

▪ Роберт Дентон Брайант ▪ Кит Джильо ▪



УБЕЙТЕ ДРАКОНА!

КАК ПИСАТЬ
БЛЕСТЯЩИЕ СЦЕНАРИИ

ДЛЯ
ВИДЕОИГР



ОГЛАВЛЕНИЕ

Отзывы о книге «Убейте дракона»	5
Наши искренние благодарности	11
Предисловие	13
Глава 00. Загрузка...	17
Драконьи упражнения 00. Учись, играя	39
Глава 01. Что есть игра?	44
Драконьи упражнения 01. Создание игры	57
Глава 02. Нужны ли играм истории?	61
Драконьи упражнения 02. Исследование игрового мира	80
Глава 03. Аристотель vs. Марио	83
Драконьи упражнения 03. Формулировка идеи вашей игры	99
Глава 04. Уникальная структура видеоигр	101
Драконьи упражнения 04. Говоря о структуре	124
Глава 05. Создание отличного игрового персонажа	126
Драконьи упражнения 05. Встречайте ваших персонажей	144
Глава 06. Кто я во время игры? Геймплей как вживание в роль	147
Драконьи упражнения 06. Речь ваших персонажей	158
Глава 07. Основы геймдизайна для писателей	161
Драконьи упражнения 07. Игра с геймплеем	172
Глава 08. Герой тысячи уровней	174
Драконьи упражнения 08. Прокачка уровней	190
Глава 09. Миростроение с помощью инструментов нарративного дизайна	192
Драконьи упражнения 09. Построение вашего мира	214

10 УБЕЙТЕ ДРАКОНА

Глава 10. Мы не можем все быть Бэтменом: ММО и мультиплеер	216
Драконы упражнения 10. Почувствуйте мир вашей игры	225
Глава 11. Не переставайте творить	227
Драконы упражнения 11. Пользуемся новыми инструментами	236
Глава 12. Что дальше?	238
Драконы упражнения 12. А теперь все вместе	247
Глоссарий избранных терминов из области	
производства и культуры видеоигр	250
Об авторах	255