



# Основы игр и нарративного дизайна

## Нарратив в играх

### Вопрос 1. Повествование в играх

Одну и ту же историю можно рассказать разными способами. В книге история будет рассказана через слова и метафоры. В фильме — через визуальные и звуковые образы. В играх же история будет рассказана через действия и вовлечение игрока.

Игровое повествование идет на шаг дальше повествования в кино, благодаря интерактивности. И этот инструмент мы не просто можем — мы обязаны его использовать. Если принцип повествования в кино называется «Show, don't tell», то в играх мы идем на шаг дальше, и принцип можно сформулировать как «Involve, don't just show». Мало показать историю или рассказать ее прямым текстом — важно вовлечь в нее игрока и позволить ему своими действиями взаимодействовать с ней. Для этого используются многие инструменты: игровые механики, повествование через окружение (environmental storytelling), кат-сцены, системы квестов и многое другое.

История состоит из событий, которые бывают неинтерактивными и интерактивными. К неинтерактивным событиям относят, к примеру, киношные вставки-катсцены. К интерактивным — выборы игрока, схватки с боссами, головоломки и просто прохождение уровней.

Важно дать игроку достаточно интерактива, иначе вашу игру будут считать скорее интерактивным фильмом. Но это не значит, что вы должны использовать лишь только интерактивные виды событий, так как игроку иногда бывает нужна и передышка. Плюс, исключительно через интерактив рассказать историю возможно далеко не всегда, хотя есть и такие игры, например Journey. Еще одно важное отличие игр от других форм медиа — игры могут быть нелинейными. Выбор игрока может привести его к другой концовке, например. Бывают разные формы нелинейности — полная, частичная, комбинированная.

Важно помнить, что нелинейные игры сделать дороже и сложнее, так как вам придется прорабатывать множество сцен, которые игрок в рамках единственного прохождения не увидит. Но это хорошо работает для игр, которые рассчитаны на неоднократное прохождение или активный обмен информацией и впечатлениями между разными игроками.



## Терминология

Терминология гейм-дизайна все еще находится на этапе становления. Например, многострадальное слово «нарратив». Кто-то понимает под ним переживания игрока, кто-то приравнивает это к сценарию игры или сюжету.

Мы пойдем несколько дальше, и дадим как теоретическое, так и практически значимое определение.

### Теоретическое определение.

**Нарратив** — это изображенная последовательность событий, связанных между собой хронологически и по смыслу.

Разложим его на признаки.

**Первый признак — последовательность событий.** У нас не выйдет истории, в которой произошло только одно событие. «Принцессу похитили» — этого мало. Но если мы напишем: «Принцессу похитили, принц отправился в погоню, убил похитителей и спас принцессу», то у нас получится маленькая и примитивная, но все-таки история.

**Второй признак — изображенная последовательность событий.** Изобразить ее можно в любой форме: написать на бумаге, снять фильм, просто подумать в своей голове — эти события должны существовать хоть где-то, чтобы считаться нарративом.

**Третий признак — хронологичность.** Если не будет хронологической связи, то события могут не сложиться в историю. Например, они все происходят одновременно: «Принцессу похитили, булочник испек хлеб, дворник убрал мостовую». Связи нет, и история просто не может продолжиться.

**Четвертый признак — связь по смыслу.** События, которые мы описали выше, имеют еще один изъян — они не связаны друг с другом по смыслу. Одно событие не вытекает из другого и не влияет. Если мы напишем: «Принцессу похитили, булочник перестал печь хлеб в трауре, а дворник, находившийся в сговоре с похитителями, замел их следы», то уже это больше будет похоже на историю.

Но есть еще один очень важный момент. Нарратив может существовать в голове сценариста, в текстовом файле, в самой игре и в голове игрока, который с этой игрой взаимодействует. И это приводит нас к практическому определению.



## Практическое определение.

**Нарратив** — это опыт, который переживает игрок, играя в игру, история, которая возникает у него в голове.

Цель работы гейм-дизайнера — сделать так, чтобы нарратив в голове игрока соответствовал тому нарративу, что находился в головах разработчиков и игровой документации. Мы заботимся о том, чтобы история, которая формируется в голове у игрока, была максимально захватывающей и интересной.

Разберем еще несколько важных терминов.

**История (фабула)** — хронологическая последовательность событий. Она отвечает на вопрос: «Что происходит?»

**Сюжет** — последовательность событий, «обработанная» так, чтобы отвечать художественным целям повествователя. Она отвечает на вопрос: «Как это происходит и почему?»

**Игровые механики** — способы, с помощью которых игрок взаимодействует с игрой в рамках заданных правил.

**Нарративные механики** — игровые механики, которые работают на подачу сюжета. Они рассказывают историю и усиливают игровой опыт.

**Агентивность** — ощущение игрока, что его действия влияют на события игры.

## Вопрос 2. Нарративный дизайн

Нарративный дизайн — выбор и применение оптимальных повествовательных средств, с помощью которых будет рассказана история.

При работе над игровым повествованием стоит придерживаться нескольких принципов. Перечислим их ниже.

**Первый принцип.** «Involve, don't show». Всегда стремитесь вовлечь игрока, воспринимать его как действующее лицо, а не зрителя.

**Второй принцип.** Фокусируйтесь на главном, отсекайте лишнее, ведь избыточность вредит истории.

**Третий принцип.** Меньше слов, больше информации. Игроки не любят читать, поэтому текст — ваш худший инструмент, хотя без него не обойтись.



**Четвертый принцип.** В нарративном дизайне все средства хороши — вам доступно множество инструментов повествования, не стоит ограничиваться чем-то одним.

**Пятый принцип.** Геймплей и история должны усиливать друг друга. Стремитесь к тому, чтобы создать целостный опыт для игрока, а не просто рассказать историю в отрыве от самой игры.

**Шестой принцип.** Стремитесь удержать внимание игрока. Потеряете однажды — едва ли сможете вернуть.

## Инструменты нарративного дизайна

В распоряжении нарративных дизайнеров две группы инструментов: вербальные и невербальные.

Вербальные инструменты — это все, что связано с текстами.

Преимущества текстов:

- недорогие;
- просто доносят информацию;
- универсальны;
- незаменимы для подачи технической информации.

Недостатки текстов:

- отвлекают от игрового процесса;
- не «цепляют» на эмоциональном уровне;
- рассказывают историю, а не показывают или позволяют в ней поучаствовать.

Общий принцип, который мы сформулировали на практике: **«Используйте в игре настолько мало текста, насколько возможно».**

В случае с такими играми как Journey — это может быть ноль строк текста. В случае с такими играми как Disco Elysium — это несколько томов «Войны и мира». Задача нарративного дизайнера — понять, сколько текста минимально необходимо игре и придерживаться этой нормы.

Также огромную роль играет подача текстов. Важно заботиться, чтобы тексты не выглядели отпугивающими и грамотно их дозировать. Например, если текста слишком много, и он не структурирован, то выглядеть он будет как стена,



через которую не всякий игрок захочет перелезть. В идеале, тексты стоит делить на куски по 100–200 символов с пробелами и давать игроку фрагментами.

Кроме того, важно думать о размере текста относительно экрана, шрифте и общей читаемости, чтобы игрокам не приходилось прилагать зрительные усилия. Обычно этим занимается дизайнер интерфейсов, но нарративному дизайнеру также важно обращать внимания на оформление текстов.

В качестве примера сравните оформление диалогов в игре Disco Elysium и Pillars of Eternity. Это два разных подхода, однако в обоих случаях вы заметите, что тексты поделены на фрагменты, каждый тип текста отмечен своим шрифтом и цветом, поэтому игрок может легко просканировать глазами текстовое поле и найти нужные фрагменты. В случае с Disco Elysium текстовое поле узкое, что позволяет игроку водить глазами вверх-вниз, а не влево-вправо, что весьма удобно при чтении большого текста.

## **Виды и функции внутриигровых текстов**

Тексты делятся на разные виды в зависимости от функции, которую они выполняют. Перечислим их ниже.

**Названия игровых сущностей.** Это могут быть как имена персонажей, так и наименования предметов в игровом магазине, названия городов, локаций, монстров и прочих объектов.

Названия должны быть краткими и звучными. Они должны соответствовать сеттингу и вашему игровому миру. Например, странно было бы назвать средневекового крестьянина именем Джейсон Хайзенберг, а ученого XX века — Гуго Смердящим. Названия должны быть просты для запоминания и легко произносимы, так как они играют важную роль обозначения игровых сущностей и помогают игроку лучше ориентироваться в разнообразных элементах игровой системы.

**Описания** — самая широкая категория текстов. Описывать приходится все: свойства оружия и доспехов, заклинаний, предметов и способностей. Описания могут быть у локаций и персонажей в кодексе знаний.

Описания бывают технические и художественные. Технические описания разъясняют игровую механику, дают цифры, проценты и так далее. Вот пример технического описания: «Огненный шар наносит врагу 50 % урона от интеллекта заклинателя». Сравните его с художественным: «Маги с древности любили сжигать врагов огненными шарами».

Часто оба вида описаний объединяются в один, и получается: «Излюбленный прием магов, открытый сотни веков назад. Наносит врагу 50% урона от интеллекта заклинателя».



Желательно не делать описания слишком длинными. Как правило 140–200 символов хватит, чтобы описать большинство механик и добавить немного художественности. Еще одна полезная функция описаний — они позволяют спрятать игровые условности, обосновать ее и сделать для игрока более понятной и интересной.

**Диалоги** — самый «живой» формат текста. Общение персонажей воспринимается игроком гораздо легче.

Основные функции диалогов:

- донести сюжет;
- раскрыть характеры персонажей;
- преподнести геймплейную информацию в интересном формате, не нарушающем погружение.

Важно всегда следить за длиной реплик в диалоге. Лучше 5 реплик по 100 знаков, чем одна реплика на 500. Еще один полезный прием — читайте вслух написанные диалоги. Так сразу становится понятно, насколько реплики правдоподобны и звучны.

**Лорные тексты** — это тексты, раскрывающие игровой мир, его историю и устройство. Как правило, они необязательны для игрока и интересуются ими только часть игроков, так как в таких текстах не дается расшифровок игровым механикам и нет очевидной выгоды, кроме как интереса. Но такие тексты тоже полезны как бонус для игроков, любящих исследовать игровой мир.

Примерами таких текстов можно назвать книги в Skyrim. Их можно найти на чьей-то полке и прочитать при желании. Хотя они и не обязательны, но именно такие тексты наделяют мир особой живостью и правдоподобием.

**Flavor-тексты** — это совсем развлекательные тексты, единственная цель которых — эмоционально повлиять на игрока, добавить интереса и веселья. Например, такие тексты часто используются в карточной игре Magic The Gathering, где под геймплейным описанием карты иногда курсивом размещается забавная выдержка из книги или выдуманная дизайнером история, иллюстрирующая персонажа или объект, размещенный на карте. Пример. Карта «Разъяренный гоблин», текст: «Он злился на мир, на семью, на свою жизнь. А вообще-то, он просто злился».

## Невербальные инструменты

Невербальные инструменты многообразны. Рассмотрим некоторые из них.

**Игровые механики.** Механики в игре могут быть «заряжены» сюжетным смыслом. Например, с помощью механики стрельбы можно уничтожать врагов, а



можно заставить игрока убить любимого персонажа и вызвать у него сильные переживания.

**Environmental Storytelling** — это повествование, заложенное в игровом окружении. Комната персонажа и висящие на ней плакаты могут рассказать о персонаже достаточно много, если игрок захочет присмотреться. Таким образом можно изображать совершенно разные сцены. Например, лужа крови и ведущие из нее красные следы покажут, куда ушел убийца. Еще один пример — многочисленные «Environmental Storytelling Skeletons», которыми славится серия Fallout. По расположению скелетов, одежде и окружению можно вообразить целые истории, которые произошли с этими людьми, пока ядерный взрыв или другие угрозы не настигли их.

**Звуковой дизайн.** Музыка и звуковое окружение значительно влияют на опыт игрока. Страшные шорохи в темной комнате, например, будут бить по нервам игрока в игре-хорроре.

**UI/UX.** Игровые интерфейсы тоже можно использовать для того, чтобы рассказать историю. Например, вместо обычного журнала с заданиями можно сделать ментальную карту мыслей и догадок главного героя, между которыми будут возникать новые связи, символизируя, что герой близок к разгадке тайны.

**Кат-сцены** — это кинематографические вставки, в которых контроль игрока отсутствует или существенно ограничен. Остановимся на них подробнее.

С помощью кат-сцен мы можем рассказывать любые истории, прибегая к инструментам кинематографии. Для кат-сцен пишутся сценарии, диалоги и рисуются раскадровки. Это очень дорогой, но эффективный инструмент повествования, который делает игру больше похожей на фильм.

Функции кат-сцен:

- доносят экспозицию;
- дают отдых после насыщенного геймплейного фрагмента;
- служат наградой за выполнение геймплейных заданий;
- увеличивают эмоциональность подачи — например, показывают босса в грозном виде, чтобы сама схватка ощущалась более опасной.

Важно понимать, что на время катсцен игрок не играет в игру. Иногда ему реально нужен отдых — например, после тяжелого геймплейного сегмента, победы над боссом или прохождения уровня. Однако чаще всего игрок не любит, когда у него отнимают контроль. Поэтому, первое, о чем важно думать — своевременность катсцен. Важно не добавлять их в те моменты, когда игрок еще не устал и хочет продолжать игру.

Также нужно стремиться к тому, чтобы катсцены не лишали игрока полностью контроля. Даже такая мелочь, как позволить игроку двигать камеру



немного во время сценки — уже полезна, так как позволяет игроку остаться «у руля».

Прописывая кат-сцены, желательно продумать еще несколько моментов.

Первый момент — какие интерфейсные элементы будут присутствовать в катсцене. Второй — можно ли пропускать катсцены. Считается хорошим тоном позволять игроку пропускать катсцену, но если такую кнопку сделать заметной всегда, то игрок может злоупотреблять этой возможностью, поэтому часто кнопку пропуска скрывают, показывая, когда игрок сам нажмет на отмену на геймпаде или клавиатуре.

Как мы уже упомянули, хорошо работает управление камерой, особенно если показана сцена от первого лица.

Еще одна механика, которую можно реализовать в кат-сценах — Quick Time Event или QTE.

**QTE (Quick Time Event)** — метод контекстно-зависимого игрового процесса, при котором игрок выполняет действия на устройстве управления вскоре после появления инструкции/подсказки на экране. Эти события позволяют игроку ограниченно контролировать персонажа во время кинематографических эпизодов в игре.

QTE — отдельная, достаточно спорная механика. Она, безусловно, добавляет в катсцену интерактивности, но с ней легко переборщить. Избыток QTE заставит игрока сидеть как на иголках, судорожно ожидая появления команды. Тем не менее, в некоторых играх эта механика добавляет динамики и остроты.

## Нарративные механики

Это игровые механики, которые работают на подачу сюжета. Их можно считать «заряженными» игровыми механиками.

Опыт игрока складывается из истории, которую мы хотим рассказать и способов, которыми мы эту историю рассказываем. Схема нарративной механики показана на рисунке 1.





Рисунок 1. Нарративная механика



Одну и ту же историю можно рассказать разными способами. Например, популярная в свое время игра *Firewatch* использовала механику переговоров по радиации, чтобы рассказать историю общения двух персонажей. По ощущениям это отличалось от других «симуляторов ходьбы», подчеркивало дистанцию и чувство одиночества, хотя и не полного.

Таким же образом практически любую игровую механику можно поставить на службу сторителлинга. Лучше всего эта тема раскрывается на примерах, поэтому дальше мы разберем примеры игр, которые успешно смогли «зарядить» игровые механики сюжетным смыслом.

### Вопрос 3. Лудонарративный диссонанс и резонанс (когерентность)

Впервые термин «лудонарративный диссонанс» прозвучал в 2007 году. Его автор — игровой дизайнер Клинт Хокинг.

**Лудонарративный диссонанс (от лат. «ludos» — игра) — конфликт между сюжетом и игровым процессом.**

Лудонарративный диссонанс возникает, когда геймплей поощряет такое поведение игрока, которое противоречит сюжету игры.

Как мы изучили раньше, нарративный дизайнер должен стремиться к тому, чтобы геймплей и повествование дополняли друг друга и усиливали игровой опыт, а не противоречили. Именно поэтому нам важно уметь распознать возможный диссонанс и, в идеале, превратить его в резонанс — ситуацию дополнения.

На тему лудонарративного диссонанса велось множество дискуссий. Самый известный пример — герой серии *Uncharted* Нейтан Дрейк. Обаятельный харизматичный герой-добряк за игру убивает сотни или даже тысячи врагов, что не совсем вяжется с его личностью. Но такой пример едва ли можно считать самым удачным, потому что большинству игроков это не помешало пройти игру, и не внушило неприязни к персонажу.



Почему так произошло? Скорее всего, причиной был жанр игры и отсутствие всяких попыток рефлексии относительно ценности человеческой жизни. Многие из нас смотрели приключенские фильмы и боевики, где на первом месте стоит экшн. Uncharted сделан по канону таких произведений и не пытается строить из себя драму. Потому у игрока не возникает ощущения диссонанса, ведь главный герой — не злобный убийца. Он сражается со злодеями и редко имеет выбор стрелять или нет.

Но есть много других ситуаций, когда игровой процесс и нарратив начинают противоречить друг другу, мешая погружению игрока.

Более показательным примером лудонарративного диссонанса гейм-дизайнеры называют The Last of Us 2. В этой игре в ходе сюжетных сцен показываются переживания героини из-за убийства нескольких персонажей, однако игрок за время игры может убить жестокими способами сотню-другую противников, и героиня переживать из-за них не будет. Это уже вызывает несколько больший диссонанс.

Проблемы могут быть и в игровом балансе. Например, в Skyrim игрок достаточно быстро может прокачаться до такой степени, что будет свободно убивать драконов. Тем не менее, это не останавливает обычных бандитов от того, чтобы в одиночку нападать на игрока.

Есть и обратная ситуация, когда механики и история дополняют друг друга. Это называется лудонарративным резонансом. Это создает высокую степень погружения в игру.

## Сценарные структуры

Работая с сюжетом, полезно знать про основные сценарные структуры. Для гейм-дизайнера это полезный инструмент, который позволяет деконструировать истории книг, фильмов, других игр. Чем больше и лучше вы анализируете другие успешные истории, тем лучше будете разбираться в драматургии, что пригодится вам при создании собственных историй.

Не имея в голове четкой сценарной структуры, вы будете цеплять какие-то обрывочные моменты, которые не сразу станут складываться в целостное знание. Структура же поможет вам получать больше информации и более четко раскладывать по полочкам увиденные приемы в других произведениях.

По сценарным структурам можно попробовать и сконструировать собственную историю. Но будьте осторожны — они недостаточно гибкие для этого и не гарантируют, что у вас получится что-то дельное. Тем не менее, в учебных целях попробовать можно — это поможет вам справиться со страхом чистого листа.

## Трехактная структура



Изучите схему трехактной структуры на рисунке 2.

Рисунок 2. Трехактная структура

## ТРЕХАКТНАЯ СТРУКТУРА



В своей сути трехактная структура достаточно проста. У каждого произведения есть начало, когда мы знакомим пользователя с миром и героями в состоянии «покоя». Это называется экспозицией. Если скоро что-то изменится, то нам нужно дать отправную точку, на фоне которой эти изменения станут заметны, именно поэтому без экспозиции не обойтись.

Следом за экспозицией идет событие, меняющее судьбу героев, после чего им не остается ничего, кроме как пуститься во все тяжкие. Это все входит в первый акт.

Второй акт — это самая насыщенная часть произведения. В нем героев ждут проблема за проблемой, препятствия, повороты и кризисы. Заметьте, что график структуры идет все выше. Это своего рода график напряжения игрока. На этом этапе напряжение не должно снижаться.

Третий акт — окончание нашей истории, когда происходит финальное разрешение конфликтов, за которым следует спад напряжения.

Трехактную структуру можно воспринимать как инструмент контроля за напряжением пользователя. Принимая ее во внимание, мы не даем игроку слишком много поблажек.

### Путь героя

Путь героя — другая схема, которую также можно использовать для деконструкции. Она показана на рисунке 3.



Рисунок 3. Путь героя

## ПУТЬ ГЕРОЯ



Изначально она была выведена исследователем мифологии Джозефом Кэмпбеллом. Он обнаружил, что во всех древних мифах присутствует одна и та же структура.

Эталонный пример реализации подобной схемы в играх — это игра Journey, которая и названа как раз в честь пути героя.

В своей сути это набор стадий, которые проходит персонаж. В начале он живет свою обычную жизнь, но что-то побуждает его пуститься в приключение. Для этого ему нужно на время отказаться от привычной жизни и преодолеть некий порог. Дальше его ждут испытания и соблазны, преодолев которые он сможет вернуться к своей прежней жизни, но уже измененным, получившим новый опыт.

Эта концепция достаточно универсальна и применяется не только в сценарном деле. Через нее можно даже осмыслить процессы и изменения, происходящие с человеком в реальной жизни.

Однако, когда речь идет об играх, эту схему лучше использовать как инструмент для анализа и деконструкции чужих сюжетов, а не для создания своих собственных. Хотя помнить о ней, безусловно, полезно.

### Клиффхэнгер

Cliffhanger — это прерванная кульминация, когда герой находится в опасной или рискованной ситуации, но повествование обрывается до следующей серии. Это очень эффективный способ захватить внимание игрока и удержать его.

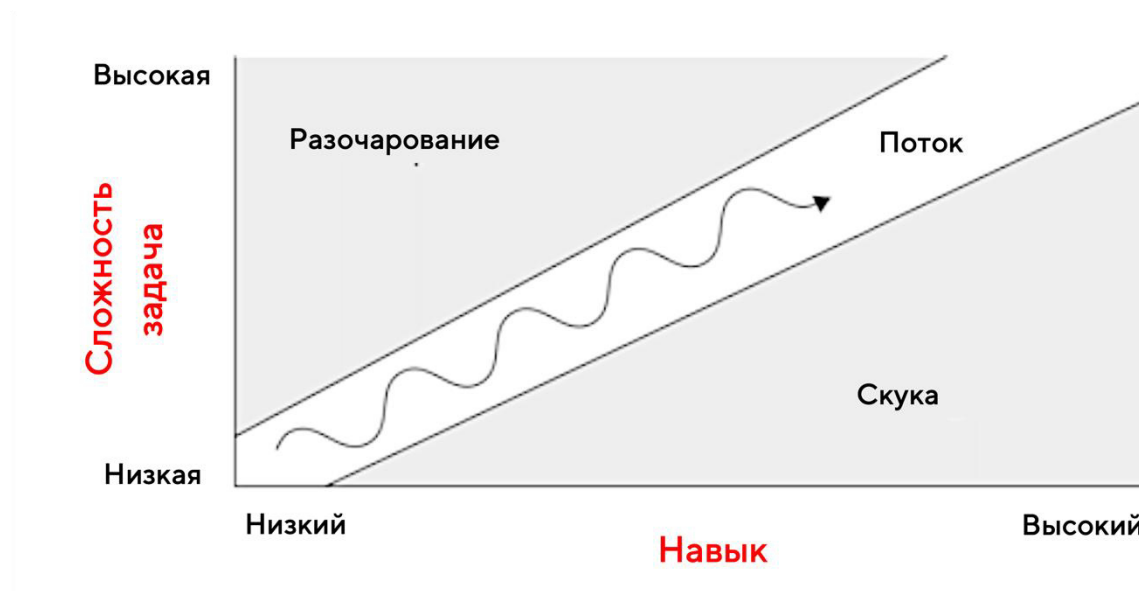


Приведем примеры того, как клиффхэнгер используют в играх.

1. Когда повествование и игровой процесс идут от лица нескольких персонажей, мы можем переключать геймплей на другого персонажа в самый опасный момент для первого героя.
2. Перемещение повествования в другое время — флэшбеки или скачок в будущее.
3. Конец эпизода в играх, имеющих эпизодную структуру.

Главная мысль, которую мы должны усвоить — игрока нужно держать в напряжении. Сбавлять и повышать напряжение нужно так, чтобы игрок не заскучал или, наоборот, не перегорел. Можно представить это напряжение в виде графика теории потока, как показано на рисунке 4.

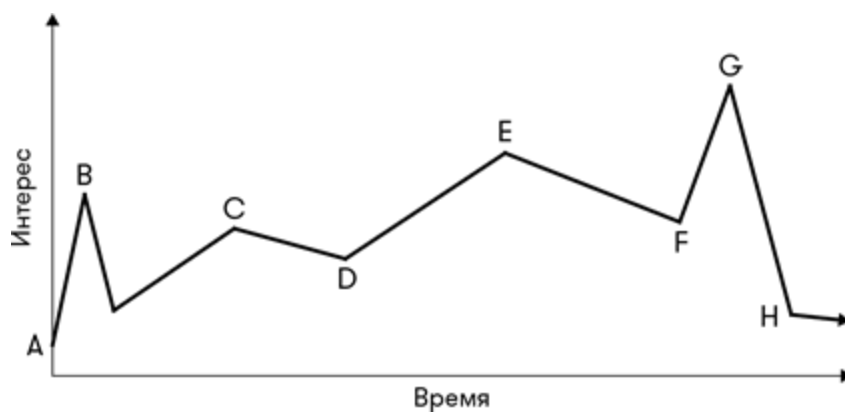
Рисунок 4. Теория потока



Как вы видите на графике, напряжение постоянно растет, но рост этот варьируется, периодически все равно случаются послабления.

Другой пример — кривая интереса Джесси Шелла. Она показана на рисунке 5.

Рисунок 5. Кривая интереса



Здесь тоже видно, что напряжение растет, но игроку также дается передышка. После очередного скачка, напряжение падает. Управлять этим можно как за счет баланса сложности игровых механик, так и за счет интенсивности сюжетных событий. В идеале одно должно соответствовать другому. Будет странно, если по сюжету у игрока стоит цель сходить за хлебом к пекарю, а на пути ему будут встречаться монстры 299 уровня.

Таким образом, понимание лудонарративного диссонанса и использование разных сценарных структур, помогает разработчикам создавать увлекательные игровые проекты.