

Об авторах

Тобиас Хойснер — опытный дизайнер игрового контента и нарратива, приступивший к созданию игр еще в средней школе. В общей сложности он приложил свою руку как минимум к 18 опубликованным проектам, начиная от AAA-игр и заканчивая играми для портативных консолей и условно-бесплатными браузерными играми. Сфера его компетенции охватывает разработку игрового контента, разработку и написание игрового повествования, разработку игровых систем и производство игр.

У **Тойи Кристен Финли** за плечами двадцатилетний опыт работы в качестве автора и редактора нескольких СМИ. Что касается игровой индустрии, то она работала в роли гейм-дизайнера, нарративного дизайнера или сценариста (вместе или по отдельности) над несколькими инди-играми¹, социальными и мобильными играми для детей и широкой аудитории, включая *Academagia: The Making of Mages* и *Fat Chicken*. Вместе с Тобиасом Хойснером она стала одним из основателей курса Game Writing Tutorial на сайте GDC Online и принимала участие в нем в качестве преподавателя.

Дженнифер Брандес Хеплер начала карьеру с разработки настольных игр, в частности таких известных, как *Shadowrun* и *Paranoia*, после чего переехала в Голливуд, где работала над сериалом «Агентство» на канале CBS. Затем она восемь лет проработала в компании BioWare в качестве ведущего сценариста и нарративного дизайнера франшизы *Dragon Age* и игры *Star Wars: The Old Republic*. В настоящее время она является ведущим сценаристом игры *Game of Thrones: Ascent*.

Энн Лемэй пришла в игровую индустрию в 1997 году. За прошедшие годы она работала в качестве гейм-дизайнера, нарративного дизайнера и сценариста в самых разных проектах. В 2010 году она присоединилась к студии BioWare Montréal в качестве сценариста игр *Mass Effect 3* и *Mass Effect 3: Omega*, принимала участие в создании *Dragon Age: Inquisition*, а сейчас работает над следующей игрой серии *Mass Effect*.

¹ Инди-игра — компьютерная игра, созданная отдельным разработчиком или небольшой студией энтузиастов. Успешные инди-проекты на равных конкурируют с «большой» индустрией и лидерами рынка. Одним из самых ярких инди-проектов является знаменитый *Minecraft*. — *Прим. науч. ред.*

Содержание

Благодарности. 4

Введение. 6

Глава 1. Что такое нарративный дизайн. 15

Глава 2. Концепт 41

Глава 3. Создание миров. 69

Глава 4. Персонажи. 103

Глава 5. Сюжет 137

Глава 6. Имплементация и производство 171

Глава 7. Диалоги 197

Глава 8. Кат-сцены и синематики. 227

Глава 9. Правки. 251

Заключение 275

Ресурсы 287

Глоссарий 291

Указатель 297

Благодарности

Авторы книги «Инструменты нарративного дизайна» хотели бы выразить особую благодарность всем компаниям, которые поддерживали этот проект и разрешили использовать скриншоты и иллюстрации своих разработок. Особую благодарность выражаем Брайану Киндрегану, Крису Авеллону, Кори Мэй, Рианне Пратчетт и Тому Джуберту, поделившимся своими соображениями и мыслями по поводу процесса нарративного дизайна. Тоня Лэрд, мы очень благодарны вам за пример раскадровки и за то, что вы помогли нам продемонстрировать совместную работу нарративных дизайнеров и художников. Особую благодарность выражаем Кэмерону Харрису. Ваши продуманные предложения помогли собрать вместе авторов этой книги. Мы также благодарны сотрудникам издательства Focal Press за поддержку и за возможность написать «Инструменты нарративного дизайна». Отдельное спасибо Шону, Кейтлин и Хезер за их отзывы во время работы над изданием и помощь в разработке структуры книги, которую вы держите в руках.

Энн: Я хотела бы поблагодарить Сери Янг, Кэмерона Харриса, Нила Поллнера, Джо Берри, моих замечательных коллег из BioWare (эмоциональные хулиганы, объединяйтесь!) и всех представителей индустрии, с кем я дружила, работала и у кого училась на протяжении многих лет. Большое спасибо моему мужу Эрику, который поддерживал меня (и следил за тем, чтобы я ела), пока я работала над этой книгой. И последнее, но не менее важное: я хотела бы поблагодарить Гари Корриво и Патрика Нода, которые поверили в меня и дали мне возможность впервые попробовать себя в роли игрового писателя.

Дженнифер: Мне хотелось бы поблагодарить Дэниела Эриксона, Алекса Фрида, Брента Ноулза, Холла Худа и всех других талантливых сценаристов и дизайнеров BioWare, у которых я так многому научилась (а в случае с Алексом — и многое пересказала в этой книге). И большое спасибо Джессике Сливински и остальным сотрудникам Beamies, с которыми я работаю каждый день! Кроме того, спасибо моему мужу Крису, который разделил со мной все это безумное писательское путешествие длиной в двадцать с лишним лет, а также моим на удивление всегда готовым поддерживать меня родителям, Сью и Ларри Брандесам, без которых я никогда бы ничего не сделала.

Тойя: Спасибо Lakeview за их бесконечную поддержку (и за то, что терпели меня) на протяжении всей моей карьеры фрилансера, а также потрясающим альфа-самкам Никко и Селене за то, что не спали со мной до раннего утра, пока я работала над этим проектом. Венди Деспейн, Том Абернати, Ричард Дански, Эван Скольник, Эндрю Уолш и Крис Авеллон: спасибо вам за то, что подбадривали меня, новичка, на «Конференции разработчиков игр» (GDC) и на сайте GDC Online и за то, что дали мне понять, что я действительно кое-что смыслю в сюжетах для игр. И, наконец, я безмерно благодарю мою маму Майру за ее неустанную поддержку. Боже, спасибо, что подарил меня ей.

Тобиас: Я хотел бы поблагодарить Иисуса Христа за все, Кэрис за поддержку и ободрение, а также Брайана Киндрегана, Криса Авеллона и Матеуша Пола за то, что поддерживали этот проект с книгой. Также хочу поблагодарить Специальную группу по интересам для сценаристов IGDA: здесь меня радушно приняли и помогли мне наладить связи и освоить это замечательное ремесло. Наконец, я хотел бы поблагодарить мою церковь и моих друзей за их поддержку и ободрение. Да благословит вас всех Господь!

Введение

Когда вы перед просмотром современного боевика только что заняли свое место в кинотеатре и вам первым делом тут же показывают ошеломляющую сцену взрыва, то вам не так уж и важно знать, что именно происходит на экране. Главное — это яркая картинка, возбуждение, потрясающие впечатления. Какая разница, кто все эти люди, если они находятся на вертолете, загруженном под завязку взрывчаткой, а пилот направляет его прямо в жерло действующего вулкана?¹

Кинозрители знают, что ответы на вопросы, которые мучат их после окончания эффектного вступления, будут даны позже, и они готовы немного подождать, чтобы понять, что же все это значит. В этом отношении сценаристы фильмов обладают роскошью, недоступной сценаристам видеоигр, пусть даже последние и работают на аудиторию, которая, как правило, обожает хорошие взрывы даже больше многих киноманов. Сценаристы видеоигр не могут рассчитывать на то, что их аудитория будет знакомиться с сюжетом шаг за шагом, в том же темпе, как это было задумано. Авторы фильма должны к концу каждой сцены подготовить зрителей к ответу только на один вопрос: «Что здесь произошло?» Сценаристы же игр должны также проследить за тем, чтобы игроки смогли сформулировать ответы на вопросы «Что делать дальше?» и «Почему это важно?».

Разница между сюжетами игр и сюжетами фильмов заключается в том, что игры по определению интерактивны. В них нет зрителей, в них есть игроки, причем играющие активную роль. Именно действия игроков — а в некоторых жанрах и их выбор реплик в диалогах — двигают сюжет игры. Это означает, что самый большой грех писателя для игр — неумение сообщить, что делать дальше. Но если стремиться к предельной ясности, то легко впасть в другую крайность — педантичность, предсказуемость и скудность изложения.

От нарративных дизайнеров требуется поддерживать тот самый неуловимый баланс между ясностью и адреналином, динамикой повествования и самостоятельностью игрока. Неслучайно мы называем их «нарративными дизайнерами» — это не просто авторы диалогов, которых, как ни странно, до сих пор частенько

¹ Кадр из вымышленного фильма. — *Прим. авт.*

привлекают в самом конце разработки, чтобы они просто «добавили слова» в игру (что, на наш взгляд, сродни преступлению); в идеале нарративные дизайнеры должны включаться в процесс на самых ранних стадиях.

Так чем же мы тут занимаемся?

По мере изучения книги вы пройдете через процесс разработки игры шаг за шагом, начиная с написания заявки (питча) и составления документации до стадии производства и последующего игрового тестирования; вы узнаете, какую роль нарративный дизайнер играет на протяжении всего процесса. Выполняя предложенные упражнения, вы составите портфолио из документов и образцов разрабатываемых игр, которое можно будет предъявить при приеме на работу или на основе которого можно будет приступить к разработке независимого проекта. Воспользовавшись предложенным инструментарием — набором советов и рекомендаций от профессионалов, — вы научитесь пользоваться предоставляемыми видеоиграми уникальными возможностями и избежите распространенных среди новичков ошибок.

Авторы книги имеют в общей сложности почти пятидесятилетний опыт разработки игр в Европе, Канаде и США; широк и спектр жанров, в которых они работали, — от игр для социальных сетей до «боевиков», ММО¹ и RPG².

Каждый жанр предъявляет свои требования к нарративу, и мало кто из нарративных дизайнеров работал во всех. В книге «Инструменты нарративного дизайна» каждый автор постарался сосредоточиться (хотя и не исключительно) на каком-то определенном жанре: Тобиас Хойснер расскажет о ММО, Тойя Кристен Финли — об инди-играх и об играх для социальных сетей и мобильных платформ, Энн Лемэй — о жанре «приключенческий боевик» (action-adventure), а Дженнифер Брандес Хеплер — об однопользовательских ролевых играх. Другие типы игр будут по мере возможности рассматриваться в интервью с другими, работающими в этой области сценаристами.

А теперь немного предыстории, чтобы вы знали, кто мы все такие, когда будем делиться с вами своей мудростью.

¹ ММО («массовая многопользовательская онлайн-игра») — группа жанров игр, в которые одновременно в одном и том же мире (сценарии) играют сотни игроков, подключающихся к игре онлайн. — *Прим. авт.*

² RPG («ролевая игра») — жанр игр, в которых игроки исполняют различные роли и берут на себя обязанности игровых персонажей. — *Прим. авт.*

Тойя Кристен Финли

Не существует какого-то единственно верного способа стать нарративным дизайнером. Каждый нарративный дизайнер и игровой писатель расскажет вам свою неповторимую историю, как он устроился на свою первую работу. Лично мой путь начался с того времени, когда я увлеклась игрой *Shenmue II*. Еще до этого я представляла себе, какую игру мне хотелось бы создать самой. Я размышляла над геймплеем и сюжетом, старалась предусмотреть драматическое напряжение и придумать развязку. Но мне казалось, что мои идеи слишком безумны, и я боялась — вдруг такие игры вообще не могут существовать. И вот *Shenmue II* доказала, что могут. Мир может быть динамичным, а обитающие в нем NPC¹ могут иметь собственную интересную жизнь, необязательно связанную с персонажем игрока и не подчиняющуюся исключительно ему.

Осознание это придало мне уверенности, и я решила, что буду писать для игр. К тому времени я уже занималась писательским ремеслом. У меня было множество публикаций в области художественной литературы, литературной журналистики и академического письма; в тот момент я работала над докторской диссертацией по литературе и писательскому мастерству. Тем не менее я абсолютно ничего не знала о ремесле игрового писателя, как и об игровой индустрии в целом. В то время я полагала, что все в них — сюжет, геймплей, механики — придумывают «писатели». Они же «пишут», в конце концов, верно? И я уж точно не представляла себе задачу «нарративного дизайнера». Я хотела им стать, но тогда даже не знала этого термина.

Я понятия не имела, как писателю найти работу в сфере видеоигр. Немного погуглив, я вышла на инди-студию Black Chicken Studios, разрабатывающую свою первую игру *Academagia: The Making of Mages*. Начинала я в качестве составителя «лора», то есть истории мира и окружения, а также в качестве ассистента гейм-дизайнера. Примерно год спустя со мной связалась другая студия игровой разработки: меня спросили, не могу ли я помочь им в создании мобильной игры для их клиента. И хотя я выступила в роли гейм-дизайнера, я также придумывала сюжет и персонажей. То есть я уже приняла на себя обязанности нарративного дизайнера, все еще не догадываясь об этом.

¹ Неигровой персонаж (Non Playable Character) — персонаж игры, который не контролируется ни одним игроком. — Прим. авт.

Окончательно я осознала, чем именно занимаюсь, во время работы над своим следующим проектом — ролевой игрой для Facebook¹. С тех пор я успела поработать над еще одной ролевой игрой для социальной сети и над несколькими мобильными играми для детей и широкой аудитории.

Мой путь к нарративному дизайну нельзя назвать каким-то из ряда вон выходящим, хотя и совсем обычным его тоже не назовешь. Нарративными дизайнерами становятся самые разные люди — сценаристы фильмов, авторы комиксов, дизайнеры настольных игр. Сейчас нарративный дизайн изучают в учебных заведениях; свой опыт в эту сферу могут привнести и профессиональные авторы из разных средств массовой информации.

В наше время возможности для нарративных дизайнеров широки как никогда раньше. И крупные студии, занятые AAA-проектами², и инди-разработчики, самостоятельно пишущие код, художественное оформление и музыку — все они понимают, что игроки обожают отличные истории и ожидают их. Не так важно, чем вы хотите заниматься — крупнобюджетными играми или казуальными мобильными играми, вы увидите, что разработчики ищут вашей помощи.

Дженнифер Брандес Хеплер

Я заядлая любительница настольных игр и начала писать сценарии для «бумажных ролевых игр» еще в колледже. Мне довелось поработать над несколькими очень популярными играми, в том числе *Shadowrun*, *Paranoia*, *Earthdawn* и *Legend of the Five Rings*. В день окончания колледжа у меня как раз был дедлайн сдачи сборника «Киберпираты» по вселенной *Shadowrun*; утром я поехала на церемонию вручения дипломов, потом вернулась домой, сняла академическую шапочку с мантией и постаралась закончить главу до вечера.

Впоследствии я провела несколько лет в Голливуде, работая над сериалом «Агентство» канала CBS и над множеством других проектов, большинство из которых в итоге стали адаптациями игр. Когда ко мне обратилась компания BioWare, я с радостью согласилась на работу в одной из самых сюжетно ориентированных

¹ Принадлежит компании META, которая признана экстремистской на территории РФ. — Прим. ред.

² Игры категории AAA — игры, ориентирующиеся на самый высокий рыночный и отраслевой стандарт, аналоги кинематографических голливудских блокбастеров. — Прим. авт.

студий видеоигр; я провела восемь замечательных лет в качестве старшего сценариста таких эпических игр, как *Dragon Age: Origins*, *Dragon Age II*, *Dragon Age: Inquisition* и *Star Wars: The Old Republic*. Сейчас я работаю в студии Disruptor Beam в качестве ведущего сценариста игры *Game of Thrones: Ascent*.

В компании BioWare в мои обязанности, помимо прочего, входили оценка кандидатов на должность нарративного дизайнера и обучение новых сотрудников. Я просмотрела сотни заявок от начинающих нарративных дизайнеров и многим помогла начать карьеру. И все это время я наблюдала, как люди раз за разом совершают одни и те же ошибки. И не только новички. Не проходило и дня, как во время обсуждения сюжета мы сталкивались с одним или сразу несколькими из смертных грехов игрового нарратива: пассивным игровым персонажем, запутанными целями или неубедительными NPC.

Сочинительство для интерактивной среды — занятие не из легких. Как рассказать историю, если не знаешь, кто главный герой? Как сохранить последовательность повествования, если герой может задать шесть очень важных вопросов в любом порядке... или вообще не задавать их? И как сделать так, чтобы игроки всегда смогли ответить на самый важный вопрос: «Что мне делать дальше?»

Я искала наилучшие ответы на эти вопросы целых семнадцать лет и теперь готова помочь вам найти те, что подойдут именно вам.

Энн Лемэй

Я выросла на «Звездном пути» и «Звездных войнах», была заядлым фанатом «Трансформеров» со времен оригинального сериала и читала научно-фантастические и фэнтезийные романы столько, сколько себя помню. В моих первых воспоминаниях о видеоиграх фигурируют *Night Stalker* и *Frogger* на приставке Intellivision II (до сих пор принадлежащей мне); позже я играла в *Zelda* и *Shadowgate* на Nintendo Entertainment System (NES). Когда в Монреале в 1997 году появилось представительство компании Ubisoft, я с жадностью ухватилась за эту возможность и с тех пор работаю в игровой индустрии. Собственно, сценаристом, или «писателем», я стала в 2005 году, а до того работала гейм-дизайнером. А до этого — графическим дизайнером, а еще раньше — комьюнити-менеджером. Мне необычайно повезло в том отношении, что я освоила разные роли в самом начале становления игрового сообщества Монреаля; в результате я хо-

рошо осознаю требования различных дисциплин в этой сфере и понимаю, как дополнять их, отстаивая интересы собственно нарратива.

Я принимала участие в разработке самых разных игр (*F1 Racing Championship*, *High School Musical: Sing it!*, *Naruto: Rise of a Ninja*, *Your Shape: Fitness Evolved*, *Mass Effect* и прочих), а также различных мультимедийных проектов, включая игру в альтернативной реальности (*Still Life*) и энциклопедию *Assassin's Creed*. В 2011 году я присоединилась к команде сценаристов BioWare Montréal, вернувшись к своему любимому жанру (ролевые игры наряду с приключенческими), и с удовольствием исследую новые задачи, типичные для таких игр.

Во многих проектах я исполняла обязанности как сценариста, так и нарративного дизайнера. Многие рассматривают сценариста как человека, который «пишет диалоги», хотя это довольно ограниченное представление, и это не совсем та задача, которую ставила перед собой я в своем стремлении быть хорошим сценаристом игры. Тогда, как и сегодня, понятия «сценарист» и «нарративный дизайнер» сильно различались в разных компаниях. Я же считаю, что хороший сценарист должен быть хорошим нарративным дизайнером.

Мой вклад в эту книгу больше касается практических советов, нежели теории. В частности, я расскажу, чего следует ожидать новичку, который только что устроился на должность нарративного дизайнера в любой компании независимо от ее размера, и подробно опишу, как вносить наибольший вклад в общее дело, продолжая при этом обучаться мастерству.

Тобиас Хойснер

С чего бы начать?.. Сейчас подумаю. Ну, в детстве я, конечно, обо-жал игры. Неудивительно, правда? Моими любимыми игрушками были LEGO и Playmobil. Я часами играл с этими конструкторами, погружаясь в вымышленные миры. Чуть позже я стал придумывать игры по этим фантастическим вселенным, что для моих родных оборачивалось настоящим кошмаром, потому что им приходилось играть со мной.

В средних классах школы я купил свою первую игру в коробке под названием *The Dark Eye*, которую лучше всего можно описать как немецкую версию *Dungeons & Dragons*. Вскоре мы с друзьями почти не вылезали из фантастических миров, сражаясь с разбойниками, орками и драконами.

Тогда разработка игр как профессия еще не входила в мои планы. Я собирался заняться медициной — например, исследовать иммунитет против вирусов-убийц, таких как вирус Эбола. Но с этим планом что-то пошло не так. Тогда же, еще в школе, я придумал свои первые концепты игр, не рассматривая гейм-дизайн с профессиональной точки зрения, но постепенно осваивая программирование. Свою первую группу по разработке игр я создал в 1998 году, тогда же, когда познакомился с другими профессионалами в этой области. Сейчас многие не могут представить себе, как эта сфера выглядела в то время, но во всем Берлине и его окрестностях не насчитывалось и сотни профессиональных разработчиков видеоигр, причем численность коллективов редко превышала двадцать человек. Сегодня состав большинства команд как минимум вдвое выше, а студий больше, чем раньше работников этой индустрии во всей столице Германии. С моей первой командой я разработал свои первые сюжетные линии и игровые концепты, одновременно оканчивая среднюю школу и изучая информатику в университете. Да, моя жизнь изменилась. Я оставил мечты о том, чтобы стать ученым, и решил стать разработчиком игр.

В свободное время я все более погружался в ролевые игры и даже начал посещать живые ролевые мероприятия, благодаря чему получил хороший опыт нарративного дизайна. В 2005 году меня наняла компания Radon Labs — сначала для работы над образовательными играми, знаменитыми немецкими играми про лошадей, а затем над ролевой игрой категории AAA под названием *Drakensang: The Dark Eye*. Я вернулся в мир фэнтези, пробудивший во мне страсть к ролевым играм. Хотя нам пришлось преодолеть множество трудностей, это было весьма впечатляющее достижение, ведь нам удалось воплотить в виртуальной реальности целый мир, столько лет существовавший только у нас в головах.

Я начал изучать сценаристику художественных фильмов, а потом бросил университет, чтобы полностью сосредоточиться на разработке игр. Вместе с Radon Labs я разработал продолжение игры *Drakensang: The Dark Eye*, после чего эта компания закрылась, и я перешел в Bigpoint, где несколько лет проработал над созданием *Drakensang Online* в качестве дизайнера уровней, что подразумевало множество задач по нарративу и гейм-дизайну. В свободное время я сочинял сценарии, рассказы и проекты, а также интересовался различными технологическими разработками (что я считаю важным для любого нарративного дизайнера) и вступил в Международную ассоциацию разработчиков

игр (IGDA), в ее подразделение под названием «Специальная группа по интересам для сценаристов» (Game Writing Special Interest Group).

В 2011 году мы с Тойей провели первый «День обучения мастерству игрового писателя» на онлайн-конференции разработчиков игр (Game Developers Conference (GDC) Online) и с удовольствием поделились с другими талантливыми людьми всем, чему научились за эти годы. В 2013 году меня избрали председателем Специальной группы по интересам для сценаристов, и я с радостью согласился послужить сообществу игровых сценаристов в этой роли.

В силу своего технического образования я постараюсь выступать в последующих главах в качестве «голоса дизайнера», уделяя особое внимание технической и дизайнерской сторонам игрового нарратива. В основном я буду рассуждать о дизайне уровней и о скриптах, то есть о том, что, в зависимости от принятых в вашей студии порядков, может и не попадать под определение «нарративного дизайна». Нарративным дизайнерам не всегда обязательно разбираться в дизайне уровней и в скриптах, но это никогда не мешает!

Я и другие авторы книги предлагаем вам пройти интересный и увлекательный путь, который поможет вам познакомиться с типичной повседневной жизнью нарративного дизайнера во время производственного цикла разработки игры. Мы надеемся, что у нас получится поделиться с вами некоторыми секретами и методами работы, а также вдохновить вас на то, чтобы освоить эту удивительную профессию!

Спасибо, что спасли меня!

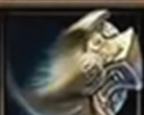
Спасибо, что спасли меня!

+28 золота
+62 золота

Уровень 60

80

W



3

23

15

E



Что такое нарративный дизайн

- Дженнифер Брандес Хеплер (ведущий штатный сценарист) •
- Энн Лемэй (штатный сценарист, нарративный дизайнер) •
- Тойя Кристен Финли (нарративный дизайнер социальных, мобильных и инди-игр, сценарист и гейм-дизайнер) •
- Тобиас Хойснер (дизайнер игрового контента / нарративный дизайнер, продюсер) •
- Какую роль нарративный дизайнер играет в коллективе разработчиков? •
- Дизайнер игрового нарратива — главный специалист по интерактивной истории... •
- ...Сочетающий роли сценариста и гейм-дизайнера... •
- ...Разрабатывающий сюжетные линии и внедряющий их в игру •
- Чем помочь своей команде? О том, как стать источником информации •
- Вкратце о ясности и лаконичности •
- Нарративный дизайн в социальных, мобильных и инди-играх •
- Примеряем на себя роль нарративного дизайнера... •

Что такое нарративный дизайн и чем занимается нарративный дизайнер? Это один из самых обсуждаемых вопросов среди профессионалов отрасли. Если во Введении говорилось о целях всей книги, то эта глава приглашает вас заглянуть в мир нарративного дизайна и обязанностей нарративного дизайнера.

В ЭТОЙ ГЛАВЕ ВЫ...

- Познакомитесь с определением нарративного дизайна.
- Узнаете, в чем заключаются обязанности нарративного дизайнера.
- Примерите на себя роль нарративного дизайнера.

Для начала познакомимся с определениями нарративного дизайна и нарративного дизайнера, которые будут использоваться на протяжении всей книги.

Нарративный дизайн — это искусство рассказывать истории в играх, используя все доступные средства и техники. Это искусство объединять геймплей с совокупностью визуально-акустических методов в целях создания увлекательного и затягивающего опыта для игроков.

Нарративный дизайнер игры — главный специалист по интерактивной истории, работающий в области нарративного дизайна и сочетающий роли сценариста и гейм-дизайнера. В сотрудничестве со специалистами в других областях (программирование, гейм-дизайн, дизайн уровней, художественное оформление, звуковое оформление и т. д.) нарративный дизайнер разрабатывает сюжетные линии и внедряет их в игру с использованием имеющихся механик, дизайнерских средств и ассетов.¹

ПАРА СЛОВ О ТЕРМИНАХ

К сожалению, термины в игровой индустрии бывают не настолько четко определенными, как хотелось бы. В некоторых студиях используются одни термины и определения, в других — другие. На самом деле не так уж важно, как вы называете свои инструменты; главное, чтобы вы понимали, как они работают. Всякий раз, как в этой книге встречается новый термин, для него приводится краткое определение. Это определение может не совпадать с тем, с которым вы познакомились в своей школе или студии, тем не менее основные принципы должны быть одинаковыми и понятными. Поэтому, пожалуйста, не путайтесь, если, например, в вашей среде «механика» называется «системой» или если вместо термина «хай-концепт» вы используете «логлайн»¹.

Как уже упоминалось, в отрасли на данный момент используется несколько определений для этих двух терминов. Чтобы обрисовать вкратце, насколько по-разному могут осознаваться роль и сфера деятельности нарративного дизайнера, ниже мы постарались передать свой личный опыт и привести свои примеры использования этих терминов.

Дженнифер Брандес Хеплер (ведущий штатный сценарист)

«Что такое нарративный дизайн?» — на удивление сложный вопрос, ответить на который не так уж легко. В игровой индустрии нет ничего стандартизированного, поэтому специалисты, в чьи обязанности входит нарративный дизайн, в разных компаниях могут называться по-разному. Я лично встречала такие названия, как «писатель», «игровой писатель», «игровой сценарист», «нарративный дизайнер» и «дизайнер квестов». Но благодаря

¹ Хай-концепт (от англ. *high concept*) — понятие, используемое для краткого и емкого описания сути истории. Понятия «хай-концепт» и «логлайн» на самом деле не являются синонимами. Логлайн, как правило, описывает сюжет вкратце (кто, где, что и зачем делает), а хай-концепт подчеркивает маркетинговый потенциал продукта, универсальность истории, ее понятность и привлекательность для целевой аудитории. — Прим. науч. ред.