

# ИНСТРУМЕНТЫ **НАРРАТИВНОГО** ДИЗАЙНА

РУКОВОДСТВО ПО СОЗДАНИЮ  
ЗАХВАТЫВАЮЩИХ СЮЖЕТОВ  
ДЛЯ ИГР



ТОБИАС ХОЙСНЕР

ТОЙЯ КРИСТЕН ФИНЛИ

ДЖЕННИФЕР БРАНДЕС ХЕПЛЕР

ЭНН ЛЕМЭЙ

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

# Содержание

|                                               |            |
|-----------------------------------------------|------------|
| <b>Благодарности.</b>                         | <b>4</b>   |
| <b>Введение.</b>                              | <b>6</b>   |
| <b>Глава 1. Что такое нарративный дизайн.</b> | <b>15</b>  |
| <b>Глава 2. Концепт</b>                       | <b>41</b>  |
| <b>Глава 3. Создание миров</b>                | <b>69</b>  |
| <b>Глава 4. Персонажи.</b>                    | <b>103</b> |
| <b>Глава 5. Сюжет</b>                         | <b>137</b> |
| <b>Глава 6. Имплементация и производство</b>  | <b>171</b> |
| <b>Глава 7. Диалоги</b>                       | <b>197</b> |
| <b>Глава 8. Кат-сцены и синематики.</b>       | <b>227</b> |
| <b>Глава 9. Правки.</b>                       | <b>251</b> |
| <b>Заключение</b>                             | <b>275</b> |
| <b>Ресурсы</b>                                | <b>287</b> |
| <b>Глоссарий</b>                              | <b>291</b> |
| <b>Указатель</b>                              | <b>297</b> |