



СТИВ ИНС

\*When all the keys  
have been found\*

Mace: What now?  
Are we  
done?

Gloria: Not until we  
use the keys  
to end this.

Mace: Aw hell!  
More  
trudging.

# Как СОЧИНИТЬ ВИДЕОИГРУ

\*If Xeryl has found the horse\*

Xeryl: I don't know about  
you, but I found me  
a horse.

\*Otherwise\*

Xeryl: I'm shattered.  
Can we at least rest  
until tomorrow?

# 201 совет от сценариста Broken Sword и Resident Evil

# ОГЛАВЛЕНИЕ

От издательства .....	16
Введение .....	17
<b>НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД .....</b>	<b>19</b>
1. Всегда найдется кто-то лучше вас.....	20
2. ...и меня .....	20
3. Играйте в игры .....	21
4. Самое важное — геймплей.....	22
5. Роль фана.....	23
<b>КОМАНДА И РАЗРАБОТКА.....</b>	<b>25</b>
6. Уважайте команду .....	26
7. Уважайте сценариста .....	27
8. Разберитесь в гейм-дизайне .....	28
9. Углубитесь в процесс разработки .....	28
10. Ключевые позиции в студии .....	29
11. Не бывает «просто игр» .....	30
12. Разработчик против игрока — «мы» и «они» .....	31
13. Заботьтесь об интерактивности.....	32
14. Интерактивность в играх .....	33

15. Интерактивность в жизни . . . . .	34
16. Нетворкинг . . . . .	34
17. Интерактивность и ее отсутствие . . . . .	35
18. Другие форматы не дремлют. . . . .	37
19. Изучите, как интерактивность влияет на повествование. . . . .	37
20. Сюжет должен дополнять геймплей. . . . .	39
21. Изучите, как работает интерактивный диалог . . . . .	40
<b>ВНУТРИ ПРОЦЕССА РАЗРАБОТКИ. . . . .</b>	<b>41</b>
22. Роль сценариста . . . . .	42
23. Самый важный человек в разработке видеоигр . . . . .	43
24. Роль игрока . . . . .	44
25. Мыслить как игрок. . . . .	45
26. Поддерживайте заинтересованность игрока . . . . .	45
27. Поддерживайте вовлеченность игрока . . . . .	46
28. Разные жанры — разные требования к сюжету. . . . .	48
29. Выразительность персонажа зависит от жанра . . . . .	49
30. Диалоги зависят от жанра . . . . .	50
31. Сотрудничайте с командой разработки. . . . .	51
32. Действуйте итерационно . . . . .	52
33. Пирамида итераций. . . . .	53
34. Общий обзор. . . . .	54
35. Детали сценария и сюжета. . . . .	55
36. Разбивка на уровни или главы . . . . .	56
37. Детали и диалоги . . . . .	57
38. Работайте над единым видением. . . . .	58

<b>ЗНАЧИМОСТЬ СЦЕНАРИСТА.....</b>	<b>61</b>
39. Внушите всем, что вы важный контрибьютор .....	62
40. Ценность профессионального сценариста .....	63
41. Любители обходятся дорого .....	64
42. Писать могут не все .....	65
<b>СЦЕНАРИЙ ИГРЫ .....</b>	<b>67</b>
43. Поймите сценарий .....	68
44. История игрока и история персонажа .....	68
45. Работа с темой .....	69
46. Подсюжеты и второстепенные миссии .....	70
<b>ПЕРСОНАЖИ, ПЕРСОНАЖИ, ПЕРСОНАЖИ .....</b>	<b>71</b>
47. Хорошо проработайте своих персонажей .....	72
48. Изучите своих персонажей .....	72
49. Определите их происхождение .....	73
50. Арка персонажа .....	74
51. Мотивация персонажа .....	74
52. Подавление недоверия .....	75
53. Погружение в нарратив .....	76
<b>СТРУКТУРА И СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО СЦЕНАРИЯ.....</b>	<b>79</b>
54. Расширяйте знания о структуре .....	80
55. Придумывайте хорошие сюжеты .....	81
56. Пользуйтесь интерактивными схемами .....	81
57. Агентность игрока .....	82
58. Линейная и нелинейная структура .....	83

59. Множественные концовки .....	84
60. Ветвление нарратива .....	84
61. Сложность нарратива .....	86
62. Сюжетный хаб .....	88
<b>ДИАЛОГИ .....</b>	<b>89</b>
63. Попадайте в цель .....	90
64. Пользуйтесь общественным транспортом .....	90
65. Наслушанность .....	92
<b>КАК ЗАСТАВИТЬ ДИАЛОГИ РАБОТАТЬ .....</b>	<b>93</b>
66. Диалоги в играх .....	94
67. Будьте осторожны с подтекстом .....	95
68. Диалог должен быть правдоподобным .....	95
69. Диалог должен быть реальным .....	96
70. Краткость – сестра таланта .....	97
71. Учитесь редактировать .....	98
72. Пишите естественные и плавные диалоги .....	99
73. Помните, что вы создаете игру .....	100
74. Когда диалоги не нужны .....	100
75. Сценарист по-прежнему важен .....	102
<b>ДИАЛОГИ И ВЫБОР .....</b>	<b>103</b>
76. Избегайте автоматических триггеров .....	104
77. Используйте принцип булевых переменных .....	105
78. Избегайте ветвящихся диалогов .....	107
79. Предоставляйте выбор везде, где только возможно ..	108

80. Избегайте ложного выбора .....	109
81. Избегайте несправедливого выбора .....	110
<b>ПРАКТИКА НАПИСАНИЯ ИГРОВОГО СЦЕНАРИЯ .....</b>	<b>111</b>
82. Наделите игрового персонажа голосом .....	112
83. Никаких описаний дверей .....	113
84. Заставьте игрового персонажа потрудиться.....	114
85. Избегайте монологов .....	115
86. Избегайте шаблонных NPC.....	116
87. Избегайте неуместных отсылок.....	117
88. Будьте забавными .....	117
89. Шутки должны соответствовать персонажу .....	119
90. Избегайте пассивных реплик .....	119
91. Создавайте динамичные диалоги.....	121
92. Реплики должны быть подходящими для игры .....	122
93. Учитесь на ошибках и проблемах.....	123
94. Учитесь на примере других медиа .....	124
95. Не копируйте другие медиа.....	124
96. Изучите принципы создания сценария.....	125
97. Изучите все виды сторителлинга.....	126
98. Не переусердствуйте .....	127
99. Регулярно получайте обратную связь .....	128
100. Орфография и грамматика .....	129
<b>АКТЫ, ИНТЕРАКТИВНОСТЬ, СТРУКТУРА .....</b>	<b>131</b>
101. Сколько актов? .....	132
102. Три акта .....	132

103. Четыре, пять и более актов .....	133
104. Каждый уровень – это акт? .....	134
105. Главы или акты? .....	135
106. Акты, главы и порядок. ....	135
107. Структура в структуре .....	136
108. Мелкие детали .....	137
109. Форматирование сценария .....	137
110. Форматирование сценария для игр .....	139
111. Псевдокод .....	139
112. Разные версии одной сцены .....	140
113. Разные версии одного диалога. ....	141
114. Повторяющиеся возгласы .....	142
<b>ЖАНРЫ, ПЛАТФОРМЫ И ИГРОВОЙ ОПЫТ .....</b>	<b>145</b>
115. Другие интерактивные форматы .....	146
116. Перенос чужого произведения в игровую среду ...	146
117. Текстовые игры .....	147
118. Интерактивный нарратив. ....	148
119. Full motion video (FMV). ....	149
120. Интерактивные фильмы .....	150
121. Виртуальная реальность. ....	151
122. Казуальные игры .....	152
123. Расширение аудитории. ....	153
124. Игры – не просто еще один вид медиа .....	154
125. Используйте особенности игр по максимуму .....	154
126. Игры и экспириенс .....	155

<b>ПЕРСОНАЖИ И ЭМОЦИИ</b> .....	<b>157</b>
127. Эмоции .....	158
128. Подача эмоций .....	158
129. Персонаж и эмоции .....	159
130. Персонажи – это не статистика .....	160
131. Персонажи – тоже люди .....	160
132. Не всегда человеки, но все-таки люди .....	161
<b>КОНФЛИКТ И ДРУГИЕ ДЕТАЛИ</b> .....	<b>163</b>
133. Показывать, а не рассказывать .....	164
134. Не описывайте то, что можно увидеть .....	165
135. Конфликт .....	165
136. Конфликт и драма .....	166
137. Конфликт и юмор .....	167
138. Разрыв ожиданий .....	168
<b>НЕМНОГО О МЕЛОЧАХ</b> .....	<b>169</b>
139. Не используйте дневники .....	170
140. Не пользуйтесь аудиосообщениями .....	171
141. Не пишите для игрока .....	171
142. Пишите для персонажей .....	172
143. Стиль изложения .....	173
144. Стиль диалогов .....	173
145. Настоящие или стилизованные? .....	174
146. Сроки и ограничения бюджета .....	175
147. Не создавайте проблем .....	176



148. Предлагайте творческие решения . . . . .	177
149. Принимайте вызовы . . . . .	178
<b>УЧИТЕСЬ У ГЕЙМ-ДИЗАЙНА . . . . .</b>	<b>179</b>
150. Взгляд на гейм-дизайн . . . . .	180
151. Изучите механики геймплея . . . . .	180
152. Дизайн головоломок в обратном порядке (1) . . . . .	181
153. Дизайн головоломок в обратном порядке (2) . . . . .	182
154. Дизайн головоломок в обратном порядке (3) . . . . .	183
155. Дизайн головоломок в обратном порядке (4) . . . . .	184
156. Плотность взаимодействия . . . . .	185
157. Диалог должен быть частью геймплея . . . . .	186
158. О пользе подсказок . . . . .	187
<b>ЛОКАЛИЗАЦИЯ И ЗВУКОЗАПИСЬ . . . . .</b>	<b>189</b>
159. Локализируйте тщательно . . . . .	190
160. Пользуйтесь услугами редактора . . . . .	191
161. Позвольте редакторам делать свою работу . . . . .	192
162. Пишите для актеров . . . . .	193
163. Работайте с хорошим режиссером дубляжа . . . . .	194
164. Ищите хороших актеров . . . . .	195
165. Подбирайте актеров как можно раньше . . . . .	196
166. Избегайте хриплых голосов . . . . .	196
167. Предоставляйте контекст . . . . .	197
168. Репетируйте ключевые сцены . . . . .	198
169. Групповая звукозапись . . . . .	199

170. Не привлекайте друзей .....	200
171. Сценаристу нужно присутствовать на записи .....	201
172. Качественные сэмплы — наше все .....	202
173. Будьте открыты к конструктивной обратной связи .....	203
174. Слушайте, как голоса звучат в игре .....	204
175. Вариации реплик .....	205
<b>КАК СТАТЬ ИГРОВЫМ СЦЕНАРИСТОМ .....</b>	<b>207</b>
176. С чего начать? .....	208
177. Анализируйте игры .....	209
178. Тщательно изучайте рецензии .....	209
179. Читайте .....	210
180. Пишите .....	211
181. Используйте Twine .....	212
182. Другое бесплатное ПО .....	212
183. Работайте с друзьями .....	213
184. Будьте профессионалом .....	214
185. Будьте дисциплинированны .....	214
186. Будьте спокойны и открыты .....	215
187. Коммерческое предложение и счет на оплату .....	216
188. Игры как искусство (или его форма) .....	217
189. Рынок и аудитория .....	218
190. Забудьте об осторожности .....	218
191. Тяжелый труд и много слов .....	219
192. Читайте игровую прессу .....	220
193. Взаимодействуйте с сообществом .....	220

<b>КОНТРАКТЫ, ОПРЕДЕЛЕНИЯ И АГЕНТЫ .....</b>	<b>223</b>
194. Контракты, копирайт и сведения об авторах .....	224
195. Определения .....	225
196. Несколько слов об агентах .....	226
<b>ЖИЗНЬ ВНЕ РАБОТЫ .....</b>	<b>227</b>
197. Живите полной жизнью .....	228
198. Займитесь хобби, не связанным с текстами .....	228
199. Давайте пищу любопытству .....	229
200. Творчество .....	230
201. Делайте все по-своему .....	231
<b>ПРИЛОЖЕНИЕ .....</b>	<b>232</b>
Инструменты .....	232
Организации и сообщества .....	234
Ряд книг, достойных прочтения .....	235
Некоторые игры, над которыми я работал .....	236
Об авторе .....	237
Другие книги Стива Инса .....	239