

КАК НАТАЛЬЯ АНДРИАНОВА
СВЕТЛАНА ЯКОВЛЕВА
СОЗДАВАТЬ
ИСТОРИИ

ОСНОВЫ ИГРОВОЙ
СЦЕНАРИСТИКИ
И НАРРАТИВНОГО
ДИЗАЙНА

ЗА **12** 
ШАГОВ

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
А65

Авторы благодарят *Евгения Данилова* за помощь в работе над книгой.

Андреанова, Наталья Аркадьевна.

А65 Как создавать истории. Основы игровой сценаристики и нарративного дизайна за 12 шагов / Наталья Андреанова, Светлана Яковлева. — Москва : Эксмо, 2024. — 256 с. : ил. — (Российский компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

Игровая индустрия нуждается в профессионалах, способных создавать игры с глубоким нарративом и интересной сюжетной составляющей. Эта книга — настоящий путеводитель для начинающего игрового сценариста и нарративного дизайнера, написанная ведущими специалистами в этой области. Наталья Андреанова и Светлана Яковлева опираются на знания известных киносценаристов и делятся собственными профессиональными наработками и бесценным опытом, которые помогут вам создать свою игровую вселенную и наполнить ее жизнью. Если вы хотите узнать, как писать сценарии для видеоигр, которые покорают аудиторию, эта книга поможет вам сделать первые 12 шагов!

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание

РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ БЕСТСЕЛЛЕР. ГЕЙМ-ДИЗАЙН

Литрес 
Я ТАК ЧИТАЮ

**Андреанова Наталья Аркадьевна
Яковлева Светлана Игоревна**

**ЧИТАЙ
ГОРОД**

КАК СОЗДАВАТЬ ИСТОРИИ

ОСНОВЫ ИГРОВОЙ СЦЕНАРИСТИКИ И НАРРАТИВНОГО ДИЗАЙНА ЗА 12 ШАГОВ

Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *В. Обручев*
Шеф-редактор *Е. Горанская*
Ответственный редактор *А. Захарова*
Литературный редактор *Е. Руссиян*
Научный редактор *Е. Данилов*
Младший редактор *Д. Данилова*
Художественный редактор *С. Власов*
Компьютерная верстка *Е. Матусовская*
Корректоры *Р. Болдинова, А. Костенко*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарылған елі: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, г. Москва, ул. Зарядье, д. 1, стр. 1, ял. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Эндрүүшү: «Издательство «Эксмо» ЖШК
123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зарядье көшесі, 1-үй, 1-қабат, 2013-каб.
Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru
Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz
Импортері в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы»-
Қазақстан Республикасына импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию
в Республику Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»
Дистрибутор және Қазақстан Республикасына әкімге шағымдар
қабылдау жөніндегі өкілі: «РДЦ-Алматы» ЖШС.
Алматы қ., Домбровский көш., 3 «а», литер Б, офис 1.
Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо»:
www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басшылымын сайкестігін растау
туралы мәліметтерді мына адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>
Произведено в Российской Федерации
Российская Федерацияда өндiрiлген
Сертификаттауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 24.06.2024.
Формат 70x100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 20,74.
Доп. тираж 2000 экз. Заказ

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

 bombora.ru [bomborabooks](https://www.bomborabooks.com) [bombora](https://www.bombora.com)



eksmo.ru

Официальный
интернет-магазин
издательства «Эксмо»



Хочешь стать
автором «Эксмо»?

ISBN 978-5-04-120351-1



9 785041 203511 >

12+

ISBN 978-5-04-120351-1

© Андреанова Н.А., Яковлева С.И., текст, 2023
© fenigirinef, иллюстрации, 2023
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

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 синопсис	209
Сторилайн	210
Библия персонажей	211
Блок-схемы	211
Таблицы	212
Википедии	212
Поэпизодный 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

Введение

С чего начинается путь игрового сценариста?

У каждого своя дорога в игровую индустрию: кто-то приходит сюда, потому что всегда любил и мечтал делать игры, а кто-то — потому что хотел стать писателем, но дорога неожиданными окольными путями привела в геймдев.

У каждого из нас разный опыт и свой тернистый путь. Но есть то, что всех нас объединяет: любовь к историям, повествованию и сторителлингу. Мы чувствуем жгучее желание — рассказывать истории! И однажды мы решаемся, бросаем скучную работу и делаем свои первые шаги к профессии, которая неминуемо становится смыслом нашей жизни.

Друзья, у нас для вас хорошие новости — прямо сейчас мы можем сделать эти первые двенадцать шагов вместе!

Индустрия видеоигр все еще достаточно молода, и сейчас она переживает стремительное развитие. Геймдев — это живой организм, в котором появляются все новые и новые специальности, и профессии игрового сценариста и нарративного дизайнера находятся в их числе. В последнее время существует огромная потребность в профессионалах, способных создавать игры с глубоким нарративом и интересной сюжетной составляющей. Связано это с тем, что возможности и технологии разработки быстрыми темпами выходят на новый уровень, и с тем, что сами игроки стали довольно требовательны к современным играм.

Наша книга — это своеобразное пособие для тех, кто выбрал для себя профессию игрового сценариста или нарративного дизайнера. Она соткана из наших собственных профессиональных наработок, того бесценного опыта, которым делятся наши коллеги, а также киносценаристы и мастера литературного слова.

В первой главе мы разберемся, что такое нарратив в играх, откуда появилось это понятие и каким он бывает — в частности, включенным и эмергентным. Мы познакомимся с такими специфическими терминами, как агентивность, лудонарративный диссонанс и состояние потока. Обозначим также базовые понятия в нашей работе — сюжет, повествование и нарратив.

Во второй главе мы погрузимся в первоначальную документацию и остановимся подробно на создании таких важных документов, как концепт-документ и питч.

Третья глава послужит вам инструкцией по созданию игровой вселенной из нарративного конструктора и станет увлекательным путешествием в вымышленные миры. В ней мы погрузимся в глубины разнообразия сеттингов — от фантастического до реалистичного. Попытаемся разобраться, что такое игровой лор, зачем и кому он нужен. Познакомимся поближе с кирпичиками миростроения и внимательно рассмотрим два подхода к созданию игрового мира: «Мир — Герой» и «Герой — Мир», — детально остановившись на каждом.

Любой мир нуждается в обитателях, и **в четвертой главе** мы рассмотрим, какие персонажи могут повстречаться нам в игре: игровые и неигровые; заданные, нулевые, кастомизируемые и наблюдающие «из-за четвертой стены»; протагонисты и антагонисты; любовные интересы и второстепенные герои. Их создание — одна из ключевых задач игрового сценариста и нарративного дизайнера, поэтому мы предоставим вам практические методы для их разработки. Также мы остановимся на таких терминах, как архетип и мировоззрение, проследим путь героя — от начала до возвращения домой — и рассмотрим другие важные характеристики героев, составив библию персонажей.

Как и у других специалистов, у игрового сценариста и нарративного дизайнера есть свои профессиональные инструменты. О них-то мы и расскажем **в пятой главе**. Игры — это уникальное явление в медиаискусстве, и их характерная особенность — многообразии сюжетных

структур: они имеют не только линейную, но и разветвленную, открытую, кольцевую структуру сюжета — вот на них мы и сфокусируем внимание. Безусловно, мы воспользуемся опытом литераторов и киносценаристов, рассматривая базовое понятие композиции, однако при этом обратим наш взгляд и на восточных коллег, которые работают по методу «Кисётэнкэцу» непосредственно в играх. Остановимся на главном двигателе сюжета — конфликте и рассмотрим его во всем многообразии. Перечислим самые популярные сценарные инструменты, которые можно успешно использовать не только в кино, но и в игровой сценаристике: твист, клиффхэнгер, повышение ставок, эмоциональные горки и чередование сцен. Узнаем, каким образом создаются кат-сцены и какими они бывают, а также попробуем разобраться в таких интересных понятиях, как «время в игре» и «темпоральность». Наконец, в конце главы мы приведем список нетекстовых инструментов, помогающих нам выстроить нарративное повествование в играх.

Шестая глава посвящена всему разнообразию внутриигровых текстов, которые требуют игровые сущности. Мы расскажем о требованиях к оформлению и о том, каким образом создаются хорошие тексты для игр.

Квесты — это одни из самых часто используемых элементов игры, если говорить о них как о заданиях, поставленных перед игроком. Для нарративного дизайнера и игрового сценариста создание квестовой системы представляет собой довольно сложную задачу. **В седьмой главе**, посвященной этой теме, мы расскажем о том, какими бывают квесты и как они создаются, что такое цепочка квестов и как выстраивается их сюжетная структура — в частности, ромбовидная и линейный хаб.

В восьмой главе о диалогах мы сконцентрируемся на их видах, таких как внешний (эмбиентный) и интерактивный. Мы обозначим способы реализации и перечислим их возможные внутриигровые функции.

Рассмотрев основные нарративные понятия, **в девятой главе** мы сфокусируемся на правильном оформлении итогов нашей работы и познакомимся с финальной документацией, которой будет удобно пользоваться не только вам, но и всем членам команды. Здесь мы остановимся на таких видах документации, как бриф, синопсис/концепт, расширенный синопсис, сторилайн, библии персонажей, блок-схемы, таблицы, википедии, поэпизодный план, технические задания (ТЗ) и гейм-дизайн-документ (ГДД).

Помимо основной работы по контенту игрового проекта, специалисты нашего профиля могут иметь дело с маркетинговыми текстами: анонсами для публикации приложения, пуш-уведомлениями, информацией об обновлениях, различного рода нотификациями и рассылками — об этом мы поговорим **в десятой главе**.

В одиннадцатой главе мы рассмотрим IT-технологии, которые помогают игровому сценаристу и нарративному дизайнеру в их творческой работе. Здесь будет небольшой обзор по методам ведения документации, диалоговым редакторам, движкам и инструментам менеджмента.

Наконец, **в двенадцатой главе** мы предлагаем вам порассуждать о терминологии и обязанностях специалистов нашей сферы. Вас ждут полезные советы по оформлению портфолио и тому, как в процессе напряженной работы успеть заметить проблемы и предупредить выгорание.

В самом конце книги вы можете найти краткий **словарь терминов**, которые используются в работе нарративных дизайнеров и игровых сценаристов.

Глава 1. Нарратив в играх

О б истории видеоигр уже сказано немало: в настоящее время существует несколько книг, подробно рассказывающих обо всех аспектах не только отечественного, но и зарубежного игропрома. Мы же собрались здесь, чтобы поговорить о создании историй в играх, поэтому совершим кратчайший экскурс в вопрос о функции игр в нашей жизни.

ЗАЧЕМ МЫ ИГРАЕМ?



Если отойти от понятия «компьютерная игра» и рассмотреть это явление в бытовом значении, мы наткнемся на хорошо изученную тему детской игры. Играя, дети и животные социализируются, изучают окружающий мир, овладевают навыками взрослой жизни и оттачивают их, формируя важные поведенческие привычки. При этом играют дети исключительно ради самого процесса, активно, а положительной мотивацией является получение удовольствия.

Постепенно, с возрастом, игры теряют свою главную функцию, потому что не подходят для постижения окружающего мира на более сложном уровне. Поэтому взрослеющие люди, как правило,

постепенно перестают играть и переходят к практической деятельности — теперь им нужен результат.

Однако удовольствие от игр никуда не исчезает. Даже взрослым по-прежнему весело бегать, прыгать и танцевать — так мы самовыражаемся и создаем нашу культуру. Любой вид искусства имеет близкое родство именно с игровой деятельностью.

Сейчас мы видим, что с развитием научного прогресса игры вышли далеко за рамки своего изначального предназначения. Сегодня игры — это неотъемлемая часть современности. Они играют важную роль в жизни каждого человека, будь то отдельная деятельность или часть других сфер нашей жизни: трудовой, учебной, семейной и творческой. Независимо от сферы применения, игры несут две основные функции: развлекательную и обучающую.

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНАЯ

Любые игры должны обладать развлекательным потенциалом. Будем честны, для многих игры — это в первую очередь способ получить удовольствие и отдохнуть.

Компьютерные игры дают нам возможность выплеснуть скопившуюся энергию и получить психологическую разгрузку, а для некоторых это еще и доступный способ социализации.

В 2011 году компьютерные игры были официально признаны отдельным видом искусства, наряду с театром и кино. После этого разработчики получили право, наравне с представителями кинематографа, музыки, живописи и литературы, рассчитывать на государственные гранты. Финансовая поддержка дает возможность для реализации более смелых, концептуальных проектов и уверенность в том, что смысловому наполнению видеоигр будет уделяться больше внимания.

ОБУЧАЮЩАЯ

Есть у видеоигр и другая полезная функция: игры развивают и стимулируют нашу нервную систему. Интересно, что особенно здесь отличились своей эффективностью такие жанры, как шутеры и аркады. Современные видеоигры давно уже отошли от своих аналогов и эволюционировали в очень сложные феномены, включив в себя фундаментально важные

принципы, которые способствуют появлению позитивных изменений в поведении человека, увеличению пластичности мозга и его способности к обучению. Так, в декабре 2017 года исследователь Грегори Уэст опубликовал новость, что компьютерные игры улучшают работу мозга у пожилых людей.

Как мы уже говорили, игры по своей природе являются проактивной формой обучения, которое намного эффективнее, чем пассивное приобретение знаний.

Когда мы начнем использовать видеоигры в сфере образования, было лишь вопросом времени.

Повсеместная игрофикация сейчас активно наращивает темпы развития. Цифровые обучающие игры отличаются от традиционных тем, что они задействуют методы мотивации развлекательных игр, чтобы достичь образовательных целей. Поэтому они нередко используют какую-либо историю и создают парасоциальные отношения* между игроком и неигровым персонажем, чтобы добиться высокого уровня вовлеченности и незаметно запустить процесс обучения.

Видеоигры — уникальный инструмент, подходящий как для индивидуального обучения, так и для обучения в группах. Они создают эффект симуляции действия и при этом не несут какой-либо очевидной опасности. Поэтому игры нередко используют в качестве тренажеров, позволяя отточить профессиональные навыки в виртуальных условиях, прежде чем применять их на практике в реальной жизни.

Например, будущих пилотов воздушных судов сперва обучают летать на авиатренажерах, а для будущих врачей сейчас доступны симуляторы хирургических операций.

Виртуальные симуляторы предназначены для тренировок и подготовки к работе в реальном мире, они позволяют обучаться, получать опыт и делать выводы из своих ошибок. В далекой перспективе этот процесс ведет к высокому уровню мастерства.

Как мы видим, современное общество уже невозможно представить без игровой индустрии. Но чем же еще нас так увлекают игры?

* Парасоциальными называют особый тип однонаправленных отношений, где активными участниками являются зрители, слушатели или читатели, у которых возникает ощущение связи с фигурами из кино, книг и СМИ — известными людьми или персонажами. — *Прим. ред.*

ИГРЫ РАССКАЗЫВАЮТ ИСТОРИИ!

Игры давно эволюционировали и перестали быть примитивным набором механик, теперь это глубокие и многогранные произведения искусства. Характерная особенность игровой индустрии — это высокое жанровое разнообразие. Один проект может кардинально отличаться от другого графикой, базовыми механиками и даже количеством текста. Поэтому целевая аудитория у видеоигр довольно широкая.

Главное, в отличие от других видов искусства, в видеоиграх мы можем быть не только пассивными наблюдателями, но и принимать непосредственное участие в происходящих событиях, оказывая влияние на историю. В книгах и фильмах мы видим только то, что нам хотят показать. Игры же снимают эти ограничения, давая нам свободу выбора: они позволяют принимать решения, исследовать игровой мир через интерактивную среду и приобретаемый игроком опыт и навыки. История при этом подается не только текстом или визуальным рядом — в арсенале разработчика имеется целый комплекс инструментов для погружения игрока в игровой мир и создания повествования.

ЧТО ТАКОЕ «НАРРАТИВ»?

Прежде чем говорить о нарративе непосредственно в играх, давайте обратимся к определению нарратива как такового. Итак, что же такое «нарратив»?

Термин произошел от латинского слова *narrare*, что означает рассказывать, повествовать. В Оксфордском словаре английского языка мы можем найти следующее определение: нарратив — это самостоятельно созданное повествование о некотором множестве взаимосвязанных событий, представленное читателю или слушателю в виде последовательности слов или образов.

Нетрудно заметить, что часть значений термина «нарратив» совпадает с хорошо известными нам словами «повествование» и «рассказ». В чем же разница? Чтобы разобраться, нам нужно сперва посмотреть, откуда взялся сам термин.

Термин «нарратив» заимствован из историографии, и появился он при разработке концепции «нарративной истории», в которой исторические

события рассматриваются как связь результатов закономерных исторических процессов с субъективной интерпретацией этих событий человеком.

Упростим для понимания. Событие может быть одним и тем же, а восприятие и понимание о произошедшем у каждого человека будет индивидуальным. Изначальные события или смысл текста может исказиться, проходя сквозь призму нашего социального опыта, окружения, накопленных знаний и темперамента, — это и есть основа для возникновения нарратива.

Вернемся к термину «повествование» — здесь всегда присутствует предполагаемый «повествователь», рассказчик, который повествует о событиях истории.

У «нарратива» может не быть рассказчика в классическом понимании. Зато он акцентирует внимание на восприятии реципиента — будь то игрок, зритель или читатель. То есть «повествование» — это про того, кто рассказывает, а «нарратив» — всегда про того, кто получает.

А теперь оставим истоки и вернемся к нарративному дизайну в игровой индустрии.

Нарратив, по определению Томаса Грипа и Адриана Хмеляжа, это:

- 1) полнота игрового опыта;
- 2) уникальное прохождение игрока (user experience): посекундное описание действий игрока, его восприятие и интерпретация.

Как мы видим, значение термина несколько шире, чем просто «повествование». Что же собой представляет нарратив в игре, учитывая все вышесказанное?

Остановимся на следующем определении:

Нарратив — это история, полученная путем прохождения игры и приобретения уникального игрового опыта, нашедшая отражение в сознании игрока.

Из этого следует, что нарративный дизайн создает условия для возникновения нарратива, а сам нарратив формируется при взаимодействии с игроком.



ТИПЫ НАРРАТИВА

Игры могут не иметь сюжета, но нарратив в играх присутствует всегда. Игрок всегда будет стараться выстроить себе какую-нибудь историю, даже если она сценарно не заложена, так как цель нарративного дизайна — создавать игровой опыт и уникальное прохождение. Таким образом, у нас есть как минимум два типа нарратива:

- включенный (embedded),
- эмергентный (emergent).

ВКЛЮЧЕННЫЙ НАРРАТИВ

Это привычный для многих видов искусства сторителлинг. Собственно, это история, которую создают игровые сценаристы и нарративные дизайнеры в зависимости от predetermined жанра игры. Включенный нарратив — это основа игр, где очень важен сюжет (таких, как РПГ) или