The background of the entire page is a complex, abstract composition. It features a dense pattern of binary code (0s and 1s) in a light gray color, overlaid on a dark, textured background. Superimposed on the binary code are various geometric and architectural elements, including sharp, angular lines, a grid-like structure, and a large, stylized 'X' shape that divides the page into four quadrants. The overall effect is one of digital complexity and modern design.

# МИЛЛИОН ИДЕЙ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Как придумать идею для компьютерной  
игры и написать сценарий

Андрей Букреев

12+

# **Андрей Анатольевич Букреев**

## **Миллион идей для компьютерных игр**

*[http://www.litres.ru/pages/biblio\\_book/?art=40238585](http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=40238585)*

*SelfPub; 2020*

### **Аннотация**

Обязательно тем, кому от 18 до 22. Важно для 30+. Для 40+ точно не помешает, плюс еще и дети растут. Это уже «медицинский» факт – рынок труда (профессий соответственно) в ближайшие 5 лет изменится до неузнаваемости. Тут нет злой воли – просто мы все выросли. Книга будет полезна не только разработчикам компьютерных игр, но и маркетологам и специалистам по рекламе. Не надо быть пророком, чтобы на пальцах определить пять-семь секторов, в которых будет бурный рост в ближайшие несколько лет. Одна из таких областей – геймификация. И это не только игры сами по себе, но и трансформация существующих технологий в игровые механики.

# Содержание

Миллион идей для компьютерных игр	4
Вступление	5
Книга	7
Идея. Что лежит в основе?	10
Линейная история или ящик с двойным дном?	16
Конструируем начало сюжета	19
Конец ознакомительного фрагмента.	28

# **Миллион идей для компьютерных игр**

Как придумать идею для компьютерной игры и написать  
сценарий

Андрей Букреев

# Вступление

Сейчас, прямо на страницах этой книги мы создадим сценарий приключенческой игры. До начала написания книги я ничего не знал о главном герое и о том, что с ним приключилось. И даже сейчас я не знаю его имени, не знаю человек он или нет. Я поставил себе условия, что буду создавать сценарий прямо по ходу написания глав. Такое требование о креативе в онлайн режиме было очень важным для меня, потому что позволяло еще раз оценить возможности той методики, которую я раскрываю на этих страницах, да и сама постановка задачи показалась мне интересной и свежей. Интересно было сделать такую книгу, которая одновременно рассказывает об инструментах проработки сценариев, и в это же время позволяет читателю создавать собственную историю. Так что, перед началом прочтения этой книги, запаситесь карандашом, блокнотом и цветными стикерами. Мы начнем не только изучать инструменты, но и будем создавать вашу собственную историю в режиме реального времени.

И прежде чем погрузимся в удивительный мир создания игр, я хотел бы поблагодарить свою дочь Анастасию. Именно она стала первым читателем и первым беспристрастным критиком моей книги. Ее советы помогли мне сделать текст доступным и понятным даже для тех, кто не имеет опыта на-

писания сценариев. И если вы сочтете эту книгу не скучной, то это целиком ее заслуга.

# Книга

## **Для кого эта книга?**

Для того, кто хочет написать прикольную игрушку. Просто прочтите эту книгу и вам станет понятно, что стоит делать для вашей задумки, а над чем пока не стоит заморачиваться.

Книга будет полезна и тем, кто хочет подойти к вопросу конструирования идей для компьютерных игр основательно. Методы, описанные в книге, дадут вам реальные инструменты для создания полноценного игрового сюжета. Более того, если у вас уже есть идея, то вы сможете ее наполнить реальным материалом прямо следуя за автором. Мы будем создавать сценарий с нуля в реальном времени, прямо на этих страницах.

Даже если вы не планировали придумывать идеи для игр, то и в этом случае книга поможет вам освоить ряд креативных методик, которые вы сможете применять в других сферах бизнеса, таких как маркетинг и реклама.

## **Чему вы научитесь, когда прочтете эту книгу?**

Вместе с вами, в режиме онлайн, мы освоим основные конструкторы storyline. Узнаем и попрактикуем методики креативного мышления при создании игровых сцен. Изучим факторы, которые делают игры популярными.

## **Как работать с книгой.**

Лучшего результата вы достигнете, если вслед за мной будете развивать собственную идею, наполняя ее реальным контентом. Я поставил себе условие, что создам небольшой сценарий в момент написания книги. Сейчас я пишу эти строки и еще не знаю, о чем будет игра, кто главный герой, и что с ним случится. Мне показалось, что такой подход будет честным, и если я сконструирую интересную историю в режиме онлайн, то это будет еще одним доказательством того, что метод работает. Так что, если вы увидели эту книгу в продаже, то значит у меня все получилось, поэтому присоединяйтесь и мы вместе отправимся в это увлекательное приключение.

## **Важное предупреждение.**

Чтобы кто там ни говорил – ни одна, даже совершенная методика не заменит вашего таланта и вашего воображения. Можно создать 100 хороших игр или всего одну, но гениальную. Будете ли вы создавать только хорошие игры или спроектируете шедевр – это зависит целиком только от вас. Но что я знаю точно, так это то, что, прочитав эту книгу и освоив методы креативного мышления, вы научитесь создавать качественные игры и сделаете большой шаг к созданию своего гениального произведения.

## **Чего здесь не будет.**

В книге не рассматриваются приемы программирования или платформы для создания игр. Мне представляется, что



есть достаточно много отличной литературы по этому вопросу, и я вряд ли смогу сказать здесь что-то новое. Задачей этой книги является построения метода, который позволит генерировать многочисленные идеи для игр. А вот на базе какого движка вы будете реализовывать эти идеи – это вопрос предпочтений вашей команды. В одном я уверен точно – отличный сценарий позволяет создать популярную игру, вне зависимости от возможностей языка программирования. Изучив принципы, изложенные в этой книге, вы легко сможете реализовать свою идею, учитывая ограничения, которые есть в той среде, в которой вы будете писать код.

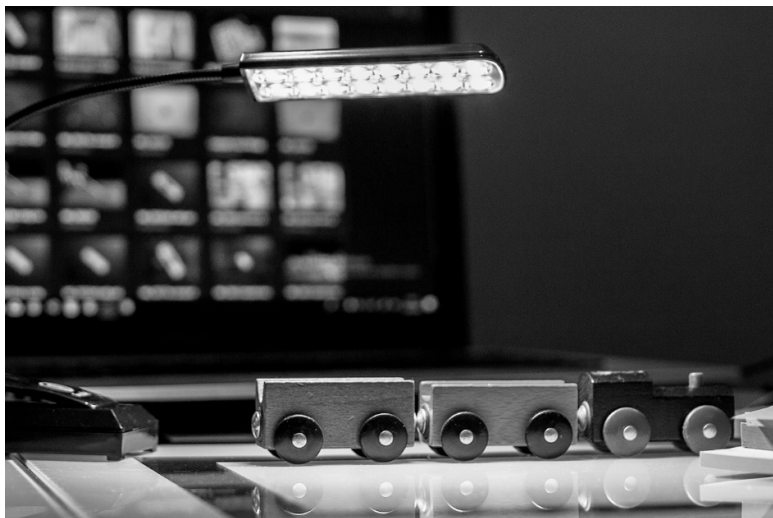
# Идея. Что лежит в основе?

Наверное, это самая важная глава.

Почему?

Потому что, именно здесь мы узнаем самый главный секрет успеха компьютерных игр. Потому что, правильно поняв смысл того, о чем говорится в этом разделе, вы с легкостью начнете создавать любые истории, сюжеты или отдельные игровые сцены. Вы научитесь максимально четко и ясно понимать – чего следует достигнуть в том или ином игровом моменте. Разобравшись с понятиями этой главы, вы откроете огромное поле идей и приемов для конструирования сценариев.

В чем же ключ к тайнам создания отличных сценариев?



Ответ – ОПЫТ.

Ваша игра должна дать игроку определенный опыт. Если вы точно знаете какой опыт востребован у вашей аудитории, и написали сценарий, который позволяет получить этот опыт – ваша игра обречена на успех. И это настолько железное правило, что  $2 \times 2 = 4$  выглядит менее убедительно. ОПЫТ (можно использовать слова: ощущение; впечатление, пусть специалисты простят мне столь вольное обращение с терминами) – это основное, что мы хотим получать от любых жизненных ситуаций, в том числе играя в игры. И если мы чувствуем наличие такого рода переживаний – мы говорим о

полноте жизни. И наоборот – если всего этого нет, то мы скучаем и теряем энергию и мотивацию.

Вероятно, следует более подробно рассказать, что означает слово ОПЫТ, чтобы лучше ощутить мощный заряд творческой энергии, который откроется за пониманием этого основного утверждения книги.

К примеру, я могу сколько угодно долго рассказывать вам о том, как увлекательно прыгать с парашютом, но для вас это не будет ОПЫТОМ. Вы не сможете почувствовать то, как захватывает дыхание, как дрожит каждая мышца перед прыжком. Вы не поймете, как меняется зрение в этот момент. Вы не узнаете, что часто человек видит себя как-то по-новому, так, как он никогда о себе не думал.

Я могу продолжать долго перечислять впечатления, но для вас они останутся просто информацией, и не станут ОПЫТОМ. Вы вполне можете верить мне, что все так и было, но сами вы не можете пережить тоже самое.

Если упростить, то вы не получаете адреналин, который получает парашютист, вы не чувствуете того обновления, которое испытывает спортсмен после прыжка. И в результате – вы не получаете ОПЫТ, но получаете вполне полную информацию о том, что такое прыжок с парашютом.

Чтобы довести наше понимание опыта до предела – еще пример. Вы можете читать, видеть, слышать о том, что такое удар тока. Но пока не прикоснетесь к оголенным проводам – не получите ОПЫТА удара током.

Я думаю, вы уже начинаете догадываться, к чему я подвожу вас. Да, я говорю о том, что игра – это прежде всего возможность получить ощущения, которых мы хотим, но в силу разных обстоятельств не можем осуществить в реальной жизни. Хотя, что такое реальность – тоже большой вопрос, но оставим это на следующий раз.

И вот вам идея – если вы способны игровыми средствами воспроизвести ощущение удара электрическим током, то вы миллионер. Самая простейшая игрушка, позволяющая пережить это впечатление, будет невероятным фаном и немедленно завоюет признательность аудитории, как неисчерпаемый источник всевозможных шуток. Вопрос лишь в том, что такой ОПЫТ воспроизвести невероятно сложно. К счастью, есть множество других, даже более популярных переживаний, которые мы хотим получать постоянно, и их реализация проще.

Давайте составим небольшой список популярных переживаний, которые мы часто стремимся получать:

**Могущество.** В реальной жизни наши возможности сильно ограничены, а мы хотим испытать ОПЫТ, когда «ВСЕ ВОЗМОЖНО»;

**Разрушение.** Да, социальное общество не может допустить бесконтрольного осуществления этой потребности. И это разумно. Но потребность никуда не делась, а значит должна быть реализована. Вот и секрет невероятной популярности шутеров.

**Созидание.** У Вас есть возможность создавать мега проекты, быть креатором? Не всегда. А в Minecraft вы получите такие возможности и осуществите свое переживание.

Дальше я просто перечислю некоторые области человеческого существования, новые впечатления в которых всегда востребованы.

Отношения с людьми; свобода; богатство; стиль жизни; творчество; путешествия; экстремальные переживания.

Список можно продолжать долго, и вряд ли он будет закончен. Дело в том, что в основе ИГРЫ может лежать как большой и обширный ОПЫТ (например – Созидание), так и частный фрагмент. Игра Subway Surf дает ощущение лёгкости, ловкости и молодости. Думаю, именно последнее делает ее популярной у аудитории 40+.

Здесь мы притормозим, и уже с новым пониманием повторим основное заявление этой главы:

Успех ИГРЫ заключен в том ОПЫТЕ, который она позволяет пережить игроку.

Чем сильнее и реальнее переживание, тем большее число игроков будет играть в игру на протяжении долгого времени.

Дальше мы рассмотрим практические инструменты определения ОПЫТА, который мы планируем заложить в ИГРУ. Но прежде, чем мы двинемся дальше, я призываю еще раз внимательно подумать над написанным и убедиться, что такое видение находит отклик в ваших мыслях. Это важно потому, что проектирование каждой сцены, юнита или артефак-

та вам следую начинать с ответа на вопрос – а какой ОПЫТ должна дать эта сцена, юнит или артефакт. И как только ответ будет получен – все остальные шаги будут выстраиваться в красивую и логичную историю.



# Линейная история или ящик с двойным дном?

В следующих главах мы изучим практические инструменты написания storyline игры, а пока обсудим вопрос линейности сюжета.

Есть прекрасные новости – ограничения на сюжетную линию устанавливаете только вы. Вы можете определить основной ОПЫТ вашей игры простым описанием, если в ваши планы входит создание несложной игрушки, позволяющей просто весело провести время. А можете сделать сложную историю, с логическим выбором развития сюжета. Можете пойти еще дальше и создать несколько параллельных сюжетных линий, или задумать цирковой трюк, и создать игровой рассказ таким образом, что только в конце герой выясняет, что все, что он предполагал во время игры – это всего лишь маскировка, а настоящая цель и настоящий сюжет разворачивался параллельно, и только в финале игры, герою предстоит узнать тайный смысл событий.

В общем, все, о чем следует помнить при написании сценария – это то, что игроки хотят жить в игровом пространстве, как в реальном мире. Они хотят испытывать переживание конфликта, дружбы, доверия, предательства, могут



щества. Если игра предоставляет такие возможности — то клуб ее последователей будет неуклонно пополняться новыми адептами.

Поэтому, вы можете разбить свой сценарий на несколько игровых пространств, в которых герой будет переживать самый разнообразный опыт.

Такое разделение на игровые моменты позволит вам четко сфокусироваться в каждой сцене именно на тех ощущениях, который герой должен получить в ходе прохождения уровня.

Простой набросок сценарной линии может быть изображен следующей схемой:



**Начало – (Сцена №1/ Опыт:**

**«Кто я такой») – (Сцена №2/ Опыт «Одиночество»)**

**– ...-(Сцена№№/Опыт:....) – Финал**

Пока, это лишь условный набросок сюжетной линии, без деталей. Задачей этой схемы является пояснение важного факта – если есть игровой момент, то вы должны предельно ясно понимать, какой ОПЫТ заложен на этом участке. Если такого понимания нет, то скорее всего этот участок игры получится неясным и неинтересным.

Забегая вперед, рекомендую не торопиться с составлением схемы, потому что дальше станет понятно, в какой очередности следует проектировать сцены, и почему именно такая последовательность.

# Конструируем начало сюжета

Это может показаться невероятным, но многие опытные сценаристы и рассказчики в итоге приходят к одному и тому же выводу – история всегда одна и та же. Меняются декорации, контекст происходящих событий, исторические времена, герои, но захватывающая история всегда развивается по одним и тем же законам. И если вы хотите, чтобы ваша игра была столь же увлекательна, как лучшие продукты Голливуда, то вам следует узнать эти законы.

Давайте этим и займемся.

Для наших целей мы несколько упрощенно рассмотрим законы построения storyline. Нам будет этого достаточно, чтобы получить первоклассный продукт. Для тех же, кто хочет углубиться в изучение универсальных законов построения истории, я рекомендую лучшую, на мой взгляд, книгу по этой теме – Владимир Пропп «Морфология волшебной сказки», ISBN 5-87604-039-8.

Ну а мы продолжим и начнем с начала.



Начало это очень важная часть сеттинга игры. Именно в этой части задается атмосфера будущих событий. Здесь мы узнаем о том, что было. Здесь мы начинаем догадываться о том, что будет.

Есть известная формула, делящая все существующие истории на два крупных сегмента: первый – обычный человек,

попавший в необычные условия; второй – необычный человек, попавший в обыкновенную жизнь. Первый класс историй – это рассказ о героях, которые в силу определенных обстоятельств, вынуждены открыть в себе новые качества и силы. Истории второго типа – это приключения супергероев.

Часто, отличие этих двух сюжетных линий состоит в том, что в случае варианта «обычный человек в необычных условиях» герою требуется открыть в себе суперсилу или новые героические качества, во втором же случае герой изначально упакован с точки зрения супер-способностей, но ему предстоит познакомиться с человеческой стороной своей личности и узнать о том, что он способен на дружбу, любовь или сочувствие. Это не универсальное требование к сюжетам, но использование таких вариантов часто бывает беспроязычным ходом сценариста.

Если идея вашей игры определена, и вы знаете к какому сегменту будет принадлежать ваша история, то пора приступить к созданию ее начала.

## **Варианты конструирования начала истории**

**Вариант № 1.** Начала как такового нет. Игрок сразу погружается в действие. Обычно такой вариант используется в очень простых игрушках. Такие игры не предполагают развития сюжета, и часто состоят из однообразных действий, с усложнением выполнения миссий на последующих уровнях.

**Вариант № 2.** Создание контекста. Этот вариант так же

не сложный, и часто реализован в нескольких кадрах, описывающих ситуацию, которая привела к началу действия в игре. Часто, эти кадры демонстрируются пока идет загрузка игры. В отличие от варианта №1, здесь уже есть минимальная возможность задания атмосферы игры. В конечном итоге, даже единственный кадр, выполненный в отличном дизайне, может придать игре определенные «вкусовые» характеристики. К примеру, заставка в виде красивой галактики, может дать понимание игроку, что теперь он космический исследователь. Все остальные действия в игре, пользователь будет воспринимать как продолжение космической истории, хотя общий дизайн и механика игры могут быть очень скудными в плане впечатлений. Такой конструкт начала вполне пригоден и для мирных стратегий, не имеющих динамично развивающегося сюжета.

**Вариант № 3.** Начало в форме обнаруженной пропажи. Здесь мы вступаем на территорию Великого Мифа. Именно так начинаются захватывающие истории. Смысл этой конструкции заключен в том, что герой отправляется в путешествие, когда обнаруживает что у него похитили что-то важное. Рассматривайте понятие похищения как можно шире. К примеру, подстава бывшего полицейского – это похищение его доброго имени. Когда злодеи планируют заменить правильные законы на преступные – это так же похищение будущего героя. Ведь если злодеи будут успешны, то в мире с новыми законами для героя нет места. Множество традици-

онных сюжетов похищения – украли книгу с тайными знаниями, похитили принцессу, украли философский камень и т.п. Вариантов множество, а смысл один – обнаружена пропажа, и теперь чтобы все исправить, герой должен оставить привычный мир и отправится в опасное путешествие, чтобы вернуть похищенное.

Я думаю вы уже поняли смысл пропажи/похищения. Вспомните, большинство историй начинается именно так. Почему? Я не могу точно утверждать, но видимо дело в том, что это универсальная история, которая разворачивается миллиардами форм, с разными людьми, в разных странах и в разные времена. Так что, смело используйте этот конструкт, и история вашей игры не оставит равнодушными пользователей. Потому, что именно так и бывает в реальной жизни.

Если вы уже сейчас работаете над сюжетом игры, то самое время применить это правило при конструировании вашего начала. Возможно это именно то, что сделает вашу историю правдивой.

При использовании этот конструкта есть несколько рекомендаций:

Покажите начало истории в спокойных, теплых тонах. Теплые тона дадут представление о благополучной жизни героя до обнаружения пропажи. Эта яркая картинка будет резко контрастировать с дальнейшими опасными событиями, которые скорее всего дизайнеры отобразят в резких и холод-

ных тонах. Контраст – это всегда очень хорошо;

Покажите, чем герою пришлось пожертвовать, прежде чем отправится в путешествие. Возможно друзья его отговаривали? Возможно он потеряет работу? Вариантов много – главное показать, что решение стать героем далось ему не легко. Это правдиво – а значит найдет отклик у людей, которые столкнутся с вашей игрой.

Отнеситесь внимательно к конструкту №3. Такое развитие событий почти сразу цепляет игроков и вносит интригу. Вероятно, мы интуитивно чувствуем, что для того чтобы, что-то изменить в своей жизни– необходимо пойти на риск, перейти ограничивающие линии безопасности, и отправиться в неизвестное, без всяких гарантий на успех. Ну а раз мы знаем это – то начало вашей игры станет ярким.

**Вариант № 4.** Герой по неволе.

В основном смысле конструкт № 4 это видоизмененный вариант №3. Отличие здесь только в том, что герой отправляется в путешествие не по своей воле, а в силу непреодолимых обстоятельств. И лучшим вариантом такого начала будет конструкция – неожиданная реакция на привычное действие.

Чтобы не заблудиться в теоретических дебрях, лучше мы продемонстрируем такую конструкцию реальными примерами, и вы без труда поймете секрет.

Итак, герой открывает дверь в спальню (привычное действие) а там межзвездное пространство (неожиданно, даже



очень).

Еще пример, вы засыпаете в самолете (ну бывает с некоторыми), а когда проснулись то обнаружили что в самолете кроме вас никого нет, даже пилотов (неожиданно).

# screenwriter



Еще раз – привычное действие вызывает неожиданное

развитие ситуации. Это начало хорошо тем, что оно само по себе очень контрастно и в некоторых случаях весело. А как мы знаем контраст и фан – это лучшие друзья сюжета. Есть еще один плюс в этом варианте – до какого-то момента развития истории, игрок будет гадать относительно того, что же с ним все-таки случилось, и почему. А это уже интрига. Откройте игроку интригу как можно позже, и вы получите дополнительный бонус от такого начала.

Если ваш сценарий уже в работе, то самое время определить вариант начала.

В случае варианта № 2 сильно не затягивайте рассказ истории, достаточно показать один слайд, который объяснит происходящее и даст логическое обоснование дальнейшим действиям. Не возбраняется использовать идеи варианта № 3. Ваше короткое предисловие может включать описания того, что пропало и чем это грозит. Дальше станет очевидным, что ваш персонаж просто не мог не отправиться в путешествие.

В случае варианта 3 или 4 подробно определите основные моменты сценария начала.

В общем смысле вам всего лишь надо найти то, чего не хватает вашему персонажу чтобы восстановить равновесие/справедливость в этом мире.

Для того, чтобы сконструировать максимально оригинальное начало попробуйте посмотреть, как можно шире на то, что могло пропасть/быть украдено или должно принад-

лежать по праву, но отсутствует у героя. Как только вы найдете эту пропажу – история начнет выстраиваться сама.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.