



Основы игр и нарративного дизайна

Сеттинг. Лор игры. Миростроение

Вопрос 1. Сеттинг и лор

Для любой истории важно место действия, а для игр оно важно вдвойне. Многие думают, что делать игры — значит создавать миры. Это не совсем так. Создание мира — лишь один из этапов проработки игрового нарратива. Это стоит рассматривать как сцену, на которой будут происходить события вашей истории.

Сеттинг и лор — это два ключевых понятия, относящихся к игровым мирам.

Давайте разберемся, что это такое и чем они отличаются.

Сеттинг — среда, в которой происходит действие; место, время и условия действия.

Сеттинг — это своего рода каноны и принципы, которым должен соответствовать мир, быть узнаваемым для игроков.

Сеттингов бывает великое множество: фэнтези, научная фантастика, вестерн, стимпанк, реализм, милитари, исторический, альтернативная история и так далее. Однако в рамках одного и того же сеттинга может быть неограниченное количество вариаций. Например, Ведьмак, Dragon Age и Герои меча и магии имеют одинаковый сеттинг — фэнтези. Тем не менее, эти миры значительно друг от друга отличаются.

Сеттинг — это лишь начальный набор установок. Увидев слово «фэнтези», мы ожидаем увидеть в игре магию, средневековые технологии, вымышленные расы. Открывая игру с тегом «научная фантастика», мы ожидаем, что мир этой игры технологически будет отличаться от нашего, и так далее. Сам характер этих отличий раскрывается уже не в сеттинге, а в лоре.

Лор (от англ. lore — «знания», «предания») — совокупность знаний об игровом мире.

Лор мира состоит из:

- его истории, правил, жителей;



- отличий этого мира от нашего;
- истории его возникновения;
- уровня его технологий;
- политического устройства и т. д.

Можно привести такую аналогию: лор — это сцена, на которой происходит спектакль, а сеттинг — канон ее оформления.

Любая игра, которая хочет похвастаться интересным необычным миром, не может обойтись без продуманного лора. Именно поэтому лор прорабатывается на более ранних этапах разработки и в определенном момент фиксируется, становясь отправной точкой для дальнейшей работы над проектом.

Функции лора

Поддержка целостности механик и сюжета. Если мы с самого начала решили делать вестерн, то от механики полетов на космических кораблях, которую кому-то в команде захочется внедрить позже, придется отказаться.

Креативные ограничения и допуски. Строя мир, где нет гравитации, мы дадим игровым механикам прыжка и полета ключевую роль. Сделать тяжелых неподъемных персонажей мы уже не сможем.

Поддержание фанбазы. Отличный пример — серия Dark Souls, по лору которой ведутся дискуссии уже много лет.

Развитие франшизы. Четкий проработанный лор становится фундаментом для дальнейшего развития вашего игрового мира.

Есть два подхода к работе с лором.

1. Игра вырастает из лора. Например, если мы делаем игру по уже существующей франшизе (Звездные войны, Fallout, Ведьмак), то набор правил и допущений уже давно сформирован до нас. Мы не можем выходить за эти пределы. В этом случае игровые механики придумываются на основе лора. Если мы делаем Звездные войны, то напрашиваются дуэли на световых мечах, перестрелки на бластерах и полеты на звездолетах. Придумывая игру во вселенной «Ведьмака», мы добавим в нее скачки на лошади и дуэли на обычных мечах.

2. Лор вырастает из игры. Примеры —Starcraft, Diablo. В этом случае разработчики вольны придумать тот лор, который им нужен, чтобы обосновать механики своей игры. Это более свободный подход. Мы вольны сначала продумать механики, а потом с помощью лора уже их обосновать и объяснить.

Лор-документ



Очень важно, чтобы все особенности и правила нашего игрового мира были где-то зафиксированы. Как правило, для этого составляется документ под названием «Лор-библия» или просто лор-документ. Он может быть любого размера — все зависит от масштабов вашего проекта и важности игрового мира для него.

Например, если действие вашей игры происходит в реальном мире, да еще и в настоящем, то слишком много описывать и не нужно. А если ваша игра происходит в огромном вымышленном мире, то без описания особенностей этого мира не обойтись.

Важно понимать, что лор-документ существует для команды разработчиков, а не игроков. Это техническая документация, с которой нужно будет ознакомиться большинству участников команды. До игроков лор информация дойдет уже в виде готового мира. Фактически, все, что будет видеть игрок — следствие хорошей проработки игрового лора.

Единой структуры для лор-документа нет. В каждом случае нужно самостоятельно определять, какая информация будет важна, а какой можно пренебречь. Тем не менее, есть несколько основных элементов, которые будут уместны в лор-библии.

Базовые сведения. Название мира, его тип (планета или диск на горбу черепахи). Народонаселение. Описание мира одним предложением.

География. Природные законы. Рельеф и климат. Лэндмарки (достопримечательности и центровые самые заметные объекты). Опционально — карта мира.

Персонажи. Расы и биологические виды, модели их взаимоотношений, языки, на которых они говорят.

Общество. Религия, культура, досуг и развлечения, наука и образование, здравоохранение, обряды и традиции

Технологии, Магия, Вооружение. Есть ли в этом мире магия, какая она, как к ней относятся обитатели мира, какие технологии применяются в быту и на войне.

Экономика. Какова финансовая система в мире или его государствах. Как устроены рынки, торговля, логистика. Какие ресурсы в этом мире самые ценные.

Политика. Кто правит государствами и/или миром, каковы его законы и основные фракции.

Важно помнить о двух опасностях при составлении лора. Первая — недостаточная подробность. Предположим, в вашем фэнтезийном мире есть



магия, но вы ее не описали. В результате гейм-дизайнеры придумают что-то свое, и оно будет противоречить логике мира.

Вторая опасность — избыточная подробность. Вы решили прописать детально жизнь каждого маленького городка на каждом огромном континенте, раздули документ до 500 листов, потратили на это полгода, а действие игры происходит на клочке 20 км². Много работы потрачено впустую.

Есть два способа начать проработку лора.

1. От общего к частному — сначала вырисовываются основополагающие принципы мира, а потом, спускаясь от самого абстрактного уровня к более конкретным, мы все детальнее и детальнее прорабатываем мир.

2. От частного к общему — метод садовника, выращивающего сад из одного семечка. Например, Джордж Мартин начал проработку Вестероса со сцены, где Старки находят волчат.

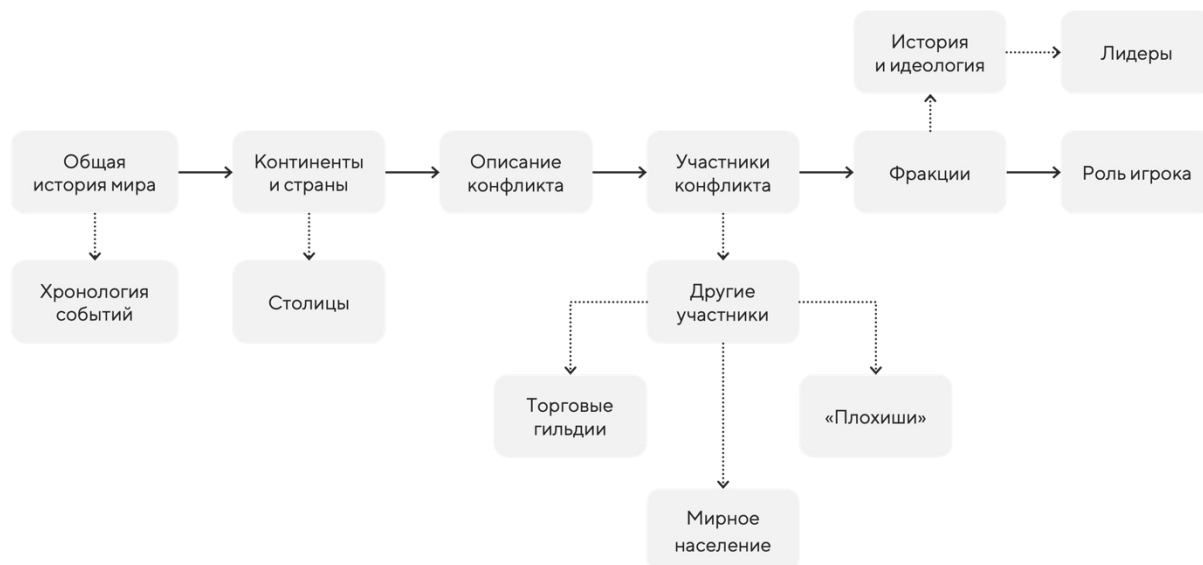
Более надежен первый вариант, так как во втором случае вы сами не будете знать, куда вас заведет фантазия. Поэтому важно сразу обозначить себе границы и следовать им.

Лор говорит о том, как мир стал таким, какой он есть на момент начала игры.

Пример описания лора

Разберем на живом примере, как можно прорабатывать игровой лор. На рисунке 1 показана схема разработки лора мобильной фэнтези-стратегии.

Рисунок 1. Схема разработки лора



Здесь применен подход «от общего к частному». В разработке первоначально выделили все элементы игрового мира, которые нуждаются в объяснении и проработке и выстроили между ними взаимосвязи.



Дизайнеры начали с того, что подробно описали общую историю мира, а также хронологию событий, которые на него повлияли сильнее всего. История и предыстория — самая абстрактная и высокостоящая часть описания мира.

Далее дизайнер приступил к описанию континентов и находящихся на них государств, отдельно придумал столицы государств. Так мир обрел четкие очертания, внутренние и внешние границы.

Следом, когда было готово представление о странах, населяющих мир и об условиях, в которых они сосуществуют, дизайнеры прописали поводы для конфликта между ними. Стратегическая игра неизбежно должна строиться вокруг конфликта.

Потом были подробно описаны стороны конфликта. Это фракции, за которых будет играть игрок, а также те участники, за которых он играть не будет, но которые также влияют на конфликт. Это торговые гильдии, которые навариваются на войне, мирное население, которое страдает от войн, а также подфракция злодеев, которые хотят дестабилизировать обстановку в мире и возвыситься над основными участниками конфликта.

В игре помимо стран должны были быть большие фракции — коалиции стран. Именно их и прописали дальше. Для каждой фракции продумали ее историю и идеологию, особое внимание уделили описанию лидеров фракций, так как их игрок будет видеть достаточно часто.

В самую последнюю очередь была обозначена роль игрока во всем этом. Вариантов было много: главарь банды наемников, князь, военачальник, лорд. Игроку дали роль лорда. Он находится в подчинении лидера фракции и противостоит лордам другой фракции.

На этом работа над основным лор-документом закончилась, и дизайнеры начали прописывать уже совсем конкретные детали — юнитов, способности игрока, виды ресурсов, дизайн замков и многое другое. Именно такой документ помог сделать целостный и непротиворечивый мир.

Вопрос 2. Виды конфликтов

Работая над созданием мира, стоит сразу подумать о том, какие конфликты в нем будут, ведь конфликт — движущая сила повествования и одна из основ драматургии.

В конфликте сталкиваются интересы и цели, действие и противодействие, желание и препятствие его исполнению.



С точки зрения игрока, конфликт — напряжение, которое возникает в то время, когда он преодолевает игровое препятствие при помощи игровых ресурсов. Конфликт мотивирует игрока войти в поток.

Если не будет конфликта, история будет скучной. «У персонажа все было хорошо, сейчас у него тоже все хорошо, в будущем у него тоже все хорошо» — таким сюжетом никого не заинтересуешь. Нужно стремление, цель, а также препятствия для ее достижения. Герою может мешать другой персонаж, а может мешать он сам, его нерешительность или противоречия между внутренними убеждениями и внешними потребностями. Конфликт может развиваться между двумя и более крупными фракциями: государствами, цивилизациями, бандами или группами выживших в апокалипсисе людей. Поэтому, работая над миром, не забывайте, что в его основе должны быть заложены предпосылки для конфликтов.

Перечислим основные виды конфликтов.

Человек против человека. Это столкновение целей и желаний конкретных людей. Как правило, это протагонист — главный герой — и антагонист — его противник. Оба хотят разного, но достижение цели каждого из них невозможно одновременно. Победит кто-то один, компромиссов не будет. Например, главный герой хочет спасти мир, а антагонист — его уничтожить. Примеры игр с таким конфликтом: God of War 4 (Кратос против Бальдра), Far Cry 3 (главный герой против Вааса) и многие другие.

Человек против общества — противостояние героя большой обезличенной системе. Противником выступают социальные нормы и институты. Часто в такой конфликт добавляются персонажи, символизирующие систему, так как обезличенное противостояние сложнее воспринимать. Тем не менее, общественный строй нельзя сломать, победив одного человека, поэтому конфликт всегда разрешается на более глобальном уровне или заканчивается поражением главного героя. Примеры таких конфликтов: Wolfenstein: New Order (Бласкович против нацистского общества), We Happy Few (антиутопия), серия GTA. В GTA мы играем за асоциальных личностей, которые противопоставляют себя обществу. Хотя они и не ставят целью что-то поменять, но их цели явно противоречат общественным устоям, на что общество отвечает наряды полиции и даже военных.

Человек против стихии. Здесь противником героев выступают силы природы, с которыми сделать ничего нельзя. Единственный их вариант — выжить и приспособиться или погибнуть. На фоне подобных конфликтов очень неплохо могут развиваться побочные конфликты, например «Человек против человека». Герои вынуждены бороться за ограниченные ресурсы, выживание своих близких.



Примеры игр с таким конфликтом: Frostpunk, Don't Starve и вообще большинство игр-выживалок.

Человек против неизведанного — самая сложная в описании и достаточно размытая категория конфликтов. Против героя выступает то, что он сам не понимает и часто даже не в состоянии понять. Например, лавкрафтианский ужас и другие тайны вселенной. Цель героя — понять их и, часто, выжить. Такой тип конфликта характерен для игр-ужастиков, мистики.

Примеры игр с этим конфликтом: «Мор: Утопия», Call of Cthulhu, Silent Hill, Outlast.

Человек против технологии — конфликт героя и технического прогресса, который в своей сути может быть беспощадным. Это может проявляться в виде неизбежного устаревания, когда новые инструменты заменяют нас, или в нежелании меняться. Еще один пример — противоречия между эффективностью новых технологий и общественными устоями или принципами героя. Примеры таких игр: Deus Ex: Human Revolution, Soma, Detroit: Become Human.

Человек против себя самого — тот самый внутренний конфликт, противоречие внутри героя, которое мешает ему достичь свои цели. Чаще всего это кризис, который герой должен пройти. Такой конфликт крайне сложно сделать основным для игры, но он может проявляться на фоне многих других конфликтов.

Перечислим примеры таких игр.

- Katana Zero. Хочет ли герой жить? готов ли он умереть? Или рано или поздно его ждет расплата за смерти и вечные муки, застывшие в моменте?
- Infamous. Как герой воспользуется своими силами: во имя добра или во зло?
- Silent Hill 2. В этой игре все враги олицетворяют желание героя наказать себя за совершенное злодеяние, он жаждет наказания, и этому посвящен весь его путь по зловещему потустороннему городу.

Прописывая лор вашего проекта, попробуйте понять, какие из этих видов конфликтов могут развиваться в вашем мире, и отталкивайтесь от этого. Если конфликтов найти не получается, то, скорее всего, нужно что-то менять или дополнять в описании мира.

Вопрос 3. Персонажи

Если лор описывает сцену, на которой разворачивается история, то актеры на этой сцене — наши игровые персонажи.



С точки зрения геймплея персонажи бывают двух видов. Первый вид — Playable Characters (PC). Ими управляет игрок. Второй вид — Non-playable character (NPC). Над ними игрок не имеет контроля.

Остановимся подробнее на игровых персонажах.

Виды игровых персонажей:

- фиксированный протагонист с заранее определенной внешностью, характером и историей (The Last of Us, Tomb Raider, Uncharted);
- протагонист с заранее определенным характером и историей, но с кастомизируемой внешностью (Mass Effect, Dragon Age);
- протагонист с фиксированной внешностью, но без характера (Half-Life);
- полностью кастомизируемый протагонист (Skyrim, Fallout).

С точки зрения истории персонажи делятся на героев первого плана и второстепенных. К героям первого плана относятся протагонист и антагонист.

Протагонист — центральный персонаж, вокруг которого строится история. Его действия двигают историю вперед. Он олицетворяет ключевую идею произведения.

Антагонист — полярная противоположность протагониста. Его соперник, стремящийся противостоять ключевой идее протагониста. Не обязательно это должен быть злодей — хороший антагонист тот, которого можно понять и даже сопереживать.

Протагонист и антагонист требуют одинаковой степени проработки. Это самые важные персонажи вашей игры.

Стоит отметить, что бывают игры без антагониста. Но также и игры без протагониста, хотя это чаще характерно для игр без истории.

Герои второго плана могут играть самые разные роли, например:

- sidekick: помощник, спутник, партнер и советчик;
- love interest: любовник, основная цель, объект защиты;
- comic-relief: неуклюжие, но забавные герои, разряжают обстановку.

Перечислим функции второстепенных героев.

- Оттеняют протагониста (например, Геральт и Лютик).
- Добавляют достоверности истории и миру.



- Способствуют развитию истории — могут помогать или препятствовать первостепенным героям, давать задания и новые цели.

Памятка. Создание проработанного персонажа.

Придумывая и описывая персонажа, можно отталкиваться от следующих характеристик:

ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ О ПЕРСОНАЖЕ

- Как его зовут?
- Сколько ему лет?
- Чем он занимается?
- Беден или богат?
- Город или провинция?
- Образован или неуч?
- К какому сословию его можно отнести?
- Есть ли семья?
- Как и где он провел детство?

ВНЕШНОСТЬ

- Он красив, обычен или уродлив?
- Важна ли ему его внешность?
- Во что он одевается каждый день?
- Есть ли у него стиль?
- Носит ли он татуировки или пирсинг?
- Арт-референсы и визуализация героя.

ХАРАКТЕР

- Слабые и сильные стороны, устремления, вера, ценности.
- Каков его темперамент?
- Чего он хочет в долгосрочной перспективе?
- Чего он хочет в игре?
- Что он любит больше всего?
- Что он ненавидит?
- Чего он боится?
- Филантроп или мизантроп?
- Одиночка или командный игрок?
- Самая дурная привычка персонажа.



ЛЕКСИКА

- Особенности речи.
- У него есть речевой дефект?
- У него есть любимые присказки?
- В его речи есть профессиональные слова?
- Он ругается?
- Если бы могли его слышать, каким тембром голоса он бы обладал?

ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ

- Манеризмы, дефекты.
- Он выделяется из толпы? Чем?
- У него есть мозоли?
- У него есть шрамы или увечья?
- У него есть сверхспособности?
- У него есть экстравагантная черта?

РАЗВИТИЕ

- Трансформация персонажа в истории с начала и до конца.
- Чего он хочет в начале игры?
- Чего он хочет в середине игры?
- Чего он хочет в конце игры?