


АНДРЕЙ КОРЯГИН

СОЗДАНИЕ ХОРРОР-ИГР В

ROB LOX

ГАЙД ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

ГОТОВЫЕ СКРИПТЫ, ВИДЕОУРОКИ И МОДЕЛИ

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
К70

В оформлении обложки использованы элементы дизайна:
Duda Vasilii / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

Во внутреннем оформлении использована иллюстрация:
fran_kie / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

Корягин, Андрей Владимирович.

К70 Создание хоррор-игр в Роблокс : гайд для начинающих / Андрей Корягин. — Москва : Эксмо, 2025. — 336 с. : цв. ил. — (Российский компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-216547-4

Игры в жанре хоррор и мистики — одни из самых популярных в Роблокс. Почти каждый начинающий разработчик рано или поздно пробует себя в создании пугающих миров, но лишь немногие знают, как действительно напугать игрока. Эта книга откроет тебе секреты жанра и шаг за шагом научит создавать по-настоящему атмосферные хоррор-игры с нуля.

Вы узнаете, как придумать захватывающий сюжет, оформить идею в понятную документацию, спроектировать уровни и запрограммировать механику на языке Lua. Автор рассказывает, как создавать кат-сцены, выстраивать напряжение и погружать игрока в мистическую атмосферу.

Если вы хотите, чтобы ваша игра вызвала дрожь у игрока, эта книга станет вашим проводником в мир разработки хорроров Роблокс.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-216547-4

© Корягин А. В., текст, иллюстрации, 2025
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

Содержание

ВВЕДЕНИЕ. ЧТО НУЖНО ЗНАТЬ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ	7
Какие компьютерные игры бывают и что их объединяет	8
Жанр игры: мистика, ужастик	9
Что ты умеешь и чему нужно научиться	10
Одиночная разработка	11
Командная разработка	11
Анализируем игры и аудиторию данного жанра	12
О чем твоя игра	14
Мистическая школьная история	15
ROBLOX STUDIO	19
Roblox: структура и описание	19
Структура среды разработки Roblox Studio	23
ОСНОВЫ ПРОГРАММИРОВАНИЯ В LUAU	30
Чем отличается Lua от Luau	30
Типы данных, переменные, вывод значений	31
Базовые алгоритмы	34
Библиотеки языка Luau	41
Популярные классы и функции	41
Анимация	42
Точка приложения	42
Рюкзак	43

Направляющий луч	43
Переменные экземпляры	43
Камера	44
Взаимодействие с 3D-объектами через мышь	44
Работа с клавиатурой, геймпадом и сенсорным вводом	44
Хранение и выгрузка данных сервера	44
Изображения	44
Диалоги	45
Перетаскивание предметов	45
Визуальные эффекты	45
Воспроизведение звука	46
Игровые персонажи	46
Пользовательский интерфейс	46
Система подсказок	47
Удаленные события и вызовы	48
Базовые классы	48
Типы данных Roblox	49
Программы	50
СЦЕНАРИЙ И ДИЗАЙН-ДОКУМЕНТ	51
Придумываем сюжет своей игры	52
Мистическая школьная история (Mystical school story)	52
Описание игры — дизайн-документ	55
Дизайн-документ	56
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОГРАММЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ	63
3D-редакторы	63
Графические редакторы	65
Аудиоредакторы	65
ЛОКАЦИЯ	67
Метрика	67
Здание и местность	69
План и схема локаций	70
Моделируем локацию школы	72
Моделируем локацию параллельного мира	83
Окна, двери и мосты	87
Мост	87
Окно	90
Дверь	107
Инструменты	111
Фонарь	112
Ручка	114
Свиток	118
Мебель и предметы быта	125
Мебель	126
Предметы быта	126

РАБОТА С ЦВЕТОМ И ОСВЕЩЕНИЕМ 128

Цвет, освещение – создаем настроение	131
Приборы для освещения	134
Светящиеся предметы.	135

ЗВУК И ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ 137

Мистические фоновые мелодии.	137
Пугающие и завораживающие звуки	140

ИГРОВЫЕ МЕХАНИКИ 142

Ручка и фонарик – битва знаний	142
Механика сбора предметов	148
Решение головоломок	152
Квест № 1.	152
Квест № 2	158
Квест № 3	163
Квест № 4.	167
Квест № 5	172
Свитки: теоремы и правила	175
Книги опыта и знаний	176
Ключи открывают двери	178
Хранение данных о персонаже	179
Доработка предыдущих скриптов	187
Дневник – задание и опыт	191

UI И HUD 193

СОЗДАЕМ NPC 197

Положительные NPC	197
Влад и Аркадий	198
Библиотекарь	208
Двоечники	216
Гранитные рудники	217
Болото прогульчиков	221
Лес забвения.	222
Фея-учительница.	225
Отрицательные NPC	235
Плесень	235
Клякса	245
Мнимая единица	281
Ошибки	291
Колочество	297
Опустошитель	303
Минотавр.	320



ЗАСТАВОЧНЫЕ РОЛИКИ	322
Как делать ролики в игре	322
МОНЕТИЗАЦИЯ ИГРЫ	324
ПРОДВИЖЕНИЕ	325
Как продвигать свою игру	325
Снимай видеоролики	326
Форумы и тематические сайты	326
Создание сайта и социальной группы	326
Игровые события и обновления	327
Сарафанное радио	327
Реклама	327
ЭПИЛОГ	329
ПРИЛОЖЕНИЕ	330
ОБ АВТОРЕ	332
ПРЕДМЕТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	333

Введение

Что нужно знать для создания игры

Все мы любим пощекотать свои нервы страшными историями, сказками, фильмами и даже компьютерными играми. Особенно это любят юные читатели, которые уже собрали для себя коллекцию мистических игр.

Когда мы погружаемся в этот фантазийный мир мистики и триллера, то нас охватывает чувство неизвестности и, отчасти, покидает чувство безопасности. Мы начинаем судорожно оглядываться по сторонам, прислушиваясь к звукам, а нагнетающая музыка обостряет все наши органы чувств.

С древних времен человека пугает неизведанное, и этим пользуются авторы книг и сценариев к фильмам и играм, наполняя произведения неожиданным сюжетом и вызывающими данные чувства событиями. После талантливые актеры и режиссеры оживляют книгу в фильмах, а программисты и гейм-дизайнеры переносят ее в игру.

Когда вы проходите такую игру, то вас посещает мысль создать свою. «Как было бы классно создать свою локацию и наполнить ее монстрами, а все игроки восхищались бы моей работой», – думаете вы. Кто-то об этом только размышляет, а некоторые уже бросаются реализовать игру и, в большинстве своем, получают печальный опыт в виде заброшенного проекта.

Не переживай – обычно это получается, когда у тебя:

- нет четкого плана работ;
- слишком большая загруженность другими делами;

ВВЕДЕНИЕ

- мало опыта в программировании, дизайне уровней, UI¹, звукорежиссуре и т. д;
- нет команды и ты имеешь одну или несколько вышеописанных проблем.

Через это проходят многие начинающие разработчики, и эта книга поможет тебе упростить процесс создания твоей первой игры мечты в жанре мистики.

Во-первых, нужно определиться с выбором игрового движка – программы с набором инструментов для упрощения разработки компьютерной игры. Как ты уже догадался, мы будем использовать Roblox Studio.

Данная среда разработки удобна для начинающих создателей игр. Ее прекрасно осваивают дети от 9 лет. Разрабатывает и поддерживает программу одноименная компания Roblox, у которой есть целая экосистема для размещения созданных игр на своих серверах и под любые устройства: от телефонов до компьютеров.

Какие компьютерные игры бывают и что их объединяет

Компьютерная игра должна создавать игровой процесс и управлять им. Главная задача игры – это вызывать эмоции, которые перерастают в игровой опыт. Возможно, ты уже заметил, что есть игры, в которые хочется возвращаться и играть, а есть те, что вызывают скуку и падение интереса. Поэтому любая игра должна заинтересовывать игрока, вызывая у него ожидаемые им эмоции.

Компьютерные игры можно разделить условно по жанрам. «Почему условно?» – спросите вы. А все дело в развитии игровой индустрии и искусства в целом, которые расширили рамки творчества, позволяющие комбинировать различные жанры в одну органичную структуру. Рассмотрим самые распространенные.

1. **Экшен-игры** – тут нужна быстрая реакция, должна быть борьба, и повествование проходит динамично.
2. **Игры-приключения** – нужно решать головоломки, посещать различные локации, погружаться в историю сюжета.
3. **Игры-стратегии** – нужно применять логику для каждого своего хода, управлять ограниченными ресурсами и бороться за них.
4. **Игры-симуляторы** – нужно решать задачи как в реальной жизни, но с некоторыми допущениями.

.....
¹ UI (User Interface) – элементы взаимодействия игрока с игрой (но не с самим уровнем). Например, кнопки управления, показатели здоровья, счетчики денег и т. п. – *Здесь и далее примечания автора, если не указано иное.*

5. **Ролевые игры** – нужно взаимодействовать с NPC¹ для решения поставленных задач и развития персонажа.
6. **Хоррор-игры** – нужно, чтобы ваш персонаж выжил в мрачных и страшных локациях с ограниченным количеством ресурсов.

Мы будем создавать игру жанра шестого типа, но нам никто не запрещает добавлять элементы из игр-приключений, экшен-игр и ролевых игр. Добавлять тот или иной элемент из разных жанров нужно с осторожностью, чтобы не получился «винегрет» из несвязанных механик, логик повествования и дизайна. Если, конечно, ты не хочешь превратить свою игру в «сюр» (сюрреализм), то продумывай применение выбранного игрового элемента.

Если ты планировал делать одну игру, а по факту получилась другая, то это не страшно. Главное, чтобы она не вызывала скуку у игрока: удивляй неожиданными решениями.

Жанр игры: мистика, ужастик

Мистические игры, игры-ужасы должны вызывать «эмоциональные качели»² по ходу прохождения. В таких играх не используют веселые тона, смеющихся разноцветных гномиков и пряничных человечков в атмосфере спокойной для глаза цветовой гаммы.

Когда игрок попадает в такую игру, то он должен почувствовать напряжение и тревогу, но в то же время и желание исследовать данный мир. А игровой мир должен быть ограничен в обзоре персонажа, так как ему нужно его исследовать и находить загадочные и таинственные места, предметы, существ. Кроме того, игрок может убежать и прятаться от монстров или сражаться с ними в условиях ограниченных ресурсов.

На протяжении всей игры пользователь устанет пугаться. Повторяющиеся пугающие игровые механики, монотонные действия, монотонные зловещие звуки и музыка, постоянно появляющиеся чудовища, не дающие персонажу перевести дух, оглядеться, изучить локацию, в конце концов вызовут скуку у игрока, и он покинет твою игру.

Более или менее успешные схемы повествования могут быть разные. И в качестве примера рассмотрим структуру последних игр из серии *Resident Evil*. Они как раз относятся к жанру хоррор-игр с элементами экшена.

.....
¹ NPC (non-playable character) – неигровые персонажи, которыми игрок не управляет, но может с ними взаимодействовать. Например, разговаривать. – *Прим. науч. ред.*

² Эмоциональные качели – это общепринятое название психологического состояния человека, который испытывает резкие перепады настроения.

ВВЕДЕНИЕ

Схема повествования.

Время на исследование локации → Время скримера → Время решения головоломки → Время заставки → Экшен-сцена → Время перевести дух и повысить навыки персонажа → Время на исследование локации.

Некоторые этапы **можно менять местами** или **добавлять**, например так:

→ Время скримера → Время решения головоломки → Время заставки → Экшен-сцена → Время решения головоломки → Время скримера → Время перевести дух и повысить навыки персонажа → Время на исследование локации.

Такие схемы работают хорошо в линейных играх, где игроку предоставляется единственный вариант – проходить игру последовательно без возможности исследовать локации в любой вариации. Эту схему прохождения я рекомендую использовать для первых твоих игр. В этом случае ты как разработчик знаешь точно, что за чем будет следовать и как игра закончится.

Пояснение по этапу «Время скримера»: это те моменты, которые должны пугать игрока. Например: пробегающий рядом монстр в темноте, резкий крик, вспышка какого-то события или явления, которое не повторяется, и т. д.

Что ты умеешь и чему нужно научиться

Важным этапом разработки игры является реальная оценка своих возможностей. Когда я впервые сталкиваюсь с такой задачей, которую никогда не решал, но хочется за нее взяться, то выписываю свои умения и навыки, которые помогут решить ее, и те, что также нужны, но они не изучены. Рассмотрим такой вариант оценки на примере создания игры.

Таблица 1.1

Оценка своих возможностей

СОЗДАНИЕ ИГРЫ

Я УМЕЮ	Я НЕ УМЕЮ
Писать сюжет и структуры игры	Программировать на Lua ¹
Работать с инструментами Roblox Studio	Моделировать ² в 3D
Рисовать, разбираться в цветах	Работать со звуком
Пользоваться математикой и физикой	

¹ Язык программирования в Roblox Studio. – Прим. науч. ред.

² То есть создавать 3D-модели (трехмерные объекты). – Прим. науч. ред.

Эту таблицу можно расширять уточнениями:

- ты умеешь программировать простые базовые алгоритмы, но не знаешь, как использовать сложные функции в Roblox Studio;
- ты можешь нарисовать иконки для UI, но не умеешь рисовать животных, людей и т. д.

Анализ своих возможностей ускорит процесс разработки. Он покажет, что можно сделать здесь и сейчас, сразу, а к чему нужны подготовка и изучение. Таким же образом те задачи, которые ты не можешь решить, можно передать своим друзьям, которые знают, как это делать, или нанять профессионала за деньги (если они есть).

Разрабатывать игру в одиночку или с командой — это два разных пути. У каждого из них есть как свои плюсы, так и минусы.

Одиночная разработка

Плюсы

1. Полностью контролируешь свой проект.
2. Темп той или иной части разработки зависит от тебя.
3. Создаешь игру так, как ты ее видишь.

Минусы

1. Длительность разработки может быть увеличена во времени.
2. Возможны быстрые выгорания¹ из-за большого количества задач по игре.

Командная разработка

Плюсы

1. Длительность разработки игры может быть сокращена во времени.
2. Каждый участник команды выполняет только свою часть задач.
3. Мозговой штурм и критический анализ по создаваемой игре.
4. Развитие руководящих навыков и навыков социализации.

Минусы

1. Игра может получиться не такой, какой задумывалась изначально.
2. Трудности контроля выполнения задач.
3. Возможно, трата денежных средств для оплаты профессионалов.

¹ Состояние, в котором желание работать пропадает из-за сильного стресса, связанного с большим объемом задач, неудачами в их выполнении и т. п. — *Прим. науч. ред.*

Кому-то нравится работать с друзьями, а кто-то любит разрабатывать игры в одиночку. Все индивидуально. Выберите ту схему работы, в которой чувствуете себя комфортно.

Сколько времени в день или неделю нужно уделять на разработку игры? На этот вопрос однозначного ответа нет. Если ты инди-разработчик¹ (делаешь игру сам), то расписание работы составляешь под свой темперамент.

Если ты можешь долго выполнять монотонную работу, то можно разрабатывать игру каждый день, уделяя ей от 1 до 5 часов. Если ты устаешь уже после часа любой деятельности, то чередуй подходы к разработке игры с другой работой или отдыхом. Например, 2–3 раза в неделю ты уделяешь время разработке игры, а в оставшееся время размышляешь о ней между делом и сочиняешь для нее истории или механики по пути в школу, секцию или на работу.

Интересные мысли по игре обязательно старайся записывать, потому что они имеют тенденцию забываться.

Анализируем игры и аудиторию данного жанра

Итак, мы выбрали жанр нашей будущей игры, оценили свои умения и навыки, а также составили для себя расписание работы. Теперь нам нужно придумать игру, точнее – набросать основные мысли по игре: о чем она, какие интересные «фишки» будут в ней, особенности локаций или механик, а может быть, монстров.

Для того чтобы хоть немного угадать с выборами, надеясь привлечь как можно больше игроков, тебе необходимо проанализировать уже существующие игры конкретного жанра в Roblox. Простой анализ будет состоять из нескольких пунктов.

1. Название игры.
2. Количество посещений: сейчас и всего.
3. Фоновое окружение в игре: какие цвета преобладают или сочетаются, в каком стиле сделаны предметы, здания, есть ли акцент на определенные области.
4. Структура локаций: преобладание коридорных помещений или просторных, прямые (открытые) или не просматриваемые сразу.

¹ Инди-разработчик – это человек, разрабатывающий игру в одиночку или небольшой группой людей, с независимым финансированием.

- Игровые механики: что используют персонажи, как взаимодействуют с NPC, окружением и монстрами; разнообразие инструментов и предметов, с которыми можно взаимодействовать.
- Музыкальное сопровождение: выбор темпа и разнообразие звуковых эффектов.

Для поиска игр достаточно перейти на сайт Roblox и создать свой аккаунт: <https://www.roblox.com/>.

В окне поиска можем написать horror, и перед нами появится список потенциальных игр указанного жанра.

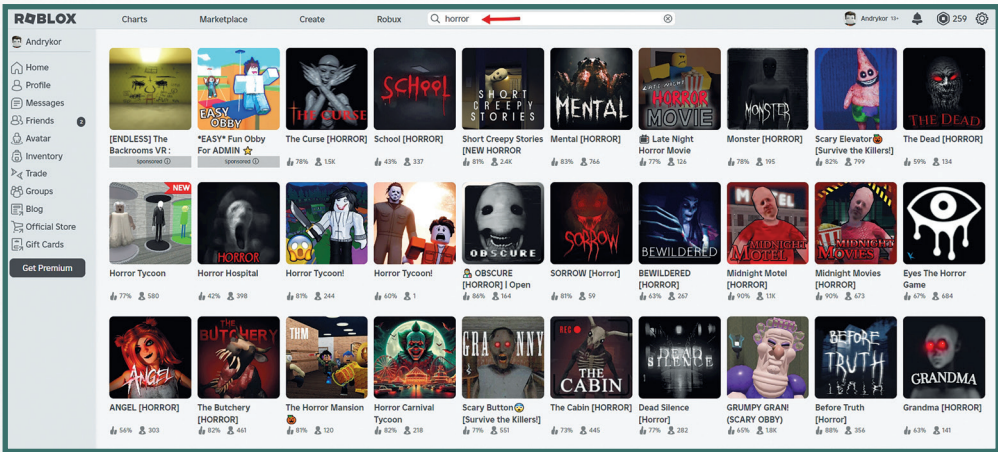


Рис. 1. Список игр по категории horror

Рекомендую применить неправильное написание слов (например, *horor*), так как часто в описании игр пишут слово с ошибкой.

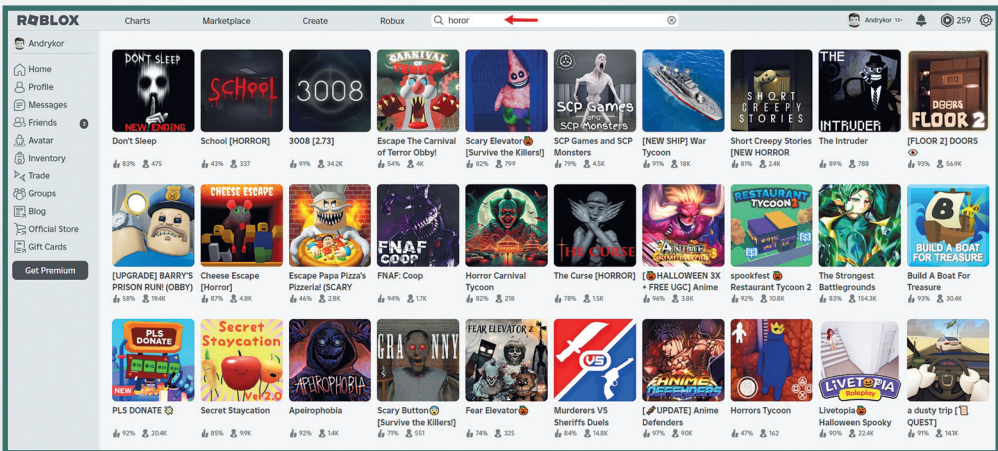


Рис. 2. Пример игр по слову horor

ВВЕДЕНИЕ

Игр огромное множество, и, чтобы много на них не тратить время, достаточно посмотреть те, у которых большая посещаемость.

Анализ игр и сбор скриншотов с них (на профессиональном языке) называется референсом. Этот материал можно собрать в отдельную папку с именем «Референс». Рекомендую создать на компьютере такую папку, где будут храниться все материалы по твоей игре. Пример структуры представлен ниже.

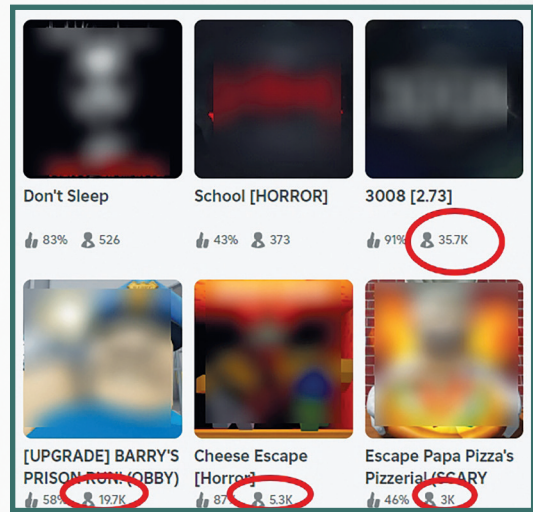


Рис. 3. Выбираем игры с большей посещаемостью

Имя	Дата изменения	Тип	Размер
3D Model	06.05.2024 9:57	Папка с файлами	
Image	13.10.2024 10:59	Папка с файлами	
Референс	20.05.2024 19:45	Папка с файлами	

Рис. 4. Папка с материалом к игре

Можно добавить папку Sound (звуки), Текстовые документы (сюжет, сценарий, дизайн-документ, экономика игры) и многое другое.

О чем твоя игра

Итак, у тебя есть представление о своей игре, и теперь нужно кратко описать ее. Первоначальное описание еще называется *концепт-документом*. Обычно он состоит из:

- краткого описания игры: жанр, сеттинг, базовый геймплей игры, основные игровые механики и цель(и) игрока;
- референсов;
- краткого анализа востребованности твоей игры;
- описания уникальностей твоей игры;
- перечисления эмоций и опытов, которыми будет одаривать игра.

Пояснение

Сеттинг — это среда, в которой происходит действие компьютерной игры; место, время и условия действия.

Геймплей — компонент игры, отвечающий за интерактивное взаимодействие игры и игрока. Геймплей описывает, как игрок взаимодействует с игровым миром, как игровой мир реагирует на действия игрока и как определяется набор действий, который игра предлагает игроку.

Далее в книге пойдет описание разработки игры согласно представлению автора. Ты можешь полностью копировать все шаги, которые будут описаны, либо использовать их как направления для разработки игры по своему видению.

Ниже представлен пример концепт-документа игры «Мистическая школьная история» (Mystical school story).

Мистическая школьная история

Жанр: хоррор-игра с выживанием и элементами мистики, ролевой игры.

Сеттинг: действие игры разворачивается в школе в наше время. Мы играем за школьника, которому нужно выбраться из школы, окутанной тайной. В ней происходят мистические, зловещие события и явления, способные уничтожить персонажа. В игре присутствует разнообразный класс монстров с разными видами защиты и нападения. Герой расследует тайну страшных событий и решает головоломки, прокачивая свой уровень, чтобы выбраться из здания.

Цель игрока: узнать тайну страшной школы и выбраться из нее.

Геймплей игры: игрок может решать головоломки и собирать предметы физическим взаимодействием персонажа на предмет (касание, попадание луча света), наносить урон монстрам с помощью метания заклинаний или светом. Кроме того, персонаж взаимодействует с некоторыми NPC через диалоги и пользовательский интерфейс (UI).

Базовые игровые механики

- получение наград за сбор ресурсов и приобретение на них книг и свитков с заклинаниями;
- разгадывая головоломки, персонаж выучивает новые заклинания или повышает силу изученных;
- игрока награждают за уничтожение монстров и прочтение книг;
- битва реализуется применением либо света фонаря, либо заклинаний с помощью волшебной ручки;
- все достижения, навыки и задания игрока записываются в его дневник;