

ХАННА НИКЛИН



КАК ПИШУТ ИГРЫ



ТЕОРИЯ, КЕЙСЫ И ПРАКТИКА
ДЛЯ ИГРОВОГО СЦЕНАРИСТА

УДК 004.9
ББК 77.096с.я92
Н62

Hannah Nicklin

WRITING FOR GAMES: THEORY AND PRACTICE

© 2022 Hannah Nicklin
All Rights Reserved.

Authorised translation from the English language edition published by CRC
Press, a member of the Taylor & Francis Group LLC.

Никлин, Ханна.
Н62 Как пишут игры. Теория, кейсы и практика для игрового сценариста / Ханна Никлин ; [перевод с английского Е. В. Худенко]. — Москва : Эксмо, 2025. — 336 с. — (Мировой компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-214646-6

Книга — практическое руководство для игровых сценаристов, особенно в сфере инди-разработки. Автор подробно раскрывает разницу между сценаристикой и нарративным дизайном, акцентируя внимание на ремесле, структуре и процессах создания истории. Читатель получит «набор инструментов» — от базовых принципов и форматов игрового текста до практик командной работы и систем обратной связи. Материал подкреплен реальными кейсами и упражнениями, помогающими освоить профессию на практике.

УДК 004.9
ББК 77.096с.я92

ISBN 978-5-04-214646-6

© Худенко Е. В., перевод на русский язык, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

*Эту книгу я посвящаю Алексу Келли, моему другу, наставнику
и коллеге. Я бесконечно благодарна ему за поддержку, которая
помогла мне найти свой путь в творчестве, развить нужные навыки
и понять, что настоящее мастерство повествования — это сплав
любви, науки и прощения*

Оглавление

От переводческой команды. О «рейтинге» и не только	11
Введение	13
Пара слов об авторе	15
Для кого предназначена эта книга?	16
Теория и практика	17
В центре внимания — инди-игры	18
<i>Классификация игр в индустрии</i>	18
Почему я не пишу о рейтинге для AAA?	22
<i>В центре внимания — рейтинг</i>	24
<i>Игры — не уникальные, но специфичные</i>	24
Так в чем же замысел этой книги?	28
Как понять мое видение	29

ЧАСТЬ I. ТЕОРИЯ

Глава 1. Ремесло	33
«Ремесло сторителлинга»? Как это понимать?	33
Добро пожаловать, продвинутые фанаты, любители и профессионалы!	36
Подробнее о разработке игр	37
Не путайте нарративный дизайн и сценаристику	38
Задачи игрового сценариста	39
Так ли важно знать эти термины?	40
Глава 2. Игровая терминология	42
Базовые понятия для новичков в геймдеве	42
<i>Креативный директор</i>	42
<i>Tech Lead</i>	43
<i>Роли в арт-отделе</i>	44
<i>Ведущий нарративный дизайнер</i>	45
<i>Роли в техническом отделе</i>	46
<i>Роли в отделе дизайна</i>	47
<i>Программист звука, саунд-дизайнер, композитор</i>	48
<i>Продюсер, проджект-менеджер</i>	48
<i>QA, PR, локализация, комьюнити-менеджмент и так далее</i>	49

Процессы в индустрии	50
<i>Финансирование и этапы проекта</i>	50
<i>Вертикальный и горизонтальный срезы, демо, прототип, ранний доступ</i>	51
<i>NDA, передача прав и распределение доходов</i>	51
<i>Процесс дизайна игры</i>	52
<i>Инструменты сценариста</i>	53
<i>Командная работа и управление проектом</i>	54
<i>Как выстроить свой процесс</i>	55
Глава 3. Сторителлинг: структура повествования	58
Доминирование кинематографа	59
Структура истории	60
<i>Акты</i>	60
<i>Аристотель и Гораций</i>	61
<i>Пирамида Фрейтага</i>	62
<i>Мономиф и Путь Героя</i>	63
<i>Семь базовых сюжетов по Кристоферу Букеру</i>	64
Ну и в чем здесь проблема?	65
И что теперь делать?	68
<i>Мистерия, панорама, бунт</i>	68
<i>Ибсен сносит стены «Кукольного дома»</i>	69
<i>Дадаизм и создание смысла в мире бессмысленного ужаса</i>	71
<i>Бертольт Брехт</i>	72
<i>Аугусту Боаль</i>	73
<i>Телевидение</i>	75
<i>Получается, без докторской степени по литературе в сценаристике делать нечего?</i>	76
Глава 4. Компоненты сторителлинга	82
<i>Фабула, история</i>	83
<i>Мир истории</i>	83
<i>Сюжет</i>	84
<i>Сюжетные линии</i>	85
<i>Нарратив</i>	88
<i>Рейтинг</i>	90
<i>Жанр</i>	90
<i>Форма</i>	91
<i>Сеттинг</i>	93
<i>Литературные приемы</i>	94
<i>Deus ex machina</i>	94
<i>Отвлекающий маневр</i>	94
<i>Драматическая ирония</i>	95

<i>Макгаффин</i>	95
<i>Клиффхэнгер</i>	95
<i>Предзнаменование</i>	95
<i>Установка и развязка</i>	96
<i>Разворот</i>	98
<i>Аллегория</i>	98
<i>Образы, мотивы, символизм</i>	101
<i>Рассказчик</i>	102
Формат	104
Хватит с нас терминов	106
Глава 5. Игровой рейтинг как самостоятельная дисциплина	107
Тексты для игр	108
Примеры текстов для произнесения и чтения	109
Некоторые аффордансы игровых текстов	111
Какую функцию выполняет текст в игре? Каков его «глагол»?	116
Тексты для персонажей игрока	119
Тональность, разновидности и модальность выборов	125
Когда писать не нужно?	128
Создание палитры для «показывания»	129
Особые игровые текстовые форматы	130
<i>Барки</i>	131
<i>Найденные объекты</i>	131
<i>Описания предметов</i>	132
<i>Лор</i>	132
<i>Тьюториалы, подсказки, улики, списки дел</i>	133
<i>Текст меню и интерфейса</i>	134
Локализация, озвучка, доступность, стайлгайды, вычитка	135
Документация, предложения и обсуждение дизайна	137
Скоуп задач	139
Внутренняя терминология проекта	140
Когда текстом проблему не решить	140
Глава 6. Структурно-ориентированный дизайн	142
Что это значит?	142
<i>Структурно-ориентированное мышление в видеоиграх</i>	145
<i>Форма и ремесло: чему можно поучиться в разных сферах сторителлинга</i>	146
<i>Танец</i>	146
<i>Поэзия</i>	147
<i>Керамика</i>	149
<i>Живое искусство</i>	150
<i>Радиопостановка</i>	152

Другие формы	154
Заключение	155
Глава 7. Немного о юморе	157
Глава 8. Рекомендуемая литература	162
Техники в чистом виде	162
Учебники	164
Понимание формата	166
Путь писателя	167
Глава 9. Заметки об этике	170

ЧАСТЬ II. КЕЙСЫ

Глава 10. Введение	177
Глава 11. Персонажи и диалоги в <i>Life is Strange 2</i>	179
Основные выводы	186
Что почитать по теме	186
Глава 12. Этика и адаптация в <i>80 Days</i>	188
Основные выводы	192
Что почитать по теме	192
Глава 13. Форматы в <i>Last Stop</i>	194
Общее замечание по формату в <i>Last Stop</i>	195
Афера	197
Основные выводы	207
Что почитать по теме	207

ЧАСТЬ III. ПРАКТИКА

Глава 14. Введение	211
Познайте себя	211
Как вы учитесь?	212
Как вы работаете?	212
Как вы рефлексирете?	213
Поиск пути	214
Не путайте практику и карьеру	216
Инструменты	218
Глава 15. Инструменты для начала работы	220
Отправные точки	221
Структурно-ориентированный дизайн	224
Анкета «Структурно-ориентированный дизайн»	226
Анкета персонажей	227

<i>Анкета «Дизайн персонажа»</i>	228
Другие техники создания персонажей	230
Анкета создания мира	232
Анкета локации	233
Практическое применение анкет: сюжетно-ориентированный дизайн головоломок	236
Анкета для создания головоломки	241
Постановка техзадания	245
Глава 16. Инструменты для продолжения работы	249
Теория критического отклика	250
<i>Роли</i>	251
<i>Четыре этапа обратной связи</i>	253
Пара мыслей о плейтестах	255
Прототипирование	257
Разработка персонажей: диалоги	258
<i>Текст начинается с умения слушать</i>	259
Разработка истории: структура	265
Учимся редактировать	273
Диагностика проблем в текстах	277
Отстаивание истории, разнообразие и репрезентация	279
Инструменты для совместной работы: дизайн-документация	281
Кейс: сады или сюжет?	281
Что делать, если вам не дают желаемое?	292
Текст — самый дешевый ресурс	292
Развитие практики	293
Глава 17. Инструменты для завершения работы	295
После контент-лока	296
Контроль качества (QA)	297
Локализация и озвучивание	299
Сертификация, маркетинг и PR	307
Отзывы	308
Рефлексия	310
Портфолио	312
Практика	314
Заключение	320
Словарь разработчика игр	323
Список источников	326
Предметный указатель	332

От переводческой команды. О «райтинге» и не только

Присутив к переводу *Writing for Games*, мы первым делом споткнулись о само слово *writing*. Как это будет по-русски? Писательство? Сценаристика? А может, просто «райтинг», как говорят в индустрии? А где проходят границы этой индустрии? Кто в нее входит, а кто — нет? И одними ли словами называют вещи люди по разные стороны этих границ?

В интервью и блогах разработчиков видеоигр можно проследить закономерность. Термины в геймдеве и вокруг него трактуются очень вольно, а их значение разнится в зависимости от того, кого именно вы спрашиваете. Порой люди уверенно рассуждают о том, что такое видеоигры и какое место в них занимает текст, однако их ответы не просто различаются, но даже противоречат друг другу. Одни не мыслят работы без нарративного дизайна; другие не столько пишут, сколько проектируют историю, рассказывая ее с помощью игровых правил; третьим нужен особый человек для описания лора виртуального мира.

Каждая студия греется огнем своего очага, и везде этот очаг устроен по-своему. Чуть поодаль от этих огней расположились пишущие об играх издания, за ними — геймеры. По пути между ними значения слов искажаются, размываются, переопределяются, особенно при переносе между языками. Мы решили применить простой подход: переводить так, как говорят в геймдеве в его самом общем понимании — как в области, в которой люди делают игры и пишут для них тексты.

Ханна Никлин рассказывает о профессии, развивающейся на стыке ролей и процессов в изменчивой индустрии. Поэтому мы сознательно не стали загонять перевод в рамки строгой однозначной терминологии и подбирать красивые русские слова для передачи профессионального сленга. В книге можно встретить и «райтинг», и «сценаристику», и даже просто «тексты» — в зависимости от контекста. Такой же подход мы применили и к другим понятиям, а некоторые термины (AAA, DIY, Triple I) оставили без перевода, снабдив ссылками с пояснениями. Мы надеемся, что нам это решение поможет

12 От переводческой команды. О «райтинге» и не только

отразить живой язык игровой разработки, а вам — сразу же погрузиться в современные профессиональные реалии.

Мы постарались, чтобы перевод звучал честно, понятно и естественно. Если термин вызывает вопросы — загляните в примечания или глоссарий в конце книги.

Елена, Иероним и Михаил

Введение

Когда человек становится писателем? А гейм-дизайнером? Не слишком углубляясь в академические исследования развития ребенка, предположу, что примерно в одном возрасте. А именно в раннем детстве. Все мы начинаем со *сторителлинга*, то есть рассказывания историй¹. И все мы во что-то играем, устанавливая правила и пробуя различные механики. «Магический круг»² игры переносит нас в другие миры — невероятные, чудесные, порой жутковатые. Игры и сторителлинг — пространства, созданные нашим воображением.

Рассказать историю можно множеством способов, и один из них — сценаристика, или *райтинг*. Сторителлинг и игра — две древние практики и в то же время два ремесла, в рамках которых можно оттачивать мастерство, осваивать новые инструменты и развивать навыки. По крайней мере, так это вижу я через призму своего театрального образования и опыта управления студией разработки игр. Мой стаж игрового сценариста и нарративного дизайнера перевалил за пять лет, и раза в три дольше я пишу на заказ — для интерактивных проектов, инсталляций и более «пассивного» восприятия аудиоторией.

Вы спросите: неужели я взялась за эту книгу, чтобы хвастаться преклонным возрастом? Нет, это просто не слишком приятный побочный эффект. На самом деле мне хотелось поделиться опытом работы на стыке дисциплин. Он основан, с одной стороны, на многовековой теории литературы, с другой же — на практике в гейм-индустрии, где я обрела крылья, относительно молодой и полной чудес (чудо, когда что-то работает). Эта книга посвящена писательскому искусству, а точнее, тому, как пишутся игры.

И я хочу подчеркнуть, что она именно о сценаристике — потому что в геймдеве часто смешивают и подменяют понятия. Немного позже я подробно объясню, в чем разница между нарративным дизайном, миропостроением и сценаристикой, она же райтинг. Пока просто скажу, что все это

¹ Сюда относятся как детские игры с друзьями или игрушками, рисование, конструирование из кубиков, танцы и пение, так и любые другие процессы, когда мы что-то воображаем, придумываем, рефлекслируем, переживаем и делимся мыслями и чувствами с другими. Список далеко не полный, но, надеюсь, моя мысль ясна. — *Здесь и далее прим. авт., если не указано иное.*

² Термин из книги Йохана Хейзинга об игровой теории «Человек играющий» (1949).

используется в сюжетных играх, а сценаристика по сути своей — отдельный подвид сторителлинга. Однако авторы большинства книг о повествовательной составляющей видеоигр рассматривают некую смесь нарративного дизайна и рейтинга¹, причем уделяя последнему недостаточно внимания.

Я же сосредоточусь конкретно на нем — и на том, как писать для видеоигр. Некоторые главы будут полезны тем, кто интересуется темой рейтинга в разрезе изучения гейм-дизайна или работы в игровой индустрии. Другие предназначены скорее для опытных авторов, которые переходят в игровую сценаристику из других литературных сфер. Мы начнем с введения в общий контекст геймдева, затем перейдем к теории сторителлинга, а затем углубимся в специфические аспекты игровых персонажей, структуру сюжета, практическую и материальную сторону рейтинга. Мы подробно разберем три интересных кейса, а после рассмотрим инструменты и упражнения для развития писательского мастерства. Нарративного дизайна я буду касаться только в тех случаях, когда он пересекается с рейтингом (что не редкость). Конечно, это не значит, что нарративный дизайн и миропостроение не важны. Просто это отдельные дисциплины, преследующие другие цели.

Готовясь к написанию книги, я много читала о сторителлинге в видеоиграх. Какие-то из источников я надеялась порекомендовать и своей аудитории — для углубленного изучения. Но выяснилось, что многим работам недостает четкости и конкретики в вопросах сценаристики, особенно в контексте инди-разработки (классификацию игр подробно обсудим позже).

Если вам интересно почитать об игровом сюжете с точки зрения нарративного дизайна, рекомендую обратить внимание на бесподобный блог Эмили Шорт. В разделе «Книги»² Эмили публикует массу своих экспертных обзоров полезной литературы. Ее блог станет отличной отправной точкой для дальнейшего изучения сторителлинга в играх за пределами сценаристики. По ходу повествования я буду советовать и другие источники, а еще всегда можно заглянуть в раздел «Полезная литература» в конце книги.

Сама же я надеюсь занять в литературе о сторителлинге в играх несколько необычную, но тем не менее полезную нишу. Если вам пока непонятно, как пользоваться этой книгой, ниже мы поговорим о том, как ее читать и как понять, подходит ли она вам.

¹ Я подробно разбираю различия между понятиями в главе «Не путайте нарративный дизайн и сценаристику» в первой части книги. Но даже если вы пока не видите разницы, это не мешает усвоить материал, который предшествует разбору.

² <https://emshort.blog/category/books>.

Пара слов об авторе

Вы спросите: кто я такая, чтобы раздавать советы? Что ж, имеете право. Воспринимать эти советы стоит через призму моего личного опыта. Я выучилась на драматурга, создавала перформансы¹ и инсталляции, занималась саунд-артом и дизайном первазивных² игр. Какое-то время работала на стыке перформансов и игр, а затем приняла осознанное решение окончательно перейти в сферу нарративного дизайна и игровой сценаристики. Я выступила продюсером и разработчиком нарративной составляющей массы проектов, которые уже никогда не увидят свет — порой мне приходилось покидать их, потому что у студии заканчивалось финансирование: у меня никогда не было сбережений, богатых родственников или доли в компании, и я не могла позволить себе работать бесплатно.

Если же говорить о проектах, которые свет все же увидели, то самое серьезное мое достижение — завоевавшая немало наград авантюра *Mutazione*. К ее команде я присоединилась как нарративный дизайнер и сценарист, а в последний год разработки уже руководила продакшеном и локализацией и довела проект до одновременного релиза³ на всех платформах. Примерно в то же время владельцы студии предложили мне ее возглавить, и теперь я генеральный директор в Die Gute Fabrik. Я работала над играми разного масштаба: от маленьких, собранных на коленке, до инди-проектов среднего уровня. Бюджет *Mutazione* составил около четырех миллионов долларов, она вышла на мобильных устройствах, консолях и PC, с поддержкой четырнадцати языков, и как раз считается пресловутым инди-проектом среднего уровня.

¹ Особая форма театра, которая отличается от традиционной драматургии и постановки пьес. Традиционный театр — глубоко авторская тема. Драматург в одиночку пишет пьесу, а затем трудится над ее постановкой с режиссером, художниками и актерами. Создание перформанса больше похоже на работу в музыкальной группе: каждый высказывает свои идеи, затем все вместе развивают их. Я расскажу о перформансах подробнее позже, но это прекрасная практика, и она похожа на хорошее сотрудничество при разработке игр.

² Первазивные игры выходят за рамки времени, пространства и технологий. Они воплощаются в необычных форматах: могут длиться месяцами, проходить в разных городах (в реальных, «неигровых» пространствах) и позволяют игрокам общаться в реальности. Например, оставлять сообщения незнакомцам через буй в море (*Flock*, 2012). Если тема вас заинтересовала, рекомендую отличную книгу «Первазивные игры: теория и дизайн» (Монтола и др., 2009). Советую также изучить работы *Hide and Seek*, *Invisible Flock* и *Duncan Speakman*.

³ Одновременный выпуск игры на нескольких платформах. Согласовать все процессы сертификации и запуска на нескольких платформах намного сложнее, чем на одной. «Платформами» могут быть консоли (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch) или другие устройства (ПК, Mac или мобильные).

Параллельно я писала заметки, статьи и эссе о компьютерных играх, защитила докторскую о взаимном влиянии игр и театра и получила несколько наград за свои работы. Я читала лекции на международных игровых фестивалях и мероприятиях: Game Developers Conference в Сан-Франциско, Freeplay в Мельбурне, A MAZE в Берлине, Feral Vector в Йоркшире (Великобритания), Now Play This в Лондоне. Выступала во множестве университетов (кстати, кажется, некоторые из них мне так и не заплатили). Я познакомила мир культуры с игровыми практиками, сотрудничая с британскими учреждениями Royal Shakespeare Company, Wellcome Collection, Victoria & Albert Museum, Science Museum и другими.

Одним словом, я на собственном опыте узнала обо всем, о чем говорю с критической и художественной точки зрения: о междисциплинарном подходе, точках входа в игровую индустрию, теории и практике сценаристики, полном цикле производства. Пятнадцать лет практики поместили меня в самый центр этой своеобразной диаграммы Венна.

Для кого предназначена эта книга?

Я считаю, моя книга подходит всем, кого интригует название «Как пишут игры»:

- студентам курсов гейм-дизайна, которые жаждут знаний;
- начинающим или опытным писателям из других сфер, которые подумывают о переходе в игровую индустрию;
- сценаристам, которым интересен взгляд на ремесло с точки зрения разработчика игр.

А еще я надеюсь предложить читателям разные подходы к обучению. Один из ключевых моментов при знакомстве с новым ремеслом — понять, какая методика подходит именно вам.

В восемнадцать лет я осваивала каяк на реке Ардеш во Франции. Инструктор — молодой парень, мой ровесник, кудрявый и загорелый, с широкой белозубой улыбкой и очаровательными веснушками — сам еще только учился преподавать. Он рассказал, что, по его наблюдениям, ученики делятся на три вида: первые следят за инструктором, вторые слушают и обдумывают объяснения, а третьим нужно, чтобы инструктор брался вместе с ними за весло и помогал выполнять движения. Три подхода к обучению: наблюдение, осмысление, повторение. Наверняка есть много других методик, и можно неплохо провести вечер, читая о них в «Википедии». Но пока остановимся на этих трех.

Для себя я предпочитаю сочетать два подхода: осмысление и повторение (и я определенно не слушатель). Я научилась делать переворот¹, только когда инструктор взялся за мое весло и я смогла прочувствовать, как надо работать руками, чтобы выровнять каяк. В тот момент я многое о себе поняла, и это осознание очень пригодилось мне в разных сферах жизни: от изучения правил настольных игр до занятий спортом и писательских практик. А еще это неплохая защита от синдрома самозванца — чтобы что-то понять, мне нужно испробовать это на практике, а значит, нужно с чего-то начать. Так что нет смысла сидеть и переживать, что я ничего не знаю.

Незнание — отличная отправная точка для начала обучения!

Теория и практика

Разные части этой книги могут быть полезны разной аудитории. Это касается как рассмотренных тем, так и подхода к изучению. Поэтому я постаралась структурировать книгу не только по темам, но и по педагогическим методикам и разделила ее на три части: теория, кейсы и практика.

В первой части мы разберем ключевые идеи и терминологию для обсуждения писательского ремесла, причем при работе в различных дисциплинах (что неизбежно в геймдеве). Мы подумаем, что игровой сценарист может почерпнуть из других писательских сфер, и обсудим базовые подходы к форме, стилю и средствам сторителлинга в играх.

Материалы первой части подготовят читателей к пониманию второй, где мы подробно рассмотрим несколько конкретных примеров. Возможно, у кого-то после знакомства с теорией останутся вопросы — им кейсы из игр помогут увидеть все эти принципы в действии.

И третья часть заточена под тех, кто любит учиться на практике. Это раздел с упражнениями, заданиями и инструментами для создания личной программы обучения, которая поможет вам и дальше размышлять, узнавать новое и развивать свои навыки райтинга и сторителлинга в видеоиграх.

Возможно, вы выберете одну из предложенных частей. А может быть, прочтете все три, но в другом порядке. Как бы то ни было, я надеюсь, что мне удалось структурировать книгу таким образом, чтобы каждый мог выстроить маршрут по ней на свое усмотрение. Например, какие-то моменты

¹ В 2000-х годах, когда меня этому учили, трюк назывался «эскимосским переворотом». Я привожу это название в примечании для тех, кого интересуют технические тонкости. Но все мы понимаем, что термин «эскимос» в лучшем случае — слово колонизаторов, а в худшем — и вовсе оскорбление. Так вот, переворот позволяет вернуть каяк в нормальное положение после опрокидывания. Делается это эффективным движением веслом и бедрами. Этой технике важно обучиться быстро, потому что иначе вы останетесь вверх ногами в воде и захлебнетесь.