

Об авторах

Тобиас Хойснер — опытный дизайнер игрового контента и нарратива, приступивший к созданию игр еще в средней школе. В общей сложности он приложил свою руку как минимум к 18 опубликованным проектам, начиная от AAA-игр и заканчивая играми для портативных консолей и условно-бесплатными браузерными играми. Сфера его компетенции охватывает разработку игрового контента, разработку и написание игрового повествования, разработку игровых систем и производство игр.

Тойи Кристен Финли за плечами двадцатилетний опыт работы в качестве автора и редактора нескольких СМИ. Что касается игровой индустрии, то она работала в роли гейм-дизайнера, нарративного дизайнера или сценариста (вместе или по отдельности) над несколькими инди-играми¹, социальными и мобильными играми для детей и широкой аудитории, включая *Academagia: The Making of Mages* и *Fat Chicken*. Вместе с Тобиасом Хойснером она стала одним из основателей курса *Game Writing Tutorial* на сайте GDC Online и принимала участие в нем в качестве преподавателя.

Дженнифер Брандес Хеплер начала карьеру с разработки настольных игр, в частности таких известных, как *Shadowrun* и *Paranoia*, после чего переехала в Голливуд, где работала над сериалом «Агентство» на канале CBS. Затем она восемь лет проработала в компании BioWare в качестве ведущего сценариста и нарративного дизайнера франшизы *Dragon Age* и игры *Star Wars: The Old Republic*. В настоящее время она является ведущим сценаристом игры *Game of Thrones: Ascent*.

Энн Лемэй пришла в игровую индустрию в 1997 году. За прошедшие годы она работала в качестве гейм-дизайнера, нарративного дизайнера и сценариста в самых разных проектах. В 2010 году она присоединилась к студии BioWare Montréal в качестве сценариста игр *Mass Effect 3* и *Mass Effect 3: Omega*, принимала участие в создании *Dragon Age: Inquisition*, а сейчас работает над следующей игрой серии *Mass Effect*.

¹ Инди-игра — компьютерная игра, созданная отдельным разработчиком или небольшой студией энтузиастов. Успешные инди-проекты на равных конкурируют с «большой» индустрией и лидерами рынка. Одним из самых ярких инди-проектов является знаменитый *Minecraft*. — *Прим. науч. ред.*

Содержание

Благодарности	4
Введение	6
Глава 1. Что такое нарративный дизайн	15
Глава 2. Концепт	41
Глава 3. Создание миров	69
Глава 4. Персонажи	103
Глава 5. Сюжет	137
Глава 6. Имплементация и производство	171
Глава 7. Диалоги	197
Глава 8. Кат-сцены и синематики	227
Глава 9. Правки	251
Заключение	275
Ресурсы	287
Глоссарий	291
Указатель	297

Благодарности

Авторы книги «Инструменты нарративного дизайна» хотели бы выразить особую благодарность всем компаниям, которые поддержали этот проект и разрешили использовать скриншоты и иллюстрации своих разработок. Особую благодарность выражаем Брайану Киндрегану, Крису Авеллону, Кори Мэй, Рианне Пратчетт и Тому Джуберту, поделившимся своими соображениями и мыслями по поводу процесса нарративного дизайна. Тоня Лэрд, мы очень благодарны вам за пример раскадровки и за то, что вы помогли нам продемонстрировать совместную работу нарративных дизайнеров и художников. Особую благодарность выражаем Кэмерону Харрису. Ваши продуманные предложения помогли собрать вместе авторов этой книги. Мы также благодарны сотрудникам издательства Focal Press за поддержку и за возможность написать «Инструменты нарративного дизайна». Отдельное спасибо Шону, Кейтлин и Хезер за их отзывы во время работы над изданием и помощь в разработке структуры книги, которую вы держите в руках.

Энн: Я хотела бы поблагодарить Сери Янг, Кэмерона Харриса, Нила Поллнера, Джо Берри, моих замечательных коллег из BioWare (эмоциональные хулиганы, объединяйтесь!) и всех представителей индустрии, с кем я дружила, работала и у кого училась на протяжении многих лет. Большое спасибо моему мужу Эрику, который поддерживал меня (и следил за тем, чтобы я ела), пока я работала над этой книгой. И последнее, но не менее важное: я хотела бы поблагодарить Гари Корриво и Патрика Нода, которые поверили в меня и дали мне возможность впервые попробовать себя в роли игрового писателя.

Дженифер: Мне хотелось бы поблагодарить Дэниела Эриксона, Алекса Фрида, Брента Ноулза, Холла Худа и всех других талантливых сценаристов и дизайнеров BioWare, у которых я так многому научилась (а в случае с Алексом — и многое пересказала в этой книге). И большое спасибо Джессике Сливински и остальным сотрудникам Beamies, с которыми я работаю каждый день! Кроме того, спасибо моему мужу Крису, который разделил со мной все это безумное писательское путешествие длиной в двадцать с лишним лет, а также моим на удивление всегда готовым поддержать меня родителям, Сью и Ларри Брандесам, без которых я никогда бы ничего не сделала.

Тойя: Спасибо Lakeview за их бесконечную поддержку (и за то, что терпели меня) на протяжении всей моей карьеры фрилансера, а также потрясающим альфа-самкам Никко и Селене за то, что не спали со мной до раннего утра, пока я работала над этим проектом. Венди Деспейн, Том Абернати, Ричард Дански, Эван Скольник, Эндрю Уолш и Крис Авеллон: спасибо вам за то, что подбадривали меня, новичка, на «Конференции разработчиков игр» (GDC) и на сайте GDC Online и за то, что дали мне понять, что я действительно кое-что смыслю в сюжетах для игр. И, наконец, я безмерно благодарю мою маму Майру за ее неустанную поддержку. Боже, спасибо, что подарил меня ей.

Тобиас: Я хотел бы поблагодарить Иисуса Христа за все, Кэрис за поддержку и ободрение, а также Брайана Киндрегана, Криса Авеллона и Матеуша Пола за то, что поддержали этот проект с книгой. Также хочу поблагодарить Специальную группу по интересам для сценаристов IGDA: здесь меня радушно приняли и помогли мне наладить связи и освоить это замечательное ремесло. Наконец, я хотел бы поблагодарить мою церковь и моих друзей за их поддержку и ободрение. Да благословит вас всех Господь!

Введение

Когда вы перед просмотром современного боевика только что заняли свое место в кинотеатре и вам первым делом тут же показывают ошеломляющую сцену взрыва, то вам не так уж и важно знать, что именно происходит на экране. Главное — это яркая картинка, возбуждение, потрясающие впечатления. Какая разница, кто все эти люди, если они находятся на вертолете, загруженном под завязку взрывчаткой, а пилот направляет его прямо в жерло действующего вулкана?¹

Кинозрители знают, что ответы на вопросы, которые мучат их после окончания эффектного вступления, будут даны позже, и они готовы немного подождать, чтобы понять, что же все это значит. В этом отношении сценаристы фильмов обладают роскошью, недоступной сценаристам видеоигр, пусть даже последние и работают на аудиторию, которая, как правило, обожает хорошие взрывы даже больше многих киноманов. Сценаристы видеоигр не могут рассчитывать на то, что их аудитория будет знакомиться с сюжетом шаг за шагом, в том же темпе, как это было задумано. Авторы фильма должны к концу каждой сцены подготовить зрителей к ответу только на один вопрос: «Что здесь произошло?» Сценаристы же игр должны также проследить за тем, чтобы игроки смогли сформулировать ответы на вопросы «Что делать дальше?» и «Почему это важно?».

Разница между сюжетами игр и сюжетами фильмов заключается в том, что игры по определению интерактивны. В них нет зрителей, в них есть игроки, причем играющие активную роль. Именно действия игроков — а в некоторых жанрах и их выбор реплик в диалогах — двигают сюжет игры. Это означает, что самый большой грех писателя для игр — неумение сообщить, что делать дальше. Но если стремиться к предельной ясности, то легко впасть в другую крайность — педантичность, предсказуемость и скучность изложения.

От нарративных дизайнеров требуется поддерживать тот самый неуловимый баланс между ясностью и адреналином, динамикой повествования и самостоятельностью игрока. Неслучайно мы называем их «нарративными дизайнерами» — это не просто авторы диалогов, которых, как ни странно, до сих пор частенько

¹ Кадр из вымышленного фильма. — *Прим. авт.*

привлекают в самом конце разработки, чтобы они просто «добавили слова» в игру (что, на наш взгляд, сродни преступлению); в идеале нарративные дизайнеры должны включаться в процесс на самых ранних стадиях.

Так чем же мы тут занимаемся?

По мере изучения книги вы пройдете через процесс разработки игры шаг за шагом, начиная с написания заявки (питча) и составления документации до стадии производства и последующего игрового тестирования; вы узнаете, какую роль нарративный дизайнер играет на протяжении всего процесса. Выполняя предложенные упражнения, вы составите портфолио из документов и образцов разрабатываемых игр, которое можно будет предъявить при приеме на работу или на основе которого можно будет приступить к разработке независимого проекта. Воспользовавшись предложенным инструментарием — набором советов и рекомендаций от профессионалов, — вы научитесь пользоваться предоставляемыми видеоиграми уникальными возможностями и избежите распространенных среди новичков ошибок.

Авторы книги имеют в общей сложности почти пятидесятилетний опыт разработки игр в Европе, Канаде и США; широк и спектр жанров, в которых они работали, — от игр для социальных сетей до «боевиков», ММО¹ и RPG².

Каждый жанр предъявляет свои требования к нарративу, и мало кто из нарративных дизайнеров работал во всех. В книге «Инструменты нарративного дизайна» каждый автор постарался сосредоточиться (хотя и не исключительно) на каком-то определенном жанре: Тобиас Хойснер расскажет о ММО, Тойя Кристен Финли — об инди-играх и об играх для социальных сетей и мобильных платформ, Энн Лемэй — о жанре «приключенческий боевик» (action-adventure), а Дженнифер Брандес Хеплер — об однопользовательских ролевых играх. Другие типы игр будут по мере возможности рассматриваться в интервью с другими, работающими в этой области сценаристами.

А теперь немного предыстории, чтобы вы знали, кто мы все такие, когда будем делиться с вами своей мудростью.

¹ ММО («массовая многопользовательская онлайн-игра») — группа жанров игр, в которые одновременно в одном и том же мире (сценарии) играют сотни игроков, подключающихся к игре онлайн. — *Прим. авт.*

² RPG («ролевая игра») — жанр игр, в которых игроки исполняют различные роли и берут на себя обязанности игровых персонажей. — *Прим. авт.*

Тойя Кристен Финли

Не существует какого-то единственно верного способа стать нарративным дизайнером. Каждый нарративный дизайнер и игровой писатель расскажет вам свою неповторимую историю, как он устроился на свою первую работу. Лично мой путь начался с того времени, когда я увлеклась игрой *Shenmue II*. Еще до этого я представляла себе, какую игру мне хотелось бы создать самой. Я размышляла над геймплеем и сюжетом, старалась предусмотреть драматическое напряжение и придумать развязку. Но мне казалось, что мои идеи слишком безумны, и я боялась — вдруг такие игры вообще не могут существовать. И вот *Shenmue II* доказала, что могут. Мир может быть динамичным, а обитающие в нем NPC¹ могут иметь собственную интересную жизнь, необязательно связанную с персонажем игрока и не подчиняющуюся исключительно ему.

Осознание это придало мне уверенности, и я решила, что буду писать для игр. К тому времени я уже занималась писательским ремеслом. У меня было множество публикаций в области художественной литературы, литературной журналистики и академического письма; в тот момент я работала над докторской диссертацией по литературе и писательскому мастерству. Тем не менее я абсолютно ничего не знала о ремесле игрового писателя, как и об игровой индустрии в целом. В то время я полагала, что все в них — сюжет, геймплей, механики — придумывают «писатели». Они же «пишут», в конце концов, верно? И я уж точно не представляла себе задачу «нарративного дизайнера». Я хотела им стать, но тогда даже не знала этого термина.

Я понятия не имела, как писателю найти работу в сфере видеоигр. Немного погуглив, я вышла на инди-студию Black Chicken Studios, разрабатывающую свою первую игру *Academagia: The Making of Mages*. Начинала я в качестве составителя «лора», то есть истории мира и окружения, а также в качестве ассистента гейм-дизайнера. Примерно год спустя со мной связалась другая студия игровой разработки: меня спросили, не могу ли я помочь им в создании мобильной игры для их клиента. И хотя я выступила в роли гейм-дизайнера, я также придумывала сюжет и персонажей. То есть я уже приняла на себя обязанности нарративного дизайнера, все еще не догадываясь об этом.

¹ Неигровой персонаж (Non Playable Character) — персонаж игры, который не контролируется ни одним игроком. — Прим. авт.

Окончательно я осознала, чем именно занимаюсь, во время работы над своим следующим проектом — ролевой игрой для Facebook¹. С тех пор я успела поработать над еще одной ролевой игрой для социальной сети и над несколькими мобильными играми для детей и широкой аудитории.

Мой путь к нарративному дизайну нельзя назвать каким-то из ряда вон выходящим, хотя и совсем обычным его тоже не назовешь. Нарративными дизайнерами становятся самые разные люди — сценаристы фильмов, авторы комиксов, дизайнеры настольных игр. Сейчас нарративный дизайн изучают в учебных заведениях; свой опыт в эту сферу могут привнести и профессиональные авторы из разных средств массовой информации.

В наше время возможности для нарративных дизайнеров широки как никогда раньше. И крупные студии, занятые AAA-проектами², и инди-разработчики, самостоятельно пишущие код, художественное оформление и музыку — все они понимают, что игроки обожают отличные истории и ожидают их. Не так важно, чем вы хотите заниматься — крупнобюджетными играми или казуальными мобильными играми, вы увидите, что разработчики ищут вашей помощи.

Дженнифер Брандес Хеплер

Я заядлая любительница настольных игр и начала писать сценарии для «бумажных ролевых игр» еще в колледже. Мне довелось поработать над несколькими очень популярными играми, в том числе *Shadowrun*, *Paranoia*, *Earthdawn* и *Legend of the Five Rings*. В день окончания колледжа у меня как раз был дедлайн сдачи сборника «Киберпираты» по вселенной *Shadowrun*; утром я поехала на церемонию вручения дипломов, потом вернулась домой, сняла академическую шапочку с мантией и постаралась закончить главу до вечера.

Впоследствии я провела несколько лет в Голливуде, работая над сериалом «Агентство» канала CBS и над множеством других проектов, большинство из которых в итоге стали адаптациями игр. Когда ко мне обратилась компания BioWare, я с радостью согласилась на работу в одной из самых сюжетно ориентированных

¹ Принадлежит компании META, которая признана экстремистской на территории РФ. — Прим. ред.

² Игры категории AAA — игры, ориентирующиеся на самый высокий рыночный и отраслевой стандарт, аналогу кинематографических голливудских блокбастеров. — Прим. авт.

студий видеоигр; я провела восемь замечательных лет в качестве старшего сценариста таких эпических игр, как *Dragon Age: Origins*, *Dragon Age II*, *Dragon Age: Inquisition* и *Star Wars: The Old Republic*. Сейчас я работаю в студии Disruptor Beam в качестве ведущего сценариста игры *Game of Thrones: Ascent*.

В компании BioWare в мои обязанности, помимо прочего, входили оценка кандидатов на должность нарративного дизайнера и обучение новых сотрудников. Я просмотрела сотни заявок от начинающих нарративных дизайнеров и многим помогла начать карьеру. И все это время я наблюдала, как люди раз за разом совершают одни и те же ошибки. И не только новички. Не проходило и дня, как во время обсуждения сюжета мы сталкивались с одним или сразу несколькими из смертных грехов игрового нарратива: пассивным игровым персонажем, запутанными целями или неубедительными NPC.

Сочинительство для интерактивной среды — занятие не из легких. Как рассказать историю, если не знаешь, кто главный герой? Как сохранить последовательность повествования, если герой может задать шесть очень важных вопросов в любом порядке... или вообще не задавать их? И как сделать так, чтобы игроки всегда смогли ответить на самый важный вопрос: «Что мне делать дальше?»

Я искала наилучшие ответы на эти вопросы целых семнадцать лет и теперь готова помочь вам найти те, что подойдут именно вам.

Энн Лемэй

Я выросла на «Звездном пути» и «Звездных войнах», была заядлым фанатом «Трансформеров» со времен оригинального сериала и читала научно-фантастические и фэнтезийные романы столько, сколько себя помню. В моих первых воспоминаниях о видеоиграх фигурируют *Night Stalker* и *Frogger* на приставке Intellivision II (до сих пор принадлежащей мне); позже я играла в *Zelda* и *Shadowgate* на Nintendo Entertainment System (NES). Когда в Монреале в 1997 году появилось представительство компании Ubisoft, я с жадностью ухватилась за эту возможность и с тех пор работаю в игровой индустрии. Собственно, сценаристом, или «писателем», я стала в 2005 году, а до того работала гейм-дизайнером. А до этого — графическим дизайнером, а еще раньше — комьюнити-менеджером. Мне необычайно повезло в том отношении, что я освоила разные роли в самом начале становления игрового сообщества Монреала; в результате я хо-

рошо осознаю требования различных дисциплин в этой сфере и понимаю, как дополнять их, отстаивая интересы собственно нарратива.

Я принимала участие в разработке самых разных игр (*F1 Racing Championship*, *High School Musical: Sing it!*, *Naruto: Rise of a Ninja*, *Your Shape: Fitness Evolved*, *Mass Effect* и прочих), а также различных мультимедийных проектов, включая игру в альтернативной реальности (*Still Life*) и энциклопедию *Assassin's Creed*. В 2011 году я присоединилась к команде сценаристов BioWare Montréal, вернувшись к своему любимому жанру (ролевые игры наряду с приключенческими), и с удовольствием исследую новые задачи, типичные для таких игр.

Во многих проектах я исполняла обязанности как сценариста, так и нарративного дизайнера. Многие рассматривают сценариста как человека, который «пишет диалоги», хотя это довольно ограниченное представление, и это не совсем та задача, которую ставила перед собой я в своем стремлении быть хорошим сценаристом игры. Тогда, как и сегодня, понятия «сценарист» и «нарративный дизайнер» сильно различались в разных компаниях. Я же считаю, что хороший сценарист должен быть хорошим нарративным дизайнером.

Мой вклад в эту книгу больше касается практических советов, нежели теории. В частности, я расскажу, чего следует ожидать новичку, который только что устроился на должность нарративного дизайнера в любой компании независимо от ее размера, и подробно опишу, как вносить наибольший вклад в общее дело, продолжая при этом обучаться мастерству.

Тобиас Хойснер

С чего бы начать?.. Сейчас подумаю. Ну, в детстве я, конечно, обо-жал игры. Неудивительно, правда? Моими любимыми игрушками были LEGO и Playmobil. Я часами играл с этими конструкторами, погружаясь в вымышленные миры. Чуть позже я стал придумывать игры по этим фантастическим вселенным, что для моих родных оборачивалось настоящим кошмаром, потому что им приходилось играть со мной.

В средних классах школы я купил свою первую игру в коробке под названием *The Dark Eye*, которую лучше всего можно описать как немецкую версию *Dungeons & Dragons*. Вскоре мы с друзьями почти не вылезали из фантастических миров, сражаясь с разбойниками, орками и драконами.

Тогда разработка игр как профессия еще не входила в мои планы. Я собирался заняться медициной — например, исследовать иммунитет против вирусов-убийц, таких как вирус Эбола. Но с этим планом что-то пошло не так. Тогда же, еще в школе, я придумал свои первые концепты игр, не рассматривая гейм-дизайн с профессиональной точки зрения, но постепенно осваивая программирование. Свою первую группу по разработке игр я создал в 1998 году, тогда же, когда познакомился с другими профессионалами в этой области. Сейчас многие не могут представить себе, как эта сфера выглядела в то время, но во всем Берлине и его окрестностях не насчитывалось и сотни профессиональных разработчиков видеоигр, причем численность коллективов редко превышала двадцать человек. Сегодня состав большинства команд как минимум вдвое выше, а студий больше, чем раньше работников этой индустрии во всей столице Германии. С моей первой командой я разработал свои первые сюжетные линии и игровые концепты, одновременно оканчивая среднюю школу и изучая информатику в университете. Да, моя жизнь изменилась. Я оставил мечты о том, чтобы стать ученым, и решил стать разработчиком игр.

В свободное время я все более погружался в ролевые игры и даже начал посещать живые ролевые мероприятия, благодаря чему получил хороший опыт нарративного дизайна. В 2005 году меня наняла компания Radon Labs — сначала для работы над образовательными играми, знаменитыми немецкими играми про лошадей, а затем над ролевой игрой категории AAA под названием *Drakensang: The Dark Eye*. Я вернулся в мир фэнтези, пробудивший во мне страсть к ролевым играм. Хотя нам пришлось преодолеть множество трудностей, это было весьма впечатляющее достижение, ведь нам удалось воплотить в виртуальной реальности целый мир, столько лет существовавший только у нас в головах.

Я начал изучать сценаристику художественных фильмов, а потом бросил университет, чтобы полностью сосредоточиться на разработке игр. Вместе с Radon Labs я разработал продолжение игры *Drakensang: The Dark Eye*, после чего эта компания закрылась, и я перешел в Bigpoint, где несколько лет проработал над созданием *Drakensang Online* в качестве дизайнера уровней, что подразумевало множество задач по нарративу и гейм-дизайну. В свободное время я сочинял сценарии, рассказы и проекты, а также интересовался различными технологическими разработками (что я считаю важным для любого нарративного дизайнера) и вступил в Международную ассоциацию разработчиков

игр (IGDA), в ее подразделение под названием «Специальная группа по интересам для сценаристов» (Game Writing Special Interest Group).

В 2011 году мы с Тойей провели первый «День обучения мастерству игрового писателя» на онлайн-конференции разработчиков игр (Game Developers Conference (GDC) Online) и с удовольствием поделились с другими талантливыми людьми всем, чему научились за эти годы. В 2013 году меня избрали председателем Специальной группы по интересам для сценаристов, и я с радостью согласился послужить сообществу игровых сценаристов в этой роли.

В силу своего технического образования я постараюсь выступать в последующих главах в качестве «голоса дизайнера», уделяя особое внимание технической и дизайнерской сторонам игрового нарратива. В основном я буду рассуждать о дизайне уровней и о скриптах, то есть о том, что, в зависимости от принятых в вашей студии порядков, может и не попадать под определение «нарративного дизайна». Нарративным дизайнерам не всегда обязательно разбираться в дизайне уровней и в скриптах, но это никогда не помешает!

Я и другие авторы книги предлагаем вам пройти интересный и увлекательный путь, который поможет вам познакомиться с типичной повседневной жизнью нарративного дизайнера во время производственного цикла разработки игры. Мы надеемся, что у нас получится поделиться с вами некоторыми секретами и методами работы, а также вдохновить вас на то, чтобы освоить эту удивительную профессию!

Спасибо, что спасли меня!

Спасибо, что спасли меня!

+28 золота
+62 золота

Уровень 60

80

W

3

23

15

E

Что такое нарративный дизайн

- Дженнифер Брандес Хеллер (ведущий штатный сценарист)
- Энн Лемэй (штатный сценарист, нарративный дизайнер)
- Тойя Кристен Финли (нарративный дизайнер социальных, мобильных и инди-игр, сценарист и гейм-дизайнер)
- Тобиас Хойснер (дизайнер игрового контента / нарративный дизайнер, продюсер)
- Какую роль нарративный дизайнер играет в коллективе разработчиков?
- Дизайнер игрового нарратива — главный специалист по интерактивной истории...
- ...Сочетающий роли сценариста и гейм-дизайнера...
- ...Разрабатывающий сюжетные линии и внедряющий их в игру
- Чем помочь своей команде? О том, как стать источником информации
- Вкратце о ясности и лаконичности
- Нарративный дизайн в социальных, мобильных и инди-играх
- Примеряем на себя роль нарративного дизайнера...

Что такое нарративный дизайн и чем занимается нарративный дизайнер? Это один из самых обсуждаемых вопросов среди профессионалов отрасли. Если во Введении говорилось о целях всей книги, то эта глава приглашает вас заглянуть в мир нарративного дизайна и обязанностей нарративного дизайнера.

В ЭТОЙ ГЛАВЕ ВЫ...

- Познакомитесь с определением нарративного дизайна.
- Узнаете, в чем заключаются обязанности нарративного дизайнера.
- Примерите на себя роль нарративного дизайнера.

Для начала познакомимся с определениями нарративного дизайна и нарративного дизайнера, которые будут использоваться на протяжении всей книги.

Нарративный дизайн — это искусство рассказывать истории в играх, используя все доступные средства и техники. Это искусство объединять геймплей с совокупностью визуально-акустических методов в целях создания увлекательного и затягивающего опыта для игроков.

Нарративный дизайнер игры — главный специалист по интерактивной истории, работающий в области нарративного дизайна и сочетающий роли сценариста и гейм-дизайнера. В сотрудничестве со специалистами в других областях (программирование, гейм-дизайн, дизайн уровней, художественное оформление, звуковое оформление и т. д.) нарративный дизайнер разрабатывает сюжетные линии и внедряет их в игру с использованием имеющихся механик, дизайнерских средств и ассетов.¹

ПАРА СЛОВ О ТЕРМИНАХ

К сожалению, термины в игровой индустрии бывают не настолько четко определенными, как хотелось бы. В некоторых студиях используются одни термины и определения, в других — другие. На самом деле не так уж важно, как вы называете свои инструменты; главное, чтобы вы понимали, как они работают. Всякий раз, как в этой книге встречается новый термин, для него приводится краткое определение. Это определение может не совпадать с тем, с которым вы познакомились в своей школе или студии, тем не менее основные принципы должны быть одинаковыми и понятными. Поэтому, пожалуйста, не путайтесь, если, например, в вашей среде «механика» называется «системой» или если вместо термина «хай-концепт» вы используете «логлайн»¹.

Как уже упоминалось, в отрасли на данный момент используется несколько определений для этих двух терминов. Чтобы обрисовать вкратце, насколько по-разному могут осознаваться роль и сфера деятельности нарративного дизайнера, ниже мы постарались передать свой личный опыт и привести свои примеры использования этих терминов.

Дженнифер Брандес Хеплер (ведущий штатный сценарист)

«Что такое нарративный дизайн?» — на удивление сложный вопрос, ответить на который не так уж легко. В игровой индустрии нет ничего стандартизированного, поэтому специалисты, в чьи обязанности входит нарративный дизайн, в разных компаниях могут называться по-разному. Я лично встречала такие названия, как «писатель», «игровой писатель», «игровой сценарист», «нарративный дизайнер» и «дизайнер квестов». Но благодаря

¹ Хай-концепт (от англ. *high concept*) — понятие, используемое для краткого и емкого описания сути истории. Понятия «хай-концепт» и «логлайн» на самом деле не являются синонимами. Логлайн, как правило, описывает сюжет вкратце (кто, где, что и зачем делает), а хай-концепт подчеркивает маркетинговый потенциал продукта, универсальность истории, ее понятность и привлекательность для целевой аудитории. — Прим. науч. ред.