



# Отзывы о книге «Убейте дракона»

«Очень нужный инструмент для тех, кто занимается работой, которую регулярно упускают из виду, считают второстепенной или о которой вспоминают лишь под конец. Пусть королем в играх называют игрока, но тогда сценарий — это принц. И эта книга поможет вашему принцу добраться до замка, чтобы убить дракона!»

— **ТИМ ЛЭНГ**, ведущий дизайнер *Might and Magic IX*, владелец Bgrapp Games

«Обстоятельное, но доступное руководство для тех, кто стремится освоиться в сфере видеоигр и обладает опытом в другом развлекательном медиа. Если вы сценарист кино или телевидения и хотите больше узнать об играх, эта книга поможет вам очень быстро понять, что к чему».

— **ДЭН БУТРОС**, исполнительный продюсер *The Walking Dead*; соучредитель Soul Arcade

«Великолепное чтение для любого рассказчика, как для новичка в писательском мастерстве, так и для просто новичка в видеоиграх».

— **ГРЕТХЕН МАКНИЛ**, автор романов «Десять» и «Не сходи с ума»

«Книга „Убейте дракона“ наполнена реальным опытом. Уроки, полученные в ходе долгого и запутанного процесса разработки игр, представлены в ней в концентрированном виде и направляют

## 6 УБЕЙТЕ ДРАКОНА

читателя к интеллектуальным инструментам, необходимым для создания успешного интерактивного повествования».

— **ДАРОЛЬД ХИГА**, доктор философии, продюсер *Wargaming.net*

«„Убейте дракона“ — очень четкое, краткое и юмористическое руководство, которое должен прочитать каждый разработчик или сценарист игр».

— **ДЖЕЙ ОБЕРНОЛТЕ**, президент FarSight Studios

«Если вы когда-либо хотели узнать, что такое нарративный дизайн, но боялись спросить, эта книга для вас. Если вы спрашивали, но так и не получили внятного ответа, эта книга тоже для вас. Если вы подумываете о карьере видеоигрового сценариста в играх, эта книга *определенно* для вас».

— **ДОРИАН РИЧАРД**, ведущий сценарист и нарративный дизайнер

«Авторы создали замечательную карту, которая поможет вам найти путь из склепа через пустоши в райские земли. „Убейте дракона“ — это код Kopami для писателей!»

— **КИТ ТРЭЛИНС**, основатель MegaGigaOmniCorp, Inc., продюсер и дизайнер игр *Lost*, *Twilight*, *The Walking Dead* и *Take It All*

«Эта книга устраняет разрыв между традиционным и нелинейным повествованием, причем очень просто. Необходимый инструмент в арсенале рабочего сценариста».

— **ФИЛИП ЭЙСНЕР**, сценарист *Event Horizon*; сценарист-консультант Telltale Games, *Tales from the Borderlands*

«Писатели для игр есть везде. Книга „Убейте дракона“ поможет тем, кто занимается этим в любой точке мира, будь то США, Швеция или любое другое место. Она обращена к глобальной аудитории и заслуживает того, чтобы ее прочитал каждый, кто серьезно занимается написанием сценариев для игр».

— **МАРТИН ХАГВАЛЛ**, преподаватель медиаискусства, эстетики и повествования в Университете Шёвде (Sweden Game Arena)

«Авторы с опытом работы как в сфере линейных, так и интерактивных развлечений предоставляют сценаристам приемы и знания, необходимые для эффективного перехода в дивный новый мир, где игроки должны стать их товарищами по написанию».

— **ДЭВИД МЮЛЛИХ**, директор по разработке *Heroes of Might & Magic III* и *I Must Scream*

«Незаменимое чтение для всех, кто интересуется написанием текстов для видеоигр или желает расширить свое представление об индустрии развлечений. И новички, и эксперты в области игр получают пользу от этой книги в своей библиотеке».

— **СЬЮ ДЖОНСОН**, продюсер веб-сериала «Что, если...», получившего премию «Эмми»; сценарист, консультант по видеоиграм

«Что у книги „Убейте дракона“ получается лучше всего, так это добираться до самой сути. Предупреждение читателям — как только вы примете красную таблетку правды о создании сказок, вы больше не сможете смотреть на мир медиа по-старому».

— **СКОТТ НИКОЛСОН**, профессор игрового дизайна Университета Уилфрида Лорье; дизайнер игр *Going, Going, Gone* и *Tulipmania 1637*

## 8 УБЕЙТЕ ДРАКОНА

«Я озвучила более двухсот игр и никогда не видела книги, которая бы так подробно рассказывала о том, насколько важны хорошие персонажи для создания хорошего диалога».

— **КАРЕН СТРАССМАН**, актриса, «Кремниевая долина», *Mortal Kombat X*, *StarCraft II: Heart of the Swarm*

«Книга погружает читателей в мир писательского мастерства для видеоигр. Она — обстоятельная, актуальная и полная отличных, прошедших «бета-тесты» упражнений, — просто необходима как начинающим авторам, так и фанатам игр!»

— **ЛИНДА ВЕНИС**, доктор философии, директор факультета искусств и программы подготовки сценаристов в UCLA Extension

## ОГЛАВЛЕНИЕ

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

## 10 УБЕЙТЕ ДРАКОНА

<b>Глава 10.</b> Мы не можем все быть Бэтменом: ММО и мультиплеер .....	216
Драконьи упражнения 10. Прочувствуйте мир вашей игры .....	225
<b>Глава 11.</b> Не переставайте творить .....	227
Драконьи упражнения 11. Пользуемся новыми инструментами .....	236
<b>Глава 12.</b> 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 на 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 я 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 проинести: «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 долларов<sup>1</sup>, 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 долларов<sup>2</sup>. (Мы не сильны в больших цифрах, но вот сравнение: за тот же период доход от мирового кинопроката составил 35,9 миллиарда долларов<sup>3</sup>.) 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% мужчин<sup>4</sup>.

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.)

<sup>1</sup> 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](http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2014.pdf). На момент издания книги ссылка недоступна.

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

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

<sup>4</sup> Entertainment Software Association, с. 3.