

УДК 004.42
ББК 32.973.2-018.2
А65

Андрианова, Наталья Аркадьевна.

А65 Создаем интерактивные истории. Творческий процесс на примере визуальных новелл в играх / Наталья Андрианова. — Москва : Эксмо, 2024. — 272 с. : ил. — (Российский компьютерный бестселлер. Гейм-дизайн).

ISBN 978-5-04-165941-7

Игровая индустрия многогранна, она умеет не только развлекать, впечатлять или рассказывать истории, но и позволяет игроку принять участие в создании сюжета, решать судьбу героев или даже всего игрового мира. Вы узнаете суть интерактивной литературы и познакомитесь с основами сценаристики и нарративного дизайна на примере визуальных новелл в играх. Книга предложит вам базис знаний, применимый не только в игровой индустрии, но и в других сферах деятельности.

УДК 004.42
ББК 32.973.2-018.2

ISBN 978-5-04-165941-7

© Андрианова Н.А., текст, 2024
© fenririrnef, иллюстрации, 2024
© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2024

Оглавление

Введение	7
Глава 1. Немного истории	11
Иммерсивность	12
Интерактивная литература	13
Визуальные новеллы	15
Интерактивное кино	21
Глава 2. Нарративный дизайн и игровая сценаристика	25
Понятие «нарратива»	26
Виды нарратива	27
Потоковое состояние	33
Игровая сценаристика	34
Нарративный дизайн	35
Отличие игровой сценаристики от нарративного дизайна	35
Глава 3. Сеттинг. Референсы и мудборды	37
Оригинальный сеттинг	43
Неопределенный сеттинг	43
Устоявшийся сеттинг	44
Сеттинг и маркетинг	49
Референсы и мудборды	50
Глава 4. Разработка концепции	53
Бриф и логлайн	55
Ресерч (исследование)	57
Концепт и синопсис	58

Глава 5. Конструирование миров	65
Лор и его особенности	65
Конструирование миров (вордбилдинг)	67
Глава 6. Создание библии героев	75
Главный герой	76
Путь героя	78
Путь героини	87
Основные персонажи	92
Любовные интересы	99
Второстепенные персонажи	101
Петы	101
Автор	102
Библия персонажей	103
Схема взаимодействия персонажей	104
Глава 7. Конфликт как «движок» истории	107
Виды конфликта по специфике его участников	108
Внутренний конфликт	108
Межличностный конфликт	111
Внеличностный конфликт	116
Конфликты по этико-эстетическим категориям	119
Участники конфликта и их роли	119
Стадии развития конфликта	123
Количество конфликтов	125
Глава 8. Сюжетное древо	127
Композиция — «доспехи» сюжета	128
Классическая трехактная европейская композиция	128
Четырехактная композиция «Кисетэнкэцу» («Кишотенкетсу»)	130
Типы композиции по последовательности событий	131
Композиционные приемы	134
Сюжет — «соль» истории	135
Основная и побочные сюжетные линии	139

Глава 9. Сценарный инструментарий	141
Твист	142
Перипетия	148
Клиффхэнгер	149
Повышение ставок	151
Эмоциональные горки (качели)	152
Чередование сцен	153
Глава 10. Как это сделано	155
С чем работают сценаристы интерактивных историй	156
Редакторы и шаблоны для форматирования текста	156
Программы по работе над структурой сценария	158
Платформы и языки для создания интерактивной литературы	160
Программы для написания визуальных новелл	161
Инструменты по работе с блок-схемами, ментальными и ассоциативными картами	163
Таблицы Excel и Google Sheets	164
Игровые движки и среды для разработки	164
Глава 11. Переменные. Программистская логика в структуре сюжета	167
Что такое переменные?	168
Типы переменных и их логика	169
Набор переменных (Variable Set)	173
Условие (Condition)	173
Использование переменных в интерактивных историях	175
Использование переменных на примере работы в articy: draft 3	177
Условия (Conditions) переменных в проекте	183
Глава 12. Проблема выбора	185
Типы выборов по контенту	186
Выборы по структуре Сэма Кабо Ашвелла	191
Типы выборов по функциональности	196
Финалы	198

Глава 13. Поэпизодный план	201
Глава 14. Речь персонажей во главе угла	207
Типы реплик в интерактивных историях	208
Речевые портреты персонажей	211
Что нужно показать в диалогах	213
Романтические сцены	214
Техническое оформление текста	216
Потоковое построение реплик	218
Стиль написания	221
Глава 15. Технический нарратив	223
Обучение (Тьюториал)	223
Подсказки	225
Флейвор-тексты	229
Нотификации	229
Глава 16. Ассеты. Работа с арт- и саунд-дизайном	233
Ассеты	234
Работа с арт-отделом	235
Работа с ТЗ по музыкальному оформлению	247
Глава 17. Камни преткновения	251
Ретроактивный континуитет (реткон)	252
Лудонарративный диссонанс	253
Заключение	257
Словарь терминов	259
Благодарности	269
Об авторе	270

Введение

Ни для кого не секрет, что сейчас происходит трансформация восприятия медиа. Если раньше в обществе книги были нашими верными друзьями во время обучения, в дороге, в минуты досуга и в той или иной мере становились частью нашей жизни, то сейчас человека с книгой в руке можно встретить разве что в центральной библиотеке. Однако все совсем не так печально, как может показаться с первого взгляда, даже наоборот. Люди не стали меньше читать, просто книги приняли несколько другой формат, более удобный для новых технологий и развивающийся вместе с ними.

В нашу жизнь пришло понятие интерактивности, с которым активно работает игровая индустрия. Одни из главных его особенностей, те, которых нет у кино и литературы, — это соучастие в создании сюжета и возможность выборов, а также опыт, получаемый от уникального прохождения.

Интерактивными историями могут быть драматичные произведения с не менее глубоким погружением в психологию, с актуальными и наиболее болезненными проблемами, однако разница в том, что человек буквально проживает сюжет, вовлекаясь в него, так как ему представляется свобода выбора и финал, к которому он сам приходит. Повышенная интерактивность подобных медиа привлекает все больше и больше тех, кому мало лишь читать, но хочется стать непосредственным участником событий.

Эта книга рассчитана на широкий круг читателей, которые хотят узнать, что же собой представляет сегодня интерактивная литература, а также познакомиться с процессом ее разработки. Она предназначена и для тех, кто мечтает стать писателем, и для специалистов творческой писательской сферы, и для свитчеров — тех, кто ищет новую профессиональную деятельность для кардинальной смены работы.

В данном издании вы сможете узнать об основах игровой сценаристики и нарративного дизайна. И этот базис знаний можно без труда применять не только в индустрии игр, но и в литературе, кинодраматургии, рекламе, других сферах, где требуется интерактивность и нелинейный подход. Пишущим людям, несомненно, будет интересно посмотреть на свое творчество не в плоскостной линейной форме, а в трехмерной, глядя через призму интерактивности.

В **главе 1 «Немного истории»** дорогому читателю предлагается небольшой экскурс в эпоху зарождения интерактивных жанров различных медиа: этапы появления книг-игр, литРПГ, текстовых квестов, визуальных новелл и их реинкарнации в другом формате и интерактивного кино.

Глава 2 «Нарративный дизайн и игровая сценаристика» расскажет о том, чем отличаются и чем роднятся эти два понятия, а также каким образом они переплетаются в интерактивной истории.

Что такое сеттинг, какие характеристики его формируют и каким образом происходит взаимодействие с маркетингом, где и как надо искать референсы для того, чтобы максимально передать атмосферу создающейся истории, — обо всем этом в **главе 3 «Сеттинг. Референсы и мудборды»**.

В **главе 4 «Разработка концепции»** мы начинаем непосредственную работу над историей, рассмотрим такие понятия, как идея и тема, хай-концепт и лоу-концепт, бриф и логлайн, синопсис, а также их примеры. Не менее важным этапом в самом начале творческого процесса является и ресерч (исследование) выбранной тематики и проблематики.

Каким образом создать вселенную интерактивной истории, мы подробно разберем в **главе 5 «Конструирование миров»**. Мы уделим внимание понятию «лор» и тем элементам, из которых он состоит.

Разработка персонажей и их взаимодействия друг с другом и в принятом сеттинге является важным этапом процесса выстраивания интерактивной

истории. В **главе 6 «Создание библии героев»** мы остановимся на том, какие бывают персонажи, их характеристиках, архетипах и мировоззрении. Вспомогательными материалами будут «Путь героя» и «Путь героини» от мэтров индустрий.

Без конфликта сложно представить интересную историю, поэтому мы фокусируемся подробнее на этой «пружине» сюжета. Виды столкновений, противостояние и борьбы мы рассмотрим в **главе 7 «Конфликт как „движок“ истории»**.

Интерактивные истории имеют нелинейную структуру сюжета — об этом мы и поговорим в следующей **главе 8 «Сюжетное дерево»**. В ней же мы затронем темы композиции, как классической европейской, так и японской — «Кисетэнкэцу».

Любая профессия имеет свои инструменты, которые осваивает специалист. У сценаристов и нарративных дизайнеров, работающих над созданием интерактивных историй, они также имеются, и в **главе 9 «Нарративный инструментарий»** мы познакомимся с такими понятиями, как твист, перипетия, клиффхэнгер, повышение ставок, эмоциональные горки (качели), чередование сцен.

В **главе 10 «Как это сделано»** мы разберем технологии и форматы для нарративщиков: редакторы и шаблоны для форматирования текста, программы по работе над структурой сценария, платформы и языки для создания интерактивной литературы, программы для написания визуальных новелл, инструменты по работе с блок-схемами, ментальными и ассоциативными картами, таблицы, игровые движки и среды для разработки.

Даже тем, кто работает со словом, следует освоить базовые принципы программистской логики при создании интерактивных историй с большим ветвлением. В **главе 11 «Переменные. Программистская логика в структуре сюжета»** мы в максимально доступной форме объясним все нюансы работы с переменными.

Важной характеристикой интерактивной истории является возможность сделать выбор. О том, какими они бывают, об их конструировании и целях мы расскажем в **главе 12 «Проблема выбора»**.

Продолжая работать над историей, мы используем формат поэпизодного плана, или поэпизодника, представляющего собой подробное

описание действия без диалогов. Что это за документ, мы узнаем в **главе 13 «Поэпизодный план»**.

Написать диалог, держащий игрока или зрителя в напряжении и в состоянии потока, вызывающий эмоциональный отклик, и от которого не оторваться, — это высший пилотаж сценариста и мастерство, оттачиваемое опытом. В **главе 14 «Речь персонажей во главе угла»** мы сконцентрируемся на всех важных моментах и лайфхаках, которые помогут нам создать цепляющие диалоги.

Глава 15 «Технический нарратив» повествует о дополнительных формах текста, сопровождающих интерактивные истории — это подсказки, обучение, флейвор-тексты и нотификации.

Создание интерактивных историй обычно происходит не в одиночку, а разрабатывается командой. Как взаимодействовать с арт-отделом, моделлерами, аниматорами, композиторами, вы узнаете в **главе 16 «Ассеты. Работа с арт- и саунд-дизайном»**.

В последней **главе 17 «Камни преткновения»** мы коснемся некоторых моментов, на которых можно споткнуться после реализации проекта, поэтому их нужно учитывать заранее. Это ретроактивный континуитет (реткон) и лудонарративный диссонанс, мы поговорим об этих понятиях и приведем примеры их появления в истории.

Глава 1. Немного истории

Понятие интерактивности вошло в наш обиход не так давно — в прошлом веке. В конце девятнадцатого — начале двадцатого столетий с развитием технологий были все предпосылки для зарождения новых видов сторителлинга. Сперва появился кинематограф, создавший для зрителей на время просмотра фильма «окошко» в другую реальность. Чуть позже возникли видеоигры, где реципиент становился непосредственным участником развивающихся действий, то есть мог в это самое «окошко» с иной реальностью залезть и навести там свои порядки. В этом как раз и кроется суть интерактивности.



Интерактивность — это погружение в мир другой реальности, где реципиент может взаимодействовать с элементами мира, влиять на него посредством принятых выборов, менять сюжетную линию, выстраивать собственный нарратив, получая уникальный опыт.

Интерактивные истории — это метаискусство, объединяющее в себе музыку, литературу, сценическое мастерство, кинематограф, изобразительное искусство и т. д. Главное их отличие от всех перечисленных форматов и особенность в том, что читатель/зритель/игрок становится сотворцом истории, открывая новую грань взаимодействия с ней. Так, во время создания литературного произведения автор учитывает лишь собственный поток воображения в придумываемом им мире. При работе над киносценарием идет учет того, как воспримет его подачу зритель, то есть участников процесса становится уже двое. При создании компьютерной игры и интерактивной истории автор учитывает не только восприятие зрителя, но и интерактивное участие игрока — получается уже три мнения, без которых невозможно осуществить качественную работу.

ИММЕРСИВНОСТЬ

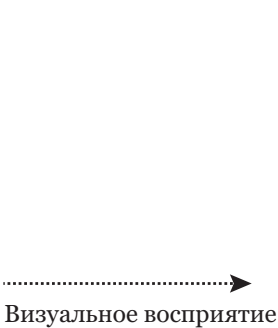
Для интерактивных историй характерно также понятие иммерсивности. Оно близко с интерактивностью по своей функциональности, но с более мягким эффектом. В переводе с английского языка этот термин имеет значение «присутствия», «погружения», что, собственно, и отображает действительность.

Иммерсивность — погружение в некую искусственную атмосферу, среду с ощущением соприсутствия в разворачивающемся действии. В интерактивности мы больше имеем дело не столько с погружением, сколько именно с непосредственным участием в созданных событиях, влияющих на финал.

С эффектом соприсутствия мы сталкиваемся в 3D-кинотеатрах, особых иммерсивных театральных постановках, где зритель становится частью спектакля, в галереях современного искусства.

Абсолютно уникальными видами технологических медиа являются все типы «реальностей»: дополненная — AR (Augmented Reality), виртуальная — VR (Virtual Reality), смешанная — MR (Mixed Reality). Тут мы имеем дело и с иммерсивностью, то есть погружаемся в той или иной степени в некий искусственно созданный мир в VR, с помощью AR и MR, находясь одновременно в реальном и виртуальном пространстве, и с интерактивностью, становясь непосредственными участниками происходящих событий и действий.

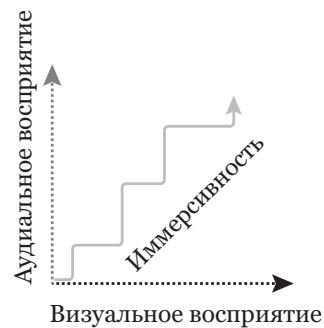
Литература



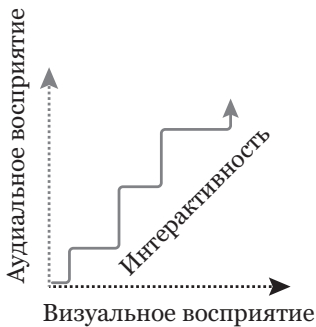
Кино



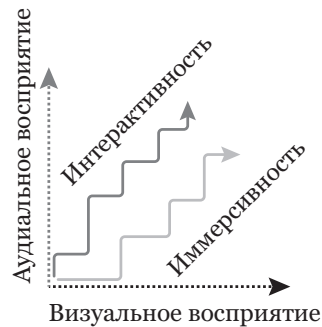
Иммерсивный театр



Игры



Игры в MR, VR, AR



ИНТЕРАКТИВНАЯ ЛИТЕРАТУРА

В середине прошлого века начали зарождаться новые форматы литературы с интерактивной составляющей. Это так называемые **книги-игры**, в которых предполагается участие читателя. Последний может делать выборы и перемещаться на нужные параграфы и страницы, проходя по

той или иной сюжетной линии. Среди писателей-экспериментаторов был известный аргентинский мистификатор Хорхе Луис Борхес. Его произведение «Сад расходящихся тропок» 1941 года, по сути, гипертекст, где читатель погружается в мультивселенную, в один из параллельных миров, появляющийся при определенном выборе, событии — «вечно разветвляясь, время ведет к неисчислимым вариантам будущего». Один из героев рассказа Цюй Пэн говорит: «В одном из них (миров), когда счастливый случай выпал мне, вы явились в мой дом; в другом — вы, проходя по саду, нашли меня мертвым; в третьем — я произношу эти же слова, но сам я — мираж, призрак». И ключевым образом для Борхеса стал лабиринт, по которому можно блуждать вечно, проходя тем или иным путем.

Похожий метод работы с текстом использовал известный аргентинский писатель Хулио Кортасар в своем антиромане «Игра в классики». Он состоит из нескольких книг, которые являются полноценными произведениями или частью общего — для этого предлагается два способа чтения: «по ту сторону» и «по эту сторону», а также можно следовать схеме писателя, определяясь с порядком поглощения глав.

Гипертекст, где читатель может выбрать, в каком порядке читать произведение, стал основой для произведений известного сербского писателя Милорада Павича. Уже в своем первом романе «Хазарский словарь» 1984 года он представил данный интерактивный принцип. Книга состоит из сборников записей о персонажах и связанных с ними событиях, которые упоминаются по всему роману, однако детали в историях могут быть иными в разных книгах: красной (христианские источники о хазарском вопросе), зеленой (исламские источники) и желтой (еврейские источники). У словаря есть две версии: мужская и женская. Кстати, точно такие же версии есть у гиперпьесы «Вечность и еще один день»: обычно в театрах объявляется, какой вариант будет отыгрываться в ту или иную дату. Более того, в спектакле можно выбрать одну из трех завязок и любую из трех развязок. Чуть более простой вариант истории с разными финалами создал знаменитый итальянский детский писатель Джанни Родари в книге «Сказки, у которых три конца».

Во второй половине прошлого века стали появляться продолжительные серии развлекательных книг-игр: например «Шпион», «Выбери себе приключение», «Бесконечный квест», «Стань Стальной крысой» и многие другие. Пожалуй, самой знаменитой является сольная серия «Подземелье и драконы» (*DnD, Dungeons & Dragons*), сделавшая мощный

прорыв с точки зрения нарратива, подробнее о которой будет рассказано в главе 6 «Создание библии героев». Во всех примерах присутствуют такие принципы интерактивности, как выбор и дальнейший переход к нужному параграфу или главе, участие в мини-играх, разгадывание головоломок, двигающих сюжет, взаимодействие с миром, если подключаются дополнительные игровые аксессуары типа фишек, кубика, фигурок героев.

Довольно интересный эксперимент по скрещиванию литературы и компьютерных игр представляет собой *ЛитРПГ*, где «лит» происходит от слова «литературная», а «РПГ» — от английского названия ролевых видеоигр RPG. Это фантастические произведения с сеттингом из существующих или придуманных компьютерных игр, где есть система прокачки персонажей и оружия, получения предметов и достижений. Среди примеров данного жанра «Лабиринт отражений» Сергея Лукьяненко, «Играть, чтобы жить» Дмитрия Руса, «Мир Вальдиры» Дема Михайлова, «Мир Кристалла» Степана Вартанова, серия LitRPG издательства «Эксмо» и другие.

С появлением компьютеров возник и особый формат интерактивной литературы — **текстовый квест**. Взаимодействие с текстом осуществлялось двумя способами: либо через ввод на клавиатуре нужных слов, символов, либо через выбор в предложенном меню того или иного действия. Очень популярными стали текстовые квесты, или, как их еще называют, «приключенческие игры» (*adventure*). Среди проектов-пионеров были американские игры на первых компьютерах: *Colossal Cave Adventure*, *Zork*, *Trinity*, *Planetfall*, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*.

ВИЗУАЛЬНЫЕ НОВЕЛЛЫ

ЯПОНСКИЙ ФОРМАТ — В СТИЛЕ АНИМЕ

Любопытно, что внимание к интерактивной литературе возникло в разных точках мира. Если в США были актуальны текстовые квесты с развитой сюжетной составляющей, то в Японии возникли прообразы, «предки» визуальных новелл, сосредоточенные в основном на взаимодействии с персонажами, в том числе эротическом.

Скачок в развитии жанра случился в 1990-х годах в Стране восходящего солнца, когда набирал обороты закон о цензуре, согласно которому запрещалось распространение компьютерных игр, аниме и манги, которые пропагандируют разврат и насилие. Это позволило на рубеже

тысячелетий создавать более качественные по сюжету и нарративу проекты, которые уже напоминали современные визуальные новеллы, например «Одноклассники» (*Dokyusei*), *Ace Attorney*, *Danganronpa*, игры *Snatcher* и *Policenauts* от гения Хидео Кодзимы и другие.

Визуальные новеллы в Японии стали популярными настолько, что существуют их определенные жанры. Названия являются производным от двух основ, одна из которых («ге») происходит от японского сокращения слова «гему», то есть *game* (англ. «игра»), и ставится в конце.

Ниже перечислены жанры визуальных новелл японского формата.

- *Накиге (nakige)* — это истории, цель которых — вызвать максимальную рефлексию и слезы, то есть повествующие о трагическом событии, трудной судьбе влюбленных, непреодолимых препятствиях, приводящих к печальным последствиям. Однако при этом концовка все равно позитивная. Спусковым крючком к развитию подобного вида визуальных новелл стали игры *To Heart* и *One: Kagayaku Kizetsue*. К накиге относятся практически все игры компании Key.
- *Уцуге (utsuge)* — это формат депрессивного повествования. Если в накиге легкие слезы грусти, но в итоге все преграды будут преодолены, то в уцуге игрока ждут только тлен, скорбь и печаль. Это трагические истории с океаном отчаяния. Примерами могут послужить *Narcissu*, *Swan Song*, *Kana: Little Sister* и потрясающая по визуальной стилистике *The House in Fata Morgana*.
- *Моеге (moege)* — новеллы хорошего настроения, полная противоположность уцуге. Это мир разноцветных пони, скачущих на радуге и кушающих мороженое. Персонажи являются воплощением доброты, красоты и милоты, даже антагонисты в конце исправляются, а моменты «драмы» — это, например, каким образом лучше встретить гостей и чем их угостить. Первая часть слова в названии, *мое*, собственно, происходит от слова *moederu* («расцветание») — термина, которым обозначают милых персонажей. Представителями данного поджанра являются *Princess Evangile*, *Hoshizora no Memoria*, *Yuki Koi Melt*, *Friend to Lover*, *Wagamama High Spec*.
- *Чараге (charage)* — новеллы, основой которых является взаимодействие с персонажами. Название жанра происходит от японского слова *chara*, что созвучно английскому *character* — «персонаж». Сюжет нужен просто как незамысловатый фон, ширма, подмостки сцены,