

КАК СОЗДАВАТЬ ИСТОРИИ

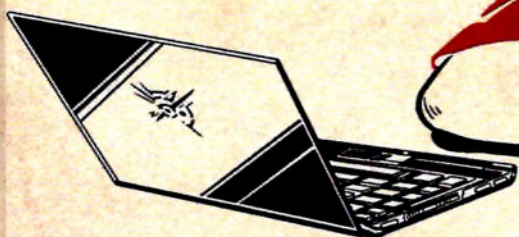
НАТАЛЬЯ АНДРИАНОВА
СВЕТЛАНА ЯКОВЛЕВА



ОСНОВЫ ИГРОВОЙ
СЦЕНАРИСТИКИ
И НАРРАТИВНОГО
ДИЗАЙНА



ЗА **12**  ШАГОВ



Оглавление

| | |
|--|----|
| Введение | 6 |
| Глава 1. Нарратив в играх | 10 |
| Зачем мы играем? | 10 |
| Что такое «нарратив»? | 13 |
| Типы нарратива | 15 |
| Обозначим базовые понятия | 16 |
| Игровая сценаристика и нарративный дизайн | 18 |
| Трудности перевода и неразбериха с терминами | 19 |
| Обязанности игрового сценариста и нарративного дизайнера | 22 |
| Агентивность (agency) | 24 |
| «Поток» (flow) в играх | 26 |
| Лудонарративный диссонанс | 29 |
| Глава 2. С чего начинается создание игры? | |
| Первоначальная документация | 31 |
| Концепт-документ | 32 |
| Питч | 56 |
| Глава 3. Сеттинг. Лор игры. Миростроение | 57 |
| Сеттинг | 57 |
| Лор игры | 63 |
| Миростроение | 69 |
| Два подхода к миростроению | 72 |
| Типичные ошибки в миростроении | 91 |
| Глава 4. Персонажи игры | 92 |
| Игровой персонаж | 92 |
| Неигровой персонаж (Non-Player Character, NPC) | 96 |

| | |
|---|------------|
| Виды персонажей | 97 |
| Разработка персонажей | 101 |
| Глава 5. Сюжет в игре. Сценарные инструменты | 122 |
| Структура | 124 |
| Композиция | 134 |
| Конфликт | 138 |
| Сценарные инструменты | 142 |
| Понятие «ретроактивной непрерывности» («реткон») | 154 |
| Кат-сцены | 155 |
| Время в игре | 160 |
| Нетекстовые элементы, помогающие выстроить сюжет | 162 |
| Глава 6. Внутриигровые тексты | 165 |
| Виды внутриигровых текстов | 166 |
| Не рассказываем, а показываем! | 167 |
| Текст — это хороший инструмент! | 169 |
| Игроки не любят читать! | 170 |
| Как нужно писать для игр? | 172 |
| Оформление текстов | 174 |
| Грамотность | 176 |
| Глава 7. Квестовые системы | 179 |
| С чего начинается создание квестов? | 179 |
| Свойства квестов | 181 |
| Почему хороший квест должен быть геймплейным? | 182 |
| Как игрок получает квест? | 183 |
| Типы квестов | 184 |
| Цепочка квестов | 186 |
| Сюжетная структура квестов | 190 |
| Побочные квесты | 191 |
| Глава 8. Диалоги | 194 |
| Как могут быть реализованы диалоги? | 197 |
| Функции диалогов | 199 |
| Приемы улучшения диалогов | 200 |

| | |
|--|-----|
| Глава 9. Документация в процессе разработки | 203 |
| Бриф | 204 |
| Синописис/Концепт | 204 |
| Расширенный синописис | 209 |
| Сторилайн | 210 |
| Библия персонажей | 211 |
| Блок-схемы | 211 |
| Таблицы | 212 |
| Википедии | 212 |
| Позэпизодный план | 212 |
| Технические задания (ТЗ) для арт-отдела | 213 |
| Гейм-дизайн-документ | 215 |
| Глава 10. Маркетинговый нарратив | 217 |
| Анонсы при публикации игры | 218 |
| Пуш-уведомления (нотификации) | 221 |
| Глава 11. Технологии | 224 |
| Тексты, таблицы, схемы | 225 |
| Инструменты для создания нарративного контента | 226 |
| Игровые движки | 228 |
| Инструменты менеджмента | 230 |
| Глава 12. Обучение и портфолио игрового сценариста и нарративного дизайнера | 232 |
| Образование игрового сценариста | 232 |
| Портфолио | 234 |
| Дедлайны, кранчи и опасность перегореть | 236 |
| Заключение | 240 |
| Словарь терминов | 241 |
| Об авторах | 251 |
| Благодарности | 252 |
| Благодарности | 253 |