

Разработка видеоигры на основе славянских сказок и легенд

Моя мотивация к диджитализации культуры проявилась через участие в проекте по созданию компьютерной игры, основанной на славянском фольклоре. На этом проекте я исполнял роль главного игрового дизайнера, проджект-менеджера и автора идеи. В мои обязанности входил анализ информации из сказок, сказаний, былин, мифов и легенд, а также создание игрового сюжета и игровых механик на основе полученных данных. В своей работе я использовал труды Владимира Проппа, такие как «Морфология волшебной сказки» и «Исторические корни волшебной сказки».

Несмотря на то, что проект пришлось свернуть после 2022 года из-за распада команды, нам удалось наметить основные пункты сюжета, создать первую игровую локацию и даже разработать небольшой игровой прототип. Работа над этим проектом позволила мне осознать действительно большой спрос на восточноевропейский фольклор и историю в игровой индустрии и поп-культуре.

Современная поп-культура довольно насыщена западноевропейскими легендами, на них основано большинство популярных сюжетов. На мой взгляд это непроизвольно создаёт интерес к менее известным культурам и традициям. Людям хочется чего-то нового и это подтверждается выходом таких игр, как Black Book, Manor Lords, Medieval dynasty, Kingdom Come: Deliverance, а также множества прочих инди-игр, подчёркивающих тренд на интерес к культуре Центральной и Восточной Европы (сеттинг перечисленных игр основан на культуре этих регионов).

Я убеждён, что крайне необходимо поддерживать этот интерес и стремлюсь способствовать этому процессу. Считаю, что благодаря моему опыту и навыкам в сценаристике и игровом дизайне, я смогу внести значительный вклад в диджитализацию культурного наследия.

Примеры работ нашей команды:



