

**Сюжет не
нужен**

“Сюжет в игре — как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но он не так уж важен.”
Джон Кармак (парень что придумал Doom)



Сюжет или нет

Сюжет - базовая схема произведения, включающая последовательность происходящих в произведении действий и совокупность существующих в нём отношений персонажей.

Бессюжетные произведения - в них основной акцент делается на визуальные и звуковые эффекты, атмосферу или концептуальные идеи.





Интерактивность

Персонаж = хотение + действие + препятствие + выбор

Трехактная структура

1. пролог, экспозиция, завязка - больше всего работы - создать хотение и понимание как и куда действовать
2. развитие действия и кульминация - сюжетные повороты, препятствия, выборы
3. развязка - последствия действий, финализация историй - новая картина мира



Сюжет



- Работает на идею игры.
- Не плодит лишние для игры сущности

Уровни сюжетов

- *Макро*
- *Мидл*
- *Микро*



Ненужные сюжеты



● *любовь*

● *семья*

Ненужные сюжеты

- *коварный pay-to-lose*
- *почему я, ссука, Ёж?*



Ненужные сюжеты

- *парень, у тебя все было*
- *вангую: будет так*



Сюжетика не то чем кажется...



размышления Eleanor (с иллюстрациями Майка Дэвиса)