



ХАННА НИКЛИН



КАК ПИШУТ ИГРЫ



ТЕОРИЯ, КЕЙСЫ И ПРАКТИКА
ДЛЯ ИГРОВОГО СЦЕНАРИСТА



БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

Оглавление

От переводческой команды. О «райтинге» и не только	11
Введение	13
Пара слов об авторе	15
Для кого предназначена эта книга?	16
Теория и практика	17
В центре внимания — инди-игры	18
Классификация игр в индустрии	18
Почему я не пишу о райтинге для AAA?	22
В центре внимания — райтинг	24
Игры — не уникальные, но специфичные	24
Так в чем же замысел этой книги?	28
Как понять мое видение	29

ЧАСТЬ I. ТЕОРИЯ

Глава 1. Ремесло	33
«Ремесло сторителлинга»? Как это понимать?	33
Добро пожаловать, продвинутые фанаты, любители и профессионалы!	36
Подробнее о разработке игр	37
Не путайте нарративный дизайн и сценаристику	38
Задачи игрового сценариста	39
Так ли важно знать эти термины?	40
Глава 2. Игровая терминология	42
Базовые понятия для новичков в геймдеве	42
Креативный директор	42
Tech Lead	43
Роли в арт-отделе	44
Ведущий нарративный дизайнер	45
Роли в техническом отделе	46
Роли в отделе дизайна	47
Программист звука, саунд-дизайнер, композитор	48
Продюсер, проджект-менеджер	48
QA, PR, локализация, комьюнити-менеджмент и так далее	49

Процессы в индустрии	50
Финансирование и этапы проекта	50
Вертикальный и горизонтальный срезы, демо, прототип, ранний доступ	51
NDA, передача прав и распределение доходов	51
Процесс дизайна игры	52
Инструменты сценариста	53
Командная работа и управление проектом	54
Как выстроить свой процесс	55
Глава 3. Сторителлинг: структура повествования	58
Доминирование кинематографа	59
Структура истории	60
Акты	60
Аристотель и Гораций	61
Пирамида Фрейтага	62
Мономиф и Путь Героя	63
Семь базовых сюжетов по Кристоферу Букеру	64
Ну и в чем здесь проблема?	65
И что теперь делать?	68
Мистерия, панорама, бунт	68
Ибсен сносит стены «Кукольного дома»	69
Дадаизм и создание смысла в мире бессмысленного ужаса	71
Бертольт Брехт	72
Аугусту Боаль	73
Телевидение	75
Получается, без докторской степени по литературе в сценаристике делать нечего?	76
Глава 4. Компоненты сторителлинга	82
Фабула, история	83
Мир истории	83
Сюжет	84
Сюжетные линии	85
Нарратив	88
Рейтинг	90
Жанр	90
Форма	91
Сеттинг	93
Литературные приемы	94
<i>Deus ex machina</i>	94
Отвлекающий маневр	94
Драматическая ирония	95

<i>Макгаффин</i>	95
<i>Клиффхэнгер</i>	95
<i>Предзнаменование</i>	95
<i>Установка и развязка</i>	96
<i>Разворот</i>	98
<i>Аллегория</i>	98
<i>Образы, мотивы, символизм</i>	101
<i>Рассказчик</i>	102
<i>Формат</i>	104
<i>Хватит с нас терминов</i>	106
Глава 5. Игровой рейтинг как самостоятельная дисциплина	107
Тексты для игр	108
Примеры текстов для произнесения и чтения	109
Некоторые аффордансы игровых текстов	111
Какую функцию выполняет текст в игре? Каков его «глагол»?	116
Тексты для персонажей игрока	119
Тональность, разновидности и модальность выборов	125
Когда писать не нужно?	128
Создание палитры для «показывания»	129
Особые игровые текстовые форматы	130
<i>Барки</i>	131
<i>Найденные объекты</i>	131
<i>Описания предметов</i>	132
<i>Лор</i>	132
<i>Тutorials, подсказки, улики, списки дел</i>	133
<i>Текст меню и интерфейса</i>	134
Локализация, озвучка, доступность, стайлгайды, вычитка	135
Документация, предложения и обсуждение дизайна	137
Скоуп задач	139
Внутренняя терминология проекта	140
Когда текстом проблему не решить	140
Глава 6. Структурно-ориентированный дизайн	142
Что это значит?	142
<i>Структурно-ориентированное мышление в видеоиграх</i>	145
<i>Форма и ремесло: чему можно поучиться в разных сферах сторителлинга</i>	146
<i>Танец</i>	146
<i>Поэзия</i>	147
<i>Керамика</i>	149
<i>Живое искусство</i>	150
<i>Радиопостановка</i>	152

Другие формы	154
Заключение	155
Глава 7. Немного о юморе	157
Глава 8. Рекомендуемая литература	162
Техники в чистом виде	162
Учебники	164
Понимание формата	166
Путь писателя	167
Глава 9. Заметки об этике	170

ЧАСТЬ II. КЕЙСЫ

Глава 10. Введение	177
Глава 11. Персонажи и диалоги в <i>Life is Strange 2</i>	179
Основные выводы	186
Что почитать по теме	186
Глава 12. Этика и адаптация в <i>80 Days</i>	188
Основные выводы	192
Что почитать по теме	192
Глава 13. Форматы в <i>Last Stop</i>	194
Общее замечание по формату в <i>Last Stop</i>	195
Афера	197
Основные выводы	207
Что почитать по теме	207

ЧАСТЬ III. ПРАКТИКА

Глава 14. Введение	211
Познайте себя	211
Как вы учитесь?	212
Как вы работаете?	212
Как вы рефлекслируете?	213
Поиск пути	214
Не путайте практику и карьеру	216
Инструменты	218
Глава 15. Инструменты для начала работы	220
Отправные точки	221
Структурно-ориентированный дизайн	224
Анкета «Структурно-ориентированный дизайн»	226
Анкета персонажей	227

<i>Анкета «Дизайн персонажа»</i>	228
Другие техники создания персонажей	230
Анкета создания мира	232
Анкета локации	233
Практическое применение анкет: сюжетно-ориентированный дизайн головоломок	236
Анкета для создания головоломки	241
Постановка техзадания	245
Глава 16. Инструменты для продолжения работы	249
Теория критического отклика	250
<i>Роли</i>	251
<i>Четыре этапа обратной связи</i>	253
Пара мыслей о плейтестах	255
Прототипирование	257
Разработка персонажей: диалоги	258
<i>Текст начинается с умения слушать</i>	259
Разработка истории: структура	265
Учимся редактировать	273
Диагностика проблем в текстах	277
Отстаивание истории, разнообразие и репрезентация	279
Инструменты для совместной работы: дизайн-документация	281
Кейс: сады или сюжет?	281
Что делать, если вам не дают желаемое?	292
Текст — самый дешевый ресурс	292
Развитие практики	293
Глава 17. Инструменты для завершения работы	295
После контент-лока	296
Контроль качества (QA)	297
Локализация и озвучивание	299
Сертификация, маркетинг и PR	307
Отзывы	308
Рефлексия	310
Портфолио	312
Практика	314
Заключение	320
Словарь разработчика игр	323
Список источников	326
Предметный указатель	332