

Методика создания истории для компьютерной игры

От сценария до нарративного
дизайна

Автор – Мария Кочакова

Цели и задачи сценариста-нарративщика на проекте

Цель: создание интересной увлекательной истории для игры

Задачи:

1. Создание или фиксация идейного содержания игры
2. Ориентация на вкусы и потребности целевой аудитории
3. Подготовка и ведение необходимого контентного содержания истории (lore, система персонажей, сюжет), поддержание контентного содержания в актуальном виде и в формате, удобном для использования командой
4. Создание сценарного документа
5. Контроль над имплементацией сценария в игру
6. Создание и поддержание погружения игрока в историю
7. Контроль за наличием и использованием нарративных инструментов
8. Отслеживание и правка багов в когерентности подачи истории
9. Отслеживание и устранение лудонарративного диссонанса
10. Контроль над подачей текстов в игре, если они есть
11. Контроль над локализацией
12. Контроль над звукозаписью прямой речи персонажей и аудио-нарративом
13. Поддержка позиционирования игры в маркетинговых материалах

Этапы работы над историей в игре

1. Идейное содержание
2. Контент для препродакшна
3. Сценарный документ
4. Сценарный прототип
5. Нарративный дизайн

Идейное содержание – функции

- Без идейного содержания игра будет пуста. Геймплей может быть сколь угодно захватывающим и приятным, но без идейного содержания игра превращается в абстракцию. Само по себе это не хорошо и не плохо. Есть разные типы игр. Но если вы хотите, чтобы игроки испытали погружение в игру (immersion), а не только вовлечение в игровой процесс (engagement), нужно проработать идейное содержание. Повторюсь, и без идейного содержания игра останется игрой и может быть очень увлекательной (engaging). Вопрос в том, достаточно ли вам этого.
- Если вы хотите, чтобы в вашей игре была история, чтобы игроки получили определенный контролируемый опыт, погрузились (immerse) в происходящее – необходимо проработать идейное содержание.
- Подытоживая: функция идейного содержания – фундамент для вовлечения игрока в историю, создания определенного контролируемого опыта.
- От идейного содержания отстраивается контентная часть.

Что входит в идейное содержание?

- Видн игры = идеальная реализация игры в вашем воображении. Какой вы хотите, чтобы игра была на выходе? Документ для внутреннего использования.
- Видн игры включает в себя идею игры. Идея игры – очень общее понятие, формулировка ответа на вопрос, о чем будет ваша игра.
- Референсы: и игры, и иные медиа. Вообще, что угодно, что является для вас ориентиром.
- Определение и портрет целевой аудитории (ЦА в дальнейшем).
- Ваши ценности, как базис для конфликта.
- Тематика и проблематика игры.
- Основной конфликт. Стороны. Место игрока в конфликте.
- Месседж, который вы хотите донести до ЦА или его отсутствие (имейте в виду, это тоже позиция).
- Концепт-документ, в котором сформулирована идея игры, геймплей. Документ для внешнего использования.
- УТП (USP) и/или отличия вашей игры от остальных 100500 игр. Ответ на вопрос «почему ЦА будет играть в (именно) мою игру?»
- Ясное понимание, кто игрок. В чем его цель и профит. И как ЦА, и в рамках истории. И какими средствами (геймплей) он будет этого добиваться.

Документация по идейному содержанию

- Вижн-документ для команды (лучше в виде презентации, меньше текста, больше картинок и референсов)
- Концепт-документ для показа внешним людям (оптимально 1-2 страницы)

Контентное содержание - функции

- Фундамент для создания сценарного документа.
- Информация, связанная с историей игры, для художников, геймдизайнеров, левел-дизайнеров, звукорежиссеров, аниматоров, локализаторов, катсценщиков, моделлеров – в общем, всех, кто занимается внутриигровым контентом.

Что входит в контентное содержание?

- Lore – база знаний о мире игры, его истории, бекграунде персонажей, обосновании правил игры с точки зрения сеттинга.
- Персонажи и все, что их касается – и их lore, и система взаимоотношений персонажей, их арки развития, мотивация, описания и характеристики, в тч речевые (если нужно).
- Сюжет – та часть истории, которую непосредственно получит игрок. То, что происходит за рамками сюжета игры, относится к предыстории – то есть к lore.

Порядок работы над контентным содержанием

1. Раньше всего обычно(!) понятно, что мы хотим от сюжета. Фиксируем хотелки по сюжету и ожидания ЦА от сюжета.
2. Составляем список необходимых персонажей и требования к ним от сюжета и ЦА. Фиксация арок значимых персонажей.
3. Сеттинг: а) проработка истории мира, значимой для сюжета, б) проработка бекграунда персонажей, значимых для сюжета, в) проработка описания локаций, задействованных в игре, г) прочее по остаточному принципу и по степени важности для истории игры / опыта игрока.
4. Персонажи: когда есть бекграунд, создаем подробное описание личности и мотивации героев, систему отношений между персонажами.
5. Сюжет: когда есть прописанные герои, исходя из логики их развития и поведения, уточняем и выстраиваем подробную версию сюжета.

Документация по контентному содержанию

- Библия мира, или Вики – хранилище всей информации по lore и персонажам.
- Сюжет, зафиксированный в наглядном виде (внимание, это еще не сценарий!).

Сценарный документ - функции

- Адаптация сюжета игры для имплементации (встраивания) его в игру.
- Документ, с которым сможет работать ответственная за его имплементацию часть команды (геймдизайнеры, левел-дизайнеры, нарративные дизайнеры, катсценщики, звуковики и пр.).

Как выглядит сценарный документ?

- Так, как это удобно команде.
- Если команде удобно в Excel – значит в Excel.
- Если команде удобно в Word – значит в Word.
- Если команде удобно в Articy:Draft – значит в Articy:Draft (подставить название редактора).

Сценарный прототип - функция

- Чтобы в вашей игре была хорошая история, хорошего сценария недостаточно. Нужно, чтобы этот сценарий был грамотно перенесен (имплементирован) в игру.
- Функция сценарного прототипа – проверить, как сценарий переносится в игру.
- Сценарных прототипов может быть несколько – каждый проверяет отдельный аспект.
- Например, мок-ап катсцены – или сториборд – это тоже своеобразный сценарный прототип. Он показывает, насколько определенный кусок истории нагляден.

Что можно проверить сценарным прототипом?

- Темп (Pacing) – скорость подачи и восприятия истории. В игре этот параметр даже более критичен, чем в кино. Потому что в игре геймплей может непредсказуемо влиять на темп истории, и это нужно учитывать в нарративном дизайне.
- Композиция – удачность расположения событий истории относительно времени, геймплея, длины сессии, последовательности событий. Где событие затянуто, где наоборот слишком много всего и непонятно, что происходит. Где история буксует, где наоборот не дает перевести дух. Является ли кульминация действительно значимым событием для игрока? Достаточно ли времени отведено на завязку? А на развязку? И так далее.
- Эмоции – удастся ли довести игрока до слез (если это нужно), до смеха (это всегда нужно), до страха (если у вас хоррор), до розовых соплей (если есть романтика). Удастся ли истории, а не багам вызвать ярость? Другие эмоции добавьте по вкусу и проверьте их вызываемость на живых людях.
- Конкретные инструменты. Как работает подача текста? В удачном ли месте расположены катсцены, комиксные вставки или иной отъем управления у игрока? Получает ли игрок достаточно информации из аудиального канала (например, аудио-записи дневников или речь Нарратора)? Достаточно ли красноречив environmental storytelling? И так далее.

Что еще нужно знать о сценарном прототипе?

- Сценарный прототип собирается на движке.
- Сценарный прототип работает тогда, когда дает вам полное представление об имплементации сценария в игру.
- В идеальном варианте – вы должны пройти историю в игре и убедиться, что она потрясная и работает на ваш замысел / создает у игрока необходимый опыт - до того, как настроили газиллион дорогого контента, который может в итоге не понадобиться.

Нарративный дизайн – что это такое?

Нарративный дизайн – это искусство рассказывать истории в играх, используя ВСЕ доступные инструменты.

Нарратив – это:

1. Определенный контролируемый игровой опыт, который получает игрок
2. Уникальное прохождение конкретного игрока
3. Совокупность инструментов для рассказа истории

В некоторых контекстах нарратив = повествование. Но значение термина шире + не включает в себя ряд коннотаций, которые имеет слово «повествование» (например, процесс рассказа истории, который обозначается другим словом – сторителлинг). Поэтому полный знак равенства между ними все же поставить нельзя.

Нарративный дизайн - функция

- Пресловутая имплементация (встраивание, перенос) истории в игру
- Почему «имплементация»? – потому что это слово имеет значение «нежное и органичное выращивание истории в игре так, чтобы она соединилась с геймплеем в алхимическом браке и породила в рецепторах игрока убойный коктейль дофамина, адреналина и других клевых химических соединений, которые гарантируют незабываемый и чрезвычайно приятный опыт». Еще нежней, чем секс. Одним словом – имплементация.

Инструменты нарративного дизайна

По нисходящей мощности

- Механика и геймплей – все, что относится к кинестетическому каналу восприятия (нельзя избежать, являются душой и сущностью самой игры)
- Арт, анимация, sfx (environmental storytelling тоже тут) – все, что относится к визуальному каналу восприятия (нельзя отключить, но можно не обратить внимания)
- Звук (и озвучка персонажей, и музыка, и вообще любые звуковые эффекты – все, что относится к аудиальному каналу восприятия (можно отключить))
- Катсцены и комиксы (можно пропустить, если нельзя = агро игроков)
- Текст (проще всего пропустить)

Священная корова нарративного дизайна

- **ПОГРУЖЕНИЕ** (immersion) = игрок настолько погружается в историю, что забывает про внешний мир. Не путать с **ВОВЛЕЧЕНИЕМ** (engagement) = игрок попадает в поток игрового процесса.
- Если что-то ломает погружение, история идет псу под хвост. Ни один профессиональный нарративщик такого не потерпит и сделает все, что в его силах, чтобы создать и сохранить погружение игрока.

Правила нарративного дизайна

- К – когерентность. Священный алхимический брак геймплея и истории. Учитесь у мастеров. Это не миф, с самого зарождения игры как явления люди умеют это делать. См. древние настольные игры.
- Избегание лудонарративного диссонанса. ТОЛЬКО если он грозит весомой части аудитории. Пару человек всегда задиссонансит, всем угодить невозможно.
- Использование оптимальных нарративных инструментов. Контроль юзабилити неоптимальных инструментов (например, читабельность текста, дублирование важной информации в скипаемых катсценах через другой источник, итп).
- Осторожное отношение к геймизмам. Лечим их, если они мешают погружению.

