

УДК 004.92 : 73/76

ББК 32.973.26-0.18.2

К 14

Казакова Н.Ю.

Кандидат филологических наук, магистр дизайна кафедры дизайна среды Московского государственного университета дизайна и технологии, e-mail: temporary-use@mail.ru

**Основные принципы разработки сюжета игрового проекта
в рамках гейм-дизайна
(Рецензирована)**

Аннотация:

Выявляются и анализируются особенности и функции сюжета в искусстве в целом и в таком его направлении, как гейм-дизайн в частности при учете разнообразных технологических и формальных ограничений, налагаемых цифровой средой существования проекта, а также необходимостью соответствовать ожиданиям целевой аудитории, во многом диктуемых жанровой принадлежностью проекта. Данные представленного научного исследования, основанного на изучении многочисленных отечественных и зарубежных авторитетных источников и реферируемых периодических изданий, посвященных проблематике гейм-дизайна, людологии и цифровых технологий, способствуют определению роли и функций сюжета в получении пользователем определенных эмоций в игровом процессе, выявлению взаимной зависимости сюжета и жанровой принадлежности игрового проекта, а также адаптации архетипов, являющихся неотъемлемой частью сюжета, к потребностям и реалиям цифровой среды. Теоретическая значимость результатов данного исследования заключается в попытке адаптации инструментария и наработок, касающихся принципов создания сюжета, других видов искусства, таких как кинематограф и литература, к применению в столь высокотехнологичной и динамично развивающейся дисциплине какой является гейм-дизайн с целью повышения художественно-эстетической ценности проектов и увеличения степени погружения пользователя в игровой процесс, а также облегчающие и ускоряющие процесс его самоидентификации с игровым персонажем в рамках геймплея. Результаты исследования обладают и практической значимостью, заключающейся в упрощении процесса разработки сюжета игрового проекта на основании четкого понимания его структуры и динамики развития каждой из его частей, что позволит сократить затраты на производство и минимизировать число внутренних противоречий, способных существенно ухудшить эстетические и потребительские качества проекта. В целом же, полученные данные могут быть использованы как непосредственно на практике с целью упорядочения процесса проектирования игровых проектов в условиях господствующей на рынке жесткой конкуренции, так и служить теоретической основой для более глубокого изучения принципов гейм-дизайна как вида проектной деятельности, занимающего уникальное междисциплинарное положение на стыке художественной эстетики и информационных технологий.

Ключевые слова:

Гейм-дизайн, сюжет, нарратив, архетип, геймплей, эмпатия, потоковое состояние, дихотомия, эпизодический сюжет, серийный сюжет.

Kazakova N.Yu.

Candidate of Philology, master of design of the Department of Environment Design, Moscow State University of Design and Technology, e-mail: temporary-use@mail.ru

Basic principles of story development of a game project within the framework of game design

Abstract:

Characteristic features and functions of the plot in art in general and in game design as its branch in particular are defined and analyzed, considering various technological and formal restrictions imposed by the digital environment of the project, as well as by need to meet expectations of target audience in many respects dictated by genre of the project. Data obtained as a result of studying the numerous Russian and foreign authoritative sources and peer-reviewed periodicals on various aspects of game design, ludology and digital technologies promote definition of a role and functions of the plot in experiencing certain emotions in gameplay by the user, highlighting the relationship between the plot and the genre, as well as the adaptation of archetypes that are an integral part of the plot to the needs and conditions of the digital environment. The theoretical importance of this research lies in an attempt to adapt tools and previously obtained results concerning the principles of plot development of other art forms, such as cinema and literature, to the implementation in such a highly sophisticated and fast developing discipline as game design in order to increase the artistic and esthetic value of projects and deepen the sense of immersion in the gameplay, as well as to facilitate and fasten the self-identification of a user with a character within the gameplay. The practical importance of the procured data lies in the possibility to use the present best practices for simplification of plot development of a game project based on the understanding of the plot structure and the dynamics of the development of each of its parts. The latter in its turn allows decreasing production costs and the number of the internal contradictions that are able to lower the quality of a project and worsen its esthetic and consumer properties. On the whole, the obtained data can be used both in actual practice in order to systematize the development process in a highly competitive market and be used as a theoretical base for an in-depth study of the principles of game design being a project discipline occupying a unique position on a joint at the confluence of esthetics and information technology.

Keywords:

Game design, plot, narrative, archetype, gameplay, empathy, the flow, dichotomy, episodic story style, serial story style.

В настоящее время гейм-дизайн как вид проектной деятельности нацелен на разработку как можно более полно соответствующего предпочтениям и ожиданиям целевой аудитории игрового опыта. При этом, за счет своего уникального междисциплинарного положения гейм-дизайн творчески переосмысливает и применяет инструментарий и наработки объединяемых им дисциплин, таких как информатика, изобразительное искус-

ство, кинематограф и цифровой-дизайн, с целью повышения художественно-эстетической ценности игровых проектов, а также увеличению их привлекательности для потребителя [1].

Учитывая актуальные тренды в индустрии игровых развлечений и требования, выдвигаемые потребителями к предлагаемой им цифровой продукции, наличие проработанного, лишённого внутренних противоречий сюжета, способ-

ного быстро заинтересовать пользователя и гармонично собой объединяющего визуальный ряд проекта с его игровой механикой является одним из наиболее важных факторов успеха разработки.

Прежде всего необходимо отметить, что под основными составляющими гейм-дизайна в контексте разработки компьютерных и видеоигр понимают игровую механику, объединяющую в себе совокупность способов взаимодействия пользователя с интерактивными элементами цифровой среды, повествование, графику и геймплей, который представляет собой игровой процесс как таковой, устанавливающий взаимосвязь всех элементов игры с её ключевым компонентом - игроком [2]. При этом, в контексте гейм-дизайна термины «сюжет» и «нарратив» во многих случаях являются взаимозаменяемыми, однако, если повествование в игре довольно рудиментарно и основным компонентом является геймплей, создающий иллюзорную реальность, в которой и осуществляется игровой процесс, что было характерно как для одних из первых игровых проектов, таких как «Asteroids», «Missile Command» и «Centipede», так и является доминирующим трендом в секторе казуальных игр на сегодняшний день, то в таком случае уместнее использовать термин «нарратив» [3]. Понятие сюжета применимо в основном к таким жанрам как «экшн», «приключения», «шутеры», «ужасы», «игры на выживание», «платформеры» и «компьютерные ролевые игры». Более того, в силу непроработанности терминологии, некоторые гейм-дизайнеры, например, Р. Костер, использует следующую трихотомию:

- сюжет (англ. *plot*) представляет собой созданную автором последовательность взаимосвязанных событий;

- нарратив (англ. *narrative*) - это последовательность событий, воспринимаемых с чьей бы то ни было точки зрения; а история или художественное повествование (англ. *story*) возникает из нарратива,

основанного на взаимодействии с сюжетом;

- повествование при этом практически аналогично геймплею и разворачивается в процессе взаимодействия пользователя с игрой [4].

Учитывая многозначность вышеприведенных терминов, данные понятия зачастую используются как взаимозаменяемые ввиду подчас крайне трудноуловимых различий между ними в контексте видео- и компьютерных игр.

Проработка сюжета начинается непосредственно после определения целевой аудитории и концепции игры, и, стоит отметить, что единственным исключением из данной последовательности может являться случай, когда игра базируется на приключениях героя, разработанного ранее и уже известного публике, например, персонажей комиксов или фильмов. Только в этом случае уместным будет использовать тщательно продуманный и положительно воспринятый публикой образ как отправную точку для разработки сюжета и геймплея. Во всех остальных ситуациях проработка сюжета предшествует созданию персонажей.

Надо сказать, что сам по себе сюжет, являющийся способом развертывания фабулы, последовательностью и мотивировкой подачи изображаемых событий, некоей пространственно-временной динамикой изображаемого, редко осознанно ставится во главу угла в ущерб визуальным и игровым характеристикам. Здесь следует учесть, что видео- и компьютерные игры, в отличие, например, от книг или радио, редко бывают нацелены исключительно на нарратив, но чаще - на деятельное и творческое взаимодействие пользователя с программой. При этом надо иметь в виду, что всегда были, есть и будут игры, у которых сюжет либо полностью отсутствует (например, из-за того, что он просто явился бы избыточным элементом, как в играх «Змейка» и «Тетрис»), либо сюжету отведена настолько незначительная роль или где он является настоль-

ко схематичным, абсурдным и вторичным, что критики и игроки предпочитают его полностью игнорировать, при условии, что геймплей и графика их устраивает. Так, в игре для мобильных устройств «Pizza vs. Skeletons» гигантская пицца уничтожает скелеты, что с точки зрения сюжета является пределом абсурдности и некоей творческой скудости. Однако, из-за нетривиальной атмосферной графики и увлекательного геймплея, этот двухмерный платформер набрал до 500,0 тыс. скачиваний только для устройств на базе «Android». Скотт Рождерс сравнил сюжет с солью: достаточное ее количество улучшает и обогатит вкус блюда (игры), но избыток - все испортит [5].

В равной мере часто на практике и в теории гейм-дизайна возникает вопрос дихотомии сюжета игрового проекта и игровой механики, решение которого непосредственным образом влияет на получаемый в процессе разработки результат.

Прежде всего стоит отметить, что игра по своей сути, выраженной в игровой механике, противостоит повествованию в его литературном или кинематографическом понимании. Это происходит из-за того, что:

- во-первых, игра основана на получении эмпирического опыта, в то время как повествование подразумевает получение теоретической информации;

- во-вторых, игры более объективны, что находит свое выражение в системе подсчета очков, общих для всех игроков правилах и т.д., в то время как повествование более субъективно и в полной мере раскрывается лишь в процессе усвоения и интерпретации в сознании индивида;

- в-третьих, в рамках игры прослеживается стремление игрока к количественному исчислению и классификации, в то время как практически каждое художественное произведение стремится углубить и усложнить восприятие чего бы то ни было, наполнив его множеством едва уловимых оттенков;

- в-четвертых, игры ориентированы на действия, а художественное повествование ориентировано на возникновение эмоций, мыслей и чувств;

- в-пятых, игры сами создают определенный нарратив, базирующийся на действиях игрока, что не доступно литературному повествованию [6].

Однако на данном этапе наличие проработанного на профессиональном уровне сюжета является требованием рынка, а потому в круг задач гейм-дизайнера входит нивелирование противоречий между механикой и историей в рамках одного проекта.

Осознавая особенности сюжета видеоигр, вызванные уникальной средой их существования, необходимо отметить использование в нём канонов традиционного повествования. Так, весьма заметно крайнее сходство сюжетов ставших классическими рассказов и сказок с содержанием успешных компьютерных игр. Например история сюрреалистических приключений Алисы в Стране Чудес за счет добавления продуманной и соответствующей данному сюжету игровой механике и мрачного визуального ряда в готической стилистике стала культовым проектом «American McGee's Alice» в жанре «экшн от третьего лица», в котором эпизоды из лежащей в ее основе книги, например изменение роста Алисы, послужили основой для создания глубокой и многогранной игровой механики, в рамках которой, увеличение роста приводит к меньшей уязвимости персонажа для атак врагов, а его уменьшение - в большей к ним восприимчивости, что, в свою очередь, обуславливает изменение игрового поведения пользователя.

Сюжет в гейм-дизайне выполняет еще одну крайне важную функцию, необходимую для получения качественного игрового опыта, а именно: он способствует облегчению идентификации игрока с игровым персонажем, что значительно усиливает получаемые субъектом в

рамках геймплея эмоции. В случае, если сюжет в контексте игрового процесса заинтересовал игрока и продолжает удерживать его внимание, то цели и задачи протагониста становятся его собственными, что объясняется вышеописанным феноменом эмпатии и способностью человека как биологического вида проецировать свое сознание на внешний, одушевленный или неодушевленный предмет. После окончания процесса интериоризации целей персонажа, игрок добровольно и осознанно движется по сюжетной линии, намеченной разработчиком, где опорными точками, удерживающими его на этом пути, являются подцели, решение которых направляет геймера к следующему этапу игрового процесса. На всем протяжении этого крайне психологически сложного и легко прерываемого процесса важнейшей задачей гейм-дизайнера является логическая и художественная увязка всех аспектов сюжета, в том числе постоянная сверка и сопоставление задач, решение которых разработчик делегирует игроку в рамках сюжетной линии. В том случае, если эти аспекты слабо связаны между собой, игрок быстро теряет интерес к геймплею, так как он не может или не хочет больше ощущать себя сопричастным к развитию сюжета.

Касаемо же особенностей сюжета, стоит отметить, что он как объект проектной деятельности обладает большим количеством различных характеристик, каждая из которых оказывает влияние на восприятие игры пользователем. Одним из таких критериев является линейность. В гейм-дизайне критерий линейности является ключевым при определении степени сложности написания и проработки сюжета. Так, чем более линейен сюжет, тем легче его разработать и контролировать; и главной задачей гейм-дизайнера становится достижение необходимого уровня его увлекательности. Линейный сюжет не оставляет игроку никаких иных вариантов, кроме следования его перипетиям на протяжении всей игры.

Нелинейный сюжет, напротив, состоит из отдельных смысловых фрагментов, способных существовать автономно и/или образовывать связи с иными фрагментами в рамках постоянно развивающейся истории.

Промежуточное положение между линейным и нелинейным сюжетом занимают игры, основанные на выполнении миссий, позволяющих игроку свободно перемещаться по игровому миру, выбирать последовательность выполнения многих миссий и определять необходимость выполнения побочных заданий. Однако наличие обязательных миссий ограничивает свободу действий игрока общим развитием сюжета.

Нелинейный сюжет в свою очередь подразделяется на следующие типы:

- свободную игру, лишенную какой бы то ни было заданной последовательности событий и предоставляющую игроку максимальную свободу действий;
- последовательную историю, сочетающую в себе большую степень свободы при наличии структуры. В этом случае игровой мир «запоминает» принятые игроком решения и меняется в соответствии с ними;
- сюжет многих ролевых компьютерных игр во многом создается путем общения, проходящего в рамках диалогов персонажей и в процессе иных видов взаимодействия, определяемых самими игроками он-лайн в режиме реального времени. Такое неконтролируемое разработчиками развитие персонажа невозможно, если данный персонаж является лицензируемым, например, уже известным публике героем фильмов и комиксов, так как в этом случае владельцы прав на этого персонажа, как правило, крайне жестко запрещают любые нежелательные изменения в его образе.

Существует ещё одна типология, разделяющая игры по критерию разветвленности сюжетных линий. Здесь выделяют:

- игры с ограниченной разветвленностью сюжета (англ. *limited branching*) позволяют игроку в определенный момент игры выбирать один из двух предлагаемых вариантов; в соответствии принятыми решениями игра направит персонаж по одному из некоего числа заранее проработанных ответвлений сюжета, который, в свою очередь, после нескольких поворотов все равно вернет игрока на основную сюжетную линию. Данный тип сюжета, создающий иллюзорное впечатление значимости принимаемых решений, стал сейчас особенно популярен («The wolf among us»);

- крайне сложные и затратные в разработке сюжеты с открытым финалом (англ. *open-ended*) в теории предлагают игроку чуть ли не бесконечное количество сюжетных ответвлений, каждое из которых базируется на принятых им решениях, но на практике подобные игры практически отсутствуют на рынке. Причиной тому является огромное количество вариантов, необходимых для проработки, абсолютное большинство из которых идущий лишь по одной сюжетной ветке игрок так и не увидит. На протяжении многих лет недостижимой мечтой гейм-дизайнеров остается адаптивный, нелинейный сюжет, который изменяется после каждого принятого игроком решения, приводя в итоге к одному из бесконечного множества возможных финалов, а поведение аватара ограничено лишь количеством действий, существующих в сознании игрока. Сегодня некоторые игры в жанре «MMORPG» особенно активно развиваются в данном направлении, однако, как ни удивительно, это скорее обращение к тренду из прошлого, чем нечто принципиально новое. Известно, что в 1970-х и 1980-х гг. были популярны текстовые компьютерные приключенческие игры, которые давали возможность игроку регулировать свое поведение в игре с помощью сотен разных глаголов-действий. Именно с развитием визуальной составляющей видеоигр по-

добная свобода действий была радикально ограничена в угоду целевой аудитории, которая активно требовала наличия красивой картинки. Так сложилась парадоксальная ситуация, при которой, несмотря на наличие текстур высокого разрешения в «некстген-играх», качественно улучшивших визуальный ряд, геймеры крайне ограничены в разнообразии своих действий по сравнению с проектами сорокалетней давности, в которых видеоряда не было вообще;

- сюжет с т.н. «бутылочными горлышками» (англ. *funneling narrative*), дающий игроку определенную свободу действий, контролирующей и предсказуемо направляющей его продвижение в игровом процессе по сюжетной линии. Так, игрок может свободно исследовать территорию и взаимодействовать с ней любым предусмотренным образом, но перейти на следующий уровень он сможет только после совершения определенного действия, например разговора с неигровым персонажем и выполнения его поручения;

- сюжет с одной линией, критически важной для достижения победы в игре (англ. *critical path*), схож с сюжетом с ограниченным ветвлением и направляет игрока по единственной выигрышной траектории, отклонение от которой, однако, не приводит к значимым последствиям;

- развитие сюжета с ключевыми/узловыми элементами (англ. *nodal storytelling*) зависит от наступления определенных событий или достижения определенных локаций, каждая из которых является самодостаточной единицей нарратива с завязкой, кульминацией и развязкой. Каждая из этих единиц может привести игрока к новому повороту сюжета, и часто движения от одного ключевого элемента к другому зависит от ранее принятых ранее игроком решений.

В рамках проработки сюжета выделяют следующие его варианты:

- эпизодический сюжет, разделяющий повествование на отрезки, каждый

из которых начинается именно тем моментом, на котором закончился предыдущий. Эта разновидность является крайне актуальной и популярной в данный момент, так как она идеально подходит для маркетинга и продажи игры посредством цифровой дистрибуции, что избавляет конечного пользователя от необходимости одновременно загружать объемный контент и позволяет получить большую прибыль от реализации отдельных эпизодов, чем от продажи игры целиком;

- кинематографический сюжет, копирующий структуру фильмов в основном в жанре приключений, использует приемы и наработки, доказавшие свою эффективность в кинематографе. Данный

тип сюжета является самым распространенным на рынке сегодня и абсолютно доминирующим для игр класса AAA;

- серийный сюжет или нарратив также является весьма распространенным и являет собой промежуточное звено между двумя вышеозначенными типами. Такой сюжет ведет игрока по определенной сценарной линии, обрывающейся крайне эмоционально окрашенной сценой с открытой концовкой и заставляющей с нетерпением ждать начала следующего уровня [7].

В заключение, хотелось бы отметить особую важность этапа разработки сюжета, во многом определяющего восприятие пользователем игрового проекта в целом.

Примечания:

1. Казакова Н.Ю. Принципы проектирования обуславливающих достижение состояния «потока» аспектов в гейм-дизайне // Вестник Адыгейского государственного университета. Сер. Филология и искусствоведение. 2016. Вып. 1. С. 150-156.
2. Rogers S. Level up. The guide to great video game design. A John Wiley & Sons Ltd. Publications, 2010. P. 2-22.
3. Dille F., Platten J. The ultimate guide to video game writing and design. N. Y.: Random House Inc., 2007. P. 7.
4. Koster R. A theory of fun for game design. O'Reilly Media Inc., 2014. P. 257.
5. Rogers S. Ibid. P. 41.
6. Koster R. Ibid. P. 88.
7. Dille F., Platten J. Ibid. P. 20-22

References:

1. Kazakova N.Yu. The principles of aspect design to achieve “a stream state” in a game design // Bulletin of Adyghe State University. Ser. Philology and the Arts. 2016. Iss. 1. P. 150-156.
2. Rogers S. Level up. The guide to great video game design. A John Wiley & Sons Ltd. Publications, 2010. P. 2-22.
3. Dille F., Platten J. The ultimate guide to video game writing and design. N. Y. : Random House Inc., 2007. P. 7.
4. Koster R. A theory of fun for game design. O'Reilly Media Inc., 2014. P. 257.
5. Rogers S. Ibid. P. 41.
6. Koster R. Ibid. P. 88.
7. Dille F., Platten J. Ibid. P. 20-22.