

ОГЛАВЛЕНИЕ

Отзывы о книге «Убейте дракона»	5
Наши искренние благодарности	11
Предисловие	13
Глава 00. Загрузка...	17
Драконьи упражнения 00. Учись, играя	39
Глава 01. Что есть игра?	44
Драконьи упражнения 01. Создание игры	57
Глава 02. Нужны ли играм истории?	61
Драконьи упражнения 02. Исследование игрового мира	80
Глава 03. Аристотель vs. Марио	83
Драконьи упражнения 03. Формулировка идеи вашей игры	99
Глава 04. Уникальная структура видеоигр	101
Драконьи упражнения 04. Говоря о структуре	124
Глава 05. Создание отличного игрового персонажа	126
Драконьи упражнения 05. Встречайте ваших персонажей	144
Глава 06. Кто я во время игры? Геймплей как вживание в роль	147
Драконьи упражнения 06. Речь ваших персонажей	158
Глава 07. Основы геймдизайна для писателей	161
Драконьи упражнения 07. Игра с геймплеем	172
Глава 08. Герой тысячи уровней	174
Драконьи упражнения 08. Прокачка уровней	190
Глава 09. Миростроение с помощью инструментов нарративного дизайна	192
Драконьи упражнения 09. Построение вашего мира	214

10 УБЕЙТЕ ДРАКОНА

Глава 10. Мы не можем все быть Бэтменом: ММО и мультиплеер	216
Драконьи упражнения 10. Прочувствуйте мир вашей игры	225
Глава 11. Не переставайте творить	227
Драконьи упражнения 11. Пользуемся новыми инструментами	236
Глава 12. Что дальше?	238
Драконьи упражнения 12. А теперь все вместе	247
Глоссарий избранных терминов из области	
производства и культуры видеоигр	250
Об авторах	255

Наши искренние благодарности

Прежде всего мы хотим поблагодарить вас за то, что вы купили эту книгу. За то, что опустили монетку в игровой автомат. Надеемся, что у нас получилось вдохновить вас написание сценария игры, на создание, продюсирование или разработку великолепной видеоигры, которая поднимет планку в этой индустрии на еще более высокий уровень.

Поскольку писали мы книгу вместе, то мы, Кит и Боб, хотим и поблагодарить кое-кого сообща. Как команда, мы благодарим Кена Ли и Майкла Визе за то, что они поверили в эту книгу и открыли мир видеоигр для своей замечательной аудитории и сети удивительных писателей. Спасибо Дэвиду Райту за его безумное мастерство редактуры и за то, что он помог нам довести качество книги до эпического уровня. Спасибо Дебби Берн за то, что наши мысленные наброски и каракули стали выглядеть потрясающе. Спасибо Линде Венис и Чае Ко из программы подготовки сценаристов в UCLA Extension за то, что предоставили нам аудиторию и позволили заполнить ее такими же вдохновленными мечтателями. Спасибо нашему ассистенту Стивену Уоррену, а также сотрудникам Alice Art Design и Рэю Ямамото за помощь с графикой. Особые благодарности «Майору Нельсону» Ларри Грибу за то, что написал предисловие.

Лично я, Кит, хотел бы поблагодарить другие фигуры на моей игровой доске жизни: Джулиет, Сабрину и Аву. Мы прошли долгий путь с той безумной ночи игры в *Risk!* В играх часто есть победитель, а я вместе со всеми вами — победитель в моей жизни. Спасибо всем сотрудникам Сиракузского университета за поддержку в аудитории и вне ее. Особенно благодарю моего заведующего кафедрой, Майкла Скунмейкера, за его семинар по книгам, а также декана Лоррейн

Брэнем за то, что не говорила мне, насколько я безумен, когда высказываю некоторые из самых безумных своих идей. Наконец, хочу сказать спасибо Роберту Стернбергу, моему другу. Я всегда рад видеть тебя в моем доме и всегда рад включить для тебя Xbox. Но самое главное — спасибо за то, что позволил заглянуть тебе в голову и понять, что ты думаешь во время игры и почему. Надеюсь, твоя страсть стала твоей профессией.

А я, Боб, хочу поблагодарить свою дорогую подругу Терри Депаоло, лауреата премии «Золотой глобус», за то, что она внесла такой большой — *очень большой* — вклад в написание этой книги и работу над ней. Также благодарю своих бывших коллег и друзей по жизни Карен Макмаллан, Мартина Хагвалла, Сент-Джона Колона, Эми Циммитти, Майка Доусона, Аллена Има, Дженнифер Эстарис, Дэниела Бутроса, Джеффри Кесслера, Грега Моршауэра, Дэвида Мюлиха, Билла Смита и Майкла Блэклиджа за то, что я чувствовал себя желанным гостем, и за то, что они научили меня преподавать. Плюс огромное спасибо всем моим студентам и «тугодумам» за то, что научили меня гораздо большему, чем я когда-либо научил вас. Посвящаю усилия в работе над этой книгой своей крестной дочери Кристен Эриксен, которая в возрасте трех лет играла в *Gran Turismo* на машине с ручной коробкой передач и которая остается моим самым любимым геймером.

Предисловие

Ларри Гриб «Майор Нельсон» из Xbox Live

ВИДЕОИГРЫ — большой бизнес. Как вы скоро узнаете (если уже не знаете), индустрия видеоигр огромна. Когда я говорю людям, что то, чем я занимаюсь, — это многомиллиардный бизнес, они удивляются. Затем я привожу еще один факт: игровая индустрия больше, чем Голливуд. Да, это правда. Ей всего 44 года, а продажи в ней регулярно превышают продажи 125-летней киноиндустрии.

Вот настолько она велика.

Я увлекался играми всегда, с того самого первого раза, когда поиграл в *Pong* в местном универсаме Sears на местной же системе Video Arcade (просто переименованной версии известной Atari 2600), и бесчисленных часов, проведенных после школы дома у друзей за игрой в *NFL Football* на приставке Intellivision, которая, по сути, просто передавала на экран светящиеся точки. Мы должны были ПРЕДСТАВЛЯТЬ, что это — квотербеки, полузащитники и т. д. Часами мы вручную передвигали точки по экрану, оживляя их своим воображением.

Потом я учился в Ньюхаусской школе коммуникаций при Сиракузском университете по специальности «Телевидение, радио и кинопроизводство». Там я узнал о традиционной разработке сюжетов и использовании технологий для воплощения идей и персонажей в жизнь; схема была такова: написать сценарий, пойти в студию и снять его с помощью очень дорогих (ламповых) камер, видеомагнитофонов и т. д. Я практиковался в искусстве рассказывания историй, развитии персонажей и во всем том, благодаря чему получается хороший линейный сюжет и хорошая программа. Днем постигал азы мастерства, а вечером возвращался в общежитие и играл в видеоигры. (Это было на севере штата Нью-Йорк, а чем там еще заниматься «ботанику» зимой?) У меня складывалось такое ВПЕЧАТЛЕНИЕ, что

я, со всеми своими творческими и техническими навыками, заодно прохожу экспресс-курсы по играм.

Я верил, что когда-нибудь наступит время, когда видеоигры будут выглядеть так же реалистично, как и фильмы или телепрограммы. Когда мы будем часами исследовать созданные воображением далекие миры.

К счастью, долго ждать не пришлось.

Я начал работать в команде Xbox в конце 2003 года, когда мы очень плотно занимались разработкой Xenon — консоли, впоследствии ставшей Xbox 360. Я трудился над «платформой» (системами, с помощью которых запускаются и работают игры) с умнейшими людьми из тех, с кем мне довелось познакомиться: с разработчиками программного обеспечения, тестировщиками, сетевыми инженерами, инженерами по оборудованию и многими другими. ВСЕ они были невероятно умны и талантливы, но все они РАЗИТЕЛЬНО отличались от той творческой среды, в которой я учился и к которой привык. Эти люди буквально ВОПЛОЩАЛИ собой левое полушарие мозга. Я же привык к теплому, пушистому и расплывчатому образу мышления правой половины мозга, и для меня все было в новинку. Я научился измерять, анализировать и принимать решения, основанные на данных, а не просто те, которые «казались правильными».

Тогда же я впервые соприкоснулся с разработкой игр.

В соседнем здании с тем, в котором я работал, находилась студия Bungie, которую компания Microsoft приобрела несколькими годами ранее. Ее сотрудники работали над *Halo 2*, продолжением чрезвычайно успешной игры *Halo* для оригинальной консоли Xbox. Я часто приходил туда на совещания и заметил одну любопытную вещь: границы между техническими и творческими аспектами там просто не существовало. Одна-единственная команда состояла примерно из ста человек, располагавшихся в огромном П-образном помещении; все они были творческими и техническими специалистами, сидели рядом друг с другом, придумывали креативные идеи и воплощали их в жизнь с помощью компьютерного кода. Прямо у меня на глазах происходило нечто поразительное: представители разных дисциплин слаженно работали вместе, создавая тот волшебный мир, о котором я мечтал много лет назад, когда учился в Сиракузах.

Но все же этот мир немного отличался. Как вы узнаете из этой книги, повествование на телевидение, в кино или на радио линейное. Зритель (или слушатель) пассивно сидит и смотрит (или слушает), как история развивается в заданном темпе, с заранее выбранными углами обзора и движениями камеры. В видеоиграх все совершенно иначе. Игроки находятся в центре событий. ОНИ сами решают, когда и куда двигаться, куда смотреть и что делать. Они могут провести в коридоре десять минут. Или десять секунд. Могут открыть эту дверь, потом ту, потом выйти в это окно. Или же могут выпрыгнуть из другого окна. Могут развернуться и обойти здание. Темп и направление полностью зависят от игроков. Такое нелинейное интерактивное повествование — одна из многих привнесенных видеоиграми новинок.

Книга, которую вы держите в руках, предназначена для всех, кто хочет узнать об этом новом способе повествования, представляющем собой эволюционное развитие традиционного способа. Если вам когда-нибудь приходилось писать сценарий — эта книга для вас. Если вы когда-нибудь играли в видеоигру и думали: «Да у меня есть отличная идея для истории» — эта книга для вас. Если вы хотите лучше понять, как устроена многомиллиардная индустрия, которая сегодня превратилась в огромную культурную и экономическую силу, — эта книга для вас.

Я обожаю видеоигры. Меня восхищает, когда играющий человек создает истории и связи между персонажами с гораздо большим эмоциональным воздействием, чем в фильмах. Помню, как, закончив играть в *Red Dead Redemption* (невероятно популярную игру с открытым миром, действие которой происходит на американском Западе в конце XIX века), я расплакался.

В комнату вошла моя жена и спросила: «Что случилось?» У меня хватило самообладания только на то, чтобы показать на экран и прознести: «Все закончилось. Это конец».

Да, все мы порой испытываем подобные чувства под конец книги или фильма, но тогда у меня возникло более глубокое переживание. Это был МОЙ персонаж, которым я управлял сам. Я сам заставлял его двигаться по сюжету с выбранной мной скоростью. Я настолько свыкся с главным персонажем, Джоном Марстоном, что воспринимал его как себя самого. Во многих отношениях я стал Джоном

Марстоном. Особенно после проведенных в игре бесчисленных часов и принятых сюжетных решений. Под конец меня переполняли чувства. (Не буду портить вам игру, рассказывая сюжет, но если вы ее прошли, то, вероятно, испытали нечто подобное.)

Видеоигры часто позволяют игроку контролировать *направление* повествования, а в некоторых играх результат напрямую зависит от сделанного вами, игроком, внутриигрового выбора. Видеоигры могут использовать некоторые чрезвычайно сложные сюжетные ходы, когда у трех разных игроков получаются три совершенно разные истории в зависимости от принятых ими решений. Очень мощное средство.

Из этой книги вы узнаете, что такое игра, познакомитесь с понятиями повествования и жанра, разработкой персонажей и усвоите много всего другого. Из всех книг, что я видел за годы работы в индустрии, она ближе всего к тому, чтобы называться «Библией творческого создания сюжетов». А это удивительная индустрия, и я горжусь тем, что причастен к ней; здесь вы и вправду можете создать собственное приключение «в реальной жизни». Здесь возможно все что угодно. Мне нравится рассказывать своим бывшим однокурсникам из Сиракуз, что я устроился на работу в Microsoft и был частью команды, которая выиграла не одну, а целых ТРИ премии «Эмми». Настоящие премии «Эмми» за вклад в развитие видеоигровой индустрии. Вот до чего мы дошли. (Хвала Национальной академии телевизионных искусств и наук за то, что она признала важность и влияние видеоигровой технологии.)

Приятного чтения! Наслаждайтесь увлекательным приключением, придумывайте свои истории и персонажей, а затем воплощайте их в жизнь, чтобы их (как я надеюсь) могли по достоинству оценить игроки по всему миру.

Надеюсь, когда-нибудь мы встретимся и вы расскажете мне о собственных чудесах и успехах в индустрии.

Всего наилучшего,
Ларри Гриб
Twitter: @majornelson
Сиэтл, штат Вашингтон
Февраль 2015 года

ГЛАВА 00

Загрузка...

«Сотрудники зловещей корпорации похищают Дезмонда Майлза и с помощью некоей машины отправляют его сознание в прошлое, где он вынужден заново переживать приключения своих предков, членов таинственного ордена ассасинов. Сможет ли Дезмонд выжить и разрушить планы корпорации по изменению истории?»

«Выжив после крушения самолета посреди Атлантики, Джек обнаруживает подводный город-утопию под названием „Восторг“. Но все в этом городе перевернулось вверх дном: на Джека нападают местные жители, впавшие в безумство после генетических экспериментов; его пытаются убить чудовищные „Папочки“; ему всячески препятствует авторитарный правитель, пытающийся сохранить контроль над городом. Сможет ли Джек выбраться на поверхность, прежде чем станет невольной пешкой в этом подводном сумасшедшем доме?»

«Высадившийся на искусственную планету в форме гигантского кольца генетически усовершенствованный суперсолдат Мастер Чиф должен сразиться с представителями фанатичной цивилизации под названием „Ковенант“. Сможет ли он остановить их до того, как они используют свое сверхоружие и уничтожат все живое в Галактике?»

ЗВУЧАТ ЛИ эти краткие описания как сюжеты готовящихся к выходу голливудских блокбастеров? Очень даже похоже. Каждая из этих сюжетных линий лежит в основе многомиллионной франшизы с глобальной

аудиторией, посвященными ей лицензионными товарами, легионами «косплеющих» фанатов и дополнительными историями, выходящими в различных форматах.

Но это НЕ сюжеты фильмов, которые скоро можно будет посмотреть в ближайшем кинотеатре (во всяком случае, не на момент написания этого текста, хотя и существует телесериал «Halo: Сумерки»). Это сюжетные линии, миры и персонажи видеоигр-блокбастеров: *Assassin's Creed*, *BioShock* и *Halo*. Это огромные франшизы, родившиеся из историй видеоигр. Эти игры представляют собой интерактивные повествования, происходящие в детально проработанных мирах с интересными персонажами, настолько вдохновляющими игроков, что те продолжают исследовать игру даже после того, как ее прошли. Сюжеты и персонажи видеоигр (их «интеллектуальная собственность») — это очередной великий рубеж нашего коллективного воображения в поп-культуре. Видеоигры наконец-то повзрослели. Они излагают грандиозные истории.

Мы упомянули лишь три из них, но вы, пожалуй, можете назвать гораздо больше: *Call of Duty*, *Borderlands*, *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, *Grand Theft Auto*, *Final Fantasy* и *God of War*.

Слишком хардкорные (ориентированные на истинных фанатов и закоренелых геймеров), скажете вы?

Не будем забывать о миллиардах долларов, которые принесли их разработчикам такие семейно ориентированные франшизы, как *Skylanders*, *Angry Birds*, *Plants vs. Zombies*, *Professor Layton*, *Ratchet & Clank* и *Clash of Clans*. Список можно продолжать почти до бесконечности.

С чего все это началось? Когда игры стали не просто играми, а средством изложения потрясающих историй? Подобно тому, как истоки кинематографа можно проследить до образа милого бродяги, первой, на наш взгляд, звездой кассовых сборов — своего рода Чарли Чаплином игровых автоматов — был... водопроводчик, с которого и началась история многочисленных игровых повествований, квестов, франшиз и индустрии стоимостью в миллиарды долларов: МАРИО!

WOOT! ВОТ ЭТО ЛУТ!

В прошлом году потребители в Северной Америке потратили на покупку игр в розницу более 21 миллиарда долларов¹, и это только на традиционные «коробочные игры», предназначенные для игровых приставок и персональных компьютеров. Во всем же мире и для всех платформ, включая мобильные телефоны и планшеты, этот показатель оценивается в 93 миллиарда долларов². (Мы не сильны в больших цифрах, но вот сравнение: за тот же период доход от мирового кинопроката составил 35,9 миллиарда долларов³.) Несмотря на то что сегодня доступны тысячи «условно-бесплатных игр», увлеченные игроки по-прежнему готовы тратить большие деньги на интересные им игры.

Более того, *в видеоигры сейчас играют все*. Хорошенько подумайте об этом. Видеоигры существуют уже почти 50 (!) лет, и большую часть этого времени они создавались для мальчиков-подростков, которые преимущественно в них и играли. Но сейчас люди играют в игры в любом возрасте: примерно треть геймеров моложе 18 лет, чуть больше трети — старше 36 лет, а оставшейся трети — от 18 до 35 лет. Гендерное распределение тоже почти равномерное: 48% женщин, 52% мужчин⁴.

Аудитория игр резко увеличилась за последние десять лет в связи с появлением смартфонов и планшетов с сенсорными экранами, а также простых в использовании магазинов для скачивания, таких как Apple App Store, Google Play и Steam. Не стоит забывать и о миллионных продажах консоли Wii от Nintendo, чьи революционные беспроводные контроллеры помогли впервые сыграть в видеоигры тысячам родителей, бабушек и дедушек. Но хотя сейчас в видеоигры играет огромное количество людей, не все они считают себя геймерами. (И это нормально. Об этом мы поговорим позже.)

¹ Entertainment Software Association, Essential Facts about the Computer and Video Game Industry 2014, с. 13: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf. На момент издания книги ссылка недоступна.

² <http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>. На момент издания книги ссылка недоступна.

³ <http://boxofficemojo.com/news/?id=3805&p=.htm>.

⁴ Entertainment Software Association, с. 3.

Из-за такой невероятно большой и разнообразной аудитории игр некоторые предрекают неминуемый КОНЕЦ ГОЛЛИВУДУ, КАКИМ МЫ ЕГО ЗНАЕМ.

Но конца не предвидится. Видеоигры (и интерактивная литература) — это всего лишь, пусть и новое, средство выражения, позволяющее сочинителям использовать свои навыки рассказывания историй («сторителлинга»). На видеоиграх выросло целое поколение. Приставка Xbox заменила собой кабельное телевидение. Голливуд, конечно, никуда не денется, но и видеоигры тоже. Мы считаем, что пришло время изучить сходства и различия между играми и кинематографом как повествовательными медиа (ведь и телевидение училось у кино, а кино училось у телевидения). Молодые голливудские сценаристы привыкли к тому, что игры у них в буквальном смысле слова всегда под рукой — не только дома, но и в кармане. Игры (на всех платформах, от мобильных до настольных) стали совершенно привычной темой разговоров о поп-культуре.

Начинающие и уже состоявшиеся голливудские сценаристы, а также те, кто мечтает о Голливуде или о работе в других студиях по всему миру, — все они должны иметь представление о том, как новые интерактивные средства дополняют и обогащают традиционные средства повествования и создания контента.

ДО ЖАЛОСТИ КРАТКАЯ ИСТОРИЯ СТОРИТЕЛЛИНГА

Писателей всегда привлекали новые технологии. Если на протяжении всей истории, от пещерных стен до печатного станка, возникал какой-то новый способ передачи повествования, рассказчики (как правило) активно осваивали его. Первой из-под печатного станка Гутенберга вышла Библия, а вскоре за ней последовало множество других произведений. Со временем книги дешевели, но еще дешевле стали газеты, журналы и так называемые «бульварные романы», специально придуманные для массового производства и как можно более широкого охвата аудитории. Чарльз Диккенс, мастер повестей с продолжением и, следовательно, «прадедушка сериалов», публиковал свои романы

по одной главе в дешевых, одноразовых еженедельных или ежемесячных журналах. Преданные поклонники творчества и героев Диккенса окружали его толпой, когда он гулял по Лондону, засыпая его вопросами: «А что же будет с бедняжкой Пипом?»

Когда появилось радио как средство массовой информации, сочинители начали писать радиопьесы: комедии, детективы, научную фантастику, приключения, мелодрамы... все что угодно, любого жанра. По вечерам, собираясь семьями у радиоприемника, люди слушали истории (а иногда и музыкальные номера). Орсон Уэллс, прославленный режиссер, вошел в легенды, выпустив в эфир радиоспектакль «Война миров» по роману Герберта Уэллса, но не сказав слушателям, что это спектакль. Многим показалось, что это обычная музыкальная программа, которую прервал специальный выпуск новостей: «В Гроверс-Милл, штат Нью-Джерси, на Землю высадились марсиане». В своем повествовании Уэллс ловко пользовался популярными в то время штампами радио, что вызвало панику общенационального масштаба, пусть и на один вечер.

Запомните эти два имени: Орсон Уэллс и Герберт Уэллс.

Появившийся на рубеже XIX и XX веков кинематограф также поначалу считался технической новинкой, наводя панику на первых зрителей движущимися картинками прибывающего поезда. Посетители ярмарок и торговых центров опускали монеты в кинетоскопы, чтобы подивиться на нечто вроде аналога современных анимированных gif-файлов. (В игре *BioShock Infinite* часть сюжета передается приемами немого кино, и игрок просматривает эти сцены с помощью кинетоскопа⁵.)

Но в первых фильмах не было собственно «историй»... пока не начали появляться очень короткие художественные фильмы, такие как двенадцатиминутный фильм Эдвина С. Портера «Большое ограбление поезда» (1903). При этом фильмы (в отличие от роликов кинетоскопов) демонстрировались сразу целой группе зрителей, сидевших на скамейках или стульях в палатке или театре. Не прошло и десятка лет, как вышел невероятно успешный (и невероятно расистский)

⁵ Кинетоскоп — ранняя технология кинематографа для показа движущегося изображения одному зрителю. — Прим. ред.

фильм Дэфида Гриффита «Рождение нации» (1915), доказавший, что кинематограф — это превосходное средство для передачи более длинного, сложного и многопланового повествования. Уже немому кино требовались свои авторы историй (или «сценаристы») — кто-то же должен был придумывать сюжет и писать интертитры (специальные кадры с текстом).

В 1939 году кинематограф вступил в фазу зрелости — именно этот год считается началом «золотого века» Голливуда. Почему 1939-й? В 1939–1942 годах было выпущено множество классических фильмов, которые и по сей день восхищают зрителей:

«Касабланка»

«Гражданин Кейн»

«Дестри снова в седле»

«Унесенные ветром»

«До свиданья, мистер Чипс»

«Мальтийский сокол»

«Мистер Смит едет в Вашингтон»

«Ниночка»

«Ребекка»

«Правила игры» (французский фильм)

«Волшебник страны Оз»

«Молодой мистер Линкольн»

Фильм «Гражданин Кейн» стал поистине революционным и задал новую повествовательную планку для кино как для средства художественного выражения. И кто же был его режиссером? Тот самый Орсон Уэллс, устроивший своей радиопостановкой национальную панику!

Американцы каждую неделю в рекордных количествах стекались в кинотеатры. Но потом все изменилось. В домах появились телевизоры, и многие зрители пересели на диваны. Сегодня в кино ходит не так много американцев, как некогда, но многие люди во всем мире продолжают посещать кинотеатры. Отсюда страсть Голливуда к компьютерно-генерируемым изображениям (CGI) и компьютерной анимации. Выскакивающие во весь экраны надписи ХРЯСЬ! и БУМС! узнаваемы везде.

Стоит взять любой посвященный развлечениям журнал, послушать беседы сценаристов, посмотреть не только на программы широковещательного и кабельного телевидения, но и на списки продукции стриминговых сервисов, таких как Netflix или Amazon, как сразу понимаешь, что мы живем в золотой век телевидения. Никогда еще оно не переживало настолько впечатляющего расцвета. Широкополосное вещание и возможность «запойного просмотра» изменили способы повествования. Зрители обожают затянутые на множество серий истории — нечто в духе Диккенса. (Опять же, многие крупные игровые франшизы прибегали к сериальной форме еще до взлета Netflix.)

Но в начале своего пути телевидение как средство повествования довольно сильно отличалось от того, что мы наблюдаем сейчас. Люди не устраивались поудобнее у экранов с телеобедом в руках, чтобы посмотреть очередную серию «Во все тяжкие» или «Клан Сопрано». На протяжении десятилетий многие телепередачи и телешоу были, по сути, радиопередачами с картинками. (Многие ранние телепрограммы, такие как «Отец знает лучше всех» и «Приключения Оззи и Гарриет», даже начинались как радиопередачи.) Путь до современного золотого века телевидения с его тонким, кинематографическим повествованием занял около семидесяти пяти лет. Долгое время телевидение (помимо комиксов) оставалось самым недооцененным средством массовой информации, на которое часто смотрели свысока. В своем известном высказывании театральный критик Джон Мэйсон Браун назвал телевидение «жевательной резинкой для глаз»⁶. В интеллектуальных кругах было не в моде заявлять, что от просмотра телевидения можно получать удовольствие. Довольно знакомое для любителей видеоигр отношение, не так ли?

ЗОЛОТОЙ ВЕК ВИДЕОИГР?

Видеоигры прошли долгий путь от прыгающего мячика, которым был *Pong*. Сейчас мы переживаем золотой видеоигрового сторителлинга.

⁶ 6 июня 1955 г., Time, Radio: Conversation Piece, Time Inc., New York. (По состоянию time.com 12 сентября 2013 года; онлайн-архив журнала *Time*.)