

УДК 004.4:78
ББК 77.056с.я92:85.318
Ф53

Winifred Phillips
A COMPOSER'S GUIDE TO GAME MUSIC
© 2014 Massachusetts Institute of Technology
The rights to the Russian-language edition obtained via Igor Korzhenevskiy of Alexander
Korzhenevski Agency (Moscow)

Филлипс, Уинифред.

Ф53 Основы создания музыки для видеоигр : руководство начинающего композитора / Уинифред Филлипс ; [перевод с английского Е. В. Худенко]. — Москва : Эксмо, 2024. — 320 с. — (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-170887-0

Это руководство научит вас, как создавать музыку для видеоигр, приобрести необходимые навыки и найти работу в этой области. Музыка в видеоиграх играет важную роль, погружая геймеров в игровой процесс и создавая неповторимую атмосферу. Композиторы должны овладеть специализированными навыками, которым не учат в обычных музыкальных школах. Автор руководства Уинифред Филлипс, удостоенный наград композитор музыки для видеоигр, делится практическими советами и помогает начинающим творцам понять функцию музыки в играх, а также приобрести необходимые практические навыки.

УДК 004.4:78
ББК 77.056с.я92:85.318

ISBN 978-5-04-170887-0

© Худенко Е.В., перевод на русский язык, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

ОГЛАВЛЕНИЕ

Благодарности	7
Глава 1. Кто пишет музыку для игр и стоит ли это делать вам	9
Глава 2. Творческие навыки композитора	27
Глава 3. Иммерсивность: как музыка обогащает игровой опыт	47
Глава 4. Важность тем	71
Глава 5. Музыкальные и игровые жанры	93
Глава 6. Роль и задачи музыки в играх	117
Глава 7. Подготовка и рабочий процесс	141
Глава 8. Команда разработчиков	159
Глава 9. Музыкальные запросы разработчиков игр	171
Глава 10. Линейная музыка в играх	183
Глава 11. Интерактивная музыка в играх и рендеринг	215
Глава 12. Интерактивная музыка в играх: музыкальные данные	237
Глава 13. Технические навыки игрового композитора	253
Глава 14. Как вести бизнес и искать заказы	277
Эпилог	295
Список источников	301
Дополнительная литература	311
Алфавитный указатель	313

Благодарности

Автор книги хотела бы поблагодарить:

Винни Уолдрон, знаменитого музыкального продюсера и первого редактора рукописи.

Дага Сери, старшего рецензента издательства MIT Press, за доверие и поддержку в работе над книгой.

Брайана Шмидта за чтение рукописи, его замечательные комментарии и помощь.

Вирджинию Кроссман, старшего помощника редактора MIT Press, за полезную обратную связь.

Ответственного редактора MIT Кэти Хельке Докшину, контент-менеджера Сюзан Кларк и всю редакцию и отдел маркетинга издательства за неоценимую поддержку.

Хочу отдельно поблагодарить Карен Коллинз: она заложила основы музыкальной теории видеоигр и установила стандарт литературы о музыке в играх.

Благодарю музыкальных журналистов, которые публикуют обзоры саундтреков и интервью с игровыми композиторами, знакомят читателей с потрясающим миром игровой музыки.

Еще автор благодарит всех блестящих музыкальных критиков, звукорежиссеров, продюсеров и саунд-дизайнеров, с которыми ей довелось работать. Спасибо за все, чему вы научили меня касательно роли музыки в игровых процессах.

ГЛАВА 1

Кто пишет музыку для игр и стоит ли это делать вам

Впервые о написании музыки для игр я задумалась, заигравшись в первый *Tomb Raider*. Мне захотелось немного отвлечься от поисков сокровищ атлантов среди руин Египта, Греции и Перу, и я позволила Ларе Крофт расслабиться в ее семейном особняке. Расчетливая гробница проплыла пару кругов в бассейне, пробежалась по ухоженному поместью, прошла через помпезный бальный зал. Из любопытства я включила ее руками стереосистему — зазвучала проникновенная классика.

Впервые за все время игры в *Tomb Raider* я целиком и полностью погрузилась в музыку. Не нужно было решать головоломки и сражаться с врагами. Я уселась поудобнее и прислушалась к мелодии. «А ведь неплохо». И тут меня осенило.

Я могла бы писать музыку для игр.

Позабывтый контроллер PlayStation повис в руке, а эта мысль росла и переполняла меня, пока не взорвала мне мозг. *Я могла бы писать музыку для игр!*

Думаю, многим музыкантам и композиторам, увлеченным играми, знаком этот момент осознания. Кажется, будто это произошло вчера. Может быть, вас осенило *буквально* вчера. Но не исключено, что вы состоявшийся игровой композитор и с теплотой вспоминаете тот момент, взирая сверху вниз с карьерных высот.

Сфера видеоигр привлекает композиторов по массе причин, и не все они связаны с любовью к ним. По оценке агентства Reuters¹, в 2012-м эта индустрия достигла объема 78 миллиардов долларов. Надо полагать, она стала центром экономического роста. Манящие карьерные перспективы — лучший аргумент для нового поколения композиторов.

Карьера игрового композитора очень интересная и одновременно очень сложная. Разработка видеоигр — высокотехнологичная сфера, что сильно сказывается на работе по созданию музыки. Здесь нужны специальные навыки, о которых музыканты из других областей не имеют представления. Нужно ли композитору для кино или телевидения знать что-то о линейных петлях, динамическом микшировании на основе вертикальных слоев, наборах музыкальных фраз для горизонтального ресеквенцирования или музыкальных фрагментах для динамической генерации?

Игровой композитор должен научиться мыслить в рамках гейм-дизайна со всеми его возможностями и переменными. Мы пишем музыку, следуя принципу непрерывности и правилам реакции и взаимодействия. Наша музыка взаимодействует с сознанием игрока способами, едва ли применимыми в кино и телевидении.

Но даже с учетом всех технических аспектов главная задача игрового композитора — писать выразительную музыку, которая обогащает игровой опыт и соответствует художественному уровню проекта. Мы занимаемся примерно тем же, чем и композиторы в других областях, просто нам приходится учитывать больше нюансов и факторов.

Пусть вас не пугают некоторые термины. Как коллега, готовая поделиться опытом, я разьясню их в следующих главах. Представьте, что карьера игрового композитора — это лабиринт, и мы пройдем по нему вместе, вникая во все тонкости такой непростой, драйвовой и щедро вознаграждаемой работы. Я надеюсь стать надежным проводником. Моим первым игровым проектом была музыка для *God of War* — шедевра жанра action-adventure. С тех пор я написала много

¹ Nayak, Baker, 2012. — Прим. авт., если не указано иное.

музыки в разных стилях для других проектов. Из каждого я извлекла полезный опыт, которым постараюсь поделиться в этой книге.

«Основы создания музыки для видеоигр. Руководство композитора» — исследование, посвященное музыкальному творчеству в рамках профессии игрового композитора. Есть много замечательных книг, посвященных деловой и технической части этой работы (вы найдете их в разделе «Рекомендуемая литература»). Я не избегаю этих тем, но моя задача — вдохновить на творчество и разобрать серьезные вопросы, постоянно встающие перед игровыми композиторами. Как сохранить самобытность, работая в сфере высоких технологий? Как применять воображение в написании музыки, отвечающей требованиям современных игр? Как не дать техническим ограничениям заглушить голос музы? Я считаю, что эти вопросы достойны рассмотрения, но и не намереваюсь давать исчерпывающие ответы.

ИГРОВОЙ КОМПОЗИТОР – КАКОЙ ОН?

Каждый игровой композитор мечтает творить прекрасную музыку. Именно поэтому мы вдохновились идеей написания саундтреков для игр. Мы восхищаемся видеоиграми и уверены, что в этой сфере сможем полностью раскрыть свой потенциал. Давайте на минутку задумаемся о том, что значит творческий подход к работе игрового композитора. Для начала мы слегка пройдемся по ряду тем, которые разберем более подробно в следующих главах.

Попробуем ответить на вопрос: какие черты характера важны для успешного игрового композитора?

Мы искренне любим видеоигры

Видеоигры — моя любовь с детства. Меня всегда восхищала мысль, что благодаря компьютерной программе я странствую по абсолютно достоверному миру, по-разному взаимодействую с необычными персонажами, совершаю подвиги и попадаю в разные приключения. Меня не огорчало визуальное несовершенство игр того времени, их схематичный сюжет и несколько однообразные механики. Для меня

12 ОСНОВЫ СОЗДАНИЯ МУЗЫКИ ДЛЯ ВИДЕОИГР

видеоигры были бегством от реальности — ближайшим аналогом *голодека* из вселенной «Звездный путь», доступным любому ребенку.

Можно считать, что музыкантам — любителям игр с самого детства крупно повезло. Эта неугасимая страсть к видеоиграм очень важна для успеха в профессии. Без сильной любви повседневная работа не принесет ни радости, ни вдохновения, ни удовлетворения. На самом деле это касается любого работника индустрии (и специальность тут неважна), поэтому в вакансиях игровые компании часто пишут требования из разряда:

- увлеченный игрок
- активно интересуется играми
- фанат игр
- доскональное понимание жанра
- геймер

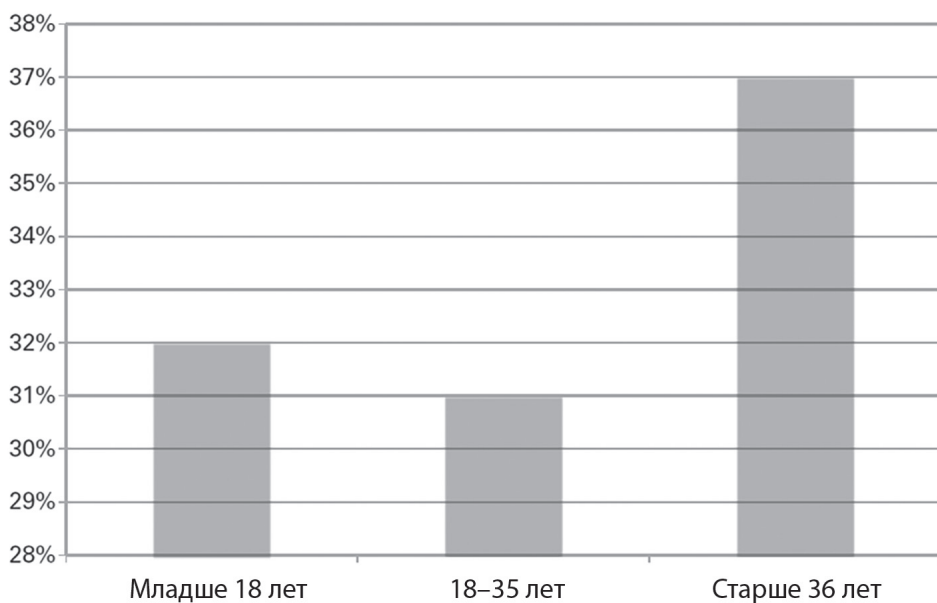


Рис. 1.1. Возраст игроков в США согласно отчету Entertainment Software Association (ESA) по продажам, аудитории и данным по использованию (2012)

Спешу успокоить начинающих игровых композиторов, которые не увлекались играми в детстве. В наши дни видеоигры уже не считаются развлечением для детей и подростков. Согласно исследованиям ESA, в 2012 году средний возраст покупателя игр — 35 лет, а 37% американских игроков старше 36 лет. Так что не переживайте об упущенном времени — геймером можно стать в любом возрасте.

Есть хорошие новости и для тех, кого смущает высокая сложность игр. В последние годы разработчики осознают проблему и предлагают гибкую настройку для новичков. В статье для Gamasutra (профессиональный ресурс для разработчиков) редактор Саймон Паркин советует: «За редким исключением, желательно проектировать игры с тем расчетом, чтобы новички могли получать удовольствие и от нижних ветвей игры. А те, кто способен забраться на верхушку дерева, пусть это делают свободно и получают награду за усилия».

В идеале мы должны быть не просто геймерами, а прямо-таки фанатами. Энтузиазм подпитывает креативность. Кроме того, фанаты ощущают себя частью огромного сообщества. В статье в *The Journal of the Canadian Game Studies Association* гейм-девелопер Эмма Уэсткотт писала: «Фанаты постоянно находят новые способы обогащать игровую культуру: игровые события, моды, машинимы, арт, блоги, литературные произведения» (2012). Другими словами, настало время фанатов. Открылось много способов выразить эту страсть — от подписки на журналы до чтения блогов и форумов. А еще появилась масса возможностей завести друзей, разделяющих то же увлечение.

И к слову...

Мы принимаем игровое комьюнити со всеми его странностями

Иного пути нет. Геймеры — уникальное племя.

На Game Developers Conference в Сан-Франциско в 2010 году одно странное зрелище поразило меня настолько, что я не могла сойти с места и оторвать глаз. В зоне для номинантов Фестиваля независимых игр (IGF) четыре парня играли в многопользовательскую игру на Xbox. Четверо аккуратно отложили свои контроллеры и отошли

назад выверенным шагом. Раз, два, три, четыре, пять. Они всматривались в экран, будто ждали инструкций. Я не разглядела, что было на экране, но видела результат. Все четверо с азартным воплем стали носиться по выставочному залу. Размахивая руками, они рассекали толпу в полном восторге от внимания, которое к себе привлекли. Они скрылись из виду, но я слышала их голоса и возгласы посетителей. Наконец, пролетев круг по помещению, как по импровизированному гоночному треку, они подбежали к своим контроллерам. Один из парней, очевидный победитель дикой гонки, стоял с поднятыми руками, как боксер, а остальные театрально ахали. Затем все четверо залились счастливым смехом. Это была игра *B.U.T.T.O.N.*, или *Brutally Unfair Tactics Totally OK Now* от Copenhagen Game Collective. По замыслу разработчика, она должна вызывать у игрока чистую радость — именно то, что я наблюдала.

Что мне особенно нравится в игровом сообществе, так это абсолютная приверженность предмету своей любви. Без оглядки, без полутонов. Геймеры верны до конца.

Композиторы, придерживающиеся деловой этики и ее формальностей, будут шокированы нравами игровой индустрии. Разработчики игр — истинные геймеры. Они могут носить рокерские сапоги, делать тату по мотивам любимых игр, красить волосы во все цвета радуги. На конференциях и слетах разработчиков вы встретите ростовые куклы игровых персонажей, воительниц с мечами и пушки, выстреливающие футболками. Игровая музыка, несомненно, тоже находится под влиянием этой культуры. Один видный игровой композитор появляется на публике в костюме ковбоя, усыпанном стразами. Другой знаменитый композитор как-то под выкрики полного зала дирижировал симфоническим оркестром в образе полуобнаженного греческого воина.

Я обожаю геймерскую культуру. В ней сочетается жизнерадостность цирка и энергетика борьбы. Геймеры любят и ненавидят с одинаковым пылом. А еще их сообщество самое продвинутое в знании интернета. Они хорошо понимают, как быстро распространить свою точку зрения. Поэтому локальный скандал может раздуться в глобальную истерику, засветившись в тысячах тем на форумах,

блогах, твитах и постах на Facebook². Такова мощь геймерской культуры.

Если вы решили посвятить жизнь разработке видеоигр, то примите целиком колорит, эксцентричность и шутовство, с нею связанные. Те из нас, кто извлекает удовольствие из этого бедлама, — самые довольные и успешные.

И это важно, потому что...

Мы хотим быть во главе творческого прогресса

Видеоигры родились в далеком 1958 году, когда один ученый запрограммировал осциллограф для игры в настольный теннис³. Для сравнения: историю кино принято отсчитывать с изобретения в 1832 году первого устройства для показа движущихся изображений⁴. Игры на 126 лет моложе, чем кино. Но несмотря на гигантскую фору, киноиндустрия сейчас на одном уровне с игровой индустрией и постепенно сдает позиции. *The Guardian*⁵ утверждает, что «игры превосходят фильмы по утонченности», а согласно *Entertainment Weekly*⁶, «в общем и целом высокобюджетные фильмы последних нескольких лет не настолько интересны <...>, как высокобюджетные видеоигры того же периода».

Сам факт того, что индустрия прошла столь длинный путь за короткий срок, говорит о бурном развитии и постоянных инновациях. Игровая графика началась с простых геометрических фигур на плоскости. Пятьдесят пять лет спустя игроков радуют сложные реалистичные объекты из тысяч полигонов и миры, по которым можно передвигаться в трех измерениях. Простые физические расчеты в ранних играх сменились сложными системами, учитывающими даже плотность, плавучесть и рельефность объекта. На их основе

² Принадлежит компании Meta, которая признана экстремистской на территории РФ. — *Прим. ред.*

³ Kent, 2001, 18.

⁴ Dirk, 2012.

⁵ Graham, 2011.

⁶ Vary, 2011.

создают игровое окружение, правдоподобно взаимодействующее с игроком и убедительно разрушающееся. Игровой звук, возникший в виде однотонных электронных гудений, сейчас выдается в стерео, динамическом качестве и объемном представлении. Звуковые эффекты изменяются с учетом погоды в игре или особенностей окружения. Полноценное музыкальное сопровождение игр пишется в традиционном или интерактивном формате для полного погружения слушателя.

Находиться на технологической передовой захватывающе и порой страшновато (как на Диком Западе). Подходов к созданию звукового наполнения игр столь же много, как и студий-разработчиков. Прогресс одновременно в программной и аппаратной части двигает индустрию в непредвиденных направлениях. Раз в несколько лет большая тройка производителей выпускает новые поколения консолей. Их технические характеристики неизменно вызывают большую встряску в индустрии, кардинально меняя подходы к разработке. В области игр для PC такие изменения случаются даже чаще, ведь каждое новое поколение видеокарт и процессоров дает все новые и новые возможности.

Разработка игр точно так же идет и на передовом творческом рубеже. Среди разработчиков полно амбициозных личностей, готовых открывать новые горизонты. Мы, композиторы, — часть этого сообщества, что само по себе повод для гордости. Но мы должны свыкнуться с мыслью, что творить придется в непредсказуемой обстановке хайтек-индустрии.

И если уж об этом зашла речь...

Мы не боимся новых технологий

Времена, когда музыку писали пером на нотной бумаге, ушли безвозвратно. Современные музыканты должны ориентироваться в удивительном мире компьютеров и технологий, будь ты сочинитель поп-песен или игровых саундтреков (на самом деле это *особенно* актуально для игровых композиторов, о чем я расскажу далее). В какой бы области вы ни нашли применение своему таланту, залогом успеха станет или большой бюджет на производство, или в совершенстве освоенные технологии.

Предположим, вы написали композицию. Если это не партия солиста, придется нанять нескольких музыкантов (или заменить звучание инструментов сэмплами и программным синтезатором). Им нужно предоставить распечатанную партитуру, а для этого придется обратиться к копировальщику (можно подготовить ее самостоятельно в нотном редакторе). Чтобы записать нанятых музыкантов, придется пригласить звукорежиссера и снять студию (если только у вас нет своей студии и вы не умеете работать на цифровой звуковой рабочей станции). Лишь немногим из нас посчастливилось работать в проектах с щедрым финансированием, где покрывали бы гонорары музыкантов, копировальщиков, звукорежиссера и аренду студии звукозаписи. Думаю, теперь понятно, почему владение современными музыкальными технологиями для игрового композитора критически важно.

Помимо этих базовых требований, придется разобраться еще в ряде технологических аспектов: например, в программных пакетах для работы в определенных областях игрового аудио (мы обсудим это подробнее в главе 13). Такие пакеты позволяют задавать музыке «правила поведения» и проверять, как она работает в игре.

Все это ожидаемо устрашает. Если вы стремитесь к успеху в роли игрового композитора, поборите тревогу, почитайте руководства к программным пакетам и отважно погружайтесь в технологические глубины. Овладев инструментарием, вы сможете участвовать в создании чудес современных технологий — видеоигр. Поэтому пригодится абсолютно все, что может приблизить к этой цели, даже если на первый взгляд это кажется сложным.

Однако, несмотря на всю аппаратуру и технологии, на первом месте у нас всегда музыка. А все потому, что...

Мы не можем не писать музыку

Нельзя сказать, что это черта исключительно игровых композиторов, но для нашей сферы она особенно критична. Собственно говоря, писать музыку — основная потребность лучших из нас. Мы следуем этой страсти через взлеты и падения, она приносит радость и облегчение, когда нам нелегко. Работа в игровой индустрии требует

большой решительности и выносливости. Именно *потребность* писать музыку укрепляет нас.

Композиторы, как и разработчики игр, подолгу засиживаются на работе и не могут взять отгул или отпуск, когда пожелают. Работа игрового композитора требует больших физических, психических и эмоциональных затрат. Если он не мотивирован желанием создавать музыку, то может выгореть от рутины.

Слово «кранч» — одно из самых страшных в индустрии. Этим термином обозначают неоплачиваемые сверхурочные. Обычно он используется, когда стремительно и неминуемо приближается срок сдачи. Кранч (или аврал) — ситуация, зачастую неизбежная в нашей индустрии. Он затрагивает всех участников игрового проекта, включая композитора.

Кранчи встречаются не только в игровой индустрии. Основатель Frontier Developments Дэвид Брейбен пишет: «Любой бизнес с продуктовой моделью может столкнуться с авралами, будь то производство оборудования или поставка устройств. Все упирается в мотивацию»⁷. Но в игровой индустрии эта тенденция проявлена ярче: возможно, кранчи стали ее частью, если согласиться со следующим утверждением журналиста Раса Маклафлина: «Для игровой индустрии кранчи — священный институт вроде супружества. Если вы влюблены, то сочетаетесь браком, и это приводит или к укреплению отношений, или к шумному разводу».

Любовь к музыке поддерживает нас в сложные времена и играет огромную роль в светлой полосе жизни. Сочинение музыки для игр приносит много радости, если вы работаете с воодушевлением. Пабло Пикассо сказал: «Вдохновение существует, но оно приходит во время работы»⁸. Ни одна деятельность не зависит столь критично от навыков и знаний композитора, как создание музыки к игре. Если у композитора вдохновение, то, скорее всего, он усердно работает! Я это знаю по своему опыту. Периоды наибольшей загруженности у меня совпадали с бурным творческим ростом.

⁷ Williams, 2011.

⁸ Andries, 2008, 198.