;
как правильно структурировать и представлять информацию в дизайн-документах.

Домашние задания

Вводная документация по вашей игре мечты

Цель

составить базовый сценарный документ, который затем можно будет масштабировать в процессе обучения.

Тема 2

Создание персонажа. Протагонист и антагонист и их роли в сюжете // ДЗ

Цель занятия

научить студентов создавать живых, харизматичных персонажей и разрабатывать их арки;
усвоить методы создания убедительного протагониста и харизматичного антагониста в игровых нарративах.

Краткое содержание

какие основные сценарные приемы для создания живого и харизматичного персонажа;
как разрабатывать арку развития персонажа, чтобы она была убедительной и соответствовала сюжету;
какие характеристики делают протагониста убедительным и привлекательным для игроков;
как создать харизматичного антагониста, чьи действия будут вызывать интерес и влиять на сюжет;
как протагонист и антагонист взаимодействуют друг с другом и как их конфликт влияет на игровой сюжет.

Домашние задания

Профайлы персонажей

Цель

создать паспорт главного героя игры.

Тема 3

Основы драматургии // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с основами драматургии и понятием сюжетной структуры в контексте игрового дизайна;
предоставить представление о типичных законах и шаблонах, которым подчиняются сюжеты в играх.

Краткое содержание

что такое драматургия и какие принципы она включает в себя;
какие основные элементы составляют сюжетную структуру любого произведения;
что такое сюжетные трапы;
какие типичные законы и шаблоны сюжетной структуры встречаются в играх и как они влияют на игровой опыт.

Домашние задания

Структура сценария

Цель

разложить все существующие элементы сюжета на структурную схему.

Тема 4

Конфликт в сценарии // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с понятием конфликта в игровом сценарии, его видами и методами использования для создания интересного и динамичного нарратива.

Краткое содержание

что такое конфликт в игровом сценарии и почему он важен;
какие виды конфликтов могут быть использованы в игровом нарративе;
как правильно настраивать и эскалировать конфликтные ситуации для поддержания интереса игроков;
как конфликт влияет на развитие персонажей и сюжетных поворотов.

Домашние задания

Создание конфликтов

Цель

создать жизнеспособные конфликты между персонажами истории.

Тема 5

Сеттинг. Окружающий героя мир // ДЗ

Цель занятия

раскрыть значение слова «сеттинг» и его роль – окружающего мира игры;
научиться создавать убедительные и неповторимые игровые миры, способные дополнять сюжет и обогащать игровой опыт.

Краткое содержание

что представляет собой сеттинг в игровом сценарии и как он взаимодействует с персонажами и сюжетом;
какие аспекты следует учесть при разработке сеттинга, чтобы создать уникальный и живой игровой мир;
как сеттинг влияет на восприятие атмосферы игры и эмоциональный опыт игроков;
как сеттинг может стать активным игровым элементом и средством для поддержания напряжения сюжета.

Домашние задания

Сеттинг

Цель

применить сеттинг.

Тема 6

NPC // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с понятием NPC (Non-Player Character) в играх, раскрыв роль и значение этих персонажей для обогащения игрового мира и нарратива.

Краткое содержание

кто такие NPC и какие функции они выполняют в игровом мире;
как разрабатывать уникальных NPC, способных обогатить игровой опыт игроков;
как NPC взаимодействуют с главными персонажами и влияют на сюжет различных жанров игр;
как создавать убедительных NPC с мотивацией, характерами и арками развития.

Домашние задания

NPC

Цель

разработать уникальных NPC для своей вымышленной игры, учитывая рассмотренные в занятии аспекты.

Тема 7

Нейросети - готовим визуал и саунд для проекта

Цель занятия

рассмотреть влияние нейросетей и искусственного интеллекта на индустрию развлечений и, в частности, на разработку игр;
обсудить потенциал нейросетей как инструмента и вызовы, с которыми сталкиваются разработчики.

Краткое содержание

возможности которые предоставляют нейросети и искусственный интеллект в разработке игр;
использование нейросетей для генерации контента, улучшения графики, оптимизации игровых процессов и др.;
вызовы и проблемы, связанные с применением искусственного интеллекта в играх;
способы балансировать между использованием нейросетей и сохранением уникальности и качества игрового опыта.

Тема 8

Консультация по проектной работе №2 // ДЗ

Цель занятия

знать порядок презентации практических работ;
обозначить способы улучшения качества проекта.

Краткое содержание

информация о порядке проведения практических работ;
разбор черновиков проекта;
ответы на вопросы.

Домашние задания

Поэпизодный план

Цель

составить поэпизодный план вашего проекта.

Тема 9

Эмерджентность и структура сценария в играх

Цель занятия

познакомиться с понятием эмерджентности в играх и разбором взаимодействия между структурой сценария и возникающими событиями в ходе игры.

Краткое содержание

что такое эмерджентность и как она применяется в играх;
как структура сценария влияет на эмерджентные события в игре;
каким образом игроки могут воздействовать на развитие сюжета в эмерджентных системах.

Тема 10

Внутриигровые тексты // ДЗ

Цель занятия

рассмотреть роль и значение внутриигровых текстов в создании нарратива игр;
познакомиться с различными видами внутриигровых текстов.

Краткое содержание

что такое внутриигровые тексты и какую роль они выполняют в нарративе игр;
какие виды внутриигровых текстов существуют и какие функции они могут иметь;
как адаптировать стиль и формат внутриигровых текстов под выбранный жанр и настроение игры;
как внутриигровые тексты могут взаимодействовать с персонажами, миром и игровой механикой.

Домашние задания

Создание условий и ивентов внутри диалога

Цель

создать ветвящиеся диалоги с полным набором триггеров и условий.

Тема 11

Диалоговая и квестовая система // ДЗ

Цель занятия

разобраться в создании эффективных диалогов и квестовых систем в играх, их роли в нарративе и методах создания ветвящихся и интерактивных историй.

Краткое содержание

какую роль играют диалоги и квестовые системы в создании нарратива игр;
как создавать увлекательные диалоги, способные поддерживать интерес игроков и характеры персонажей;
как разрабатывать ветвящиеся квесты и истории, учитывая разные пути развития сюжета;
как внедрять элементы выбора и последствий в диалоги и квесты для создания глубокого нарратива.

Домашние задания

Диалоговая и квестовая системы

Цель

создать ветвящиеся диалоги и квесты для вымышленной игры, сфокусировавшись на вариативности и нарративных последствиях.

Тема 12

Защита проектной работы №2

Цель занятия

проверить на практике качество усвоенных знаний.

Краткое содержание

как эффективно подготовиться к защите своей второй проектной работы и представить свой игровой проект;
какие критерии будут использованы для оценки вашего игрового проекта и его нарративных аспектов;
какие аспекты вашего проекта стоит особенно подчеркнуть, чтобы продемонстрировать его ценность и уникальность;
как использовать полученную обратную связь и опыт для дальнейшего развития навыков нарративного дизайна и разработки игр.

Тема 13

Защита проектной работы №2, ч. 2 // ДЗ

Цель занятия

проверить на практике качество усвоенных знаний.

Краткое содержание

как эффективно подготовиться к защите своей второй проектной работы и представить свой игровой проект;
какие критерии будут использованы для оценки вашего игрового проекта и его нарративных аспектов;
какие аспекты вашего проекта стоит особенно подчеркнуть, чтобы продемонстрировать его ценность и уникальность;
как использовать полученную обратную связь и опыт для дальнейшего развития навыков нарративного дизайна и разработки игр.

Домашние задания

Проектная работа №2

Цель

подготовить основной пакет документации по проекту.

Модуль 3. Нарративный дизайн

Тема 1

Ren'Py: сцены, диалоги и графика // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с основами работы в движке Ren'Py и возможностями создания интерактивных нарративов.

Краткое содержание

обзор основных инструментов и возможностей движка для работы над проектной работой.

Домашние задания

Создание сцены, диалогов и графики

Цель

создать короткую интерактивную историю.

Тема 2

Нарративный геймдизайн // ДЗ

Цель занятия

познакомиться с понятием «нарративный геймдизайн»;
научиться интегрировать сюжетные элементы в игровые механики.

Краткое содержание

что представляет собой нарративный геймдизайн и как он отличается от обычного геймдизайна;
как интегрировать сюжетные элементы, персонажей и мотивацию в игровые механики;
какие методы можно использовать для создания геймплея, который поддерживает нарратив и наоборот;
как балансировать между нарративными элементами и игровой механикой, чтобы достичь гармоничного взаимодействия.

Домашние задания

Игровые механики

Цель

определить геймплейные цели игры, сформулировать желаемый игровой опыт, сделать первый подход к механикам.

Тема 3

Ren'Py: переменные и ветвления сюжета // ДЗ

Цель занятия

освоить использование переменных и условных операторов для создания ветвлений и разных концовок.

Краткое содержание

как задавать направление сюжета с помощью переменных
условные операторы if, elif, else для ветвлений;
комбинация и использование нескольких переменных;
влияние меню выбора на сюжет.

Домашние задания

Переменные и ветвления сюжета

Цель

создать условия, влияющие на развитие сюжета.

Тема 4

Геймдизайн и нарратив в мобильных играх // ДЗ

Цель занятия

изучить особенности интеграции нарратива и геймдизайна в мобильных играх;
научиться создавать увлекательный игровой опыт на мобильных устройствах.

Краткое содержание

особенности геймдизайна и нарратива в мобильных играх, учитывая ограниченные ресурсы устройств;
механики создания увлекательного и привлекательного нарратива в мобильной игре, удерживая внимание игрока;
игровые механики и элементы, особенно эффективные в мобильных играх с нарративом;
баланс между нарративными элементами и короткими игровыми сессиями в мобильных играх.

Домашние задания

Создать документ для нарративной механики

Цель

придумать механику, раскрывающую нарратив истории.

Тема 5

Ren'Py: счётчики и инвентарь // ДЗ

Цель занятия

научиться работать со счётчиками для интерактивности, создавать инвентарь и отображать его на экране.

Краткое содержание

условия для взаимодействия с предметами, примеры;
отслеживание очков, диалогов и отношений с персонажами через счётчики;
как создать инвентарь, списки предметов;
отображение инвентаря и информации на экранах.

Домашние задания

Счётчики и инвентарь

Цель

создать историю с системой очков и связывать игровую механику (выбор в диалоге) с геймплейными последствиями (разные концовки).

Тема 6

Геймдизайн и нарратив в играх на ПК и консоли

Цель занятия

рассмотреть особенности интеграции нарратива и геймдизайна в играх на ПК и консолях;
научиться создавать глубокий и захватывающий игровой опыт.

Краткое содержание

характерные особенности игр на ПК и консолях в плане геймдизайна и нарратива;
подходы к созданию глубокого и захватывающего нарратива в играх на ПК и консолях;
игровые механики и элементы, которые поддерживают и раскрывают нарратив в этом контексте;
способы обеспечить долгосрочный интерес игрока и создать насыщенный игровой опыт.

Тема 7

Ren'Py: звуки, анимации, экспорт проекта // ДЗ

Цель занятия

научиться добавлять звуки, анимации, эффекты, сохранять игру, экспортировать её и проверять ошибки.

Краткое содержание

добавление музыки и звуковых эффектов;
типы анимаций, настройка длительности, зацикливание;
эффекты при переходах и динамика происходящего;
экспорт игры и базовая проверка ошибок через консоль.

Домашние задания

Звуки, анимации, экспорт проекта

Цель

интегрировать в проект аудио и добавлять анимацию.

Тема 8

Воркшоп Интеграция нарратива в готовый проект // ДЗ

Цель занятия

провести практический воркшоп, на котором студенты смогут применить полученные знания о нарративном дизайне, интегрируя его в уже существующий игровой проект.

Краткое содержание

способы интеграции нарративных элементов в готовый игровой проект без нарушения баланса и структуры;
усиливаем или дорабатываем нарративные аспекты, чтобы обогатить опыт игрока;
подходы, чтобы нарративные изменения дополнялись или взаимодействовали с текущими игровыми механиками.

Домашние задания

Интеграция навыков в работу над проектом

Цель

интегрировать нарративные элементы в свой готовый игровой проект.

Тема 9

Роль и особенности в команде для нарративного дизайнера

Цель занятия

рассмотреть роль и важность нарративного дизайнера в команде разработки игр, а также разобраться в особенностях взаимодействия с другими членами команды.

Краткое содержание

роль нарративного дизайнера в команде разработки игр;
навыки и знания, важные для успешной работы нарративного дизайнера;
влияние на нарративный дизайн взаимодействия с другими членами команды;
стратегии и методы в помощь нарративному дизайнеру для эффективного сотрудничества с другими специалистами.

Тема 10

Составление ТЗ для команды от нарративного дизайнера // ДЗ

Цель занятия

изучить процесс составления технического задания (ТЗ) для разработки игры от нарративного дизайнера, чтобы обеспечить понимание и согласованность в команде.

Краткое содержание

важные элементы технического задания от нарративного дизайнера;
способы обеспечить понимание и согласованность в команде разработки с помощью ТЗ;
каким образом ТЗ может служить связующим звеном между нарративным дизайнером и другими специалистами;
лучшие практики составления ТЗ для команды.

Домашние задания

Составление ТЗ для художника по персонажам

Цель

составить техническое задание для конкретного игрового проекта.

Тема 11

Питчинг проектов // ДЗ

Цель занятия

освоить навыки эффективного питчинга игровых проектов, чтобы успешно представить свои идеи и привлечь внимание инвесторов или партнеров.

Краткое содержание

понятие «питчинг» и почему он важен в игровой индустрии;
ключевые элементы, входящие в питч проекта;
структура питч как способ ясно и лаконично донести суть идеи;
обзор стратегий и методов, которые помогут сделать питч привлекательным и убедительным.

Домашние задания

Питч

Цель

разработать свой собственный питч для своей игровой идеи.

Тема 12

Техническая консультация по проектной работе №3

Цель занятия

провести техническую консультацию для студентов по созданию и презентации игры на платформе Ren'Py.

Краткое содержание

ответы на вопросы студентов;
информация о порядке проведения практической работы;
разбор слабых сторон черновиков проектов и поиск путей для их улучшения.

Модуль 4. Карьерный

Тема 1

Самопрезентация в нарративном дизайне // ДЗ

Цель занятия

оформить резюме, используя готовые шаблоны;
создать визуально привлекательное портфолио для демонстрации проектов и достижений;
упаковывать свои проекты, делая их яркими и убедительными для потенциальных работодателей;
улучшить свои материалы на основе экспертной обратной связи.

Краткое содержание

резюме: структура и оформление;
портфолио: создание, примеры успешных портфолио в сфере нарративного дизайна;
упаковка проектов;
анализ резюме студентов;
рекомендации по улучшению портфолио и упаковки проектов.

Домашние задания

Оформление резюме и портфолио по шаблону

Цель

отработать навык написания резюме и оформления портфолио.

Тема 2

Поиск работы - где найти стоящие проекты?

Цель занятия

научиться ориентироваться в актуальных площадках для поиска работы;
научится анализировать возможности участия в инди и коммерческих проектах, понимать и оценивать их перспективность;
познакомиться с ключевыми игровыми конкурсами и мероприятиями для презентации своих навыков и проектов;
научиться писать эффективные сопроводительные письма.

Краткое содержание

обзор актуальных площадок для поиска работы;
поиск инди и коммерческих проектов;
игровые конкурсы и мероприятия для junior-специалиста;
сопроводительное письмо: структура и рекомендации по составлению.

Тема 3

Этапы принятия на работу и тестовое задание // ДЗ

Цель занятия

разобраться в этапах процесса принятия на работу в игровой индустрии и освоить подходы к выполнению тестовых заданий.

Краткое содержание

этапы процесса принятия на работу в игровой индустрии;
этапы подготовки к собеседованиям;
обзор вопросов, которые могут быть заданы на собеседовании;
правильный подход к выполнению тестовых заданий и демонстрации своих навыков;
обзор лучших практик и стратегий для успешного прохождения через процесс принятия на работу.

Домашние задания

Выполнить ТЗ на должность Нарративного дизайнера

Цель

попрактиковаться в выполнении тестового задания на должность

Нарративного дизайнера.

Тема 4

Инди проекты и самопродюсирование

Цель занятия

понимать особенности инди-проектов;
сформировать базовые навыки по созданию и управлению инди-командой;
разобраться в основах самопродюсирования;
подготовиться к выполнению тестовых заданий.

Краткое содержание

инди-проекты: особенности и виды;
создание и управление инди-командой;
продвижение и самопродюсирование;
подготовка к выполнению тестовых заданий.

Тема 5

Воркшоп Разбор тестовых заданий

Цель занятия

научиться эффективно анализировать тестовые задания;
получить подробную обратную связь по ТЗ;
повысить навыки выполнения тестовых заданий.

Краткое содержание

разбор тестовых заданий студентов;
разбор ошибок;
обратная связь и рекомендации.

Модуль 5. Проектный модуль

Тема 1

Защита проектной работы №3

Цель занятия

провести презентацию своего проекта и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание

презентация проектов;
вопросы и комментарии по проектам.

Домашние задания

Проектная работа №3

Цель

написать короткий (до 50-ти реплик), но законченный эпизод из игры мечты в формате текстовой новеллы с вариативными концовками, которую можно загрузить в браузер.

Тема 2

Защита проектной работы №3, ч. 2

Цель занятия

провести презентацию своего проекта и получить рекомендации экспертов.

Краткое содержание

презентация проектов;
вопросы и комментарии по проектам.