

# **НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД**

# 1. Всегда найдется кто-то лучше вас...

Как бы вы ни были хороши, всегда найдется лучший писатель, рассказчик или мастер сюжета. Но даже лучшие не всегда преуспевают во всем. Талантливый романист совсем не обязательно будет отличным сценаристом, и наоборот.

А если вы превосходный сценарист, кто-то может оказаться отличным редактором и отловить в вашей работе то, что вы проглядели. Существует великое множество навыков, связанных с процессом создания игровых сюжетов и диалогов, и не факт, что мы будем блистать в каждом из них.

Конечно, всегда нужно стремиться к совершенству и делать свою работу как можно лучше, но никогда не ведите себя так, будто вы знаете все, иначе в какой-то момент вы сядете в лужу.

Кроме того, не позволяйте себе недооценивать тех, кто находится в самом начале карьеры, — со временем они могут занять такую должность, что сами будут нанимать сценаристов.

## 2. ...и меня

Да-да, это определено так.

Я не собираюсь указывать вам, что делать, потому что мне кажется, что я превосхожу вас в навыках. Я просто буду делиться с вами своими знаниями и опытом в надежде, что какая-то их часть вам пригодится.

Я в полной мере осознаю, что есть игровые сценаристы, нарративные дизайнеры, да и просто люди гораздо лучше меня. У вас возникает вопрос, почему же я пишу эту книгу? Ответ прост: у меня накопилось много информации, которой я хотел

бы поделиться. Если это поможет вам добиться бóльших успехов, я буду абсолютно счастлив.

Даже в мои годы я стараюсь постоянно совершенствоваться, но при этом готов мириться с тем, что всегда будут те, кто лучше меня, и скорее всего, их число со временем будет только расти.

В наши дни, когда люди с детства все чаще погружаются в мир интерактивных историй и сюжетных игр, естественным образом формируется их способность писать для таких медиа.

Понимание того, что разработка игр и их сюжетной части стремительно развивается, не только полезно, но и помогает мне не терять связь с реальностью.

### 3. Играйте в игры

Вроде бы очевидно, что игровой сценарист (и вообще каждый, кто работает в геймдеве) должен быть геймером. Легко впасть в заблуждение и решить, что если вы умеете писать для других форматов, то не так уж трудно делать это и для игр. Однако если вы не будете играть, то не увидите, как написанное согласуется с персонажами, игровым миром и механикой геймплея. Вам будет трудно понять, чем создание текстов для игр отличается от всего, что вы делали прежде, — и в широком смысле, и в мелочах.

Частично ваш предыдущий опыт будет непосредственно применим и к написанию игровых сценариев, кое-что придется адаптировать для интерактивной среды, а что-то нужно будет изучить с нуля, чтобы взглянуть на вещи по-новому.

Даже тем игровым сценаристам, которые были геймерами всю свою жизнь, — возможно, именно поэтому их так привлекает

этот путь, – все равно требуется регулярно играть. Это позволяет сохранять ясность ума, быть в курсе последних достижений в разных жанрах интерактивного повествования и вдохновляет на свершения в этой увлекательной сфере.

## 4. Самое важное – геймплей

Роль сценариста в разработке игры кажется очевидной, особенно если у игры насыщенная нарративная часть, как это бывает в квестах или ролевых играх (RPG, role playing game), и этой роли часто придают большее значение, чем следует. При работе во многих других форматах сценарист нужен для запуска творческого процесса, но игры в этом отношении стоят особняком.

Нужно понимать, что в играх нет ничего важнее геймплея. Без геймплея не было бы игры, и работа сценариста была бы такой же, как и в других сферах.

Очевидно, что в геймдеве сценарий так же важен, как и работа художников, аниматоров, программистов и дизайнеров, но если ни один из этих элементов должным образом не поддерживает геймплей, то велика опасность того, что геймплей развалится и игрок будет разочарован.

Сюжеты, персонажи, диалоги и все остальное должны разрабатываться и писаться с постоянной оглядкой на геймплей. Ваши проработанные реплики и цели повествования не должны противоречить его механике или игровым способностям персонажей.

## 5. Роль фана

Применительно к играм фан – развлечение, или удовольствие (fun), – может означать что угодно. У каждого свои представления о том, что это такое, – от еженедельного просмотра спортивных передач с участием любимой команды до возделывания сада. Удовольствие может доставить даже преодоление трудностей, например, когда получается вырастить пышный цветок, хотя в клумбе не тот тип почвы.

Фан – это главное в играх, но на вкус и цвет товарищей нет: кто-то обожает авиасимуляторы и ненавидит шутеры от первого лица, а чьи-то предпочтения прямо противоположны. Ни в том ни в другом, конечно же, нет ничего дурного. Сценарист должен знать, как игроки понимают фан и что они переживают в играх каждого из жанров, в которых он работает.

Если сюжет игры завязан на тяжелой теме или в нем есть какие-то мрачные элементы, слово «фан» не слишком подходит для описания впечатлений игрока. Здесь правильнее сказать, что он испытывает удовлетворение, проходя игру, преодолевая препятствия и достигая цели.

Самое главное – игра должна зацепить игрока, он должен наслаждаться, проходя испытания, возникающие на пути. В первую очередь это касается геймплея, но сценарий тоже играет не последнюю роль в поддержке настроения или подаче поворотов сюжета и диалогов персонажей, которые не только соответствуют геймплею, но и улучшают его.